

ネットワークの中立性に関する懇談会（第5回資料）

ネットワークの中立性について

2007年3月14日

株式会社インフォシティ

岩浪剛太

デジタルネットワークの進展

◆ 前提

- デジタル機器の普及、ネットワークのデジタル化、コンテンツのデジタル化

1. IPネットワークの普及

- 固定インターネット、モバイルインターネットの普及
- ネットワークの広帯域化、定額化
- 多様なネットワーク対応機器の登場、など

2. コンテンツ・サービスの増大 (情報の爆発)

- インターネット広告が成立
- 有料コンテンツ流通の離陸、など

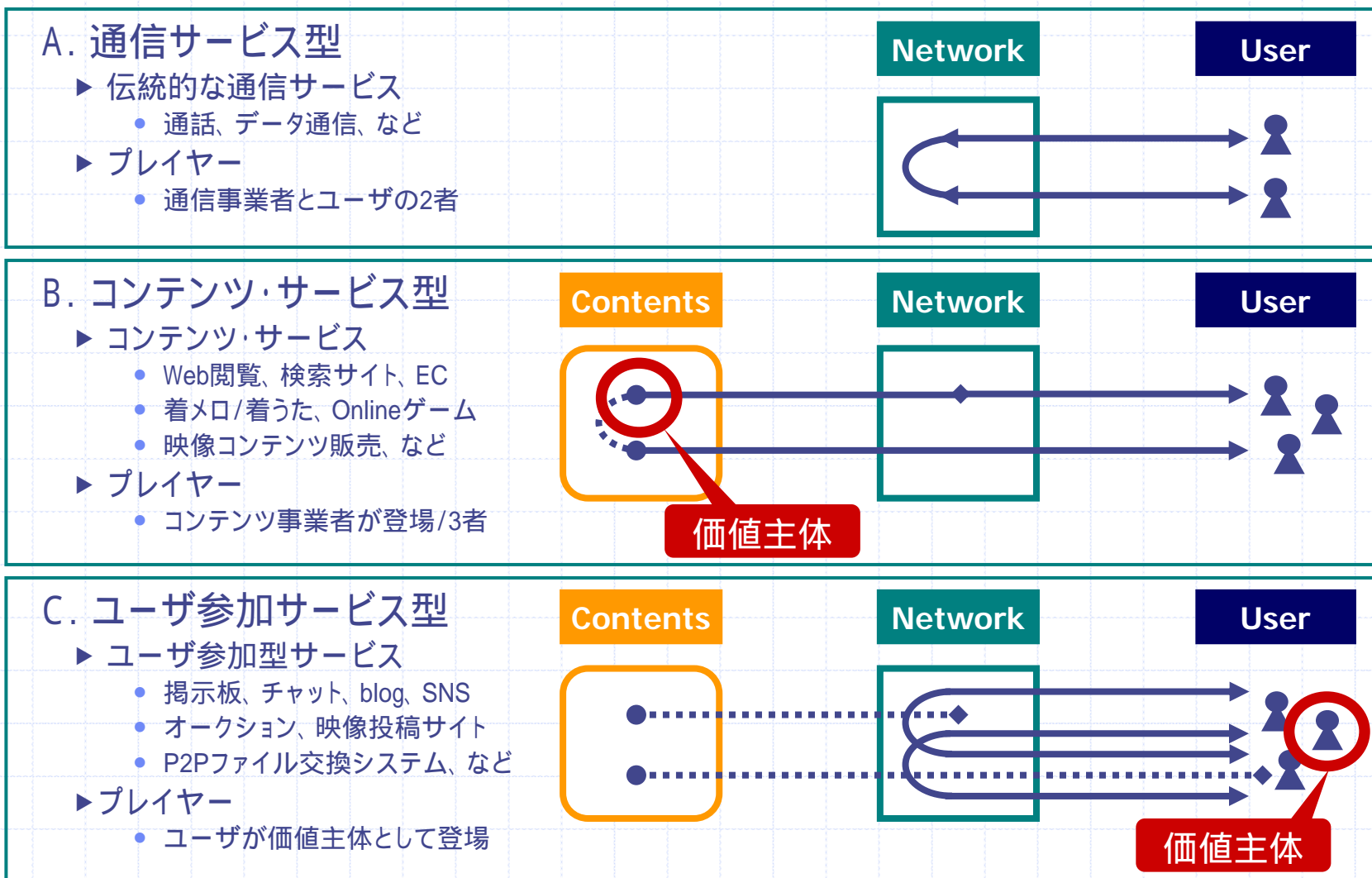
3. ユーザ利用の増大 (利用の爆発)

- ユーザ発のコンテンツ価値が成立
- ユーザ利用によるネットワーク効果が加速

通信ネットワークにおけるサービスのモデル

◆ デジタルネットワークの進展によってサービスのモデルも多様化

- Aのモデルに加えて、B・Cのモデルが登場し、その利用が増加傾向にある



ユーザの変化

◆ 単なる利用者から時代の主役へ

- 一方的なコンテンツ利用者ではなく、情報発信者・コンテンツ価値の創造者へと変化
 - 掲示板やオークションのみならず、blog、SNS、携帯投稿サイト、映像投稿サイトなどで積極的に情報発信するユーザが増大
 - ユーザに起因したコンテンツ価値がさらにユーザの利用を促進するという循環が発生している
- ネットワークの利用者であり、かつネットワーク自体の構成者となるケースもある
 - P2Pネットワークなどにおいては、ユーザはネットワークの利用者であり、コンテンツサービスの利用者である一方で、その仕組みの構成者でもある
 - ユーザの利用そのものがネットワークの価値を構成している

例) 出版ビジネスにおけるユーザ発ケータイ小説の存在感

モバイルインターネット上のHP作成サイトや小説投稿サイトなどでユーザが携帯電話で書いた小説が出版物となってヒットする現象が登場

▶ 月間ベストセラー (2007年2月期 日販調べ)

(総合)

- 1 赤い糸(上)(下) 発売1週間で100万部突破
- 2 純愛
- 3 国家の品格
- 4 病気にならない生き方(1)(2)
- 5 日本人のしきたり
- 6 世界の日本人ジョーク集
- 7 永遠の夢
- 8 倅田式
- 9 恋空(上)(下) 累計130万部突破
- 10 東京タワー オカンとボクと、時々、オトン

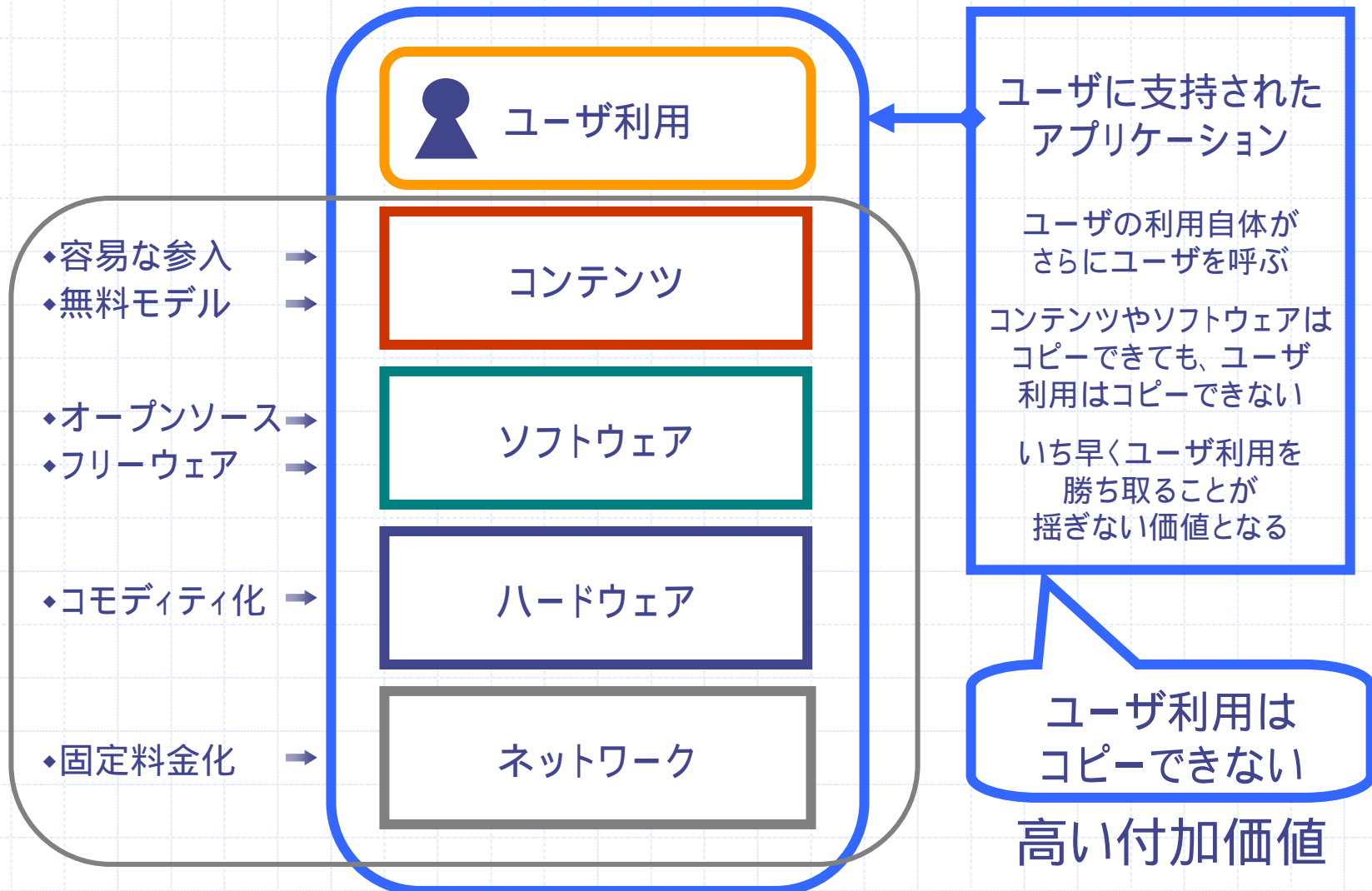
▶ 週間ベストセラー (2007/3/6更新 日販調べ)

(単行本フィクション)

- 1 純愛 (総合2位) ケータイ小説が上位独占!
- 2 赤い糸(上)(下) (総合3位)
- 3 クリアネス (総合5位)
- 4 ひとり日和
- 5 夢を与える
- 6 東京タワー オカンとボクと、時々、オトン
- 7 Love at Night
- 8 永遠の夢
- 9 恋空(上)(下)
- 10 ラスト・イニング

ユーザ時代のキラアアプリケーション

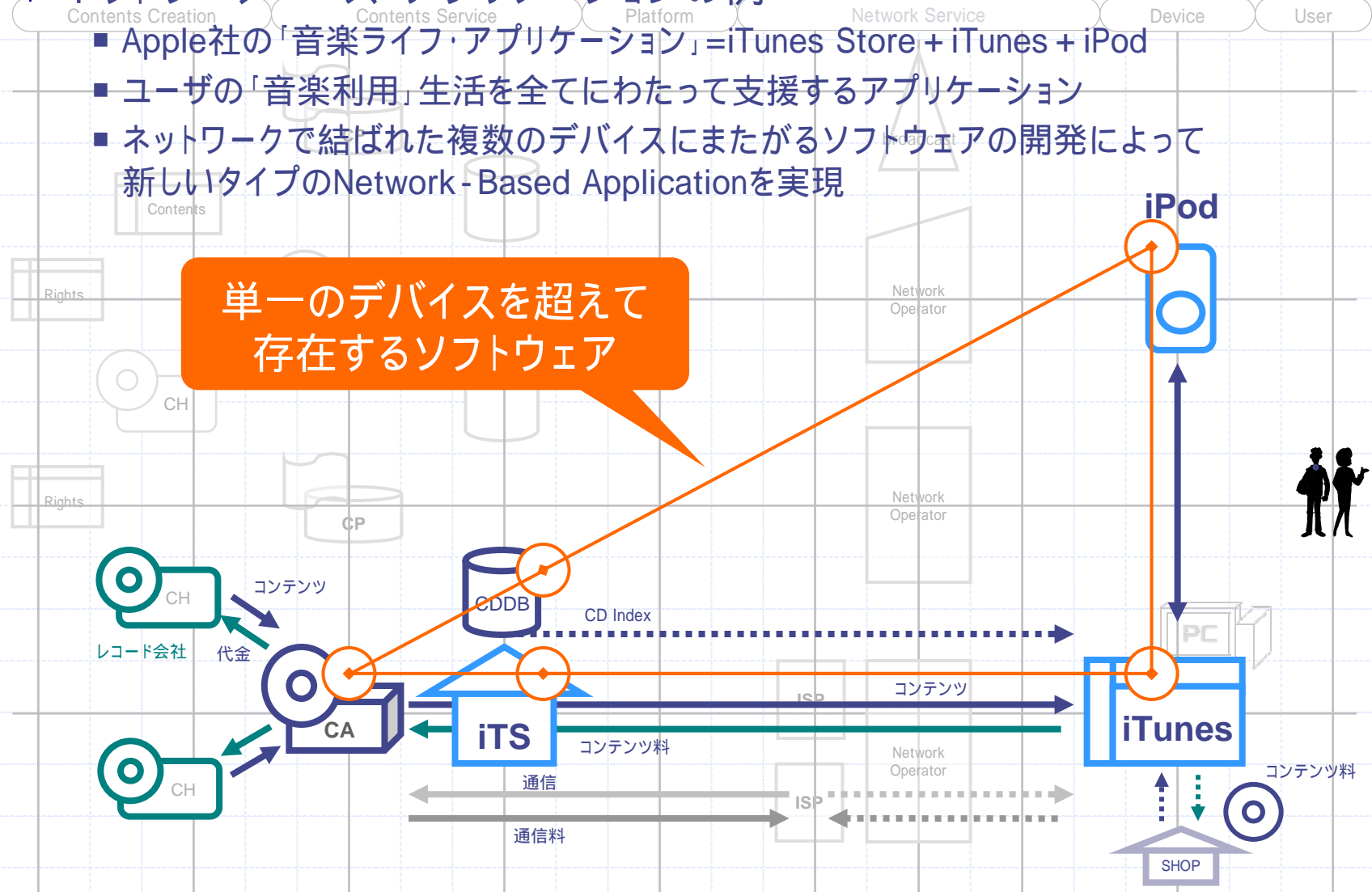
- ◆ ユーザ利用の相乗効果による高い付加価値
 - ユーザの利用対象=アプリケーション



新しいネットワークベース・アプリケーション

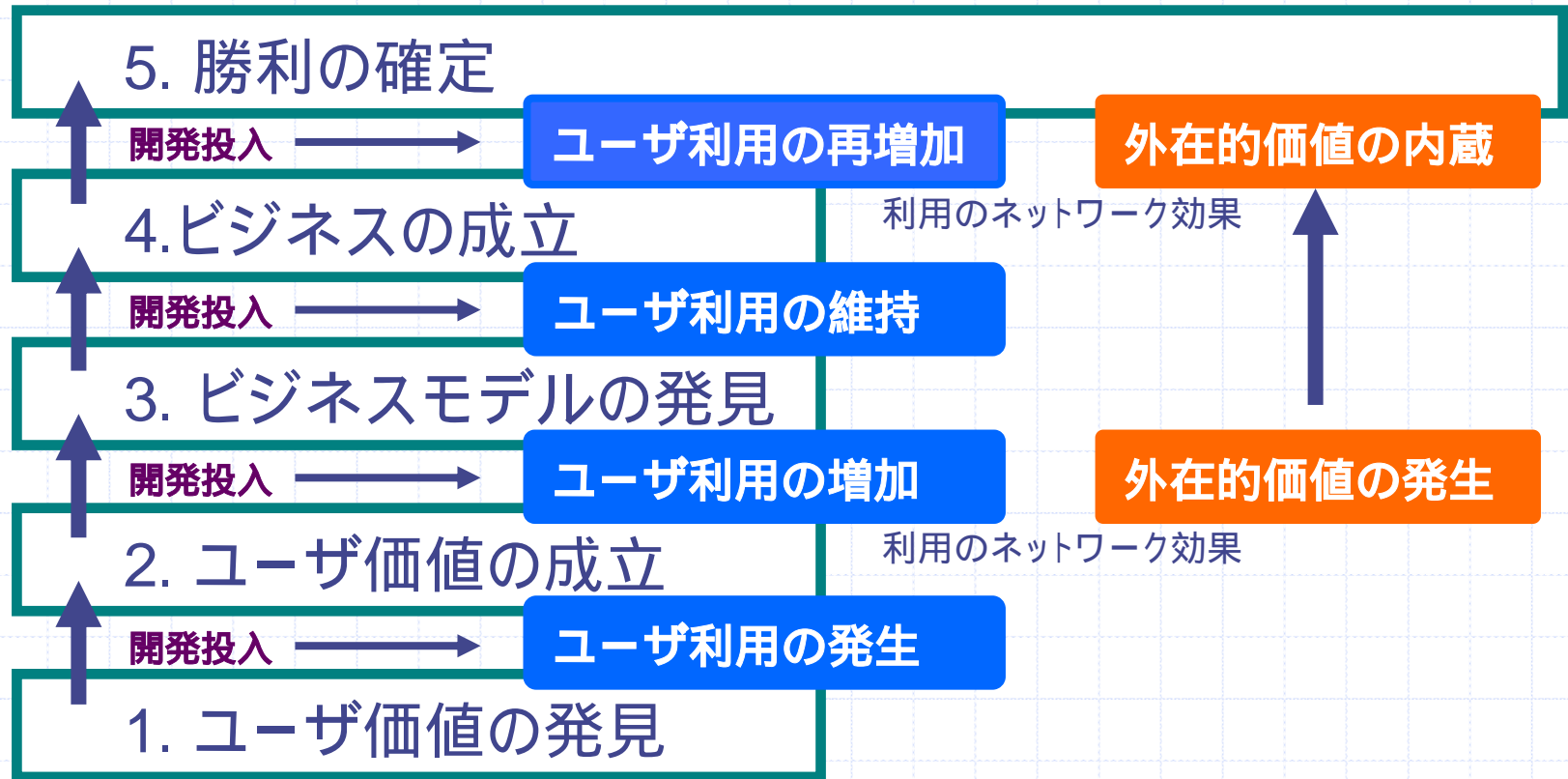
◆ ネットワークベース・アプリケーションの例

- Apple社の「音楽ライフ・アプリケーション」=iTunes Store + iTunes + iPod
- ユーザの「音楽利用」生活を全てにわたって支援するアプリケーション
- ネットワークで結ばれた複数のデバイスにまたがるソフトウェアの開発によって新しいタイプのNetwork-Based Applicationを実現



ユーザ時代のアプリケーション開発

◆ ユーザ時代におけるアプリケーションの勝ちパターン



- ビジネスモデルが発見されてからではもう遅い (チャレンジャーなら尚更)
- まずはアプリケーションを市場投入してユーザに利用されることが必要

新規アプリケーションをユーザに問うことが重要

ネットワークの中立性を検討するにあたって

- ◆ 自由なイノベーション環境の担保を目的としたルールの検討
 - デジタルネットワークにおいては急速な技術革新が大前提となる
 - ユーザの利用環境が十分に整った現在においては、迅速な開発を行うとともに、実際に市場への投入を行い、多くのユーザの判断を仰ぐことがビジネスの成否を決する
 - 自由な技術開発、自由なアプリケーション開発などを阻害する様々な要因を排除することが、国際競争力の向上、及び社会全体の発展につながる

“Innovation without Permission”の実現が最重要の課題である
- ◆ 海外との格差がないイノベーション環境の実現を目的としたルールの検討
 - ネットワーク上のコンテンツ・サービス/アプリケーションは、国境を問わずに提供することが可能である
 - 海外では可能なのに日本では不可能、海外では許諾不要なのに日本では事前許諾が必要ということがある場合、日本からは決して新しい技術やビジネスは発展せず、常に海外のプレイヤーに負け続けることになる

放置すると日本の全ての国民、産業などにとっての不利益につながる
- ◆ ユーザの時代に即したルールの検討
 - ユーザ自身の変化を捉え、ユーザの選択肢を奪わないルールの検討が必要
 - ユーザ保護の名目で公正な競争が阻害されることを回避するため、ユーザ保護などに関するルールは一律に公的なルールとすべき

ネットワークにおける「ユーザ利用憲章」のようなものが必要なのではないか

まとめ

