

# IP化の進展に対応した競争ルールの在り方に関する懇談会

---

---

2006年2月22日

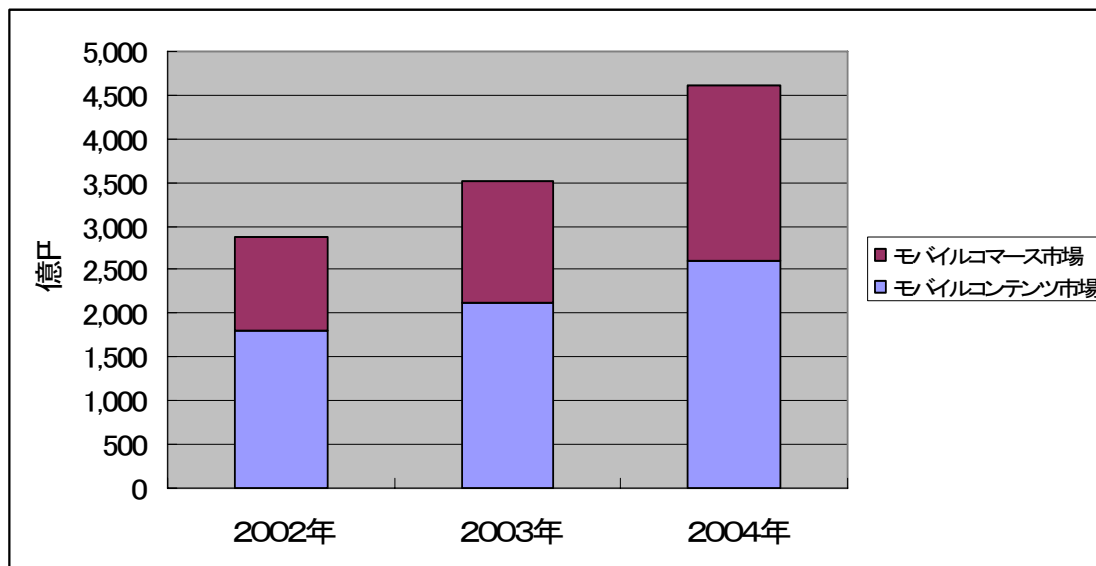


モバイル・コンテンツ・フォーラム

<http://www.mcf.to>

<http://www.mobilecontentforum.org>

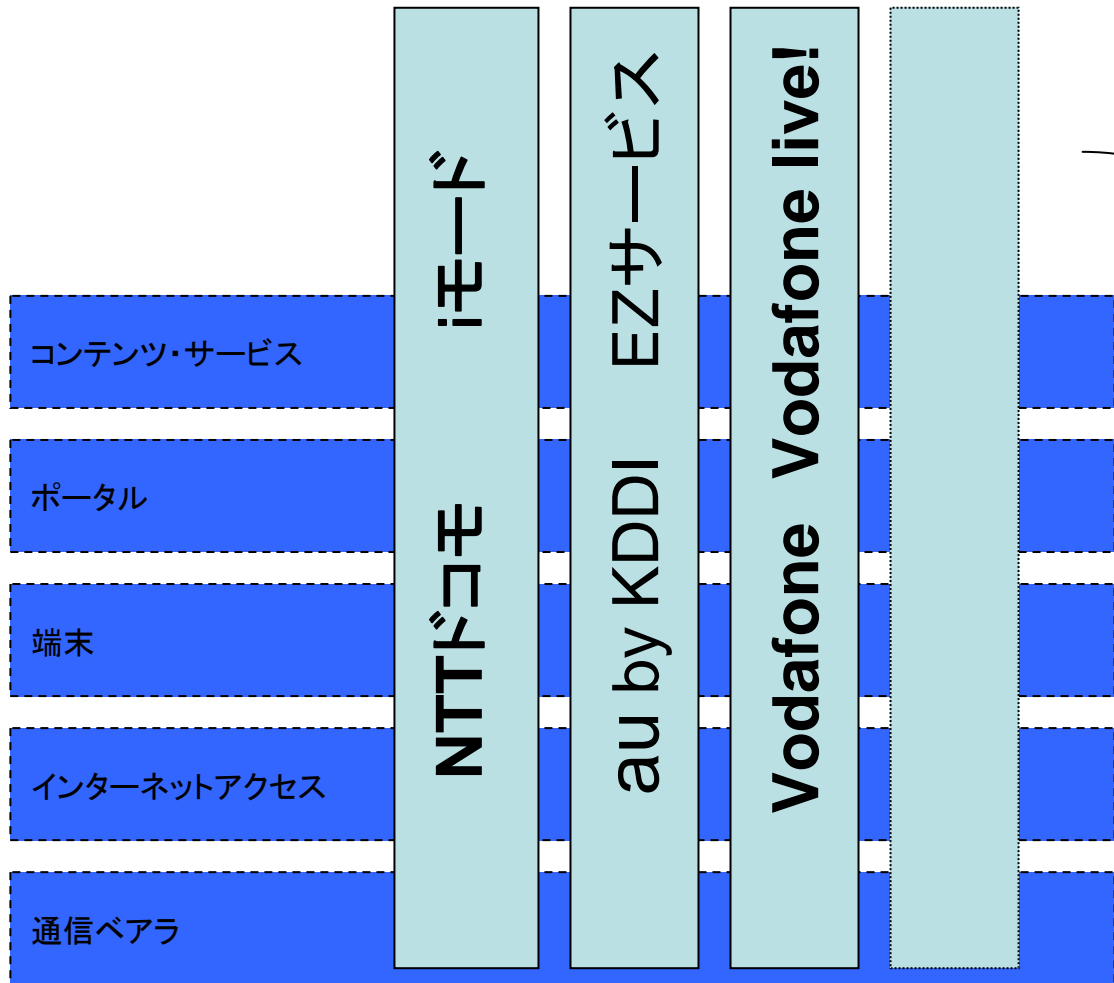
## モバイルコンテンツ関連市場は急激に拡大している



市場カテゴリー	2002年	2003年	対前 年比	2004年	対前 年比
モバイルコンテンツ市場	1,793億円	2,133億円	119%	2,603億円	122%
モバイルコマース市場	1,078億円	1,389億円	129%	2,013億円	145%
モバイルコンテンツ関連市場合計	2,871億円	3,522億円	123%	4,616億円	131%

(財) マルチメディア振興センター/モバイル・コンテンツ・フォーラム調査

# モバイルのビジネスモデルとブランド

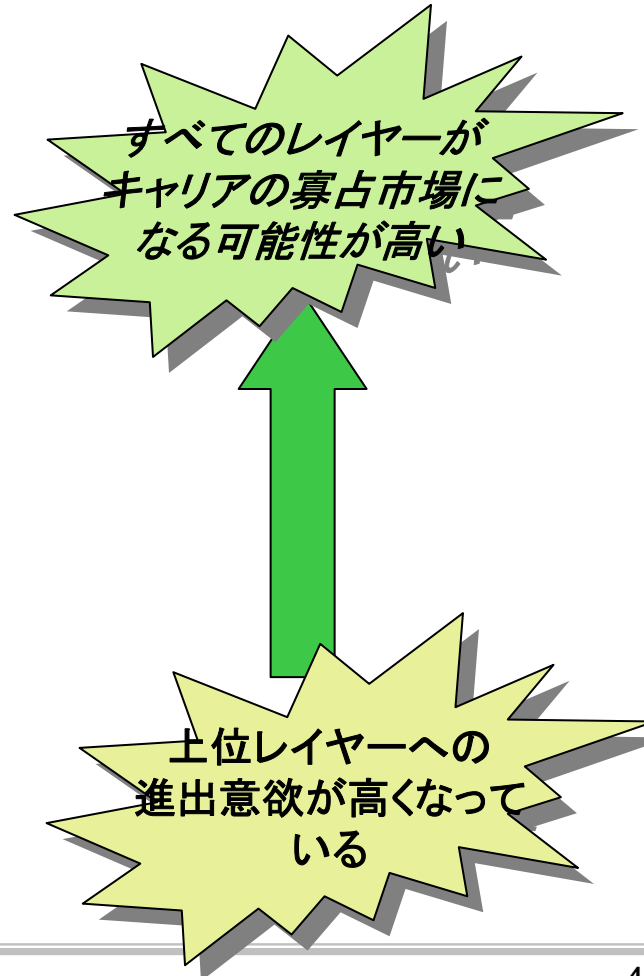
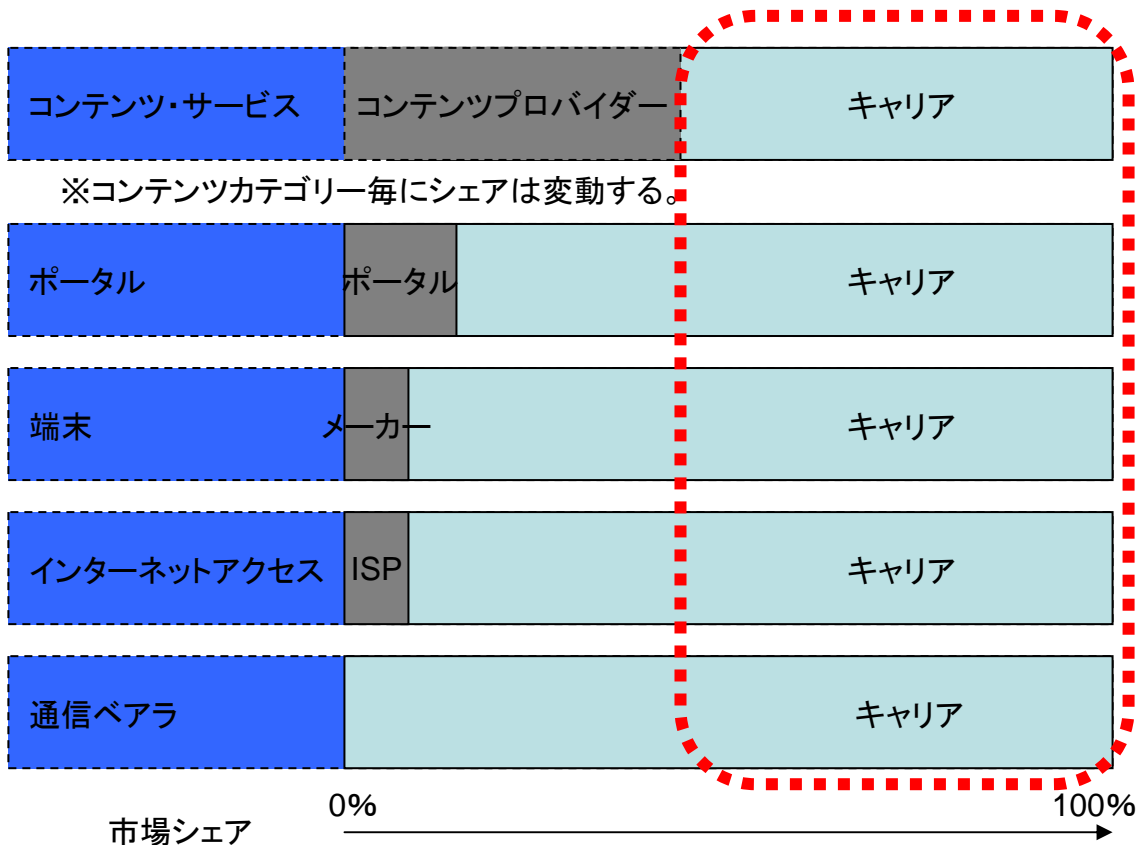


## ブランド 垂直統合型の ビジネスモデル

- ・各レイヤーを最適化
- ・ユーザービリティの高いサービスを構築可能
- ・ビジネスモデルを早期に構築可能

# キャリアの上位レイヤーへの進出

**当初日本のモバイルビジネスを拡大した垂直統合型モデルは優越的な地位にある通信事業者が上位レイヤーの事業へ進出する事によって他のレイヤーの競争環境に大きな弊害を与えつつある。**



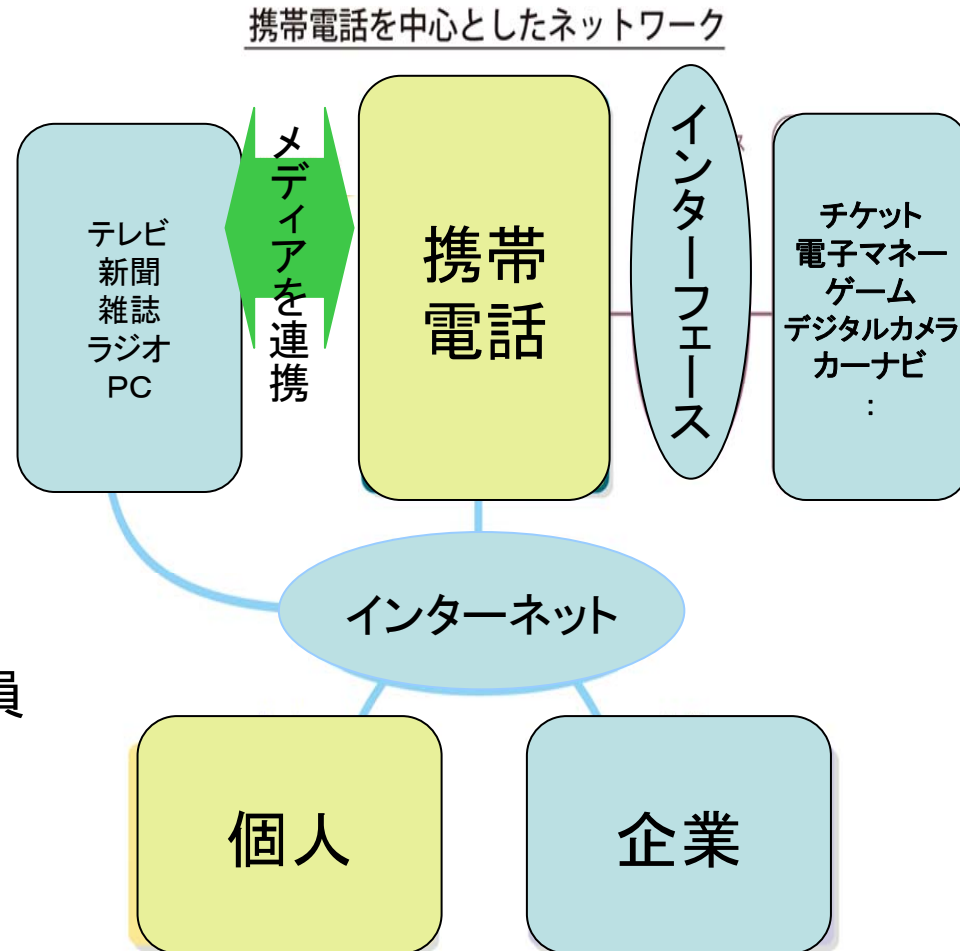
# モバイルの特性と期待される役割

- あらゆるメディアを連携する携帯電話

- ポータブル&パーソナルの特性では代替するメディアはない。

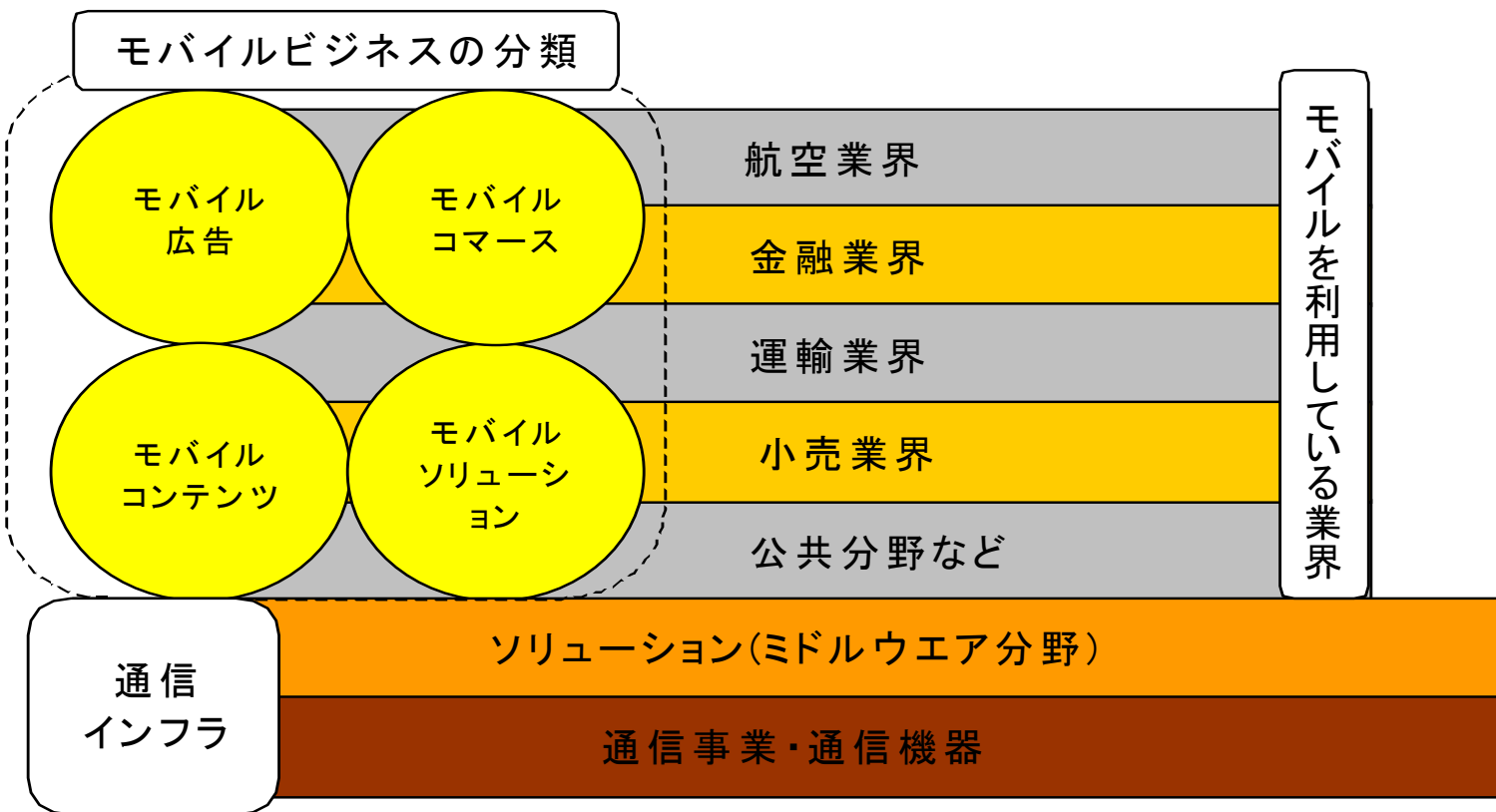
- 携帯電話は  
メディア&販売チャネルへ

- 高齢者、若年者を含めた国民全員が利用するユビキタス端末へ



# モバイル業界と他業界との関係性

モバイルインターネットはあらゆる産業のインフラとなっている。

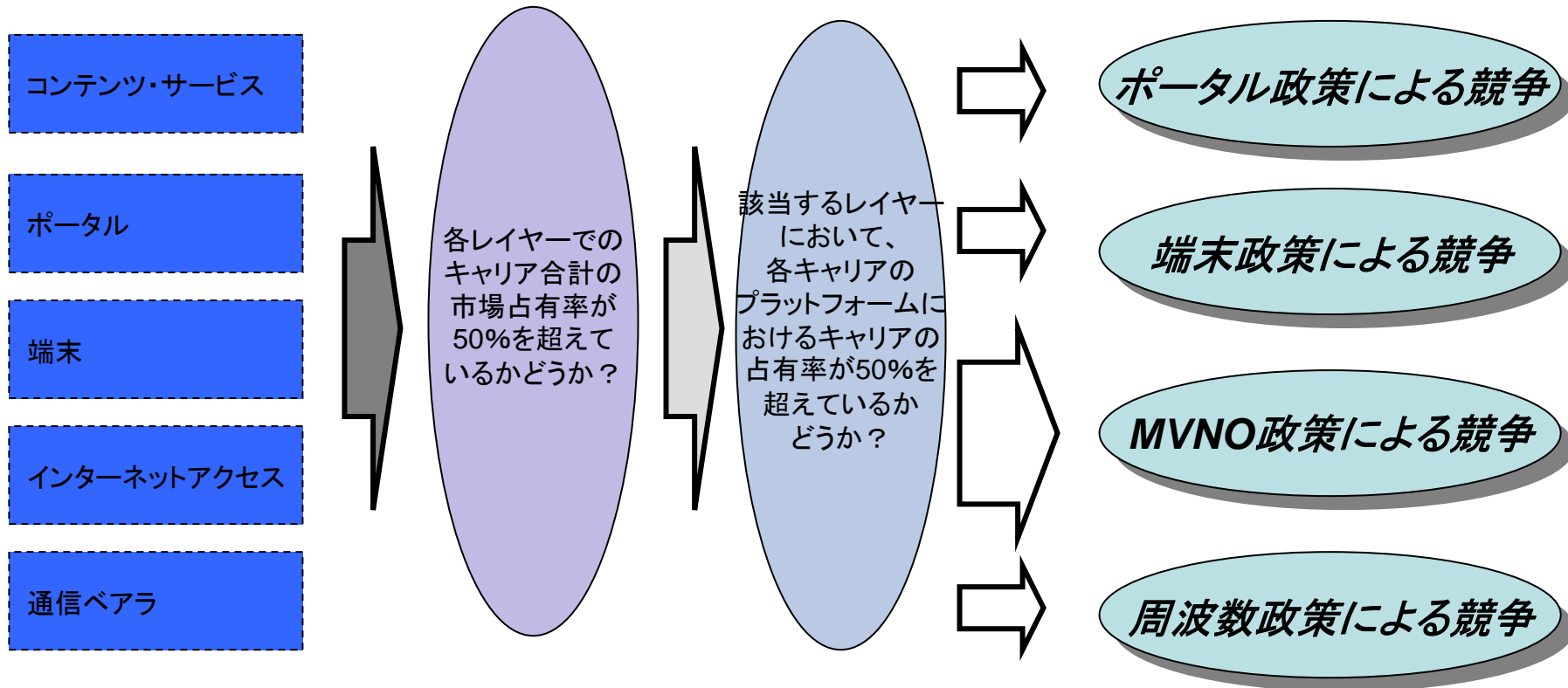


# 事業レイヤーにおけるプレイヤー分布

**IP化の進展によるユビキタス環境でのビジネス拡大に主要な機能を提供する  
モバイルビジネスでは多様なモデルが成立する競争環境が必要**

	①	②	③	④	⑤
コンテンツ・サービス	コンテンツ プロバイダー	コンテンツ プロバイダー	コンテンツ プロバイダー	コンテンツ プロバイダー	キャリア
ポータル	ポータル	ポータル	ポータル	キャリア	キャリア
端末	メーカー	メーカー	キャリア	キャリア	キャリア
インターネットアクセス	ISP	キャリア	キャリア	キャリア	キャリア
通信ベアラ	キャリア	キャリア	キャリア	キャリア	キャリア

**通信ベアラの優越的な地位が、他のレイヤーの寡占状況を引き起こさない競争環境を実現する政策が必要。**



# レイヤーの競争政策案

**周波数政策**による  
上位レイヤーでの競争環境実現

- ・新規事業者への周波数割り当てによる参入機会の拡大

**MVNO政策**による  
上位レイヤーでの競争環境実現

- ・接続ルールと技術要件の明確化
- ・端末機器の導入試験等の基準緩和と試験基準等の明確化
- ・MVNOへの提供を義務化

**端末政策**による  
上位レイヤーでの競争環境実現

- ・キャリアメニュー以外のポータル利用のためユーザーが任意にアクセス先を登録できる専用ボタンホームボタン(仮称)の実装義務化

**ポータル政策**による  
上位レイヤーでの競争環境実現

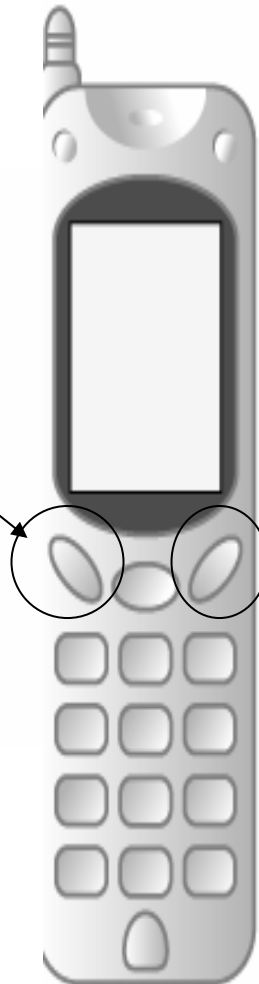
- ・ユーザー認証システム(ユーザーID)の開放
- ・メニューカテゴリーでの公平な設置

## ホームボタンの実装イメージ

### ● キャリアボタン

日本の携帯電話には、キャリアの提供するポータルへ1プッシュでアクセスできるボタンが設置されている。

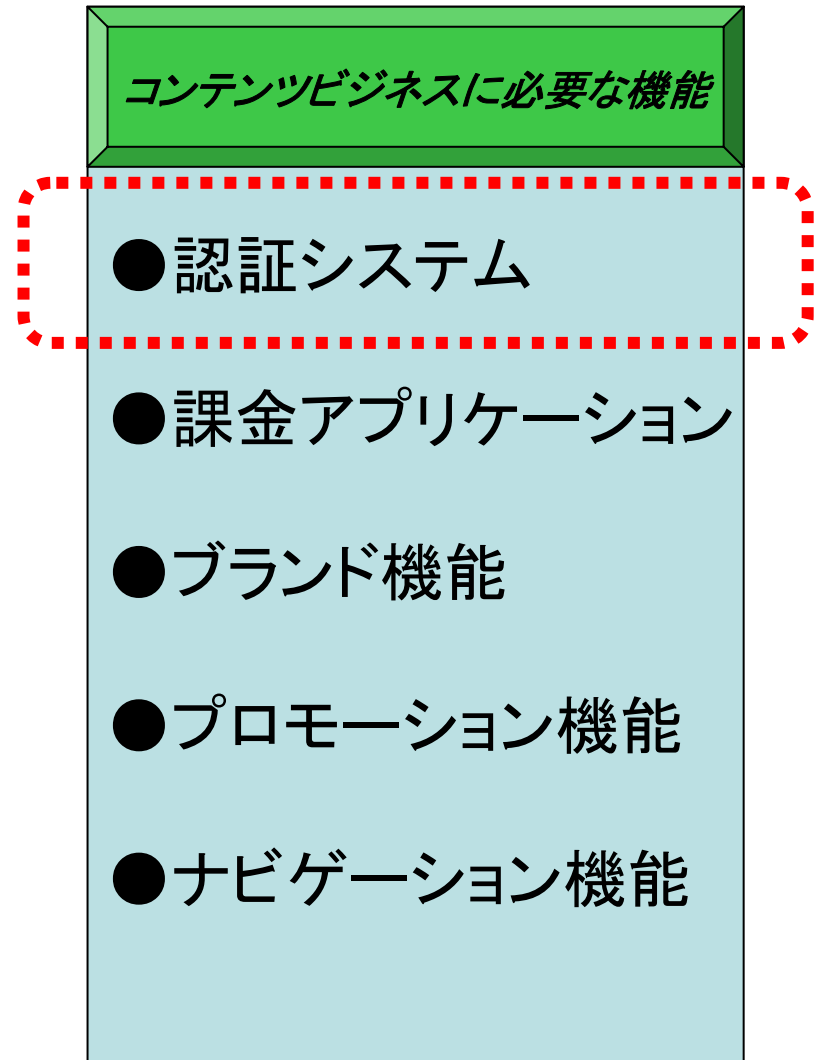
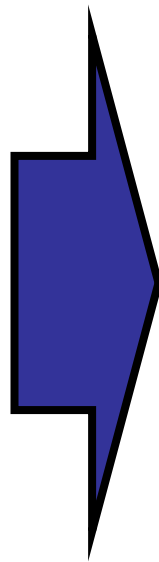
※現状、Bookmark、画面メモ等のURLを任意に設定できる機能がキャリアメニュー内に用意されているが、キャリアによって仕様は様々であり利用導線も深く公平な利用環境にはない。



### ● ホームボタン

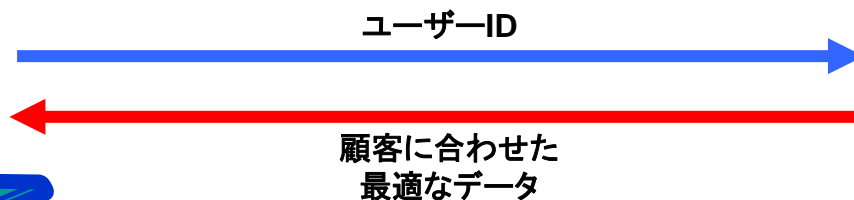
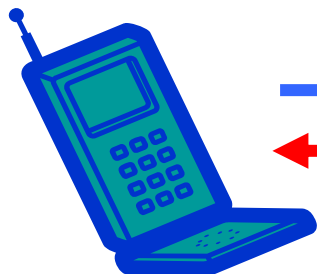
ユーザーが任意に設定できるボタンを設置すれば、キャリアボタンと公平な競争環境が与えられるため、このボタンに自社のポータルを設定させる競争が醸成される。

- 通信 × モバイル
  - 固定 × モバイル
  - WiFi × モバイル
  - CableTV × モバイル
- メディア × モバイル
  - 放送 × モバイル
  - 既存メディア × モバイル
- ITS × モバイル
- インターネット × モバイル
  - ISP × モバイル
  - ポータル × モバイル
- ソリューション × モバイル
- ブランド × モバイル

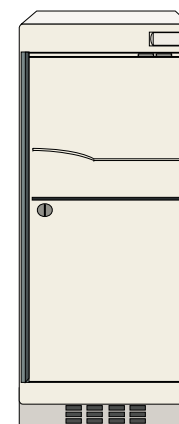


# モバイルでのユーザー認証システム（ユーザーID）

## ユーザー認証

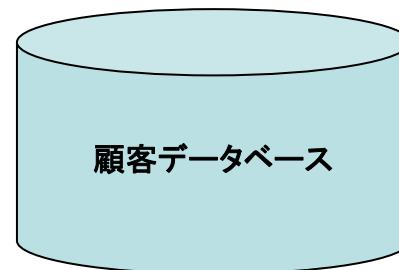


CP(コンテンツ・プロバイダー)  
WEBサーバ



顧客との契約  
・コンテンツの内容  
・契約期間  
・価格  
etc.

ユーザーID



モバイルコンテンツビジネスでは、少額の課金システムが実現されたため、月額定額(100円~300円)のユーザー課金モデルが急速に拡大した。

このモデルを成立させるためには、ユーザーに負担を掛けない認証システムが必要条件である。携帯電話ではアクセスした顧客を認証するためにユーザーID(PCではCookieで同様な機能を実現)を利用している。

現状、ユーザーIDは、一部キャリアを除いて一般サイトでの利用は不可能である。

## IP化の進展に伴うユビキタス環境での公平な競争環境の実現のため、 ユーザー認証システム(ユーザーID)の開放が必要

### ● 時系列認証

現在、携帯電話のコンテンツビジネスで主流になっている月額定額制のサブスクリプションモデルを実現するためには、簡易な認証で契約期間中の利用を認証する事が必要条件。そのためにはユーザー認証システム(ユーザーID)の開放が必要である。

### ● メディア列認証

ユビキタス環境のコンテンツビジネスでは、一度の認証で携帯電話、PC、放送等のメディアを横断して利用できるシングル・サインオンの実現が求められている。そのためにはユーザー認証システム(ユーザーID)の開放が必要である。

### ● キャリア列認証

本年11月からナンバーポータビリティが実現されるが、コンテンツポータビリティは、予定されておらず、キャリア変更にともないユーザーとCPとのコンテンツ提供契約は強制解約される。  
ユーザーIDの開放と、ユーザーIDのポータビリティを実現することで、コンテンツポータビリティも実現する必要がある。

# モバイルコンテンツの利用率について

- パケット定額制でコンテンツの利用率が急上昇する
- キャリア変更でコンテンツの利用率は低下する

	現在の利用 率 ↓	電話機交	キャリア	前回電話	定額制利	性別ダ	←平均値 ←標準偏差
		換回数 (4.65) (2.55)	変更回数 (0.75) (1.06)	機利用期 間(月) (19.30) (9.71)	用者ダ ミー (0.45)	年齢 (30.25) (10.24)	
1 タウン情報	(33.0)	3.91	-	-	7.33	-	+
2 芸能・エンターテインメント情報	(34.4)	+	-	-	18.96	-	9.08
3 英語等の学習・資格関連情報	(4.5)	+	+	-	3.53	-0.27	+
4 ニュース・天気予報	(56.2)	2.13	-	-	12.95	+	-8.92
5 電車や道路等、交通情報	(44.9)	1.74	-	-	7.29	-	+
6 モバイルバンキング	(16.1)	2.57	+	+	11.06	+	-9.51
7 着メロ	(51.9)	1.74	-4.05	-	+	-	6.98
8 着うた	(36.5)	2.50	-2.94	-	28.25	-0.81	+
9 着ごえ	(6.8)	+	-2.42	+	7.69	-	-
10 着うたフル	(7.8)	+	-	-	24.59	-	-
11 待ち受け画面	(37.1)	+	-	-	20.23	-	8.63
12 動画	(22.7)	+	-3.08	-	28.25	-0.30	-5.55
13 ゲーム	(38.3)	2.68	-5.92	-	18.29	-0.39	-
14 電子書籍(電子ブック)	(6.8)	+	-	-	11.15	+	-

出展：MCFケータイアクティブユーザー詳細分析報告書  
慶応大学 田中助教授調査