

「OSSでも利用可能なコンテンツ保護技術に関する調査」の

概要説明

1. 背景

近年、ネットワークインフラやファイル圧縮・伝送技術の発達により、動画・音楽を含むデジタルコンテンツの流通量は急速に増大しており、それに伴い、これらコンテンツの著作権等を管理するためのコンテンツ保護技術の必要性も急速に高まっており、中でも、デジタル権利管理システム(DRM)と呼ばれるシステムが複数のベンダーから提供されており、デジタルコンテンツの複製の制限・禁止、利用回数や期間の制限等の各種制限をかけるための技術も多様に発展している。

コンテンツ保護技術が適用されたアプリケーションやOSの選択肢を豊かに保つためには、コンテンツ保護技術の相互運用性に対する配慮が重要であるが、これらのコンテンツ保護技術、とりわけ、デジタル権利管理システムでは、プラットフォーム間での相互運用性が確保されないまま、特定のウェブサイトから購入できるコンテンツが、特定の機器によってしか再生できず、利用者の利便性が損なわれる懸念が指摘されている。そこで、本調査では、特定の非公開インターフェース等に制約されず、OSSを含む多様なソフトウェアで活用可能であるようなコンテンツの適切な保護・管理の技術動向について調査し、OSSにおけるコンテンツ保護技術のあるべき方向についての指針を示す。

2. 目的

コンテンツ保護は、コピーとアクセスをコントロールしていれば事が済む次元から、ネットワークの進展に伴い、流通過程においても権利を保護する必要が出てきた。つまり、ネットワーク上での権利保護と記録メディアにおける権利保護、ハードウェア機器等における権利保護が必要になってきており、同時に、これら複数の要素技術を如何に発揮させるか、または全体的に調和させるかという技術やアーキテクチャについての議論も必要になってきている。

こうした状況を踏まえ、本調査では、主にネットワークを介して流通するデジタルコンテンツの保護技術を調査範囲とし、技術の現状、それぞれの開発者の状況、標準化の動き、OSSへの適用における課題等を調査・分析する。

特に、既存あるいは開発・推進中のコンテンツ保護技術のうち、OSSにも適用可能なオープンソース・オープンスタンダードな技術を洗い出した上で、これを実際のコンテンツ保護システムに実装するための課題(技術的課題等)を整理し、OSSでも使用可能なコンテンツ保護技術のあり方を提言する。

3. 本調査結果の概要

本プロジェクトの成果物は、既に公表されている資料を検討するとともに、日本、米国、欧州におけるデジタルコンテンツの制作、流通、技術にかかる多様な主体への直接インタビューを通じて、主な要素技術の実装および、そうした技術が市場や規制条件に見合うよう、いかに拡大され適用されているか検討し、この要素技術のOSSでの活用可能性についての課題と今後の方向性をまとめていく。