

要旨

第5節のポイント

我が国におけるインターネットの普及は引き続き堅調に推移していることに加えて、ブロードバンド回線の利用が急激に拡大している。今後は、ブロードバンドの普及進展に伴い、大容量で魅力あるコンテンツの流通が一層促進されることにより、更にインターネット活用の進展も進んでいくことが期待されている。

第5節においては、インターネット上でのコンテンツ流通に係る現状と課題を概観する。

(インターネットコンテンツの増加)

JPドメインにおけるインターネット上のコンテンツの総データ量は平成10年8月からの3年間で6.7倍になり、急激に増加している。特に、動画ファイルと音声ファイルは、総データ量に占める割合とファイル当たりのデータ量が増加している。

メディア・ソフトの流通市場規模は約10兆9,000億円である。また、一次利用市場で最大のシェア(28.9%)を占める「地上波テレビ番組」が、二次利用市場ではわずか6.5%のシェアにとどまっており、今後は放送番組のインターネットコンテンツとしての利用が期待される。

(インターネット利用者のニーズ)

インターネット上での高品質なコンテンツを用いたエンターテインメント性の高いサービスに対する期待は高い。

映像・音楽コンテンツの有料での利用意向については、無料であれば利用したいという人が3割近く、レンタルビデオやレンタルCD程度の価格以下ならば利用したいという意見が大半を占める。

現在のインターネットコンテンツ利用時の不安や不満としては、コンテンツ不足に対する不満よりも、課金システムに対する不信任や個人情報保護に対する不安感の方が強い。

(インターネット上でのコンテンツの流通促進に向けた課題)

インターネットの普及等により複製が容易なデジタルデータが広範に流通しているため、著作権侵害等の問題が生じてきている。今後、著作権者の権利の保護と利用者の利便性を両立し、コンテンツの流通を促進させるルール作りが重要となってきている。

1 ネットワークコンテンツの現状

- ブロードバンドの普及によりコンテンツ量は今後も増加の可能性

第1節でみたとおり、我が国におけるインターネットの普及は引き続き堅調に推移しており、また、DSLやケーブルインターネット等のブロードバンド回線の利用は飛躍的に拡大している。今後、これらの情報通信基盤を活用しつつ、インターネット利用の高度化・多様化を実現するため、魅力あるコンテンツ流通を促進することが期待されている。

(1) インターネットコンテンツ量の推移

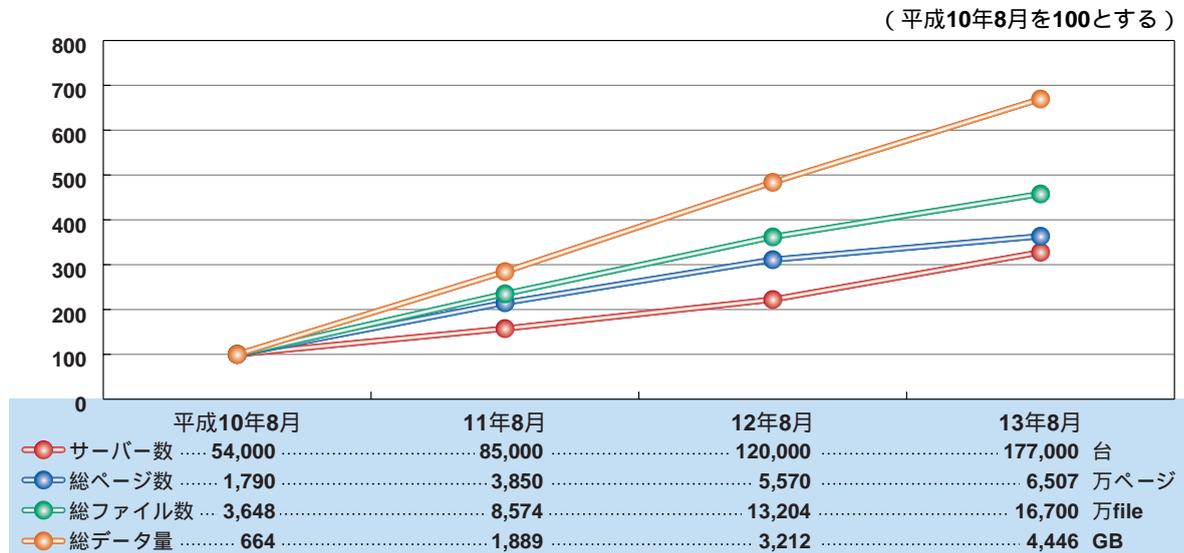
インターネット上におけるコンテンツの利用動向に関するデータとして、総務省郵政研究所が平成10年度より行っている「WWWコンテンツ統計調査」が挙げられる。同調査によれば、我が国のJPドメインにおけるインターネット上のコンテンツの総データ量は平成10年8月からの3年間で6.7倍になるなど急激な増加を示している(図表)。

これをファイルタイプ別(HTML、画像、動画、音声ファイル等)に分けて分析してみる(図表)。ファイル数で見ると、HTMLファイルと画像ファイルが圧倒的に多く、他方、動画ファイルと音声ファイルの総ファイル数に占める構成比は全体の0.1~0.2%となっている。この比率は平成13年8月までの3年間に於いて大きな変化はない。しかしながら、同期間における総データ量をみると、HTMLファイル

が5.5倍、画像ファイルが4.7倍の増加率であったのに対し、動画ファイルは約6.5倍、音声ファイルは約7倍の増加とHTMLファイルや画像ファイルを上回り(図表)、平成13年8月時点における動画ファイルと音声ファイルの総データ量に占める構成比は全体の約15%となっている。また、1ファイル当たりのデータ量を算出すると、HTMLファイル(7.2KB/ファイル)や画像ファイル(14.8KB/ファイル)と比較して、動画ファイル(4,472.9KB/ファイル)や音声ファイル(556.1KB/ファイル)のデータ量は圧倒的に大きくなっており、平成13年8月までの3年間に、動画ファイルは約2.1倍、音声ファイルは約2.0倍と大きく伸びている。

以上のことから、動画ファイル・音声ファイルにおける単位当たりのデータ量が増加することによって、高度なコンテンツが現れつつあるものの、総ファイル数に占める動画ファイル・音声ファイルの割合はおおむね横ばいにとどまっており、その利用が十分には進んでいないことがうかがえる。今後、ブロードバンドの普及進展に伴い、これらの高度なコンテンツの利用が進み、インターネットの更なる活用を図ることが期待される。

図表 インターネットコンテンツ量の推移



(出典) 総務省郵政研究所「WWWコンテンツ統計調査」

図表 ファイルタイプ別のファイル数とデータ量

総ファイル数(万ファイル)

	10年8月	11年8月	12年8月	13年8月	(構成比)
HTML	1,784	3,845	5,573	6,506	39.0%
画像	1,775	4,469	7,277	9,707	58.1%
動画	4	7	10	11	0.1%
音声	10	25	34	37	0.2%
その他	75	227	310	440	2.6%

総データ量(GB)

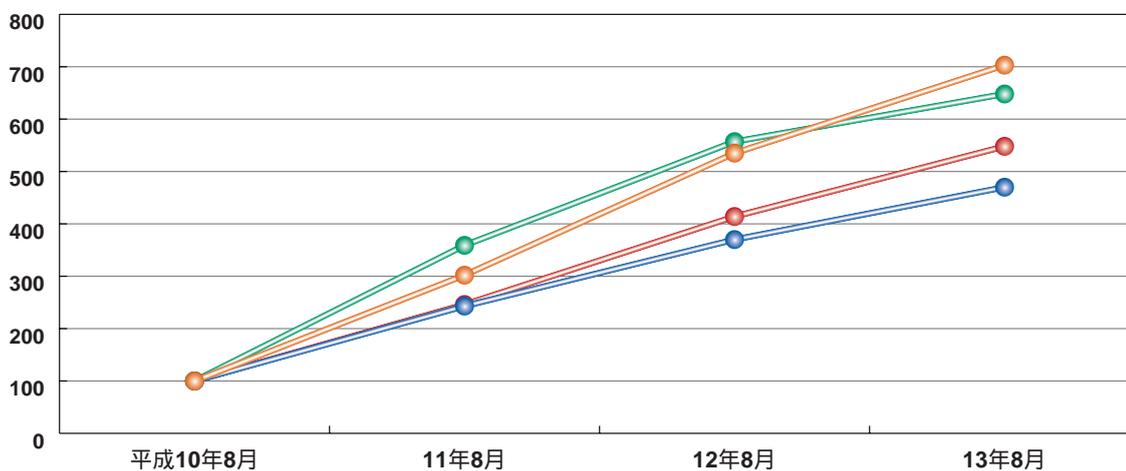
	10年8月	11年8月	12年8月	13年8月	(構成比)
HTML	86	211	354	468	10.5%
画像	306	745	1,135	1,440	32.4%
動画	78	280	434	505	11.4%
音声	29	88	155	204	4.6%
その他	165	565	1,134	1,829	41.1%

ファイル当たりデータ量(KB/ファイル)

	10年8月	11年8月	12年8月	13年8月
HTML	4.8	5.5	6.4	7.2
画像	17.3	16.7	15.6	14.8
動画	2,100.1	3,875.1	4,313.0	4,472.9
音声	283.0	353.6	455.5	556.1
その他	220.8	248.6	365.9	416.0

図表 ファイルタイプ別の総データ量の推移(平成10年8月を100とした場合)

● HTML ● 画像 ● 動画 ● 音声



図表、総務省郵政研究所「WWWコンテンツ統計調査」より作成

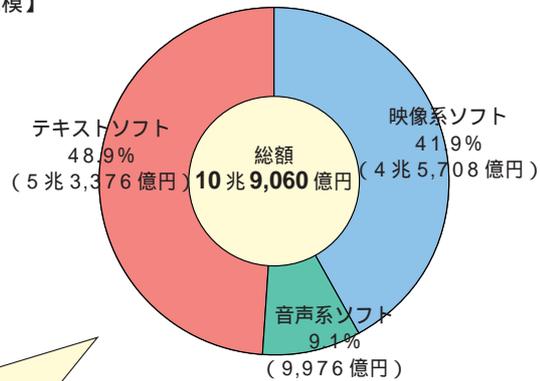
(2) メディア・ソフトの市場規模

また、郵政研究所では「メディア・ソフトの制作および流通実態に関する調査研究」を実施し、平成12年度における我が国の各種メディア・ソフト^(注1)(コンテンツ)の流通市場規模を推計している。これによれば、メディア・ソフトの流通市場は約10兆9,000億円となっており、テキストソフトの市場が48.9%と最も大きく、次いで映像系ソフト市場の41.9%となっている(図表)。これを一次利用市場と二次利用^(注2)市場に分けて、メディア別にみると、一次利用市場では最大の28.9%のシェアを占める

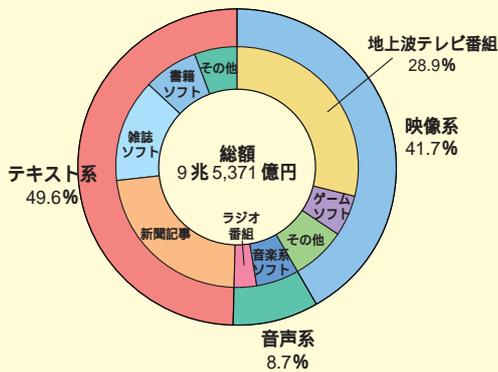
「地上波テレビ番組」が、二次利用市場ではわずか6.5%のシェアにとどまっている。これは、テレビ番組に係る権利関係が複雑であること等に起因するものと推測されるが(1-5-5参照)、地上波テレビ番組は国民に極めて身近なメディアであり、この再利用の価値は高いものと考えられる。今後ブロードバンド普及により映像コンテンツに対するニーズが高まる中で、映像系コンテンツ、とりわけ地上波テレビ番組の流通市場の発展が期待される(詳細な市場規模については、資料1-5-1)。

図表 メディア・ソフトの流通市場規模(平成12年度)

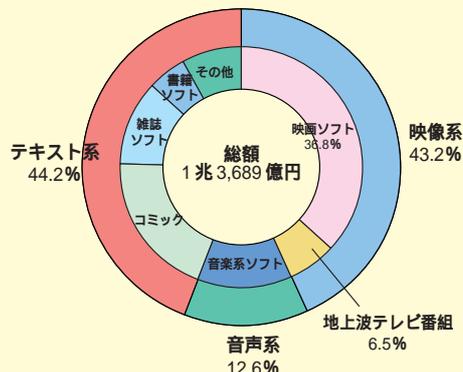
【メディア・ソフト流通市場規模】



【一次利用市場規模】



【二次利用市場規模】



(出典) 総務省郵政研究所「メディア・ソフトの制作および流通実態に関する調査研究」

(注1) ここでは、メディア・ソフトは「各種メディアを通じて広く人々に利用されることを目的として制作・流通する情報ソフト(コンテンツ)で市場を形成しているもの」のこととする

(注2) 素材利用や三次利用等の複次利用を含む。なお、テレビ番組の一次利用とは「テレビによる放送」のことであり、二次利用とは「ビデオ化」、「映画化」など有償で他のメディアに利用されているものを指す

(3) 具体的なコンテンツビジネスの現状

ブロードバンドの普及が急速に進展する中、動画配信や音楽配信等の一部で有料化も進められているなど、大容量コンテンツ配信ビジネスが既に立ち上がっている。

ネットワークゲーム

我が国では、パソコン向けのゲームソフトが米国や韓国ほど一般的に利用されていないため、インターネット接続端末がパソコン主体である現状では、ネットワークゲームの利用は一部にとどまっている。ところが、ブロードバンドの普及により、平成13年以降、主な家庭用ゲーム機は軒並みネットワーク接続への対応を発表しており、今後の普及が期待されることである(図表)

しかし、我が国に特徴的な傾向として、携帯インターネットでのゲームコンテンツ利用が挙げられる。これは、通勤時間や待ち合わせ時間等の短時間に手軽に楽しめるものとして人気を集めており、特にJAVA対応の携帯電話端末の登場により、ダウンロードしたアプリケーションを携帯電話のメモリに蓄積することにより、通信料の負担を軽減できることなどから利用が広まってきている。携帯電話によるコンテンツ流通においては、課金システムが整備されていることに加え、コンテンツのコピーが困難であることから、コンテンツ提供者側からも高い期待が寄せられているところである。

映像配信

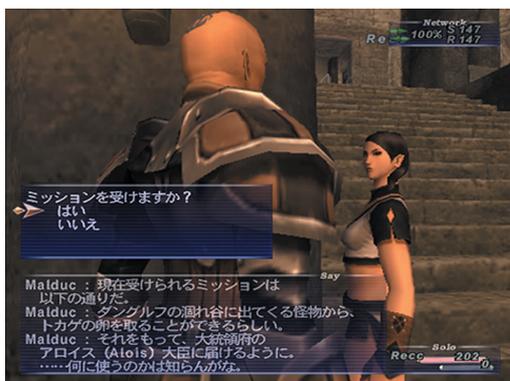
映像配信については、ストリーミング技術を用いた「インターネット放送」と呼ばれるサービスを提

供するサイトが既に存在しているが、ブロードバンドが急速に普及し始めた平成13年頃を境に、高品質のサービス提供に目途がついたことなどから、これらをビジネスとして有料で提供する事業者の参入が目立っており、映画配信、音楽/スポーツライブ中継など、様々なコンテンツが提供されている。平成13年7月には、コンサートのライブ中継がインターネット経由で行われ、我が国で過去最大規模の有料ライブ中継となった。このイベントでは、ライブ中継を視聴するためのID及びパスワードを有料で販売し、これを用いて中継サイトにアクセスするという方法がとられ、ブロードバンドユーザー向け「S席」(384Kbpsで配信)が1,600円で9,000アカウント、ナローバンドユーザー向け「A席」(56Kbpsで配信)が800円で15,000アカウントが発売され、ほぼ完売となった。なお、利用者への課金は、ISPの接続料金に上乗せする形で行われた。

音楽配信

インターネットによる音楽配信ビジネスについては、MP3の普及により早くから複数の事業者が参入しており、そのうちいくつかは有料ビジネスとして軌道に乗りつつある段階である。しかし、デジタルコンテンツは複製が容易であることや、ダウンロード時間の長さや高い料金設定等の理由により大きな市場を形成するまでには至っていないのが実情である。今後、複製防止等の課題が解決し、音楽業界の本格的な参入・競争が始まれば、急激に普及する素地はできているものと考えられる。

図表 ネットワークゲームの事例



2 ネットワークコンテンツに対する利用者ニーズ

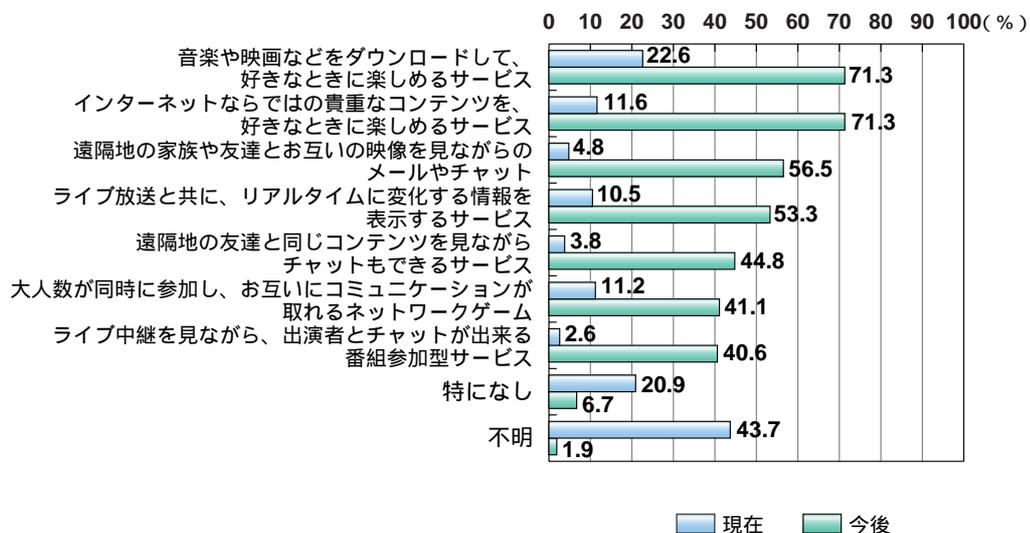
- 有料コンテンツの価格は「レンタル」と同等以下の水準を希望

「ITと国民生活に関する調査分析」の結果によると、ブロードバンドを利用して受けられるサービスに対するユーザーのニーズは高まっていることが分かる(図表)。いずれのサービスについても現在の利用状況に比べて高い利用意向が示されているが、特に「音楽や映画などをダウンロードして、好きなときに楽しめるサービス」や「インターネットならではの貴重なコンテンツを、好きなときに楽しめるサービス」については、7割以上の人々が今後の利用意向を示しているなど、高品質なコンテンツを用いたエンターテインメント性の高いサービスに対する

希望が強い。

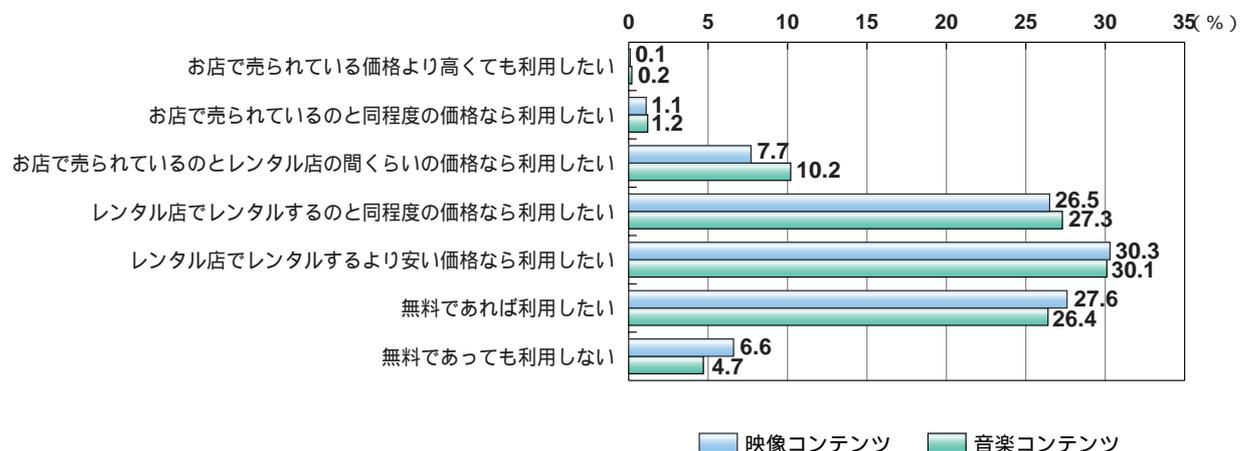
他方、総務省郵政研究所の行ったインターネット上での調査によると、映像・音楽コンテンツの有料での利用意向についてみると、「無料であれば利用したい」という回答が3割近くに上り、レンタルビデオやレンタルCD程度の価格以下ならば有料でも利用したいという意見が大半を占めている(図表)。これは、インターネット配信されるコンテンツを利用する際の意識が、コンテンツを購入・保存するというよりも、コンテンツを借りる(「レンタル」)感覚に近いからであると考えられる。

図表 ブロードバンドで提供されるコンテンツサービスの現在の利用状況 / 今後の利用意向(複数回答)



(出典) 「ITと国民生活に関する調査分析」

図表 インターネットで配信される映像・音楽コンテンツに対する支払い金額の意向



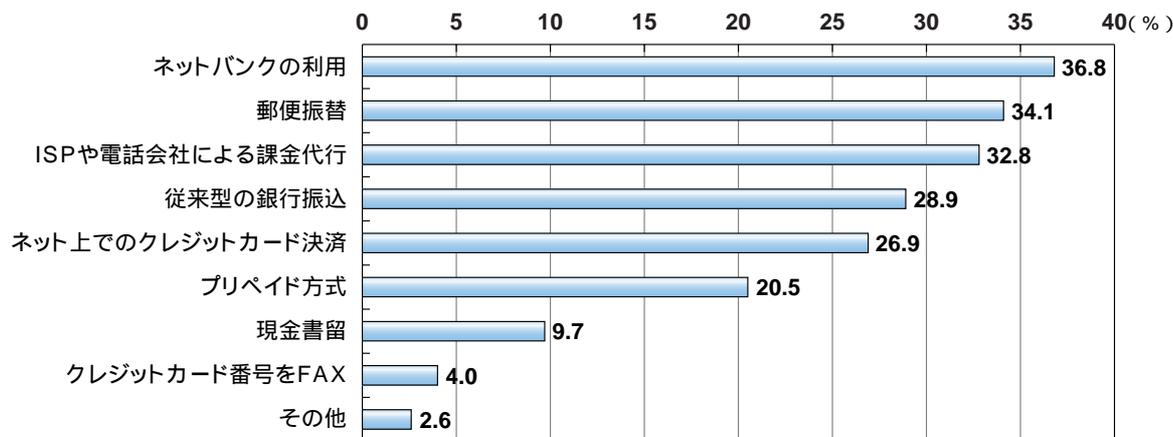
(出典) 総務省郵政研究所「パソコンやインターネット上の不正行為とセキュリティーに関する意識調査」

また、利用したいネットワークコンテンツ購入時の決済手段をみると、現在電子商取引等で多く用いられている郵便振替・銀行振込・クレジットカード等とともに、ネットバンクや電気通信事業者による課金代行といった比較的簡単な手続で少額の決済が可能な決済手段に期待が高い（図表）。

コンテンツ利用時の不安や不満を感じる点については、現状の回線速度に対する不満に次いで、「個人情報が漏洩しないか不安である」や「支払処理が正しく行われるか不安である」と回答した人が半数前後となっており、コンテンツを利用する際の購入手続等の手間に対する不満感や、魅力のあるコンテンツの不足感以上に、個人情報等への不安感が高いことには注目すべきであると思われる（図表）。

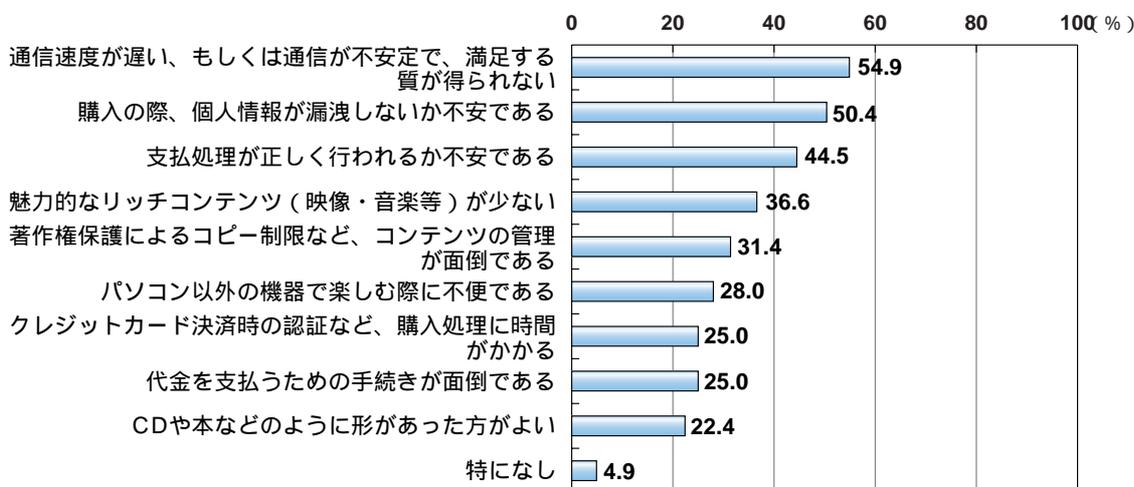
このように、インターネット利用者における魅力のあるコンテンツに対するニーズは高いものの、高額なコンテンツを購入するというよりも、安価で手軽に利用できるコンテンツへの期待が強い。また、その利用を妨げる原因としては、コンテンツを購入する際の個人情報保護等インターネット利用環境に関する不安が大きい。ネットワークコンテンツの流通を一層促進させ、ネットワーク社会を魅力あるものとするためには、魅力あるコンテンツを増やすとともに、インターネット利用者の不安感を取り除き、手軽で安全な決済システムを構築するなど、インターネット利用環境の整備を進め、コンテンツ流通のためのシステム・ルール等を確立していく必要がある。

図表 有料コンテンツを購入する際に利用したい決済手段（複数回答）



（出典）総務省郵政研究所「パソコンやインターネット上の不正行為とセキュリティに関する意識調査」

図表 インターネットで提供されるコンテンツ利用時の不安や不満（複数回答）



（出典）「ITと国民生活に関する調査分析」

3 知的財産権の保護と利用者の意識

- 複製が容易なデジタルコンテンツにより複雑化する著作権問題

(1) デジタルコンテンツの複製問題

デジタルコンテンツは容易に複製が可能であり、しかも複製による劣化がほとんどないことから、コピープロテクト等の問題は今までたびたび議論の対象となってきた。現在では、PtoP (Peer to Peer) によるファイル交換システムや音楽CDの違法コピー等、インターネットの普及やパソコンの高性能化等により顕在化した著作権等の侵害が問題となってきた。

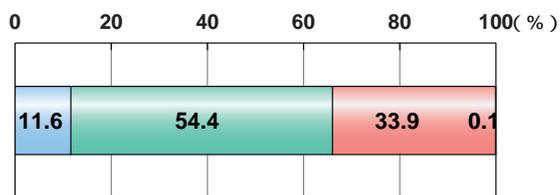
ファイル交換システム

PtoPとは、クライアント・サーバー型のシステムのように一つのサーバーに集められたデータを複数の端末から引き出すのではなく、パソコン等の端末間で直接データ交換を行うシステムを指す。このPtoPを実現するソフトウェアとしてはファイル交換システムが代表的であり、このソフトウェアを用いると、インターネット上の多数の端末間で、サーバーの負荷を気にすることなく簡単に電子ファイルを交換することが可能となるなど、利便性の向上が図られる。ところが、ファイル交換システムを利用することにより、インターネット利用者がインターネット上の多数の人々から無料で電子ファイル入手することが可能となるため、このようなサービスの提供が著作権者等の権利の侵害につながっているのではないかという議論がなされている。

特に裁判で争われたものとして有名なのは、音楽ファイル交換システムとして極めて多くの利用者を集めた「Napster」社に対して、2000年7月米国連邦地裁が同社のサービス停止の仮処分命令を下した判決である。同社は連邦控訴に控訴したが、2001年2月、連邦控訴もこのサービスが著作権侵害に当たると認定し、同年3月には連邦地裁が同社に対し、レコード会社等の原告側が著作権侵害の被害を明示した曲についてサービス停止を命じる仮処分を決定し、原告・被告双方ともこれを受け入れた。同様のPtoPソフトによるサービスは我が国においても提供されていたが、平成14年1月、日本音楽著作権協会(JASRAC)と大手レコード会社19社は、ファイル交換サービスの提供者に対し、市販の音楽CDから作成したMP3形式の音楽ファイルの提供差し止めを求める仮処分を東京地方裁判所に申請、同地裁は平成14年4月これらを禁じる仮処分命令を下している^(注)。

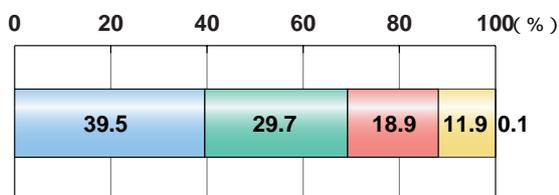
「ITと国民生活に関する調査分析」によると、このようなPtoPソフトの存在を知っている人は66.0%となっており、さらに、これらを実際に利用したことがある人も11.6%と1割を超えている(図表)。また、PtoPソフトによる音楽ファイル交換を行いたいと回答した人は39.5%と4割近くに上り、「著作権者の同意が得られている場合のみ利用したい」の29.7%を上回っている(図表)。

図表 PtoPソフトウェアの認知状況と利用経験



■ そういったソフトウェアは知っていたし、利用したこともある
 ■ そういったソフトウェアは知っていたが、利用したことはない
 ■ そういったソフトウェアは知らなかった
 ■ 不明

図表 PtoPソフトウェアによる音楽ファイル交換の利用意向



■ 音楽ファイルを無料で入手できるのであれば、利用したい
 ■ 音楽ファイルの著作権者の同意が得られている場合のみ利用したい
 ■ 特に利用する気はない
 ■ わからない
 ■ 不明

図表、(出典)「ITと国民生活に関する調査分析」

(注) オランダでは、2002年3月、交換システムを提供している企業側に、その技術の利用方法の責任は問えないとの司法判断がなされている

パソコンによる音楽CDの複製

また、CDを自分で作成することのできるCD-Rの普及により、パソコンを利用して音楽CDを複製することも容易になっており、平成14年3月、日本において初めてパソコンによる複製が極めて困難なコピーコントロールCDが発売された。このCDでは、Midbar Tech社（イスラエル）が開発したCactus Data Shieldという方式を用いており、通常のCDプレーヤーでの再生やカセットテープ等のアナログ機器への録音などは可能だが、パソコンのハードディスクへの保存やCD-Rへの記録、MP3のエンコーディングが不可能となっている。欧米ではこうしたコピーコントロールCDは既に発売されており、日本においても、音楽業界などによる複製に対する自衛策として、今後このような動きが加速するものとみられる。

(2) 著作権に対するインターネット利用者の意識

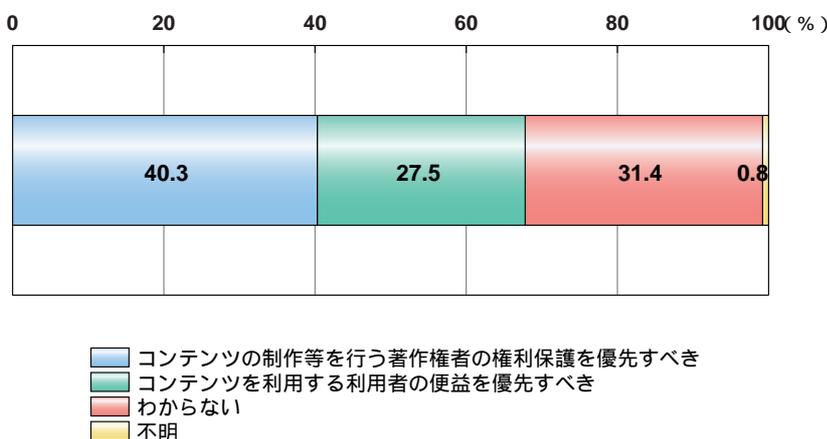
著作権は、著作者の利益を保護し、他のものによる著作物の複製等を制限する権利である。他方、著作権法は、著作物の公正で円滑な利用を促し、文化発展への寄与を目的として、一定の範囲内での権利

の制限も規定している。すなわち、著作者の権利を保護することで著作者の創作意欲を維持することと、他のものによる著作物の利用の自由を保持し、コンテンツ等の円滑な流通を促すことの双方を、バランスよく保つことで文化の発展等を促すことが可能となる。

しかしながら、現在ではインターネットの普及等により、複製が容易なデジタルデータが広範に流通しているため、問題が生じてきていることは上述のとおりである。

「ITと国民生活に関する調査分析」によれば、インターネット利用者に対して著作権に対する意識としては、40.3%の人が「著作権者の権利保護を優先すべき」と回答しており、最も多い回答となっているものの、「利用者の便益を優先すべき」と回答した人が27.5%となっている（図表）。今後、著作権者の権利の保護と利用者の利便性を両立し、利用者の著作権に対する認識を深めるとともに、コンテンツの流通を促進させるルール作りが重要となってきているといえる。

図表 著作権に関する考え



(出典) 「ITと国民生活に関する調査分析」

4 ネットワークコンテンツの海外動向

- ブロードバンド先進国のコンテンツビジネス

我が国でも、近年DSLの料金の急激な低下等を背景にブロードバンドが普及してきているところであるが(1-1-3参照)、ブロードバンドの普及が我が国よりも進展している韓国や米国では、我が国に先立ってブロードバンドを前提としたコンテンツビジネスが軌道に乗り始めている。

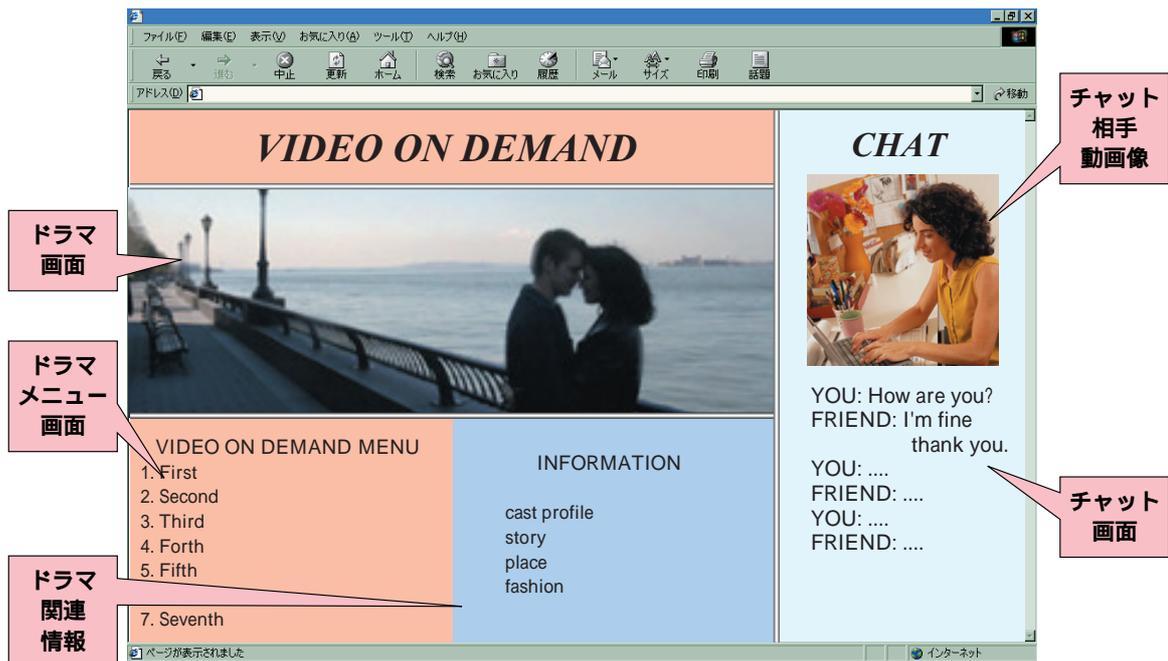
(1) 韓国

韓国はブロードバンドの普及率で世界の最先端に位置し(1-1-3参照)、韓国情報通信部によれば、自宅からインターネットを利用している世帯のうちブロードバンドを利用している世帯は57.3%となっており(2002年2月)、米国の19.1%(2001年9月)等、他の先進国と比較しても圧倒的に高い。これは、「2002年までに全国を超高速基幹網で結び、知識情報社会の情報インフラを早期に構築する」という目標を掲げて1999年3月に制定された「CYBER

KOREA 21」計画等の国家戦略によるところが大きく、情報通信インフラの上で、行政活動、産業活動、国民生活などあらゆる活動を活性化していこうという試みともつながってきている(2-7-3参照)。

このような状況を背景に、韓国においてはブロードバンドを利用したサービスが既に数多く提供されている。行政分野や教育分野でのサービスも提供されているが、国民の利用を推し進めている大きな要因の一つとして、娯楽分野でコミュニケーション要素とエンターテインメント要素を併せ持つサービスの人気が高いことが挙げられる。例えば、友人とチャットを楽しみながらVOD(Video on Demand)でドラマを閲覧できるサイトや、数千人が同時に参加できるネットワークゲーム等に人気が集まっている(図表)。

図表 韓国におけるドラマVODの事例(イメージ)



(2) 米国

インターネット先進国である米国においても、ブロードバンドは急速に普及しつつある。米国商務省が2002年2月に公表した“A Nation Online”によると、2001年9月時点で、自宅からインターネットを利用している世帯のうち、ブロードバンドを利用している世帯は19.1%となっている。

音楽の有料配信サービスでは、著作権管理と課金の仕組の双方が必要となるが、この両方を兼ね備えるプラットフォームとしてPressplayとMusicNetが、ともに2001年12月よりサービスを開始している。

Pressplayは、ソニーとVivendi Universal（フランス）の合併事業で、EMI Recorded Music（米国）やインディーズ系レコード会社が楽曲を提供している。現在は、提携するYahoo、Microsoft（MSN Music）、Roxio、MP3.com（すべて米国）を通じて配信を行っている。

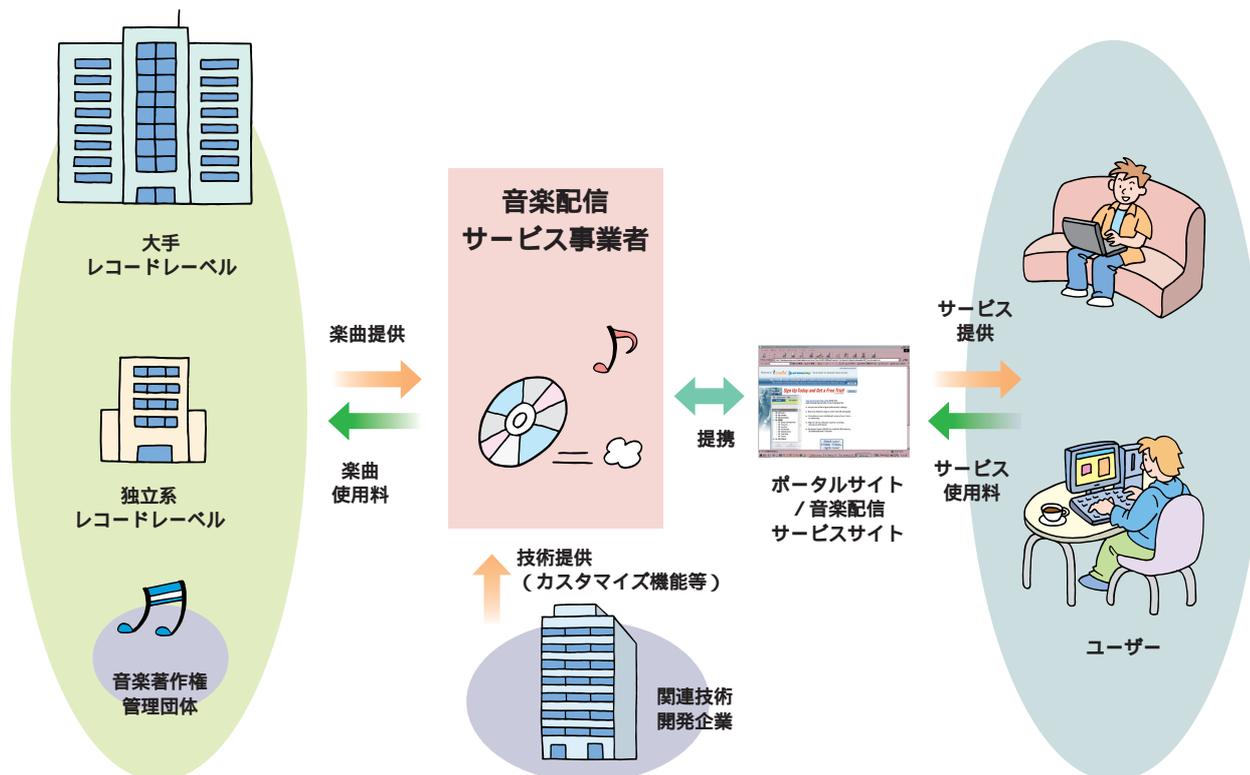
また、MusicNetは、Warner Music Group、

BMG Entertainment、EMI Recorded Music（すべて米国）等のレコード会社と提携し、Real NetworksやAmerica Online（AOL）を通じてサービスを提供している。

両社は、レコード会社から楽曲のライセンスを受けるなどの手続を経て音楽配信を行っており、利用者への課金は月額料金制となっている。例えば、Pressplayの場合、最も安い「ベーシック」のプラン（ストリーミング300曲、ダウンロード30曲）が月額9.95ドル、最も高い「プラチナ」（ストリーミング1,000曲、ダウンロード100曲、CDへの書き込み20曲）が月額24.95ドルという価格体系になっている。

このようなサービスにより、これまで無料ファイル交換サービス等を利用してインターネット上の音楽を楽しんでいた米国のユーザーを、どれだけ有料音楽配信サービスへ引き込めるかに注目が集まっている。

図表 米国の有料音楽配信サイト（Pressplay）



5 著作権等の保護と利用者の利便性向上

- ネットワークコンテンツの円滑な流通に向けた取組

ネットワーク社会におけるコンテンツ流通の促進のためには、著作権者等の権利の保護と利用者の利便性の双方を充足させることが必要である。これらのバランスをとりつつ両者の利益を最大化し、コンテンツの流通を促進するためには、著作権者とその権利の利用者であるコンテンツプロバイダ間の権利処理、及びコンテンツプロバイダと一般ユーザー間における安全、簡便かつ権利を侵害しないコンテンツ配信・課金処理の双方が適切に運用される必要がある。

(1) 権利処理の円滑化

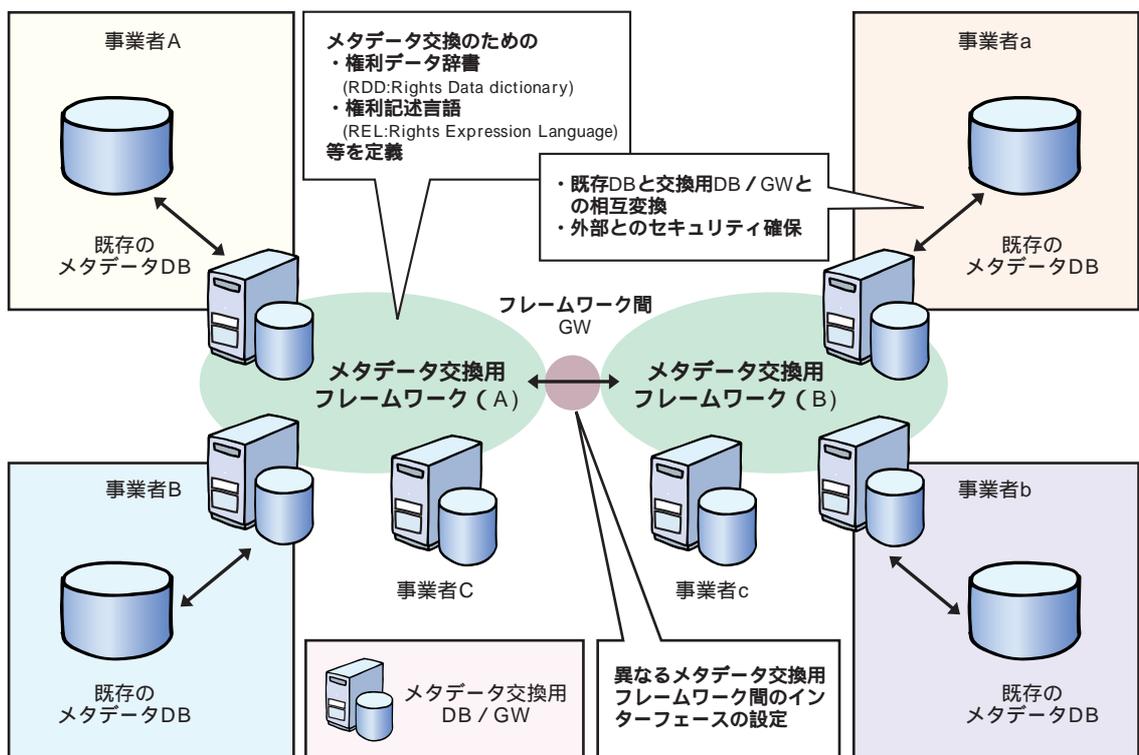
映像コンテンツには多数の著作物が使用され多数の者が製作に関与することが多いため、その権利関係は複雑である。したがって、例えば、放送番組をインターネット上で配信する場合、番組制作者の著作権はもとより、原作者や脚本家の著作権、番組中で使用されている音楽の作詞・作曲家の著作権、出演者や演奏家の著作隣接権等、多数の関係者の様々な権利処理をしなければならない。総務省では、こうした諸権利を円滑に処理するための仕組の構築等、放送番組に代表されるブロードバンド・コンテンツ

の著作権等の保護とネットワーク流通の円滑化に向けた諸課題の抽出とその具体的方策等について検討するため、「デジタルコンテンツのネットワーク流通市場形成に向けた研究会」を平成13年2月より開催し、同年7月に報告書を取りまとめた。

本報告を受け、総務省では、ブロードバンド・コンテンツのネットワーク流通に当たり必要な著作権等の処理をネットワーク上で円滑に行うための権利クリアランスシステムに関し、そのコンセプトについて検討し、平成13年12月に検討結果を公表するとともに意見募集を行った。

これらを受け、権利者とその権利の利用者との間で、放送コンテンツのネットワーク流通に向けた権利クリアランスシステムの在り方に関する議論も開始されている。ここでは、放送局や権利者団体等が保有する既存のデータベースを相互に結び付けるためのメタデータ（コンテンツに関する情報）交換用フレームワークの在り方（図表）、ブロードバンド・コンテンツのネットワーク配信に求められる権利保護技術、ブロードバンド・ネットワーク向けのコンテンツのビジネスモデル/権利処理、コンテン

図表 メタデータの交換フレームワークのイメージ



ツの二次利用申請の効率化などについて幅広く議論されている。特に、メタデータ交換用フレームワークは、様々な分野に広く適用可能な、権利クリアランスシステムの基本機能として重要な検討テーマである。

これらを踏まえ、総務省では、ブロードバンド・コンテンツのネットワーク流通の円滑化に向けて、平成14年度から、権利クリアランスシステムに関する実証実験を実施する予定である。

(2) CDN (Contents Delivery Network)

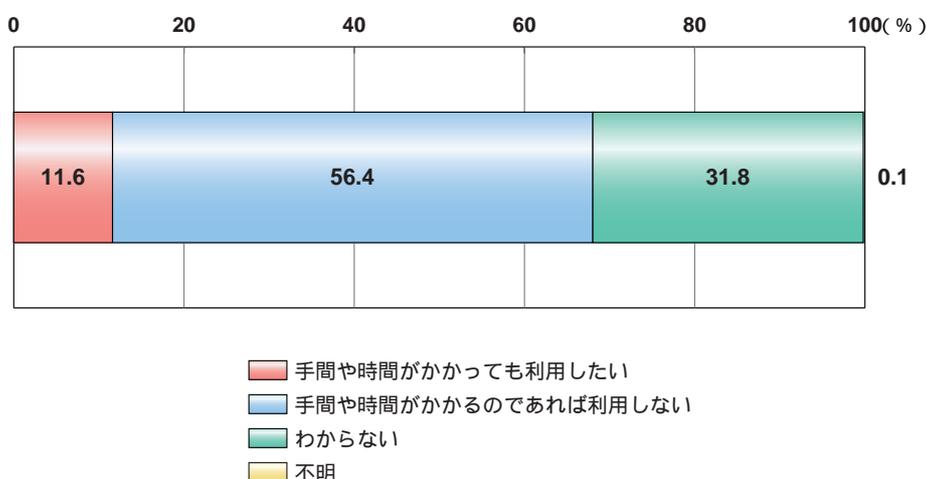
「ITと国民生活に関する調査分析」によれば、著作権保護システムの利用意向について、「手間や時間がかかるのであれば利用しない」という回答が56.4%と最も多かった(図表)。前述のネットワークコンテンツに対する利用者の利用意向(1-5-3参照)と併せて考えると、ネットワークコンテンツの一層の流通に向け、課金システム等の信頼性が確保されることに加えて、コンテンツ入手における利便性を高めることも、重要な要素であることが示されている。

高品質のコンテンツをインターネット経由で配信するためのプラットフォームは、一般にCDN (Contents Delivery Network) と呼ばれ、コンテンツの配信とともに、課金や利用者の認証、著作権保護を同時に行うソリューションサービスとして提供されている。このようなサービスを提供する事業者

が我が国においても続々と増加しているところであり、今後のコンテンツ配信ビジネスの普及に向け、活躍が期待されている。

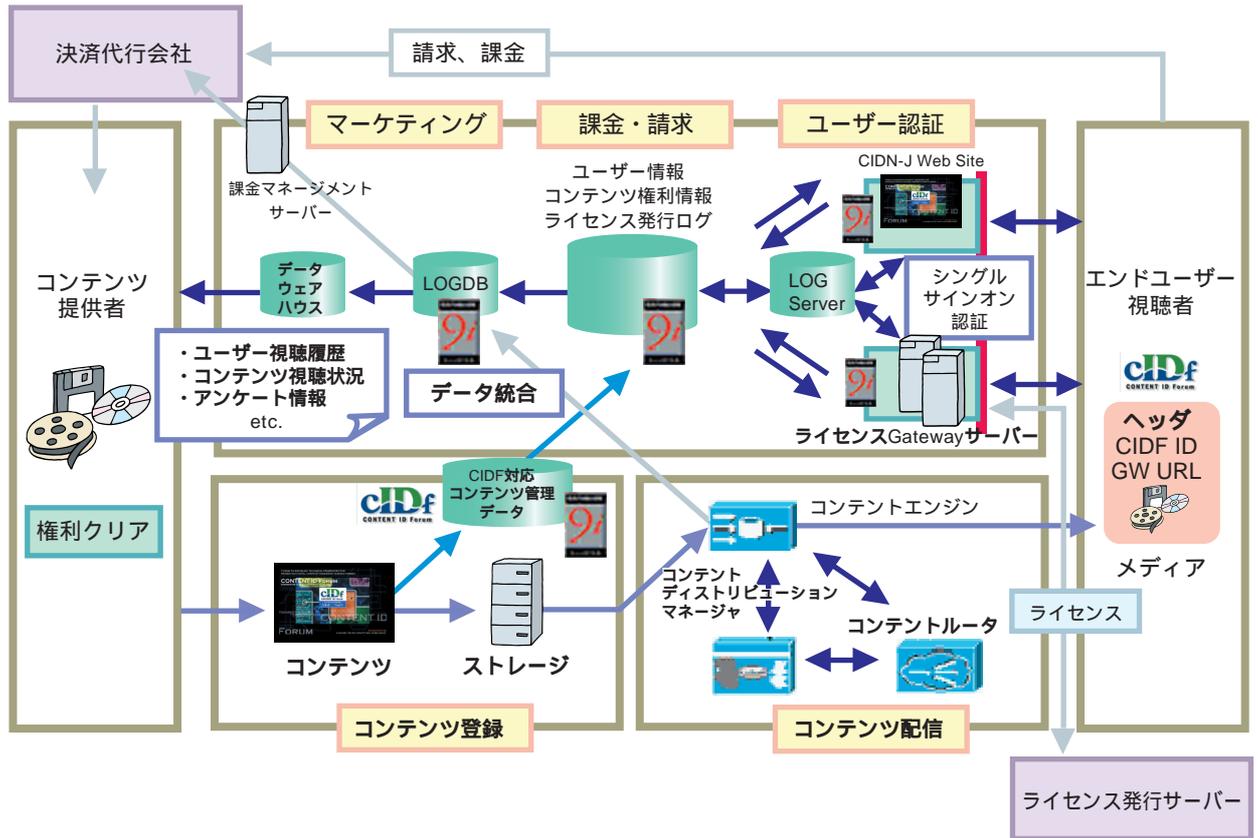
CDN JAPANは、CDNの構築及びビジネスモデルの検証を目的として、大手ISPを中心とした約30社により平成13年3月に組織された団体である。同年11月に統合ブロードバンド配信システム「CDN-Jプラットフォーム」を稼働し、ブロードバンドコンテンツの配信実験を行い、平成14年1月より有料配信を開始、同年4月からは事業を開始した(図表)。CDN-Jでは、ブロードバンド利用者を前提として、300kbps及び1Mbpsの回線速度で、不正利用防止のために「コンテンツIDフォーラム(cIDf)」が提唱する「コンテンツID(cID)」を付したコンテンツの配信を行い、同時に課金・決済のシステムも提供する。「コンテンツID(cID)」とは、著作権を保護しながらコンテンツの流通を促進するために必要となるデジタルコンテンツに付与される固有の識別子等の属性情報セットである。コンテンツIDは、電子透かし等の技術を用いて、当該コンテンツの権利関係や作成年月日などの属性情報や、コンテンツの流通履歴、販売履歴等を記録することが可能となり、このコンテンツIDを基に、ネットワーク上での不正利用コンテンツを検出することが可能となるものと期待されている(図表)。

図表 コンテンツ配信時における著作権保護システムの利用意向



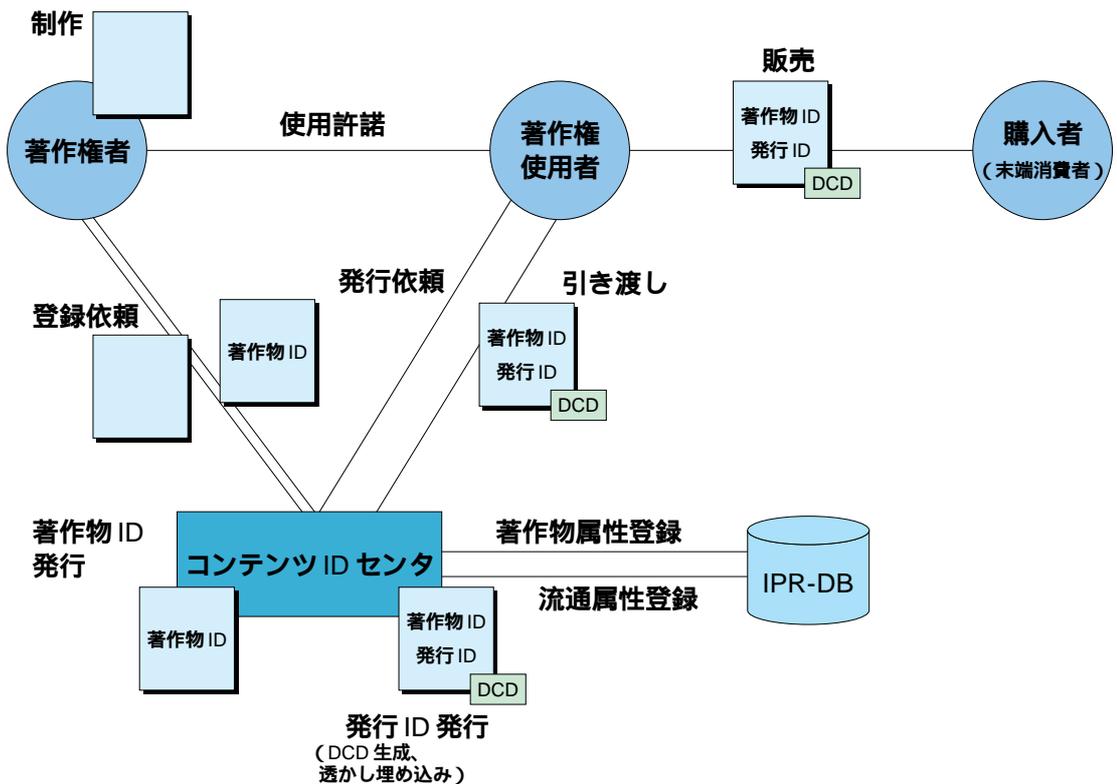
(出典) 「ITと国民生活に関する調査分析」

図表 CDN-Jプラットフォームの仕組み



(出典) CDN JAPAN 報道発表資料 (平成 14 年 1 月 29 日)

図表 コンテンツIDの発行処理フロー



(出典) 「cIDf仕様書第 1.1 版」(コンテンツIDフォーラム)