

ユビキタスネット社会におけるプラットフォーム機能のあり方に関する研究会 (第2回) 議事要旨

1 日 時

平成17年4月7日(木) 16時00分から18時00分

2 場 所

総務省1101会議室(11階)

3 出席者(敬称略)

(1) 構成員

林敏彦(座長)、徳田英幸(座長代理)、浅野睦八、池田茂(代理 中原)、井崎直次(代理 田代)、岩浪剛太、大森慎吾、岡村久道、冲中秀夫、熊谷美恵、栗原達雄、権藤淳、斎藤俊一(代理 森田)、杉原章郎、高木治夫、高橋秀明、寺田航平、蓮水恵継、畠中優行、福嶋雅一、森泉知行(代理 小柳津)、山崎宇充

(2) 事務局

鈴木統括官、松井審議官、吉崎総合政策課長、形岡総合政策課企画係長

4 議 題

(1) 前回議事概要の確認

(2) プラットフォーム層の市場規模について

(3) プラットフォーム機能に関する利用者の意識調査について

(4) プラットフォーム層をめぐる動向について

(5) KDDIが提供するプラットフォームタイプサービスについて

冲中構成員よりKDDIが提供するプラットフォームタイプサービスについて発表があった。

(6) @niftyにおけるサービスインフラへの取り組みについて

井崎構成員代理より@niftyにおけるサービスインフラへの取り組みについて説明があった。

(7) ネットとICカードでの決済プラットフォーム事例について

蓮水構成員よりネットとICカードを活用した決済プラットフォームについて発表があった。

(2)～(7)に対して、各構成員の間で以下のような議論が交わされた。

【プラットフォーム層の市場規模】

- プラットフォーム層の充実の効果は、アプリケーション層に表れると考えられるが、その効果はどのように捉えたらよいか。
- 頭の整理ということで兼業型・専業型や層別に分けてはいるが、本質的にはプラットフォーム層を充実させることで、アプリケーションを不安なく様々な局面で使うことが可能となり、アプリケーションやネットワークを含めた全体市場が大きくなっていくと考えている。

【プラットフォーム機能に関する利用者の意識調査】

- 利用者の意識調査の電子政府や電子自治体という中には、電子投票は含まれているのか。
- 特に明示はしていないが、回答者が電子自治体と選択する際に電子投票を想定する可能性はある。
- 今回、整理いただいた意識調査は、既存のアプリケーションが多いが、位置情報やコンテキスト情報を活用したアプリケーション等といった次世代のアプリケーションに対するニーズは対象としていないのか。
- 携帯電話、固定電話、公衆無線LANなど、様々なネットワークインフラをいかにシームレスに繋げるかといった検討は、プラットフォームを検討する上で有効である。公衆無線LAN利用者に対してシームレスなネットワークに関するニーズ調査はできないか。
- エンドユーザーの観点だけでなく、コンテンツホルダー、流通業者、デバイスメーカーの立場も考えて検討していく必要があると考えており、そういう方々に対するアンケートを行うのも有用ではないか。
- 新しいアプリケーションについては、不特定の方へのアンケートよりも有識者の方々へのヒアリングの方が有効である。ご提案いただいたヒアリングやアンケートについては、実施の有無も含めて事務局で検討させていただきたい。

【KDDIが提供するプラットフォームタイプサービスの発表に関して】

- 課金代行の上限金額はいくらか。また、最も利用されているのはどのサービスか。
- コンテンツ系の上限は1コンテンツ2,000円、物販系の上限は加入後の最初の2カ月は5,000円、3カ月目以降は1万円である。クレジットカード決済の場合は、ユーザの限度額に準ずる。また、現状ではコンテンツ系サービスが、最もよく利用されている。

【@niftyにおけるサービスインフラへの取り組みに関して】

- 当該サービスは、国内だけでなく国際的にも繋がっているのか。
- RSS(Rich Site Summary:Webサイトの見出しや要約などのメタデータを構造化して記述するXMLベースのフォーマット)による情報提供は、特にアメリカでは多く実施されており、それらをアグリケーションすることは国内でも可能である。我々も実験的な試みは実施している。

【ネットとICカードでの決済プラットフォーム事例に関して】

- Edyのようなローカル型の電子マネーの場合、端末が壊れた場合やネットワークのトラブルが発生した場合のリスクは誰が負担するのか。
- Edyはローカルで完結するスキームを基本としているが、今後、バリューの移転が起こることを想定し、センターでも情報を管理している。万が一、端末が壊れた場合でも、1日遅れではあるが復元することはできる。ただし、Edyのコンセプトは一種の電子財布であるため、復元はある一定の環境に限定しており、基本的にはユーザ責任ということになる。バリューの蓄積限度も最大で5万円と決めている。
また、ネット決済に関しては、少額のわりにはトラフィックを飛ばすコストがかかるということもあり、あまり普及していない。
- プラットフォームで1つ重要な点として、ユニバーサルデザインがある。決済機能を有した携帯電話には非常に期待しているが、是非、音で残高を確認できる機能を設けていただきたい。高齢者や障害者にとって、お金のやりとりをする際のトラブルが非常に多い。

【今後の検討の方向性】

- プラットフォーム機能の形成プロセスについては、アプリケーション側から形成される場合、ネットワーク側から形成される場合、あるいは両者のミックスの場合と様々あるが、どこをどのようにプラットフォームとして切り出してくるかが鍵になる。現時点では、そのパターンは恐らくコンテンツやネットゲーム等のアプリケーションに依存しており整理がついていない状態であるが、今後議論を進めていくことによって、あるべきプラットフォームの姿が見えてくるのではないかと。

○ これから研究会では、本日発表いただいた事例も含めて、どの部分が公共性が高いのか、少し相互に調整して共通化すべきなのか、あるいは公共的なプラットフォームはそもそも不要である、といった議論をしていければと思っている。

また、本日はビジネスに関連する議論が多かったが、今後は電子政府、eデモクラシーや電子カルテ等も念頭において検討を進めていきたい。

○ 垂直にプラットフォーム層にしみ込む形の事例が多いのは、エンドユーザーへの付加価値提供のために必要なものを作っていくという意味からも自然な成り立ちであるが、これではあまり大きいプラットフォームは期待できない。今後、例えばRFIDを活かした新しいアプリケーションを考えていく場合には、プラットフォームの大小は、縦割りで個別に作るのか、あるいは共通化するので変わってくるのではないか。

○ 現状で何が阻害要因となっていて、解決するためにどのような課題があるのか、またその中での官民の役割分担といったことも議論していきたい。

○ 今後は失敗事例についても研究していく必要があると思っている。また、業態変化の中で様々な課題が発生することが考えられ、ある意味ルールを作っていく必要があると考えている。さらに、アプリケーション層が拡大してくためには、プラットフォーム層が阻害要因となる可能性も十分に考えられることから、阻害要因に関する分析も行っていくべきではないか。

以上