

デジタル市場競争会議ワーキンググループ（第23回）

1. 開催日時：令和3年6月30日（水）10：00～12：00
2. 開催形式：通信システムを用いた遠隔開催
3. 出席者：
 - 依田 高典 京都大学大学院 経済学研究科 教授
 - 生貝 直人 一橋大学大学院法学研究科 准教授
 - 上野山勝也 ㈱PKSHA Technology代表取締役
 - 川濱 昇 京都大学大学院 法学研究科 教授
 - 伊永 大輔 東京都立大学大学院 法学政治学研究科 教授
 - 塩野 誠 ㈱経営共創基盤 共同経営者/マネージングディレクター
 - 山田 香織 フレッシュフィールドズブルックハウスデリンガー法律事務所 パートナ
ー弁護士
(デジタル市場競争会議 構成員)
 - 泉水 文雄 神戸大学大学院 法学研究科 教授 (オブザーバー)
 - 小林慎太郎 野村総合研究所 上級コンサルタント
4. 議事
 - (1) 「デジタル広告市場の競争評価 最終報告」に関する意見募集に寄せられた意見について
 - (2) 今後の競争評価について
5. 配布資料
 - 資料1 「デジタル広告市場の競争評価 最終報告」（令和3年4月27日公表）に関する意見募集に寄せられた御意見について
 - 資料2 今後の競争評価に関する討議用資料
 - 参考資料 海外における関連するルール整備等の動向

○依田座長

ただいまから「デジタル市場競争会議ワーキンググループ」を開催いたします。

本日、川本議員、増島議員、森川議員は御欠席です。

また、デジタル市場競争会議から泉水議員に御参加いただきます。

さらに、野村総合研究所の小林野村総合研究所上級コンサルタントにも御参加いただきます。

それでは、本日の議事や資料の取扱いについて事務局から説明をお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございます。事務局の成田でございます。

皆様、お忙しい中、お集まりいただきまして、ありがとうございます。

本日でありますけれども、大きく2つであります。一つは資料1の関係でデジタル広告の最終報告に関するパブリックコメントの結果を御報告いたします。

それから、2点目、こちらのほうが本日のメインになりますけれども、資料2と参考資料に基づきまして、次の競争評価についての御議論をいただければと思っております。

本日の資料につきましては、全て公表とさせていただきたいと考えております。

それから、議事録につきましては、いつもどおり、発言者の皆様の御確認を経た上で公表する予定でございます。

本日もこの後、午後に記者ブリーフィングを行う予定としております。

私からは以上でございます。

○依田座長

それでは、早速、1つ目の議題に移ります。

なお、1つ目の議題については、事務局からの御報告のみでございまして、御議論の時間は取っておりません。

それでは、事務局から資料1について御説明をお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございます。

今、画面のほうにも表示がなされていると思っておりますけれども、パブリックコメントが集まってまいりましたので、その御報告でございます。

1枚目の2行目に書いてございますように、19件の御意見をいただきました。これを踏まえて、今後の法制面等のルール整備、競争評価に生かしていきたいと考えております。

全体の印象としては、多くの皆様からの御意見は、基本的にこの透明化法などを活用して透明性、公正性を図っていくという方向感については御理解をいただけた意見が多かったかなと思っております。それから、今後の詳細設計をする際の幾つかの留意点をクリアにしてほしいなどの意見が少し出ているということでございます。

簡単にポイントだけ、特に総論部分を中心に御報告いたしますと、2ページ目です。総論と各論と分けておりますけれども、総論は、透明化法の適用・運用に関して、適用の方

向性については基本的に賛同される方の御意見が多かったのかなと考えております。それから、今まさに経産省のほうで鋭意検討していただいておりますけれども、対象となる事業者の範囲について、事業者の継続可能性を踏まえながら外延を明確にしてほしいという御意見等がございました。

3 ページ目でございますけれども、モニタリングレビューというのが非常に重要なポイントになりますが、実効性を持たせる形で、あるいはバランスの取れた公平な形のものとするような形にしてほしいといった御意見が来ております。

4 ページ目でございますけれども、独禁法の運用ということで、仮に独禁法上の問題となる具体的な案件が生じた場合は、公正取引委員会のほうで厳正に対処してほしいという御意見が来ております。

5 ページ目、ステークホルダーとの関係などについて、皆さんの中でも御議論いただきましたように、様々な課題がございますけれども、ステークホルダーと関係する方々が一緒になって取り組むべき課題もあるということで、報告書に書いてございますけれども、そういうスタンスで臨んでほしいということ。

6 ページ目でありますけれども、政策提言の在り方として、慎重かつ包括的な分析に基づいてしっかりと行われるべきではないかといった御意見などもいただいております。

各論につきましては、これも冒頭申し上げましたように賛同の声、それから、これからの詳細設計についての声が多かったわけですけれども、幾つかピックアップしてみますと、課題②のところでは、9 ページ目ですが、課題①での取組を通じてということでもまとめさせていただいたのですけれども、それが実効性ある形になるかどうかを注視していきたいというコメントがありました。

それから、課題⑩のところ、これから総務省のほうでのガイドラインの見直しなどで詳細を詰めていくということで、11 ページ目の下のほうでありますけれども、クリアにしてほしいところを幾つか御意見としていただいているといったところでございます。

私からは以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、2 つ目の議題に移ります。

まず、事務局から資料2と参考資料について御説明をいただいた後、意見交換を行います。意見交換では、いつもどおりワーキンググループの名簿順の後、泉水議員、小林野村総合研究所上級コンサルタントの順番で御発言を伺ってまいりたいと思います。2 巡目はその逆順でお願いできればと思っております。

それではまず、事務局からの説明をお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございます。成田でございます。よろしく申し上げます。

パブコメのところ一言最後に触れるのを失念してしまいましたけれども、先ほど触れ

ましたように、経産省のほうで政令等の見直しの作業を行っております。こちらのほうはまた折を見て皆様にも御相談させていただければと思っておりますので、ぜひよろしくお願いいたします。

それでは、今後の競争評価に関する討議用資料ということで、今表示されているかと思えますけれども、資料2に沿って御説明をいたしたいと思えます。

まず2ページ目に行っていただきまして、本日御議論いただきたいこととございます。赤い字で3点書いてございますけれども、まず1点目、今後の競争評価をするに当たっての射程をどうするかということでございます。資料のほうでは、論点1-1にありますように、モバイルOSを基盤とするレイヤー構造がデジタル市場の競争環境に与える影響についてという点と、新たな顧客接点における競争環境についての大きく2つについて対象にしてはどうかということでございますが、それについてどのように考えるべきかということ。

それから、それに派生してでありますけれども、論点1-2として、特に②の新たな顧客接点というのは様々あるわけですが、まずは以下の2つということでボイスアシスタントとウェアラブルというものについての現状把握を進めていって、状況に応じて柔軟に対応していくという方針でどうでしょうかということとございます。

それから、大きな2つ目の論点として、もちろん1個目の論点の議論次第でありますけれども、仮にこの2つであった場合に着眼点をどうするかということで、事務局のほうから27ページ目、39ページ目にそれぞれ用意させていただいておりますので、過不足がないのか、違う切り口が必要なのかといったことをぜひ御議論いただければと思っております。

3点目として、今後調査をしていくということで、この調査の設計についての御示唆などもいただければということでございます。よろしくお願いいたします。

3ページ目以降が、まず1点目の固まりでありますモバイルOSを基盤とするレイヤー構造についての資料として用意させていただいたものであります。

4ページ目を御覧ください。

まず問題意識でございますけれども、これは広告の報告書をまとめていただく際にも御議論いただきましたが、特にモバイル分野ということで、OSレイヤーとそれを基盤とした各レイヤーが階層化するレイヤー構造というものが形成されている中で、そういったレイヤー構造が市場の競争環境にどのような影響を与えていくのかといった問題意識で臨んではどうかということとございます。

下に、概念としてではございますけれども、レイヤー構造の図がございます。

5ページ目でございますけれども、そもそもOSの役割は何かということで簡単にまとめさせていただいておりますが、上のほうにありますように、いわゆるアプリを動かすための標準的なインターフェースを提供する機能なのかなということ、一つは様々なハードウェア、それぞれ異なっておりますので、その上で動くアプリにとって標準的なインターフェースになるような機能を果たしているということ。それから、ハードのほうのリソー

スを管理して、アプリが動く際のリソースを管理する。あるいはその交通整理をするという資源割り当ての順番とか処理の割り当て時間を確保するといったこととさせていただきます。

一番下のところにありますように、OS開発については非常にサポート等のための人員・資金が不可欠だということで、チップとの調整とかライブラリーの整備、頻繁なアップデートといったことでコストのかかる事業であるということとさせていただきます。

次のスライドは、iOSを例にとつてのアーキテクチャーとさせていただきます。iOSの真ん中から左下にかけての四角にありますように、ここで言うと4つの階層があるのではないかとということになっておりますけれども、次のスライドをお願いいたします。

まず、一番下のレイヤーがコアOSレイヤーということで、上に2つの●があります。1つ目でありましてけれども、ここでは先ほど申し上げましたようなハードウェアとかネットワークなどに関するリソース管理、プロセス管理の非常にベーシックなところのサービスを提供し、その1つ上のレイヤーのコアサービスレイヤーでは、同じく2つ目の●ですが、アプリが機能するために必要な基本的なサービス提供ということとありますけれども、例えば位置情報であったり、決済であったり、音声認識、健康情報管理、家電操作、IDログイン等、後々出てまいりますいろいろな論点にも関わるような機能がここにあるということとさせていただきます。

次のスライドをお願いいたします。

その上の階層がメディアレイヤーということで、オーディオ・ビデオ機能をアプリ側に提供するという機能とさせていただきます。一番上のココアタッチレイヤーというところがユーザーのインターフェースとかレスポンス機能を提供するという形になっているということとさせていただきます。

次のスライドをお願いいたします。

同じく、Androidについても資料を載せております。御存知のように、Androidのほうはオープンソースとさせていただきますので、これをカスタマイズしながら独自のOSをつくるパターンもあるということとさせていただきます。

次のスライドも、先ほどのiOSと同じような機能を持っているということで、御説明は割愛させていただきます。

それから、アプリストアのところでは既にいろいろと御議論がありましたけれども、アプリストアのガイドラインということで様々なことが決められているということで、例えば3. ビジネスのところであれば支払いとか、5. 法的事項のところであればプライバシーの問題であったりといったルールを決めているということとさせていただきます。

12ページ目とさせていただきます。こういうモバイルOSとそれを基盤としたレイヤー構造の特性ということで、まず、もちろん競争評価自体はこれからとさせていただきますが、これからこういったことも詰めていくということとありますけれども、一般に言われていることとして、やはりネットワーク効果が非常に機能するというので、利用者を惹きつける自社の魅力的なアプリなどに加えて第三者のアプリを呼び込みながらエコシステムをつくってユーザ

一が増えていく。ユーザーが増えていくと、そこにアクセスしたいというアプリ事業者がさらに増えていくことで、ネットワーク効果が効く。それから、スイッチングコストとして、ユーザーにとってUI、User Interfaceのデザインとかデータ、アプリを再インストールする手間といったこともあってロックインされていくということ。それから、先ほど触れましたように、開発コストは非常にかかるということで、規模の経済性も大きくなるということで、結果として、一番上の右上にありますように高い参入障壁が形成されやすいという特性があるのではないかとということでございます。

13ページ目でございます。

これ以降、我々も競争評価はこれからスタートするということでありましてけれども、諸外国で同様の検討などが様々行われているということで、そういったアメリカであったりEUであったり、諸外国の参考になる情報を今回は載せておりますが、アメリカ、米国下院の調査の報告であったり、欧州委員会のデジタル・マーケット法案の影響評価報告書でも同様の特性が示されているということでございます。

14ページ目でございますけれども、これは日本国内でのモバイルOSのシェアということで、iOSが7割、3割強がAndroidということで、なかなか固定的であるということです。

それから、15ページ目でございますけれども、先ほど出てきました米国の下院調査において、Androidに対してどんな懸念点の指摘があるかということでございます。自社優遇の問題、これはデフォルト設定の問題を御議論いただきましたが、そういったものもありますし、リアルタイムマーケットデータへのアクセスができるといったこともございます。

16ページ目は、iOSの米国下院の調査の中で、インストール、デフォルト設定の問題、API等へのアクセス制限の問題、他者を排除しているのではないかと、それから、いわゆるシャワーロックと言われているかもしれませんが、競争上センシティブな情報を取って、それを不当に使っていないかといったことを指摘されているということです。

17ページ目以降がEUの指摘であります。これも大体同じような指摘がなされておりますので、この辺りは説明を割愛させていただきます。

それから、20ページまで行っていただきまして、OSそのものの1つ上のレイヤーでアプリストアとブラウザがございます。一番上のところに書いてありますけれども、ある種その上のレイヤーのアプリとかウェブサービスへのアクセス経路、大きな2つのアクセス経路になっているということで、アプリストアからアプリをダウンロードするといういわゆるネイティブアプリでアプリを使うケースと、ブラウザ上でウェブサービス、ウェブアプリなどを利用するという2つの方法があるということでございます。この2つのレイヤーにおいて、それぞれプリインストールなどがなされているといったことは皆さんも御承知のとおりかと思えます。

次のスライドでありますけれども、これも皆さん御存知のとおり、AppleとGoogleではビジネスモデルが異なっている。Appleはハードから一気通貫で垂直統合となっている。Googleのほうはライセンスなどを使いながら、他社にも提供しているといった形になりま

す。

それから、22ページ目から、今も出てきましたアプリストアのところは既に皆様に御議論いただいているところですので、このところは割愛させていただきまして、24ページ目でございますけれども、ブラウザであります。これも米国の下院の報告で指摘されていることではありますが、ブラウザのビジネスとしては2つ目、3つ目、矢尻のところでありませけれども、Googleの場合はchromiumという無料オープンソースを公開して、それを広く広めて市場への影響力を拡大していく。一方で、Appleのほうは逆にブラウザエンジンの使用をiPhone上のブラウザアプリに義務づけるというということで、閉じた形で勢力を拡大していくという違うアプローチを取っていたということでございます。

それから、ブラウザについてもネットワーク効果があるのではないかと指摘もなされているとありまして、いわゆるそれぞれのブラウザに対応するウェブデベロッパーがそれぞれのブラウザに対応しながら、当然ユーザーがたくさんいるところにウェブデベロッパーが集まるといったことが指摘されております。

それから、デフォルト設定ということで、それによって地位が守られて参入障壁が形成されていくといった指摘もなされております。

25ページ目、ブラウザのシェアでございます。これも非常に固定的な状況になっている。Safariが6割強、3割強がChromeということでございます。

26ページ目も米国下院のほうの指摘でありますけれども、Chromeについてであります。ブラウザにサインインするとほかのサービスにも自動サインインしてプロファイリングができるようにするといったこととか、Chromeのデザインを自社のアプリが良好に機能するようにしているのではないかと、ほかの多数の自社のアプリを通じて競合ブラウザのパフォーマンス等のデータを取っているのではないかと、その他、デフォルト設定など、これはAndroidのOSとブラウザと検索というのを相互に補完しながら自社サービスを優遇しているのではないかとといったこと。

それから、スタンダード設定のところ、Chrome機能の変更でそれに対して対応しなければいけないということですが、その対応に間に合わない他のブラウザなどが追いつかないといったことが起こっていることも指摘されております。

以上の諸外国での議論なども踏まえ、取りあえず出発点としてということで例として書いてございますけれども、今後競争評価をしていくに当たっての着眼点の例として5つぐらい挙げております。

一つは、エコシステム内のルール設定・運用をする力を持っている。それが関連事業者や自社ビジネスにどう影響を与えるかというのが一つあるのかなと。

2点目として、デフォルト設定、プリインストールの問題。これは自社のものをそのような扱いにする、あるいは他社のもののプリインストールの制限をする。あるいは、ライセンスをする際に抱き合わせをするといったことがあろうかと思えます。

それから、データに関しての話でありますけれども、ドミナントな市場で得たユーザー

データを使ったり、あるいはサードパーティからデータを収集したりといったことはどう作用しているのか。それから、ID、アカウントの利用を要請しながらデータを統合するといったことについてどう考えるか。それから、競争領域で得られたデータを自社ビジネスに活用していくというような実態がどうなのかといったことが考えられるかと思っております。

4点目として、データとか諸機能へのアクセスも、アクセスをコントロールすることができてしまうということで、その制限的な行為がないのかと。それから、ユーザーとの関係でスイッチングが難しくなるようなデザインであったり、複雑なステップを踏ませるといったことはないのかといったこともあるかということでございます。ここはまさに御議論いただきたいところでございます。

それから、28ページ目以降が大きな2つ目の固まりの論点でございます。

29ページ目を御覧いただければと思いますが、新しい顧客接点の獲得というのはデジタル市場において非常に鍵となるポイントだという御議論が今までこのワーキンググループの間でもあったかと思えますけれども、新しいところを取りに行くときに、既にあるマーケットでの有力な地位、リソース、取引上の地位を活用して、拡大を目指すというような動きが指摘されている中で、そういった新たな顧客接点の拡大における競争環境がどうなっているのか。それから、既存のパワーをレバレッジにして、新しい顧客接点でのビジネスパートナー、例えばこの下にあるボイスアシスタントであればデバイスをつなぎたいと思っている事業者さんとか、そこでアプリでサービスを展開したいと思っている人たちとの関係で、エコシステムを形成する際に何らか懸念のある行為などはないのかといったこと。そういったことも踏まえてトータルにフェアな競争が行われているかということでもあります。

これは冒頭申し上げましたように、いろいろな接点があるわけですがけれども、1個目の課題との親和性ということも踏まえながら、今回ボイスアシスタントとかウェアラブルというこれからまだまだ伸びていくという市場ではありますけれども、そこを例にとって評価をしてみてもどうかということでございます。

30ページ目でもありますけれども、まずボイスアシスタントにつきましては、2つ目の四角にありますように、スマホとスマートスピーカーが2つの顧客接点になっているということだと思いますけれども、そこにつながるIoTデバイスとサービスを提供するボイスアプリを通じてエコシステムをつくっていくというビジネスモデルということだと思っております。

シェアのほうは、日本のものが見つかっておりませんので、アメリカのシェアで恐縮でありますけれども、ボイスアシスタントという意味ではAppleのSiriが35%、Google Assistantが9%、Amazon Alexaが4%。スマートスピーカーということでいいますと、世界のシェアでありますけれども、Amazonが5割、Googleが3割。国内では世帯普及率はスピーカーのほうはまだ1割程度ということでもありますけれども、5年後には3割ぐらいに

なるのではないかという予想もあるようでございます。

特性でありますけれども、やはり音声の場合は選択肢を提示する数に限りがあるということで、デフォルト設定という効果が機能しやすい等、そこで得られるデータはかなり家庭に入り込む、私生活に入り込むデータになりますので、そのデータの取得ということの競争力に与える影響とか、参入障壁としては、このボイスアシスタント本体の開発のコスト、あるいは支えるクラウドの巨額の投資といったことが指摘されているところです。

31ページ目は米国のほうでありますけれども、これは割愛させていただきます。

32ページでありますけれども、これも下院の中での指摘で、ウォールドガーデンアプローチということで、他社のボイスアシスタントの動作を制限したり、自社のものでないデバイスとの関係でのSiriの動作の制限といったことがあるのではないかという指摘。それから、先ほど触れましたように、自社のサービスをデフォルト設定する、あるいは、競合のボイスアシスタント自体をデフォルトとすることを認めないといったことも指摘がなされております。それから、インストール、アクセス制限といったことも御指摘があるということでございます。

同様に、次のスライドの33ページ目、Alexaについても同じような分析がなされておりますけれども、自社優遇であったり、ゲートキーパーの力の行使ということで、Amazon Marketplaceというものが音声対応商品の流通に重要なチャンネルになっていて、そこでその商品をどう取り扱うかということについての交渉力を持っているということが交渉上で使われているのではないかといった視点。それから、データをほかに悪用しているのではないかといった懸念も取り上げられているところです。

それから、34ページ目、ウェアラブルでございますけれども、これは世界シェアではAppleが3割強、Samsung、Huawei、imoo、Fitbitが1割弱ということでありますけれども、35%の伸びということで成長しているということで、専用のOSが必要だということ。それから、直近ではGoogleのWearOSにSamsungなどが統合しているといった動きもある。ウェアラブルの場合は画面に限りがあるということで、スマホとの連携が非常に重要になってくるというような指摘もございます。御存知のように、ヘルスケア系のデータソースになり得るということでございます。

35～36ページ目はGoogleによるFitbit買収のときの論点について掲載をしたところでございます。説明は割愛させていただきます。

37ページ目、EUが今月の初めに、我々とちょっと似たような視点で消費者向けのIoT関連整品及びサービスに関する予備調査というものの報告書を公表しております。一番下のところに書いてございますように、予備調査報告ということで22年上半期までに最終報告を公表する意向があるようでございます。

次のスライドで、そこで指摘されているような懸念事項ということで、相互運用性の問題、それから、データの問題、プリインストール等の問題、排他性、抱き合わせの問題、仲介機能、要は顧客接点を取ってしまっていて、デバイスとかサービス、アプリの事業者など

にとっての顧客接点が奪われてしまうといったことなどが指摘されているということでございます。

以上を踏まえて、この2つ目の論点についての着眼点も今日御議論いただきたいところでありませけれども、プリインストール、デフォルト設定の問題。

それから、データということでサードパーティからデータを収集すること自体、あるいはその活用について。それから、サードパーティに対して関連データへのアクセス制限があるのではないかとといったことなども論点としてあるのかなど。

それから、相互運用性の問題ということで、やはりプラットフォーム側が技術の要件を一方的に決めてしまうとか、共通規格がないために各プラットフォームでばらばらな要件に対する対応が大変だといった視点。それから、サードパーティへのAPIのアクセス制限、あるいは提供する機能の制限というのがあるのではないかとということでもあります。

それから、仲介機能の立場の利用ということで、サードパーティの顧客接点が奪われてしまう、プラットフォーム側のIDの利用要請によってプラットフォーム側に奪われてしまうのではないかとといったこと。それから、アップデートがこの分野もあるわけですがけれども、通知の不足、それによってパートナーのほうがそれに対して対応に追われるとか、あるいはサービスの展開が遅くなるといったことなども指摘されております。

最後に、参考資料のほうでございませけれども、これは御説明いたしませませんが、1ページ目の目次を御覧いただければと思います。

ルール整備のほうではEUのデジタル・マーケット法案というものが今案としてありますけれども、ここでも今回御議論いただくようなOSに関しての規制、規律ということが幾つか出ているほか、2ポツのMarket Studyでは英国がモバイルエコシステムに対するマーケットスタディということをスタートするということで、これから1年かけてやるということですので、英国とは同じように連携しながら、意見交換をしながらやっていければと思っております。

私からは以上でございませ。

○依田座長

ありがとうございました。

意見交換ですが、2つのパートに分けて行いたいと思います。まず1つ目は、資料2の2ページ目で論点1-1、論点1-2と記載している本競争評価の射程について、2つ目は同じページで論点2、論点3と記載している今後の調査における着眼点と今後の調査設計についてこの2つに分けて二巡で御意見を伺ってまいりたいと思います。

ここで、皆様から御意見を伺う前に、本日御欠席の川本議員と増島議員からコメントをいただいておりますので、事務局から御紹介いただけますでしょうか。よろしくお願いたします。

○成田審議官

ありがとうございます。

川本議員、増島議員からそれぞれコメントを事前にいただいておりますが、川本議員は大きく2点ございます。モバイルOSについての射程については違和感はないですということでした。

2点目でありますけれども、ボイスアシスタント、ウェアラブルについて、39ページ目の着眼点、これは後半のほうの議論になりますが、着眼点自体に違和感はないけれども、OSだけではなくてクラウドとかそのほかの影響もいろいろあるのではないかとということで、例えばボイスアシスタントであればOS、フロントエンド、バックエンドのクラウドなどと連携して動いているということですので、例えば相互運用性についても、どのディメンションでいろいろな問題が起きているのかとか、あるいはデータ利活用についても、どこでデータがたまっているのかとか、そういうどこでというところを丁寧に整理しながらやるのがいいのではないかと御指摘をいただいております。

それから、増島議員からのコメントも大きく2点だと思っております。今回の競争評価ということで、フレーミングをどうするかということだと思っておりますけれどもということで、まず1点目について、OSを基盤とするレイヤー構造ということであると、様々なものがあるわけですが、今回モバイルOSを対象にするということは、今のマーケットの状況全体を考えると素直なアプローチではないかと。例えばデスクトップとかVRとかほかにもいろいろあるけれども、モバイルOSを強化することによってほかのものに應用していくこともできるだろうということで、スタートとしてモバイルOSをやるということは妥当ではないかというコメントがございました。

2点目でありますけれども、論点1-2のところですかね。ボイスアシスタントとかウェアラブルをとということについて、ここもどこから始めるのかというのが、結局、いろいろなものがあるわけですが、そういう意味では、ボイスアシスタントというのは、ほかの市場を見るときに、例えばOSの関係ということでもいろいろと展開しているということで、それも妥当ではないかといったコメントをいただいております。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、生貝議員、上野山議員、川濱議員の順番に、3名からコメントを伺います。

まず、生貝議員、お願いいたします。

○生貝議員

ありがとうございます。

非常に広範な問題について、大変貴重な整理をしていただいて、ありがとうございました。

やはりレイヤー構造という中で、複数レイヤーにまたがるような支配力の行使というものを考えていく上で、改めてこのOSという分野、モバイルOSという分野は大変重要なのかなと感じたところです。

私のほうからは、最初から少し周辺的な話題で恐縮なのですがすけれども、個人的に関連して関心を持っているところについて、2点ほど話題提供という程度なのですがすけれども、特に別紙資料でもまとめていただいた諸外国の動きを含めて、複数のサービスに対するサインオンやIDの部分というのが一つは恐らく重要になってくるのだらうといったときに、挙げていただいているデジタル市場や競争法4.0といったヨーロッパの各種アプローチと並行して、今年3月にトラストの世界でしばしば言及されるeIDAS Regulationの大幅な改訂というのが公表されまして、そこではヨーロッパ全体に対して、これは公的なデジタルアイデンティティを全面的に提供できることとして、そして、そこに様々なデジタルウォレットとして個人が管理可能なIDウォレットというものを普及させていく。その中で、特にデジタルサービス法で定義されるところの超巨大プラットフォームに対して、そういったヨーロッパのデジタルIDウォレットというものの利用を義務づけるといった提案がなされている。このことというのは、利用者の利便性を高めると同時に、このシングルサインオンに対する新しい一つの対抗措置としても大きく位置づけられているところ、まさしくそういったIDを中心としたデータの扱いというものに対する一つのアプローチとして、少し参照しておいてもよいのかと感じたというのが一つです。

2つ目といたしまして、こちらは特にウェアラブルデバイスですとか、2点目のところに関してなのですがすけれども、この顧客接点というところで2つ取り上げていただいているのは適切かなと思います。

ここに関しても、ここで取り上げられているほかに、特にデータ界限で今大変注目を集めているデータアクトというデータに関わる権利、義務を含めた規定を全体的にオーバーホールするという新しい法案が今年の後半に提出されるということで注目されているところで、それはトピックが非常に幅広くて、先日公表された公取のCPRCのデータ市場における競争に関する検討会でも少し取り上げていただいたのですがすけれども、分けても、スマート家電、ウェアラブル、スマートアシスタントという3つに関して、データポータビリティというものをリアルタイムなデータを含めて、特別のインターフェースを義務づけるといったようなところを含めた強固な、まさにインターオペラビリティを含めたデータポータビリティを義務づけるということを言っているところがございます。

こうした分野ですと、そこから生成されてくるデータというもの、別のプレーヤーも同時に利用できる場所も含めて、このデータの広範な活用というものが大変重要になってくるところ、やはりそういうところの取組というものも見ていっていいのだらうと。分けても、恐らくこのボイスアシスタントに含まれているのだとは思うのですがすけれども、様々な消費者向けのIoT機器といったところも、先ほど欧州委員会の調査で含まれていたように、一つの大きなフィールドになって、つながったフィールドになっているところ、そこを含めてどう見ていくかというのが大変重要なのかなと感じたところです。

私からは取りあえず以上です。

○依田座長

どうもありがとうございました。

続きまして、上野山議員、お願いします。

○上野山議員

上野山でございます。

こういう整理はなかなか見たことがなかったので、とても勉強になっています。

何点かあるのですけれども、まず、本競争評価の射程のところに関して1点、時間軸もある程度入れたほうがいいのではないかということです。何年後ぐらい先の未来までを射程に入れるのかという観点が1点目です。当然、未来は予測できないという通説もあるものの、マクロなデジタル産業の進化という文脈においては、それはほほうそだと思っていて、どのようになっていくかをマクロには捉えられるので、どこまでスコープにするかというところかなと思っています。

もう少し具体で申し上げますと、今回、レイヤー構造ということで、例えば資料4ページとかに4レイヤーの構造を記載いただいていると思っています。このレイヤー構造はそもそも何なのかというところの一つの解釈の御紹介なのですけれども、これは4レイヤーになっていますけれども、一番下にコンピューターのチップがあって、一番上側に人間がいて、そのチップと人間の間には階層構造が立ち上がり、それは技術的な階層構造でもあり、同時に企業の住み分けが階層的に積層してきている、というのがまずレイヤー構造の解釈の一つなのだと思います。

同時に、コンピューター産業というものが歴史的にどのように進化してきたかということを考えていくと、半導体がまず生まれて、その上にどんどん人間側に近づいてくる、そこにレイヤーが重なっていくということがずっと起こっていて、オペレーティングシステムが生まれて、ブラウザが生まれて、アプリストアが生まれてという形でレイヤーが重なってきている。なのでその先も考える必要があり、どこまでを射程とするのか・見据えておくか、というのは一つ重要な観点かなと思います。もう少し各論の話等あるのですけれども、2周あるということなので、一旦ここまでにさせていただきます。

○依田座長

それでは、上野山議員、2周目のところで各論をお願いいたします。

続きまして、川濱議員、お願いいたします。

○川濱議員

今回はどうもありがとうございました。

。複雑な問題に関して、膨大な資料を手際よく整理された、非常に見通しのいい報告で勉強になりました。

第一周目の課題は、評価に関する射程の問題でしたが、この報告の方向に賛成です。、これはいわば従来から問題になっていた、プラットフォーム企業に対して、モバイルOSの各レイヤー構造への影響という観点からメスを入れましょうということであり、これは当然対応を考えるべき問題であって、全く異論のない、素直な発想なのだろうと思います。

また、その中で関連する問題として、顧客接点の問題をボイスアシスタントとウェアラブルで考えるというのも、現状の市場の動向ないしは技術の動向から考えたら、これを接点として最初に取り上げるのも無理のないところなのだろうと思います。

ただ、その上でなのですけれども、川本議員からも御指摘があったように、もう一点、彼らの力の源泉というのは、モバイルOSを起点とするレイヤー構造に加えて、クラウドにおける実質的な力の問題というのもあるのではないのでしょうか。そこでの圧倒的な力というのもプラットフォームにおける大きな力の源泉になっているのではないかというのかなり重要な課題ではないかなと思います。これはたしか公正取引委員会が別途クラウド市場における競争評価の問題を今やっておられるということでしたから、恐らく連携されているかとも思います。広告市場についての連携と同様にこれも連携があるのか、お教えいただけたらなと思っております。あとの競争評価をどう考えるかというのはより重要な問題だと思うのですけれども、これは2周目に考える論点に係る問題ですので、今の段階では割愛させていただきます。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

ここまでで事務局から返答がありましたらお願いいたします。

○成田審議官

貴重な御意見、ありがとうございます。

生貝議員から御指摘いただいたEUのeIDASというデジタルIDウォレットの話は、まさに今、EUとも話をし始めているのですけれども、別途去年御議論いただいたTrusted Web、3月にホワイトペーパーを出させていただいたのですけれども、あそこで言っている発想と非常に近いアプローチになっておりまして、EUのほうも最終的に広く行き渡るのは10年ぐらいかけてということで、時間軸も同じようなものなのですけれども、そういう意味で、日本とEUと連携して、データガバナンスの在り方というのをやっていけるのかなと思ってます。そういう意味では、Trusted Webのところはまさにそのものでありますので、よく連携したいと考えているということでもあります。もちろん、今回の競争評価の中でのシングルサインオンとか、そういう競争政策の切り口というのは特に重要だと思っておりますので、しっかり見ていきたいと思っております。

データアクトのほうも注目しておりますけれども、ここで言うように、データの取扱いというのが一つの大きな切り口だと思っております。

IoT機器のサイドもあるのですが、そういう意味では、ここは2つ目の論点の受け身の側のデバイス、つながれるデバイスという切り口で反射的に見ていくということなのかなと思っております。

それから、上野山議員の御指摘もありがとうございます。まさに2つ目の射程を考えるときには、今まで特に上野山議員から強く指摘されていらっしゃる人に近いところに近

づいていくというところで、ボイスとかウェアラブルというのが、どれか選ぶのだったらいいのかなということは考えて選んだということでありますけれども、おっしゃった整理で、レイヤー構造として捉えるという切り口はぜひ参考にさせていただければと思っております。そういう指摘を踏まえて評価していければと思っております。

それから、川濱議員からの御指摘でありますけれども、クラウドですね。公取委の調査とは御指摘も踏まえて連携していければと思います。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、伊永議員、お願いいたします。

○伊永議員

ありがとうございます。

本日は、恐らくOSにまつわるテーマのキックオフということだと思いますので、本格的な議論の前に議員の皆様と問題意識を共有しておくという点から、本件の射程について述べたいと思います。

資料2の4ページに、スマートフォンのレイヤー構造について書かれておりますが、まさに事務局作成の資料にも表れていますように、OSそのものというよりは、OSを中心としたエコシステム全体で競争しているという点を、ここで確認しておきたいと思います。エコシステム全体の中で、どこが市場支配力の源泉になっているのか、それから、その市場支配力がどこで濫用されているのか、それぞれが違うレイヤーで起きているのではないかとこのところが問題の所在であり、ここでの調査、議論の対象になっているのだろうと思っております。

例えば、アップルもグーグルも、この4レイヤー全てに関わっていると思っておりますけれども、どちらかというところ、アップルは、一番下の端末やハードウェアのところをゲートウェイとしていて、グーグルは、一番上の検索であるとか、地図であるとか、その辺をゲートウェイとしながら、真ん中辺りのOSやブラウザ、アプリストアのところでの独占力を固めていると見ることができそうです。OSやアプリストアには参入がほとんど見られませんので、そこから上下に広がっている部分において、他のプレイヤーのサービスを囲い込みつつ、自社のOSなりブラウザなり、そういったところの市場支配力を強化したり、拡張したりしていると考えられます。

こうしたエコシステム全体の中で競争しているということが本件では重要で、大変対象範囲が広いのですけれども、クラウドも含めて議論の対象になっていると理解しています。我々が通常の感覚で思っているレイヤー内での競争だけではなくて、もう少し複雑な構造の中で競争をしているのではないかとこのことです。

そういった意味で、エコシステム全体が本件の問題対象であって、どこに市場支配力があるかだけではなくて、どういう形で違うレイヤーでも濫用が起きているか、そこを調べ

ないといけないと思っている次第です。

私からは、以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、塩野議員、お願いいたします。

○塩野議員

論点整理に御尽力をいただき、大変ありがとうございました。

議論の射程についてですけれども、今、お示ししいただいたところは、OS、ブラウザ、ストアの固定化による、ある種の支配的地位の濫用の可能性が認められるということだと思えます。

これは、EU委員会もずっと指摘されていたところだと思うのですが、議論を射程として、ここできている何らかの良くないこととして2点、例えば、この大きなレイヤー構造の中で、中小企業であったり、新しい企業の成長の阻害が起きているのであれば、手当すべきで2点目が個人ユーザーの選択する権利が侵害されているということは言われていて、そこも我が国のほうでも何らか射程に入ればよいと考えております。

それで、レイヤーを支配した大き過ぎるプレイヤーに対しては、いわゆる大きなプレイヤー米国出自が多いかと思うのですが、まさにEUであったり、英国であったりとか、そこら辺の諸外国と協調するところはして、私はある意味、先ほどの害をなくすために、積極的に規制等々で手当すべきと考えておりまして、それが議論できるような射程に、射程範囲、スコープがよいかと考えております。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、山田議員、お願いします。

○山田議員

ありがとうございます。

非常に大きいトピックなので、これを意味のある着地点にするというのが非常に難しいと思っていて、上野山議員がおっしゃっていた、下は半導体から、上は消費者までということで、もし、コンパティビリティを使ったロックダウンが主要な問題と捉えるなら、半導体こそ、ロックインの問題が出やすい分野なわけです。

それを差し置いてOSだけに絞るということは、結局、グーグルとアップルだけを狙い撃ちにすることになりはしないか。

さっき少しお話がありましたけれども、それぞれのプレイヤーが違うところを強みにして闘っていて、たまたまアップルとグーグルはOSを強みにしてやっているというときに、そこだけをかじり開け、ピンポイントでターゲットにすることの意味が、どのぐらい正当化できるのかというところは、1つ考えたほうがいいのかというの1つです。

あとは、確かに欧米はOSベースの分析をしているのですけれども、日本の特殊性として、私が見る限りで2つあると思うのですけれども、1つは、欧米だとOSベースを持っているプラットフォームが直接ビジネスを提供する比率が高いのですけれども、日本では、他の業界でもみんなそうですけれども、そのOSベースにさらに日本用にテイラーしたドコモプラットフォームなり、ソフトバンクプラットフォーム、楽天プラットフォーム、ヤフープラットフォーム、ライン、と言ったもう一レイヤー上に上がったところでビジネスを構築して、結構うまくいっている人たちがいて、実は、アンドロイドをベースでやっている人たちが、うまくOSを保有する大元のプラットフォームの競争力をチェックしているのではないか。

逆にいうと、日本特有のレイヤーのところで、また何かいろいろ追加的競争があるわけですが、そこを無視して、OSを持っているから強いというところだけをやること、もちろん意味もあるはずなのですけれども、その意義は何かというのを1つ考えたほうがいい。日本の特殊性みたいなところを踏まえながらやらないと、欧米でOSの議論で切って、いろいろ整理しているから日本でもやろうというのは、ちょっと違う可能性もある。

欧州のいろんな調査事件がありますけれども、日本ではシェアも違ってきますし、特性も、特にOSの上に乗っている、日本用にテイラーされた各プラットフォームの強さ、そこで起こっている問題を無視して、大元のOSが強いから駄目という、本当に見なければいけないものが見えてこない気がするので、そこも少し議論できればと思っています。

○依田座長

ありがとうございました。

ここままで、事務局からリプライがありましたら、お願いいたします。

○成田審議官

伊永議員からの、今回のものは、まずは、OSそのものよりエコシステム全体ということですねということで、まず、入り口としては、そういう整理にしていきたいと思っております。

ただ、議論を経るにしたがって、おっしゃったように、どこかのところで、どういう問題が生じているのかというのが見えてくるのにしたがって、そこをどう捉えるかということで、何らか絞っていくとか、後半にかけては、そういうこともあろうかと思っておりますけれども、まず、入り口としては、全体を見ていってということだと考えております。

それから、塩野議員からでありますけれども、そのように、今の逆かもしれないですけれども、アプローチとしては、最終的に、それが出口として法規制になるかどうかというのも、もちろん、今、予断をもたないでスタートするということだと思っておりますので、まずは、フラットに、この構造というのを捉えながら、どこにどういう問題があるのかというのを見ていって、それに対して何らの手当があるのか、ないのかということやっていければと思っています。

その際に、中小企業とか、個人ユーザーの視点というのは、当然あるのかなと思ってお

ります。

それから、山田議員からの御指摘でありますけれども、日本の特性というのは、おっしゃるように、あると思いますので、そこを十分踏まえながら、したがって、他国とよく連携をしながらですけれども、日本のマーケットを扱うという視点は、忘れずに、しっかりそこはやっていきたいと思っています。

それから、それぞれのプレイヤーが、強みが違うので、それで、戦略も異なっているというのは、そのとおりだと思っています。

ということをもって、実は、②のほうの射程、新しいところを取りに行くときにというときには、これは、スピーカーであれば典型でありますけれども、ある種、OSなりモバイルのところの強みから来ているプレイヤーと、別の強みから来ているプレイヤーとおりますので、2番目は、そういう意味でニュートラルにしたほうがいいのだろうとして設定をさせていただいております。

それから、何でOSなのか、そこに絞るのかということですが、一応、我々の認識としては、今までアプリストアというもの、あるいはオンラインモールというのを見てということで、もちろん、問題、懸念の多いところを順番に見ていった、あるいはインパクトが大きいものを順番に見ていったということの流れの中で、まさに広告のときの議論においてOSを基盤としたレイヤー構造による影響に関する指摘があり、今までやってきたものの延長で、次にどういうところ、今まで見られていない視点はどうかということ、今回、OSあるいはそれを基盤としたレイヤー構造を見ていってはどうかということで、そういう流れで来ているのかなと思っていますので、たまたまOSだからということではないと、我々としては整理したいと思っています。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

泉水議員、お願いいたします。

○泉水議員

分かりました

では、私のほうから簡単に申し上げたいと思います。

今日、第一段階は、本競争評価の射程というか、テーマが妥当かということだと思しますので、これについて簡単に述べます。

このテーマが妥当かどうかについては、2つの点があると思うのですが、1点は、これらのテーマが、日本の社会において、あるいは今後において必要なのか、どの程度必要性があるのか、どれだけ重大なのかという点が第1点です。

第2点は、ある程度結果が予想できないといけない、当たり前なのですが、ある程度予想できなければいけない。しかし、結果が明らか過ぎたらいけないので、ある程度予想可能性もあったほうが良いと、この問題があると思うのです。

この点で見ていくと、まず、モバイル、OSを基盤とするレイヤー構造の問題ですね、こちらについては、もう皆さん方おっしゃっているのは、そのとおりだと思うのですけれども、モバイル分野におけるエコシステム、OSを中心とした、あるいはそこから派生するエコシステムに生じる競争上の問題、これらについて、非常に重要だと思いますので、このテーマの必要性、重要性も非常に大きいとっておりますし、かつ、結果については、諸外国で既に検討が並行してなされているような分野でもありますが、しかし、非常に議論されているところだと思いますので、ぜひ、このテーマについてはやっていただきたいと思っております。

他方で、ボイスアシスタントとウェアラブルなのですが、これについては、完全に一消費者として、しかも素人としての発言になってしまうのですけれども、ウェアラブルについては、私の周りにも利用している方がたくさんおられます。私個人も非常によく利用していますので、そういう意味で、テーマの重要性、必要性というのは、個人的にはよく実感するし、競争上の問題とかにも、割と直感的に分かるような気がしております。

他方で、ボイスアシスタントについては、私自身、十分に理解できていないところがありまして、つまり、ほとんどシリーは使っていませんし、アレクサは持っていませんし、あまりボイスアシスタントの必要性を感じていない。

ボイスアシスタント等を使っているかなというのは、オンデマンドで映画とかドラマを見るときに、端末で操作するのは、入力して検索とかそういうのはほぼ不可能ですので、音声で、いつもの検索をしていまして、それは非常に便利だと思っております。

個人的には、その程度、ボイスアシスタントについては、日本の今後の社会において、どれだけ重要なものなのかということ、たしかアレクサは、10%、1割ぐらいというお話でしたが、非常に重要だと思うのですけれども、ただ、個人的にちょっと実感できないので、そのところをうまく説明できたらいいのかなという点があります。

他方、結果の予測性ですね、これは各論の話になると思っておりますので、後ほどさせていただきたいと思っておりますが、ボイスアシスタントについては、私のような素人、一般消費者に対して、このテーマで、これからやっていくのだということ、を説得していただくというか、うまく説明していただく、できると思うのですけれども、していただくことがあったらいいかなと思っております。

私からは、以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

次に、小林野村総合研究所上級コンサルタント、お願いいたします。

○小林野村総合研究所上級コンサルタント

ありがとうございます。

委員ではないのですけれども、今回もこの会議のほうにお呼びいただきまして、誠にありがとうございます。

私もパーソナルデータ、プライバシーの観点で、できるだけ貢献できればと思っております。

今日、お伺いしていただき、以前、私のほうからも申し上げたとおり、やはり、こういうプラットフォーム事業者の競争力の源泉というのは、データソース、データの発生源というのをどう押さえるかというのが大変重要で、その意味では、今回は、一番の強力な吸引力のあるモバイルOSを取り上げたというのは、大変よろしいのではないかと考えております。

その上で、この4ページのレイヤー構造について、これは、すごく整理されていますし、私もこのように整理していただいて、大変勉強になったわけなのですが、増島議員や川濱議員からも指摘があったように、この外側にある、一体となっているクラウドの存在を、何か表現できないのかというのは思いました。

正直申し上げますと、デジタルビジネス、これは、伊永議員からもおっしゃっていましたが、けれども、エコシステムの競争力の源泉は、やはりパーソナルデータのデータベースだと思えます。

何が一番重要かという点、本人と常にアクセスができて、同意が取れるような状態にあって、情報が収集できるのかというのが大変重要で、それが、今、この4ページの図からは、なかなか感じ取ることができない。パーソナルデータの巨大なデータベース、それが実は外部にあって、それがクラウド上にあって、それは、ドロップボックスのような、個人が管理するストレージのようなものではなくて、サーチの結果であるとか、Gメールであるとか、まさに本人とひもづいているのだけれども、本人が日常的にアクセスできるようなものではない。まさに、さらに外部からも容易にはアクセスできなくて、ですが、それを使うことによって、デジタル広告であるとか、さまざまなサービスをかなり幅広くできるというのが、このグーグル、アップルの力の源泉だと思うのです。

ですから、そこが、若干、この絵から見て取れないのが、もったいないなというのが1点目。

もう一点は、今度は、逆の話をするのですけれども、そういうクラウドなり、外に出ていくデータというものを、やはりプライバシーの観点からは、あまり事業者が収集させるべきではないだろうということで、例えば、アップルがプライバシーの4つのピラーで挙げているうちの1つが、オンデバイス・インテリジェンスというものになります。

今後は、クラウドのほうに収集するだけではなくて、オンデバイスで、その中で、演算をして、最適なアルゴリズムで解を導き出すというようなことが、どんどん進んでくると思えます。

これは、プライバシー保護の観点からも大変重要なのですが、ともすると、これがブラックボックスの、これまでもブラックボックス化されたものがあるのですが、それをかなり加速する話になるのではないかなど。

既に、英国でも問題になっていますとおり、グーグルのサンドボックスのFLoCという議

論は、そこに光を当てているのだと思います。

これまで、このアプリレイヤーというところまでは皆さん関知できていたのですが、その中にインテリジェントレイヤーというのがあって、その部分をどう今後、こういった支配的な事業者がコントロールするのか、現状は彼らは外部には、コラボレイティブにオープンにやっていますという宣言をしていますけれども、実態は精査が必要と思います。そこがちょっと今回のところで、クラウド側の話と、それからオンデバイス・インテリジェンスという部分が見えて取れないので、そこは議論されたほうがいいかなとは思いました。

もう一点、新たな情報発生源ということで、新たな顧客接点ということで、ボイスアシスタントとウェアラブル、これは私的には大変分かりやすいですし、いろいろ問題があるので、広範なデータをセンシングできる、こういったボイスアシスタントとかウェアラブルというのは、よろしいのかなとは思いますが、もう一点、多分、これはあえて外されたのかなと思ったのが、決済を何で入れていないのかなというのがやはりあって、エピックの議論でもあったとおり、アプリ内課金の決済であったりとか、あと今後は、日本の場合は特にそうなのですが、NFC的なタッチによる決済、アップルペイだったり、グーグルペイだったりするものがあるわけなので、そういったところで収集するデータというのは大変価値が高くて、こういったものをどう見るのかというのがあって、今回あえて外されたのだったら、それで良いのですけれども、外の決済系のデータ、本当はもうちょっとほかにもあるのですけれども、どこかで拾われているのだったらいいのですが、そういった評価もされるといいのかなというのが私のコメントです。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

ここまでで、事務局のほうからリプライございませんでしょうか。

○成田審議官

ありがとうございます。

泉水議員の御指摘ありがとうございます。

特にボイスとウェアラブルで、ボイスのところが一般消費者的にということであったかと思いますが、これは、先ほど来何度か申し上げているように、いろいろな視点、接点がありますので、どれを選ぶかというところは、かなり自由度があるのだと思うのですが、先ほど上野山議員もおっしゃった、あるいは我々もそういう認識なのですが、顧客接点というときに、体に近いところに寄っていくというところが、重要度としては、特に、今、お話があったように、データという意味での重要度ということも含めて、より強いところはあるのかなというのが1点。

それから、もう一つは、2つ目の論点というのは、今回、ボイスとウェアラブルを、ある種の例として捉える側面もあるかなと思っているのですけれども、すなわちボイスアシ

スタントとウェアラブルという特定の市場を最終的に指定してどうのということの出口もあるかもしれませんが、むしろ、そうではなくて、ここを例に取って議論をいただくことによって、ほかに様々出ていくところで、要は、既存の市場の力を使って、新しいところで、不公正なふるまいがないのかとか、もう少し広い視点で、最終的に捉えていくということになることもあるかと思っています。

それを見ていくときに、おっしゃるように、ウェアラブルとボイスは、ともに特に日本市場はまだまだ小さいですし、どこまで伸びるかというのは、分からないわけですが、まさに欧州委員会のベステアー氏がよく言っているように、それで見過ごしていると、あっという間にティッピングしてしまうというところが、1つのデジタル市場の大きな課題、テーマだと思っていますので、今は、まだ小さい市場でありますけれども、今後、重要度が高く伸びてくる可能性のところに早めに見ておくということに意味があるのかなという思いで、こういうところを選んではどうかということでございます。

それから、小林野村総合研究所上級コンサルタントのほうからもありがとうございます。

ちょっとクラウドのところ、先ほど来、何人かの方からもありましたけれども、あるいは川本議員からも御指摘がありましたけれども、このレイヤー構造を見ていく中での課題として出てくる結果を見ていくのかなと。

ただ、クラウド自体の競争市場になってくると、また我々のリソース的に考えて、そこができるかというところがあるので、エコシステムというコンテキストでちょっと捉えていくというやり方かなと、今の時点では思っていますけれども、ただ、いずれにしても、その視点は、受けとめさせていただければと思います。

もう一つ、インテリジェントレイヤーというところが出てきてということも非常に重要な視点、これは少し着眼点の議論にもなるのかもしれませんが、そこはテイクノートさせていただいて、今後の議論にさせていただければと思っています。

最後に決済なのですけれども、決済については、その中でNFCも入っておりますし、あるいは、エコシステムの中でのルールとして、アプリ内課金みたいなものがありますので、これはアプリストアに関する議論での射程の範囲に入り得る部分もあると思いますけれども、そういう意味で、1つ目のテーマの中で決済の話は、少し見ていくのかなと思っています。

以上です。

○依田座長

どうもありがとうございました。

私から1つだけ、独禁法の先生方に伺いたいことがありまして、29ページの「新たな顧客接点の獲得、拡大；問題意識」のスライドでございます。

ここに書いてあるように、例えばモバイルOSやスマホの一つの確定されるべき市場がありまして、そこからレバレッジ等を通じて市場支配力の行使が可能となるような、そうした補完的な関係にある市場がよくあります。これは独禁法の世界で何かいいネーミングはない

ですか。

電力だとよくこういうのをアンシラリーサービスと言って、アンシラリー、附属という言葉を使いますが、ただ、あまりにも特定の意味が強過ぎて、アンシラリーマーケット、アンシラリーサービスと言うとちょっと誤解を招くかなと思って、何かネーミングを考えているのですが、これは独禁法の先生方、どうでしょうか。

山田議員、お願いします。

○山田議員

公取が幾つかこういう感じのものを最近、企業結合で審査しているときには、英語で言うとネイバーリングマーケットとか、周辺市場とか、そういうことをおっしゃっていました。

○依田座長

ネイバーリングマーケット、アンシラリー。これは川濱議員、泉水議員、ほかの先生方、語感としてどうですか。

○川濱議員

ネイバーリングマーケットの問題は、日本では基本的に隣接市場という形で説明していてこれまでもよく使われております。そこには、何でも入るように思います。すなわち、補完だけではなくて代替性の低いものも入るような形で使っているような気がいたします。

ここでは補完性が強いということが前提に入っているから、端的に補完市場と言ってもいいかもわからないし、これは少なくとも独禁法の業界で定型的な表現がある分野ではないと理解しております。

泉水議員、いかがでしょうか。

○泉水議員

私も定訳はないと思っています。隣接市場ですかね。あるいは、川濱議員がおっしゃったとおり補完市場、それか代替的な市場とか、場合によっては垂直というものもあるでしょうけれども、そういうような形でいろいろな言葉が使われていると思いますが、これというのはないような気がします。

○依田座長

ありがとうございました。

そこら辺、いい定訳を見つけてもらいますと、スマホOSのほうで調査をして、こちらのボイスやウェアブルのほうで調査をして、最終的にそこを法律の中でどう位置づけるか、あるいは位置づけないかは別にして、OSとアンシラリーあるいはネイバーリングだったりするのかもしれませんが、そういうマーケットとしての中で一つの世界観を位置づけることが可能かなとは考えました。

他の議員はどうですか。若干時間も来ておりますので、次の各論の方で、先ほど言い残した部分も含めてまた御意見をいただければと思います。

次に、今後の調査における着眼点及び今後の調査設計についての議論に移ります。着眼

点につきましては、具体的に27ページと39ページになっております。先ほどとは逆の順番で、まず、小林野村総合研究所上級コンサルタント、泉水議員の順に伺っていきます。

まず、小林野村総合研究所上級コンサルタント、お願いいたします。

○小林野村総合研究所上級コンサルタント

ありがとうございます。

先ほども少しお話した話ですけれども、まず27ページにつきましては、インテリジェントのレイヤーについてのお話だと思うのですね。データを取得するとか活用するというお話もあるのですが、オンデバイスということが今後かなり重要な論点になってくるかと思えますので、オンデバイスでデータをそれぞれ演算して、結果だけを出すということになったときに、当然APIへのアクセスというのは確保されるべきものなのですが、オンデバイスの中で計算する際のアルゴリズムをどういうロジックにするのかといったところに、グーグルのサンドボックスとかFLoCを見ていると、他者も招いてオープンにやっていますということですが、そこはしっかり見ていく必要があるのではないかなというのが1点。

それから、ここは生貝議員がおっしゃった話で、私もそれはいいなと思ったのが、リアルタイムによるクラウド上にあるパーソナルデータのアクセスができると、今後、モバイルOSで閉じているデータの活用性というか、アベイラビリティは上がってくるのではないかと思ったところでございます。これはコメントでございます。

あと、同じ話を最後、39ページでもするのですけれども、今後、相互運用性というところがすごく重要になってくると思います。囲い込みというか、今はどうしてもそこに収まっているデータというのがあって、ここにどれだけ、誰と競争しているかという話が伊永議員からもありましたけれども、今後、ウェアブルというものに着目したときに、例えばFitbitがグーグルに買収されましたと。そうすると、Fitbitはグーグルのクラウド上にあるパーソナルデータと連動するいいサービスをどんどん提供できるということになった時に、例えばソニーとかエプソンというFitbitと同種のウェアブルを提供する事業者が不利な状況になるということがないようにしないといけない。そういうことで言うと、相互運用性、しっかりAPIというものをウオッチしていくということになるのではないかと思います。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

泉水議員、お願いします。

○泉水議員

ありがとうございます。

私のほうからは、特にボイスアシスタント、ウェアブルについて申し上げましたので、これについてのみ申し上げたいと思います。

これについては、評価の結果、どういう結果が予想されるのか、ある程度見通しが欲しいなと思っていて、でも、見通せ過ぎてはいけないので、まずは着眼点としては既存支配力を利用して、それがレバレッジされて、ボイスアシスタント、ウェアブルの市場でどうなっていくかを見ていくということになると思うのですが、できるならば、さらにもっと先を見たい、ほかのところを見たいなと思っております。

その点で、31ページと33ページにボイスアシスタントについてアメリカにおける議論が書いてあって、分かりやすいなと思ったのですが、特に33ページのアマゾンAlexaについて見ると、基本的に問題になっているのは、アマゾンAlexaでこういうことをすることによって、基本的にはアマゾンのマーケットプレイスにおける支配的あるいは有力な地位を維持する、そのために使われているという形での競争上の問題が指摘されているように思うのですね。他方で、31ページ、Siriについては必ずしもそれに限らないというところがあると思うので、この辺りをどう見ていくのか。

この点について、39ページの事務局の整理、着眼点ではその辺りのどこの市場を問題にするのか、ちょっと分かりにくいように思うので、そこをはっきりしたらいいなと思っています。

それに続いてさらに述べますと、ウェアブルについてはウェアブルの市場、つまりアップルのデバイスあるいはOSがないとウェアブルの市場で成り立たない、競争ができない、参入もできないということが問題になる。今、小林野村総合研究所上級コンサルタントがおっしゃったような状況も入っていると思うので、その問題と、それからウェアブルの市場でさらに支配力あるいは有力な地位を持つと、それを利用した、さらにそれをてことした市場、例えばヘルスケアの広い市場がいろいろとあると思うのですが、そこにおいて、てこが働くのではないかという問題があります。

だから、既存のデバイス等のでこでウェアブルの市場でてこが働いて、さらにその市場で有力な地位が獲得できると、さらに先のヘルスケアの様々な市場でてこが働くことにならないか、この辺りまで可能であれば、もちろん最後まで行くのは難しいと思うのですが、その辺りも射程に入れていいのではないかなと思っています。

同様に、ボイスアシスタントについても、既存のデバイス等をてこにして、ボイスアシスタントの市場において支配的あるいは有力な地位を持つとともに、ここからは実は先ほど申し上げたいと思っていたことですが、さらに、先ほど小林野村総合研究所上級コンサルタントとか成田審議官もおっしゃっていたと思うのですが、ボイスアシスタントで得た膨大なデータを利用して新たな別の市場で様々なことができる。例えば翻訳とか、DeepL翻訳なんかは私はよく利用しているのですが、非常に精度の高い翻訳ができる。いろいろな形で利用できると思いますので、それらの分野においてさらにてこが働くという辺りも視点に入れて、これも最後まで全部見ることは不可能だと思いますが、そちらについても、一旦てこが働いて今回の問題になっている市場を見て、それをてことして、さらに別の市場で新たにこういう問題があり得るのだということまで見ていくと、先ほど私が申

し上げました、日本においてこのテーマは非常に重要だということが説明できるのかなと思っております。

私からは以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

一旦ここまでで事務局のほうからリプライをお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございます。

小林野村総合研究所上級コンサルタントからおっしゃったインテリジェントレイヤーのところ、それから相互運用性のところは御指摘のとおりであるかなと思いますので、そこは着眼点の中に組み込むような形でこれから検討できればと思います。

泉水議員のほうからも視点をありがとうございます。あるいは、対外的な説明、メッセージの出し方のところも含めて参考にさせていただければと思います。

今回の射程で、おっしゃるように、ちょっと着眼点の中にもちらっと書いたかもしれないですけども、さらにその先でということも競争環境という意味ではあり得るのかなと思っております。どこまでカバーできるかということまではなかなかコミットできませんけれども、その視点は踏まえてやればと思っております。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、次の順番で、山田議員、お願いします。

○山田議員

ありがとうございます。

私の端的なコメントは、これはかなり大変な作業になるという点です。欧州の当局が今まで発表したものは、割と抽象的で、個別に書いていないものが多い印象です。それを踏まえると、せっかく日本でやるのだったら、さっきの日本の特殊性というところともつながってくるのですけれども、具体的に日本企業とか日本の社会で何がこのために困っているかというところを、抽象的に「お化けが出る」的に何かまずいんじゃないかというところで止めずに、実際OSでどういう行為があるから誰が困っていて、どういうベンチャー企業がどういう事業を始められないのか。あるいは、生体情報とかだったら、本当は何にしたいのに、それが流れてこないの、逆に言うと、非常に重要な情報だと政府としてここをシェアしてもらえるようにしたら、この分野でサービスが上がる、そこまでかなり具体的などころまで誰かに話を聞けるのであれば、そこは非常に価値が高いと思うのですね。

これは基本的に全部エクスクルーシビティーの話なので、独禁法の問題として追及できればということなのだと思いますのですけれども、少なくとも今の日本の独禁法の建付けで違法にするには、アンインストールを絶対禁止している等よほどのことでなければ、案件

として相当厳しいのだと思うのですね。

実際、改善策を打つのであれば新しい立法が必要で、もし新しい立法をするのであれば、何が本当に困っているのかというところまで議論した上で進めると、きっと価値が高いプロジェクトになるのではないかと思います。

○依田座長

ありがとうございます。

次に、塩野議員、お願いします。

○塩野議員

ありがとうございます。

私は、日本企業について別のアングルで共有、コメントさせていただければと思います。

10年ぐらい前から、スマホで勝負があった、この闘いはスマホが人間にくっついてしまったので、これ以上人間には近づけない、勝負があったと思っていた中で、顧客接点の次の闘いとしてお示しいただいたウェアラブル、ボイスアシスタントみたいなものが出てくるぞとなった。ただ、それを例えば私が日本の電機業界の経営者にいろいろ言ってきましたが、やらなかったんですよね。

そのとき、昔だと技術的に簡単ではあるけれども、普及するとは思えないみたいなことは当初あった。その後、Alexaなんかが出てきたりして、今、ヘルスケア領域はアップルを含め全員が取り合いになっているという状況で、つながっているIoTですと、ビジネスとしてやっている個人だと監視におけるプライバシー問題とかが出てきて、そこが気になるので進めないというのが日本の企業は当初ありました。

あと、ちょっとBtoB寄りになりますけれども、日本の産業を考えると、IoT分野でも今いろいろなベンダーが出てきてレイヤー構造が固定化してしまうと、その本丸である共有プラットフォームがどこが取るか取らないかみたいな、大きな産業だと、御存じのとおり、日本だと車関連がここをどこかに取られてしまう、またはメインプレーヤーになれないと厳しい。

最近出てきているところだと、これもBtoBっぽくなりますけれども、工場であったり、いろいろなものがコネクテッドされていくと、今出てきているESGとかの、温室効果ガスをリアルタイムで計量され、それが算出されたものがひいてはクレジット市場までつながるという絵図を何となく思っている人たちは多くて、そこでも日本企業が参加できない、またはプラットフォームで影響力を持ってないみたいなことがあった場合、産業競争力に関するインパクトは極めて大きい。

この領域は、正直、先ほどのウェアラブル、ボイスアシスタント、toCっぽいところも、分かっていたけれども、やらなかった、やれなかったという歴史があって、結局、スマホの次の顧客接点での闘いがせつかく生じたのに、見過ごして取られていったような歴史もありますし、今お伝えしたようなBtoBの世界でIoTコネクテッドみたいな話がまた同じように固定化していくと、競争力としては非常にづらいものがあるのではないかなと。ビ

ビジネスと日本企業の現状、これまでの経緯という意味では、そういったことがあるかなど考えています。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

伊永議員、お願いいたします。

○伊永議員

ありがとうございます。

先ほどおっしゃられた塩野議員の御意見と接続がいいので、新たな顧客接点のところからお話しします。

新たな顧客接点のところでは着眼点として重要だと思うのは、既存の力をてことして参入をするという場面もあって、参入によって競争がより活発化するという点も見落としてはいけないなと思っています。

先ほどから出ているAlexaの検索の技術というのは、使ってみると今は大したことはないのですが、それでも検索の市場に無事参入していて、そこでいろいろなデータを集め改善していくことで、今後アップル、グーグルに対抗できるようになるかもしれないという側面もあります。参入自体がとても難しい中、参入が実現すれば競争が活発化するという側面もありますので、そこにもちゃんと目を向ける必要があります。

もう一つのモバイルOSのお話ですが、これも着眼点として私が重要ななと思っているのはスイッチングです。やはりOS間のスイッチングがうまくいくかどうかということが一番重要ではないかと思っています。競争が働く上でもそうですし、参入を促すという点でもそうです。

その際にキーとなるファクターは、データなのではないかと思っています。データポータビリティとかインターオペラビリティとか、その辺りのところがポイントになるかもしれませんが、それとはまた別の点からスイッチングやマルチホーミングを困難にさせるような仕掛けがいろいろと考えられますので、そういった点に着眼して調査を進めていくといいのかなと思っています。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

ここまでで、事務局からリプライをお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございます。

まず、山田議員、ありがとうございます。どこまで具体的にやれるかというのは、困っている企業との関係でどこまで出せるかということもあろうかと思えます。これからの進め方の御示唆ということかなとも思いましたけれども、これから関係する企業の方々と

相談ですが、外にどこまで出せるかというのはあるかと思いますが、皆様方の議論の素材としてはより具体的なものを提供しながら御議論していただければということを考えております。

それから、塩野議員からの御指摘は本当にそのとおりでありまして、特に2番目のテーマは、市場の設計というのをデジタル市場においてどうするかということもよく考えながら、特にまだ固まっていない市場についてどうするか、ある意味ではまだ競争があるようなところでもあると思いますので、我々自身はルール立場でありますけれども、広い意味ではどう設計するといいいのかということ意識していくということかなと思っております。

それから、伊永議員の御指摘は、1点目のところはそのとおりだと思います。競争を活性化するというところも、そこはよく見ていく必要があると思いますし、2点目のスイッチングのところもしっかり見ていきたいと思います。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、川濱議員、お願いいたします。

○川濱議員

私のほうは、まず27ページのところからですが、これは結局、モバイルOSを基盤としたレイヤー構造全体を見てエコシステムの競争の評価を行うときに考えたい視点としては穏当なところだろうと考えております。これらの要素は相互に関連し合っていて、特にルール設定・運用の問題というのは、それを支えるものとして下の4つがあり、しかし、現実に設定・運用できているから下の4つの部分に対する強化にもなるという形で、かなり込み入った形にはなるかと思うけれども、出発点としてこの5つの内容は重要だろうと思います。

特にここで重要なのは、これはCMAのモバイルエコシステムに関しても、マーケットスタディのところでもあるように、これは複占、場合によっては寡占という点です。つまり、基本的にはエコシステム自身は1個ではなく、競争はあるけれども、別のエコシステムが他のエコシステム内部における濫用的な行為に対する抑制要因には十分に機能していないという点がポイントだと思います。これはドイツの競争制限禁止法の改正にもいみじくも反映しているように、このような多様な要素を抱えたエコシステム内部においては、内部において濫用行為ができるような地位があるということがまずポイントなのだろうと思います。

それがまた同時に、エコシステム自身の制約された競争の下で、巨大なエコシステムだけが自律的に力を維持し続けていくためにも使っているといった側面があるのだろうと思われれます。

他方、その中ではまだ、いろいろ悪さをしているかも分からない部分というのは、十分

にエクスプロイトし得ないような領域におけるエクスプロイトの可能性があるから、これが逆に言うと多くの人々が大いに懸念している事情になっているのだろうと考えられます。

この5つの要因というのは、対外的な競争が制約されているという要因、たとえばスイッチングコストの問題がこれに属しますけれども、同時に、エコシステム内部においてレバレッジを利用する行為の前提となっていたりすることもあります。それがデータ等々を通じた形で他にも波及していくかも分からない。

もう一点、他方、これらの諸要素を見ていくときの視点は、我々がデジタルプラットフォームの問題を考えていくときにどこでも現れてきている問題と同型です。いわば繰り返し注目してきた問題です。そうすると、泉水議員が先ほど言ったように、ある程度悪影響の出方・セオリーオブハームも把握できるのではないかと思います。

他方、ここでの問題は解決策をどのように考えるのかという問題もあります。ここで相互運用性とかAPIの標準化やデータへのアクセスの問題が重要だということは、これまで何度も議論されてきた問題です。しかし、これまでの取組が十分でないとしたら、現状のたとえば独禁法の対応でどこまで可能かということも再検討するだけでなく、場合によっては積極的に相互運用性の確保を義務づけたり、あるいはAPIなんかの共通規格なんかを促すための介入というのがあるのではないかとということになっていくことも検討する必要はありそうです。

これはちょうど英国が行っているのは、マーケットスタディの場合は競争上の何らかの悪影響が生じていたら、競争法違反であることを要求せずに、改善のために必要な措置を設計し、命じることが可能なのですね。

我々はそういった武器というのは、競争法上は独占状態の規制以外には持っていないので、場合によっては立法とか様々なことも視野に入れながらそういった設計をしていく必要もあるのかなという気がいたします。

その点で、具体的に力があることが明らかになり、濫用的行為がなされている可能性があるかないかというのは、先ほど山田議員から指摘があった、日本企業で具体的に、今うまくいっているところであっても、うまくいっているところがうまくいなくなるかもわからない脅威にさらされる危険性があるような領域というのがどこなのかを見定めることが重要なのではないかと思います。今回は抽象度の高い問題にも直面しているけれども、ある程度具体的な問題点の指摘になって、今回やっている競争評価が十分に社会に大きな影響を与えるだけの内容、方向になっていくのではないかとという印象です。

最後のボイスアシスタント、ウェアブルに関する競争評価の着眼点の5つの問題というのは、基本的におっしゃるとおりだし、ただ、これも既存事業者がそこにおける力を維持していくとともに、これは特にデータなんかを通じて、ウェアブルの場合だったら他の分野に進展していく可能性も含めて、力が存在することとともに力の利用の可能性の問題も含めた形で見えていくと、いろいろ説得力のある議論になっていくのではないかとという印象です。

私のほうは以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、上野山議員、お願いします。

○上野山議員

上野山でございます。

いろいろ出ているのであれですけども、1点だけ確認というか、私がついていっていないだけかもしれないのですけれども、今回、この観点においてパーソナルデータの個情法的な観点はスコープ外という整理でいいのですかね。今さらで恐縮ですけども。なぜかという、ウェアブルの話とかクラウドの議論はほぼパーソナルデータの利活用の話なのかなと思ってまして、ここら辺、私が追いついていないだけかもしれないので、これは確認です。

残りは雑感にしかならないのですけれども、先ほど各論と申し上げていたところを少しだけですが、ウェアブルとかボイスアシスタント、ここは秀逸なフォーカスの仕方だなど思っているところでございます。ここら辺が今のモバイルのレイヤー構造の周辺という言い方が出ていたと思うのですけれども、市場認識としては大手ソフトウェア企業の今後の主戦場の一つだと思います。

もう一点少し細かいかもしれませんが、ウェアブルという話に関しては、本当はウェアブルというのは大きく2個の進化の方向感があると思っているのですけれども、今回は1つにフォーカスしていると思っています。1つというのは、いわゆるウオッチとかリングみたいな、身体データを取る側の進化の話を主にされていますが、もう一つ、xR系と言われるような人の目の上に乗っかってくるみたいなところは、今回入れる必要があるかは分からないのですけれどもどう見据えるか、というところでございます。

あとは、決済を入れないのか、通信キャリアを入れないのか、そういうのは個別に思うことはありますけれども、総論はもう既に出ている議論ですので一旦以上とさせていただきます。

○依田座長

ありがとうございました。

生貝議員、お願いいたします。

○生貝議員

ありがとうございます。

最初に各論めいたことも含めて申し上げてしまったので、前後してしまう部分はあるかと思うのですけれども、一つは、先ほど塩野議員がおっしゃっていたことに関連するかもしれないのですが、新しい接点としてIoTというものが、家電に限らず、あるいは車のようなどころからデータを取って、そのデータが彼らのサービスの非常に重要な要素になり、新しくサービスに参入してくるためには、そこに蓄積されたデータに様々な形でアクセス

できるか、できないかというのが非常に重要になるといったときに、例えばまさにそういったIoT系というのを、さっき御説明にあったような、アンシラリーとしてのウェアブルのさらにアンシラリーとだけ捉える形でよいのかなというのは、市場の重要度という観点からも少し思ったところではありました。

そういったときに、先ほど伊永議員がおっしゃっていたように、データポータビリティのようなところは、川濱議員が言及されていたような、まさに積極的な、インターオペラビリティを含めて考えていくべきところかもしれない。まさに、そのレイヤーで新規参入を促していくために何が必要かといったことは、いろいろな手段を含めて積極的に考えていく必要があるのだろう。

さっき上野山議員がおっしゃっていたとおり、このデータのポータビリティ、インターオペラビリティといったときに、最近、OECDのインターオペラビリティ・アンド・データポータビリティの議論に参加することがあって、個人データ保護からスタートして、競争法でもデータポータビリティをやっているという流れでやってきた欧州としては、その相互作用というものに関してすごく研究と議論が進んでいるのだなということに改めてすごく感じているところで、今回の議論の本丸ではないかもしれないのですが、改めてそちらの在り方というのは、個人データと関わる場所として、市場との関わりでは改めて考える必要があるのだな、価値があるのだろうなということを感じているところです。

取りあえず以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

ここまでで事務局からリプライをお願いします。

○成田審議官

ありがとうございます。

まず、川濱議員から幾つか御指摘がありましたけれども、まさにエコシステムの外との競争がありつつ、中でのというところの視点が結構重要なのかなと我々も思って、今のアップルとエピックのところの議論も、そこの市場をどう見るかということも重要な論点になっているのだと思います。特にモバイルOSということ言うと、大きく2つのものをどう捉えるかというときに非常に重要な切り口になるのかなと考えております。

それから、相互運用性ということも含め、CMAではツールをこれから用意しようという議論がありますし、EUのほうもDMAで、独禁法で見れないものをカバーして拾いにいって規制をかけている、そういう動きが出てきているということでもありますので、今回、御議論いただいた末にどういう出口になるかというのはまだこれからということだと思いますけれども、海外の議論もよく見ながらの出口を考えていくのかなと思っています。

それから、上野山議員のほうからの御指摘で、パーソナルデータの視点というのは、パーソナルデータの保護の在り方という正面からの切り口までは今回は難しいかなとは思

ておりますけれども、例えばルールのありようとして、先ほどから出ているグーグルのFLoCの話にしても、競争という観点とプライバシーの観点が交錯してどうなのかということですので、それぞれの論点を見ていくときには当然プライバシーのことがどう評価されるべきなのかということとは出てくる。そういう限りでの反映かなと思っています。

それから、御説明の中で言っていなかったのですが、ウェアラブルというと、本当はウォッチだけではなくて、いろいろあるわけで、xRもありますし、あるいはセンサーを体の中という話もある中で、まずはウォッチを見ていくかなという理解です。VRみたいなものもあるのですけれども、全部を見切れないという中での選択ということでどうかなということでもあります。

それから、生貝議員がおっしゃったように、先ほどの依田座長の御議論がありましたけれども、アンシラリーというのもちょっとニュアンスが違うのかなと。上野山議員がおっしゃったように、かなり重要な市場としての新しい接点ということなのかなという捉え方をしているということでもあります。

以上であります。

○依田座長

ありがとうございました。

モバイルOSと、一つのデータの顧客接点の市場としてのボイスアシスタントやウェアラブルについて、調査をすることについては各議員から総論として同意を得られましたので、どうやって進めていくかについては事務局のほうで持ち帰っていただいて御検討いただければと思っております。

特にモバイルOSのほうは、こうした巨大プラットフォームとどう我々が付き合っていくのかということについて、一度考えないといけないという意味において、本命のところのモバイルOSを取り扱うということは、各官庁単独ではできなかつたところでもありますので、ここでやらざるを得ないのではないかという認識は持っております。

そう私が感じたのは、新型コロナウイルスの接触確認アプリ「COCOA」の問題でして、グーグルやアップルが悪意を持って接触確認アプリのプロジェクトを立ち上げたとは全く思っておらず、むしろ善意だったと思うのですが、彼らが公衆衛生当局、日本で言う厚生労働省を指名し、そして彼らの仕様の下でアプリを開発させ、結局インターオペラビリティがうまくいかず、APIも彼らのOSのバージョンアップのたびにどたばたして、結局、厚生労働省や委託開発する業者がそこに追いついていかず、4か月間も通知がなおざりになったり、アップデートに対する対応が遅れてしまったりと、国民生活がなおざりになってしまいました。

山田議員も先ほど言ったように、今回は新型コロナウイルスで接触確認アプリのところでも起こってしまったことが、今後は自動車であるとか日本企業のところでも容易に同じことが起こってしまうだろうという危惧を持っていて、メガプラットフォームが決めてしまう巨大なOSの仕様で、国民生活が右往左往させられてしまうという怖さを痛感している

ところでは、このところに対して、一度、調査をするのは必要不可欠ではないかと考えております。

1点だけ事務局に質問があります。今回モバイルOSのほうに踏み込むのは賛成ではありますが、モバイル、つまりスマートフォンと隣接するiPadのようなタブレット、さらにパソコンがあって、モバイルOSもそちらの融合が進んでいくし、やがてその衝突、対立も、1年後には勝負は決まらないけれども、数年後には決まっていくわけです。

そういったところをどう扱うかは何か見解はありますか。そこだけ一つ質問でございます。

○成田審議官

パソコンOSの動きは、そういう意味でモバイルのところの競争にも影響があり得る話だとは思っておりますので、そういう観点でそのところはよく見ておく必要があるかと思っております。

他方で、市場としてPCのところを見るかということでは、議論が拡散してしまうリスクもあるかなということなので、直接のスコープとしてはモバイル、かつ、携帯、スマホということでやってはどうかというのが事務局としての考え方です。

○依田座長

分かりました。

では、ひとまずはそういう方向で調査をもう少し具体化する作業を詰めていただいて、またある程度青写真ができたところで議員の先生方の御意見を伺えればと考えております。ありがとうございます。

以上で本日の議論を終了します。

最後に、事務局から連絡等をよろしく願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございます。

皆さん、貴重な御意見をいただきましてありがとうございます。着眼点のほうも含めて、いろいろな角度で今日の議論を踏まえてさらにブラッシュアップしてやっていきたいと思っております。

先ほど座長からお話がありましたように、具体的な調査の進め方についてこれからはしっかり詰めていきたいと思っておりますので、ぜひよろしく願いいたします。それでは、以上をもちまして本日のワーキンググループを終了します。ありがとうございました。

(以上)