

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

株式会社インフォシティ
岩浪 剛太

視点

◆ 株式会社インフォシティ

■ コンピュータ・ソフトウェア開発会社

- ◆ 特色として、1980年代より通信ネットワーク、及び放送関連の研究開発的な技術・システムの開発を数多く手がける
- ◆ コンピュータやネットワークを新しいコンテンツ・サービスのメディアとして活用する技術開発に注力



◆ その他の視点

▶ コンテンツ・サービス

▶ ユーザ

▶ 新規創造志向

上位レイヤのプレイヤーからの視点

IP化の進展に対応した競争ルール

「IP化の進展に対応した」というキーワードの捉え方

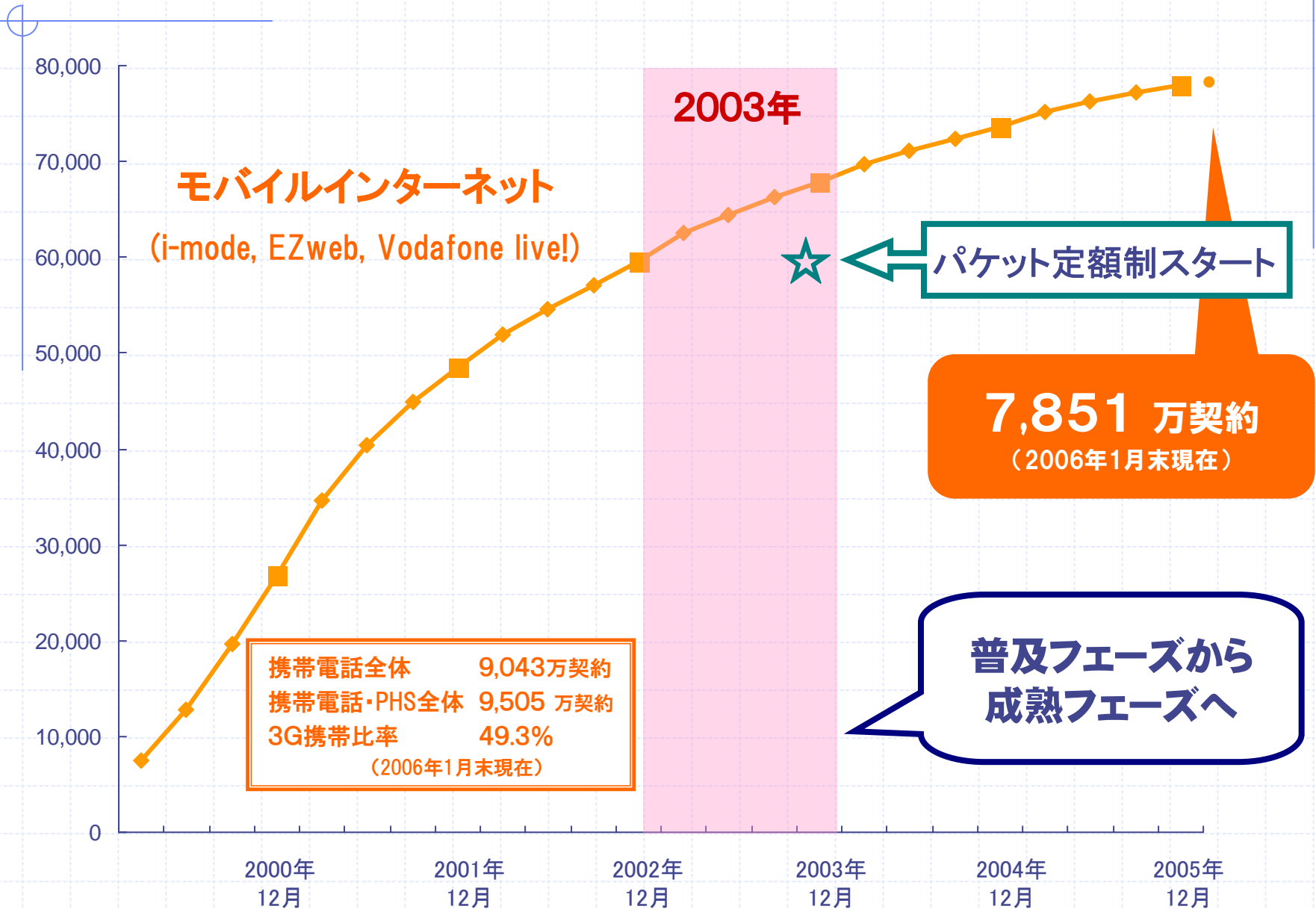
◆ 技術の変化

- 1 デジタルネットワークの普及
↓
 - ◆ インターネット、モバイルインターネットの普及
- 2 IP化の進展
↓
 - ◆ ネットワーク、対応機器のオールIP化
- 3 さらなる技術進化
 - ◆ IPv4→IPv6、ユビキタスネットワーク時代へ

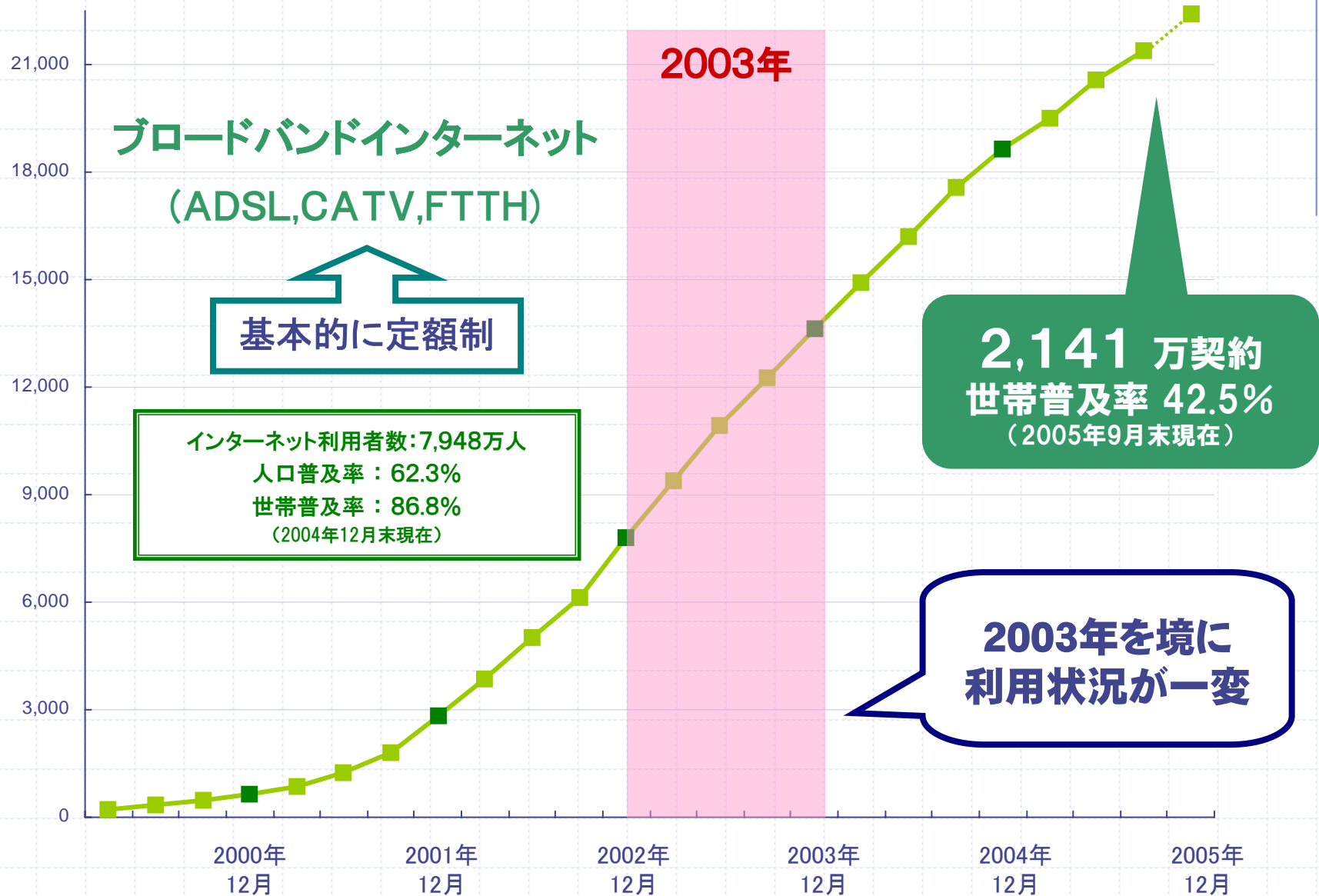
◆ ユーザの変化

- 1 インターネットユーザの増大
↓
 - ◆ 過半の国民がインターネット、モバイルインターネットのユーザへ
- 2 さらなる利用の増大→利用の爆発
↓
 - ◆ ユーザの利用が質、量ともにさらに増大
- 3 利用の常態化
 - ◆ あらゆる生活シーン、ビジネスシーンにおいて無意識に利用

モバイルインターネットの普及状況



ブロードバンドインターネットの普及状況



今後のネットワークのイメージ

◆ 情報通信の基盤から生活・産業・社会の基盤へ

- あらゆるビジネスがネットワーク上のコンテンツ・サービスに
- 全ての人々がネットワーク、及びネットワーク上のコンテンツ・サービスのユーザに



あらゆる
ビジネス



ユビキタス ネットワーク



全ての人々



レイヤ構造イメージと機能

◆ 今後の階層的市場構造イメージと各レイヤの機能

各レイヤごとの役割に特化した事業者が登場したり、異なるレイヤの機能を調達してエンドユーザーにワンストップでコンテンツ・サービスを提供する事業者などが登場する可能性が出てくる

6. コンテンツ・サービス

狭義にはデジタルコンテンツの提供ビジネスだが、
広義に捉えるとあらゆる事業者のビジネス

5. プラットフォーム

主にユーザ認証、コンテンツ認証などの基盤的機能
(課金・決済・コンテンツポータル・検索等)

4. インターネットアクセス

ISPなど主にエンドユーザーに対してインターネットへの
接続を提供する機能

3. 通信サービス

ネットワークインフラの提供を受けて、エンドユーザー
に対して通信サービスを提供する機能

2. ネットワークインフラ

通信設備を保有し、その管理運営及び他事業者に向
けた卸電気通信役務の提供を行なう機能

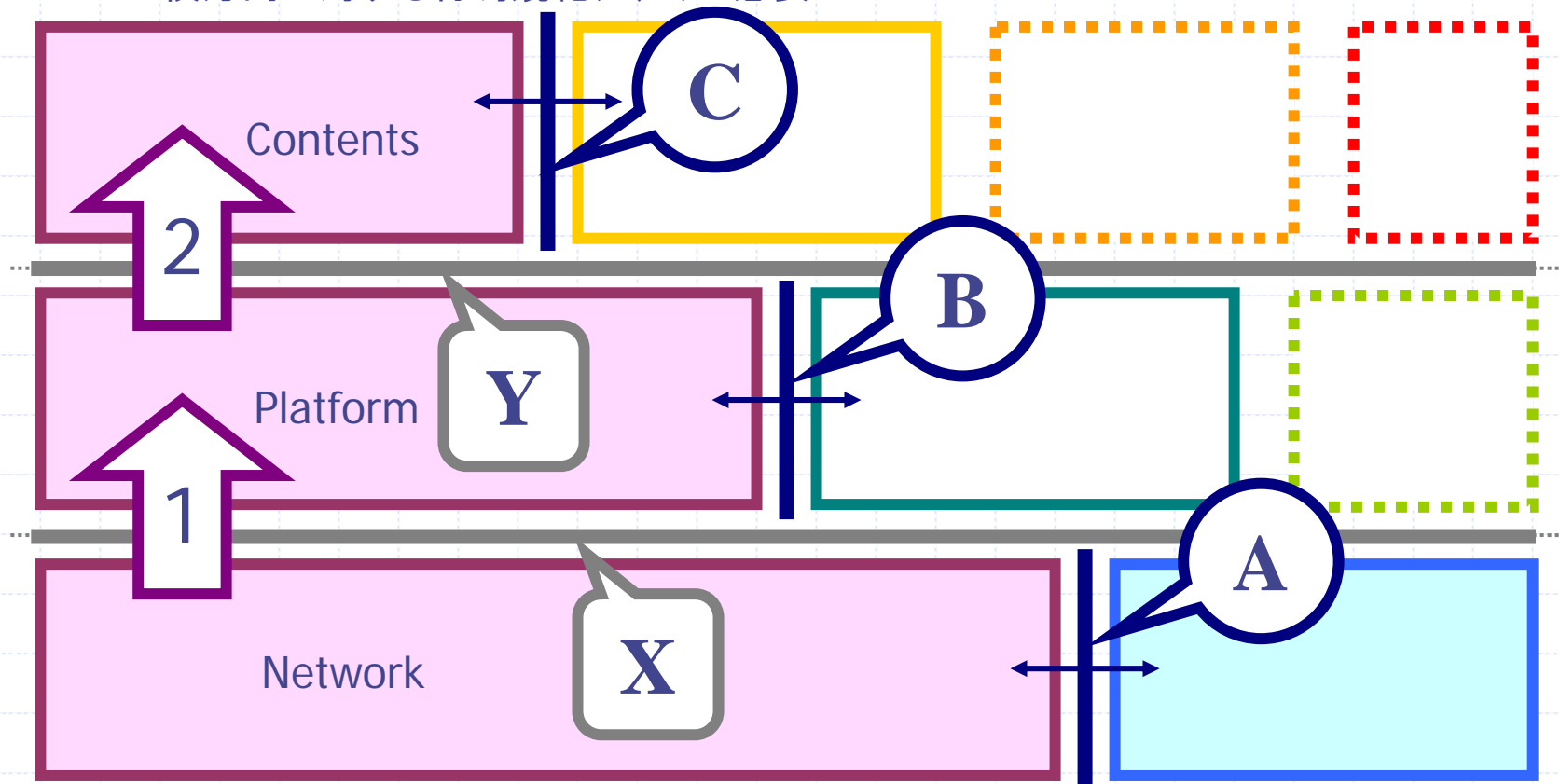
1. 端末機器

インターネット接続等の通信機能を持ち、通話を含む
コンテンツ・サービスを実現するための端末機器

レイヤ構造に着目した競争ルール の概念

◆ レイヤ構造概念と各レイヤに着目した立体的な競争ルール

- ネットワークレイヤにおける横方向の競争ルール(A)に加えて、上下の関係における縦方向の行為規範(X、Y)が必要
- 電気通信事業者が上位レイヤに進出する場合の構造規範(1、2)、及び進出した場合の横方向に対する行為規範(B、C)が必要



想定されるサービス例 (1)

例えば、固定通信、移動体通信、無線LANなどを問わず、あらゆる経路によるインターネットアクセスを一括して提供するサービスの登場が期待できる

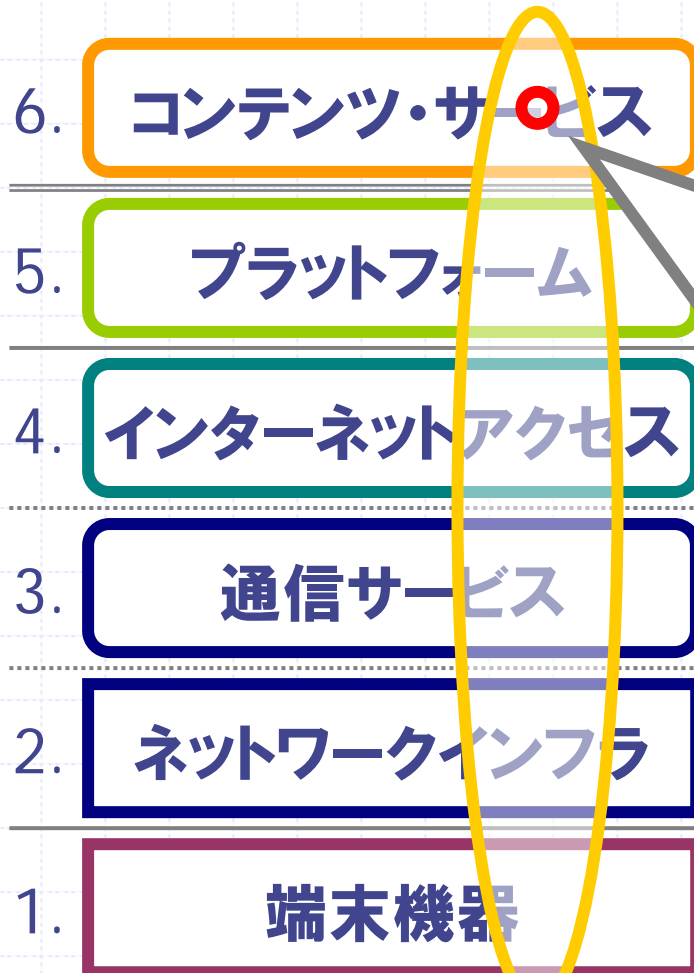


一括インターネットアクセスサービス

エンドユーザは、その生活シーンに合わせて、PC、携帯電話、PDA、デジタル家電など様々な端末を使用するので、固定通信、移動体通信、無線LANなどを問わず、一括してWebアクセスやメールなどの「インターネットアクセス」そのものを購入することを希望するかもしれない

想定されるサービス例 (2)

例えば、コンテンツプロバイダは、自らのコンテンツ・サービスを利用する際の一切の手段、料金などをエンドユーザに提示することができる



いつでも少年マガジン

コンテンツプロバイダが、エンドユーザに対して、自らのコンテンツ・サービスを含んだ専用端末を提供するタイプのサービス

エンドユーザは、「週刊少年マガジン」を買うのと同様に、毎週240円で専用端末とこのサービスを利用できる

まとめ - 検討にあたってのお願い -

- ◆ レイヤ構造に着目した競争ルールの検討 ⇒ 前述
- ◆ 自由なイノベーション環境の担保を目的とした競争ルールの検討
 - デジタル時代、ネットワーク時代においては急速な技術革新が大前提となる
 - 自由な技術開発、自由なサービス開発などを阻害する要因を排除することが、国際競争力の向上、及び社会全体の効率化につながる⇒ 自由なイノベーション環境の担保が最重要の課題となる
- ◆ 技術革新のメガトレンドを想定した競争ルールの検討
 - 急速な技術革新は競争環境の要点を変化させる可能性があり、変化が生じる以前に設定した競争ルールを無意味なものにしかねない
 - また、普及促進フェーズと利用増大フェーズでは競争ルールの適用を変化させるべきと考える⇒ 十分な想像力を動員して検討を行い、技術革新の大潮流に対応可能な柔軟な競争ルールを確立することが求められる
- ◆ ユビキタスネットワーク時代に向けての「社会の共有物」の再定義
 - デジタル時代、ネットワーク時代には独占・寡占が生じやすい一方、共通項、共有地の成立は新たなイノベーションを喚起する場合があります、利便性の成立、及び社会の効率化の原動力にもなりうる
 - また、このような共通項、共有地はあらゆるレイヤに成立する可能性が高い
 - 一方、社会全体で負担すべき共通コストの検討も必要となる⇒ 改めて「社会の共有物とは何か」を再定義し、新しい価値創造を促進するような「新しいルールの構築」に向けた検討が求められる