

新gTLD申請における 文字列競合・オークションについて

2009年12月17日

ICANN報告会

JPNIC 丸山 直昌

申請文字列の競合

- 同じ、あるいは類似のTLD文字列を複数の申請者が希望したらどうなるか？
=> Draft Application Guidebook(DAG) v3の
Module 4に述べられている
(Draft なので、確定したわけではない)

DAGの基礎はGNSO最終報告書にあり

- 2005年12月5日
 - PDP-Dec05開始(=Issue Report公開)
- 2007年9月6日
 - GNSO最終報告書がGNSO評議会で承認、理事会へ送付
 - 理事会は実装可能かどうかを調べるよう事務局に指示
- 2008年6月26日
 - GNSO最終報告書を理事会が承認
 - ICANN事務局より実装可能という回答が得られたため
- 2008年10月23日
 - 申請者向けガイドブック案(DAG)第1版公開(12月15日まで意見募集)
- 2009年2月18日
 - DAG第2版公開(4月13日まで意見募集)
- 2009年10月4日
 - DAG第3版公開(11月22日まで意見募集)

GNSO最終報告書では文字列について:

- 文字列評価プロセスでは表現の自由を侵害してはならない(原則G)
- 文字列は既存のgTLDあるいは予約語と類似であってはならない(勧告2)
- 文字列評価プロセスは、国際的に認識される法原則の下で、他者の既存の法的な権利を侵害してはならない(勧告3)
- 技術的な不安定を生じるものはダメ(勧告4)
- 予約語はダメ(勧告5)
- 一般的に受け入れられている公序良俗に関する法的基準に反するものはダメ(勧告6)
- 紛争解決および異議申立プロセスはプロセス開始前に規定しなければならない(勧告12)
- IDNの文字列はICANN IDNガイドラインに従う(勧告18)
- ターゲットとする(と思われる)コミュニティの顕著な割合が反対すればダメ(勧告20)

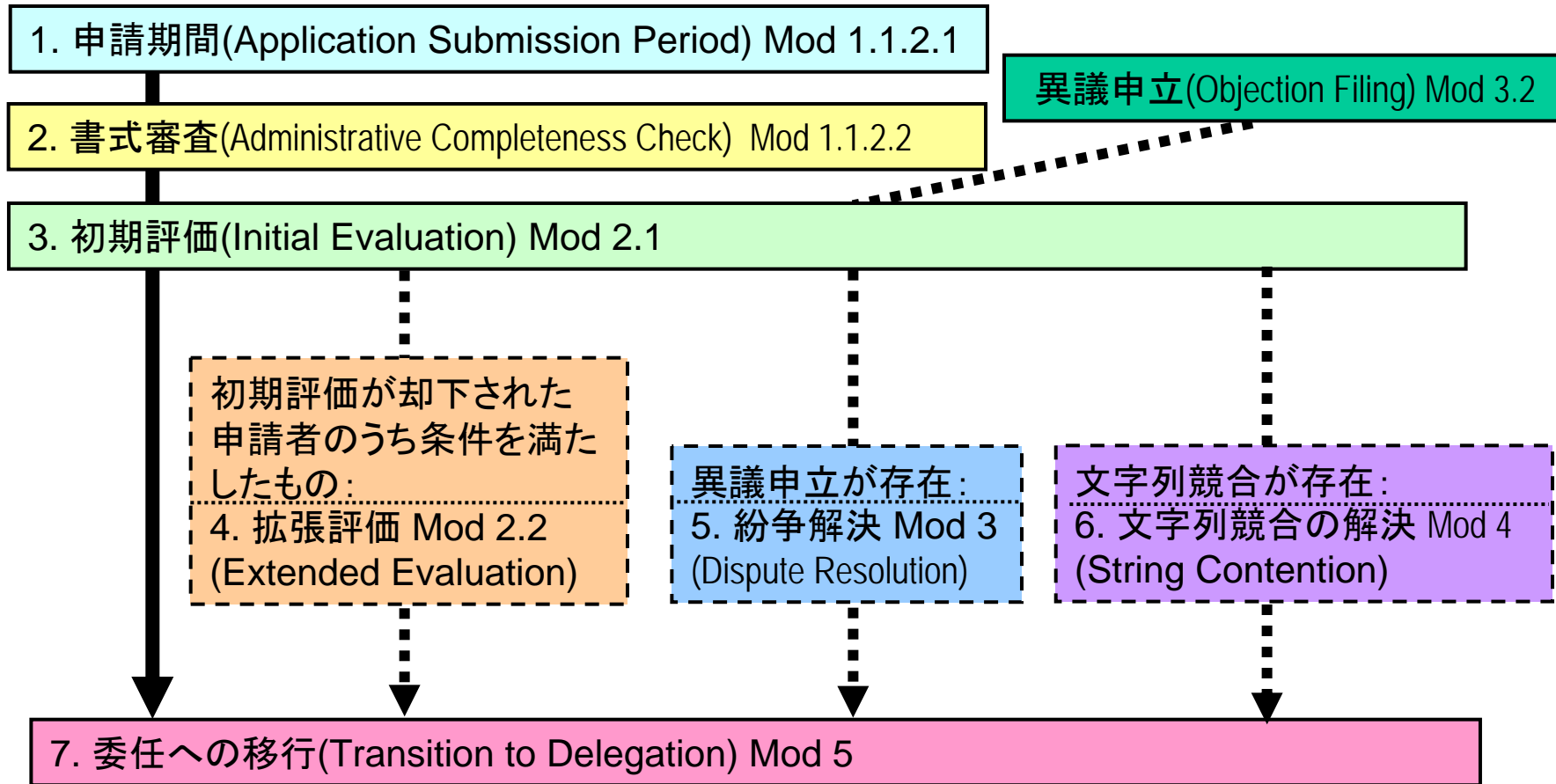
GNSO最終報告書では文字列について(続):

- 文字列の競合が起こった際は、当該申請者は次のことを行ってもよい(実装ガイドラインF):
 - あらかじめ決められた期間内に当該申請者間で競合を解決
 - 当該申請者間で合意に達しない場合は、「あるコミュニティを支援するため」との主張は、その申請に優先権を与える理由とする。そのような主張がなく申請者間の合意がない場合は、効果的な競合解決手段が導入される。
 - 最終決定は、スタッフ及び専門家パネルからの助言を得て、ICANN理事会で行っても良い。
- 「あるコミュニティを支援するため」との主張は、以下の場合を除き、信頼される(実装ガイドラインG):
 - 他の申請と同じ文字列であり、優先権を得るための主張である場合
 - (申請に対する)意義申立てが開始されている場合

文字列の審査プロセス

- 原則G及び勧告2,3,4,5,6,12,18,20は申請文字列そのものに対する条件であり、競合の判定以前に満たしている必要がある
(勧告12は商標権者、既存TLDレジストリなどからの異議申立を意味しており、申請者同士の競合の問題ではない)
- 実装ガイドラインF,Gだけが文字列競合に関係している
- しかし、文字列競合を解決する「決め手」はGNSO最終報告書には書かれていない
- 実装ガイドラインFの註(註29)にオークションへの言及がある

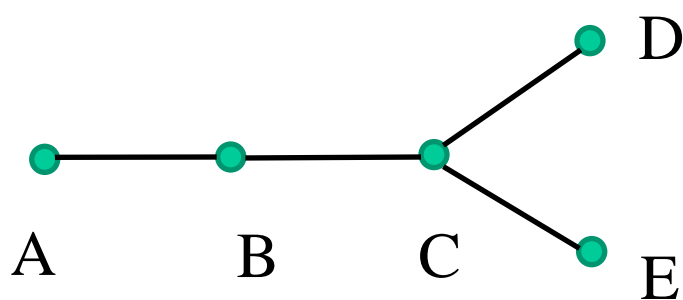
新gTLD申請フロー(概略図) (Mod1-1-2)



トータルで要する時間は最短で8ヶ月、長いものでは19ヶ月とICANNは見積もっている(1.1.2.9)

文字列競合の扱い

- “contention set”の決定(4.1.1)
 - Direct contention: 同一または互いに類似な二つの申請
 - Indirect contention: direct contention の鎖で結ばれた二つの申請
 - 一つの申請とdirect 或いはindirect な contention にある申請全部の集合(set)



CとBが消えれば
A,D,Eの3個が残れる
Cがいる限り3個残る
方法はない

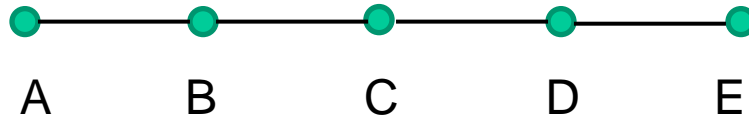
文字列競合の扱い(続1)

- Contention Setsの公表(4.1.1)
 - ICANNは初期評価終了までに公表し、必要に応じ更新する
- 他の評価や紛争解決が全て済んで、Contention Setが無くなれば、審査は完了
- 評価や紛争解決によらずとも、自主的に誰かが申請を取り下げてもよい。競合する申請者同士で話し合い、取り下げによってContention Setを無くすことを勧める
(encourage)(4.1.3)

文字列競合の扱い(続2)

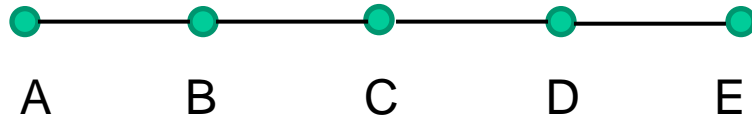
- それでも競合が解消しない場合の解決策は
 1. コミュニティ優先評価(Community Priority (Comparative) Evaluation)(4.2)を行い、合格したものの同士に競合が存在すればオークション(Auction(4.3))
 2. 選ばれたものとdirect contentionを持つ申請は落選。
 3. 既に選ばれたものと落選したものを除いてなお競合が存在すればオークション
 4. 競合がなくなるまで2-3を繰り返す

文字列競合の扱い(例)



- 例1
 - コミュニティ評価でBだけが残れば、
 - A,Cはその時点で落選、DとEの間でオークション
- 例2
 - コミュニティ評価でA,B,D,Eが残れば
 - A,B間とD,E間でそれぞれ1個のオークション
 - オークションでB或いはDが勝てば、その時点でCは落選
 - オークションでA及びEが勝てば、その時点でCは当選

文字列競合の扱い(例続)



- 例3

- コミュニティ評価でA,Bが残れば
- A,B間でオークション
- Aがオークションに勝てば、C,D,E間でオークション
- Bがオークションに勝てばD,E間でオークション

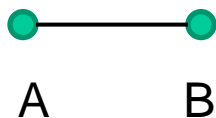
- 例4

- コミュニティ評価をどれも通らなければA,B,C,D,E5者でオークション
 - E,D,C,Bの順に脱落すればAだけが当選
 - D,Bの順に脱落すればA,C,E3者が当選
 - Cが脱落すればA,Bのうち1者、D,Eのうち1者、合計2者が当選

オークション (4.3)

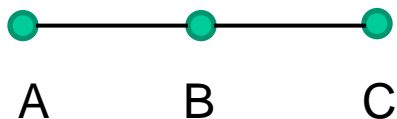
- 値段が吊りあがって脱落者が出て、direct contentionが無くなれば終わり(一者に絞る必要はない)(4.3.1)(この点に関して4.3.1.8の記述は変)
- 参加者の顔がすべてわかっているオークション
 - 当事者間の事前の話し合いが可能
- オークションの収入は、ICANNの予算とは分けてコミュニティ用の資金として取っておく(4.3の脚注)
 - しかし詳細は決まっていない
 - 新gTLD登録関連またはそれ以外の分野が想定されている

簡単な場合(2者競合)



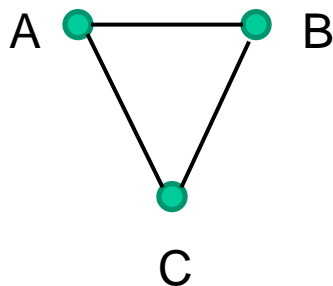
- オークションをやってICANNに金を払うよりは相手に金を払って降りて貰う方がお互い幸せ
→オークションは多分起こらない

少し複雑な場合(3者競合)



- Bがどうしても取りたいのなら、A,Cの両方を蹴落す必要がある
 - AとC両方に金を払うのなら、オークションの方が安上がりかも知れない
- Bが妥協するつもりなら、AとC両方から金を貰えるかも知れない
- Bが弱気なら、AとCが協力してBを降ろすための金を折半できるかも知れない

少し複雑な場合(三つ巴)



- 他の2者に払うよりはオークションの方が安く済む

分析

- オークションは基本的には資金力で勝る方が勝つ
- ただし、コミュニティ評価で勝ち残る自信があればオークションの費用は心配しなくて良い
- 資金力にもコミュニティ評価にも自信が持てなければ、文字列を申請時まで極秘にしておいて競合を避けるしかない
- Expression of Interestを義務化すると「極秘」という手が使えなくなる
→「イノベーション」はどこへ？

まとめ

- 文字列競合を巡って何が起こるか予想することはかなり面倒である
- オークションのルールにはまだ未完成の部分があるように見える
- 今後なお多難と思われる