

デジタル市場競争会議ワーキンググループ（第29回）

1. 開催日時：令和3年11月12日（金）15：30～18：00
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
 - 上野山勝也 (株)PKSHA Technology 代表取締役
 - 川濱 昇 京都大学大学院 法学研究科 教授
 - 川本 大亮 PwCあらた有限責任監査法人 パートナー
 - 伊永 大輔 東京都立大学大学院 法学政治学研究科 教授
 - 増島 雅和 森・濱田松本法律事務所 パートナー弁護士
 - 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）

 - 北野 宏明 株式会社ソニーコンピュータサイエンス研究所 代表取締役社長
 - 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) モバイルOS等を巡る競争環境に関する経済学的知見について
東京経済大学 黒田敏史准教授
 - (2) モバイル・エコシステムのあるべき姿と、それを実現する上での検討のフレームワークなどについて
5. 配布資料
 - 資料1-1 OS市場の競争評価について（黒田准教授提出資料）
 - 資料1-2 Tobinセンター論文概要（経済産業省提出資料）
 - 資料2 本日御議論いただきたい事項
 - 資料3 事務局提出資料（非公表）
 - 資料4 第27回デジタル市場競争会議WGでの各委員等の御発言概要
 - 資料5 海外における関連するルール整備の状況
 - 資料6 事務局提出資料（非公表）

○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。

伊永議員は途中退席されると伺っております。

上野山議員は途中参加される御予定です。

また、競争会議から、北野議員、泉水議員にも御参加いただきます。

さらに、野村総合研究所の小林様にもオブザーバーとして参加いただきます。

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。

本日も、お忙しいところありがとうございます。よろしく願いいたします。

本日は大きく2つのテーマを用意させていただいております。まず、「モバイルOS等を巡る競争環境に関する経済学的知見について」ということで、ゲストとして東京経済大学の黒田敏史准教授にお越しいただいてプレゼンをいただき、質疑応答の対応をいただければと思っております。あわせて、経済産業省の日置室長からも御説明をいただこうと思っております。説明をいただいた後に質疑応答という段取りでお願いしたいと思っております。

2点目の議題、「モバイル・エコシステムのあるべき姿と、それを実現する上での検討のフレームワークについて」、資料に沿って事務局から御説明した後に、皆様方で意見交換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、資料3、4、6を除きましては公表を予定させていただいております。なお、資料4につきましては、前々回のワーキンググループの議事の概要に関する資料でございますけれども、こちらは発言の皆様方からの確認が終わり次第の公表とさせていただければと思っております¹。

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

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、まず、「モバイルOS等を巡る競争環境に関する経済学的知見について」、黒田様から15分程度、日置室長から3分程度で御説明をいただいた後、質疑応答に入ります。質疑応答では、今回、特に御発言の順番等は指定せずに、挙手していただく形で進めていきたいと思っております。

では、黒田様、日置様、御説明をよろしく願いいたします。

¹ 事務局注：上記「資料4」の公表につきましては、第27回ワーキンググループの議事録の公表をもって代えさせていただきます。

(https://www.kantei.go.jp/jp/singi/digitalmarket/kyosokaigi_wg/dai27/gijiroku.pdf)

○黒田准教授

それでは、私から、「OS市場の評価について」という資料に基づいて話をさせていただきます。

今、事務局さんのほうでスライドを出していただいているものをそのままスクロールしていただく形でよろしいでしょうか。

では、始めさせていただきます。

私は、東京経済大学の准教授の黒田と申します。経済産業省で経済分析企画専門官を担当しておりまして、本日はOS市場の競争評価をする上で有益であろう経済学の考え方、それから、幾つかの事例研究、今後の検討に当たって皆さんにぜひとも経済学者としてお伝えしたいことについて述べさせていただきます。

めくっていただいたページには、レイヤー構造を利用した経済分析というものはどういうものかということの概要を記しております。

レイヤー構造は、御存知のことかもしれませんが、様々な情報通信サービスを構成するために組み合わせて利用するものをコンポーネントと呼びまして、そのコンポーネントの中で置き換えて使えるものが同じレイヤー、組み合わせて使うものがレイヤーの関係というふうに呼んで分析をするのがレイヤー分析です。

レイヤー分析を使った競争分析というのは、電気通信分野の競争評価におきまして、依田座長と私と一緒にいろいろと戦略的競争評価というのをやってきました。テーマ案がそちらの共有されている資料に書かれております。

続いて、3ページで、レイヤー内分析とレイヤー間分析ということを紹介させていただきます。

レイヤー内分析とレイヤー間分析というものがございまして、レイヤー内の競争というのは、まず経済学で言うところの代替財の競争というものになっています。例えばパソコンの中では、ウィンドウズというOSとマックOSというOSがあります。この2つはどちらを使うかを選ぶことができますので、代替的なものとなっています。

モバイルの世界ではAndroidとiOSというようなOSがありますが、ハードウェアごとに使えるOSが特定されておりまして、ユーザーがこれを組み合わせることができるようになっていません。

このように、ハードウェアとOSを組み合わせることが自由にできるのか、それとも特定されているのかみたいな、組合せの形がどうなるかということを考えるのがレイヤー間分析と呼ばれています。

レイヤー内分析とレイヤー間分析という2つの視点で、どちらの視点を取ったときも近年の経済分析では合併規制を強化すべきであろうということが言われているということを申し上げます。

まず、潜在的な競争相手をあらかじめ買収することによって独占を維持することを抹殺買収と呼びますが、まずデジタル市場ではこれを防ぐことが求められると考えられていま

す。後ほどのグーグルの検索エンジンをめぐるところで、改めて抹殺買収について述べさせていただきます。

また、合併に伴う短期的な効率性の損失、それから長期的なイノベーションによるプラスの効果というトレードオフがあるという考え方がこれまでしばしば述べられてきました。しかし、最近では長期的なイノベーションに与える効果を見たとしても、合併規制を強化していくべきではないかという見解が出てきているというのが近年のレイヤー内競争に関する合併規制の強化論です。

また、レイヤー間分析では、企業行動には効率性を改善して利益を改善しようとするような効率性誘引と、競争を回避して利益を増やそうとするような競争制限的誘引があります。

企業行動が厚生を改善するかどうかというものは、このどちらの誘引に基づいているかということによりますが、ケースバイケースの判断が必要だと考えられています。

しばしば、垂直合併は厚生を一般的に改善するのだと述べている場合があります。例えば、Lipskyという人がまとめたOECDレポートはそのように書かれているのですが、Fiona Scott Mortonという競争政策の大家のレビューによると、垂直合併の結果というものはケースバイケースであり、一般的に垂直合併が厚生を悪化させないということはないというのが最近の研究結果となっております。

したがって、レイヤー内の関係を見るにせよ、レイヤー間の関係を見るにせよ、いずれにしても従来考えられた以上に合併規制は強化するということが最近の経済学の動向となってきているというのがこちらのまとめとなっております。これが、まず大きく見たときの規制を強化すべきというお話です

では、今回、OSという特定の財を見る上でどういったものを見ていくかというお話に移らせていただきます。

4 ページでは、OSを見る視点として、レイヤー構造間の関係が重要だという話になります。まず、例えば、財の抱き合わせによってある市場の独占を他の市場の独占のてこに使えるかどうかという問題があります。

これに関して、近年のデジタル市場ではゼロ円財というものが出ております。このゼロ円財というものは、抱き合わせをしたときに、ライバルが価格を引き下げることによって対抗することがやりにくくなる。ゼロ円から下げることはできないので、対抗できない。ゆえに、ゼロ円財の存在する市場では抱き合わせによる市場のてこがやりやすいということがChoi and Jeonの研究で言われております。したがって、抱き合わせによる独占の維持がデジタル市場で行いやすくなっているということが指摘されております。こちらはモバイルOS端末に利用した研究が存在しておりますので、後ほど改めて紹介します。

また、こちらは直接OSには関係してこないのですが、例えば価格同等性条項みたいなものがしばしばかけられているときがあります。こういった条項につきましても、効率性誘引と競争回避誘引があるのですが、競争制限的誘引によって、例えばオンラインホテル予約サイトにおいては価格同等性条項が競争制限的誘引に基づいて行われており、EUが価格

同等性条項の禁止をしたことによってホテル価格が低くなったという研究が存在しています。こうしたレイヤー間関係というものは、こういったケースバイケースの分析が必要になってくるのですが、今回、後ほど幾つかの具体的なケースを紹介いたします。

ただ、気をつけなければいけないのは、ケースバイケースなので、EUでこういうことがありました、アメリカでこういうことがありましたということが、直ちに日本の市場で当てはまるかどうかということについてもケースバイケースで考えなければいけないので、諸外国でこうだったから日本もこうだということにはならないということを経験する必要があります。

続いて、5、6、7ページで、これまでのOSの市場ということでマイクロソフトのケースを紹介しております。5、6というのはマイクロソフトのケースで、今回、直接関係することではないのでスキップさせていただきます。スライドの7枚目で、ここはこれまでのOSのマイクロソフトのケースから想定される、モバイルの世界でどういうことが起き得るのかということのまとめとなっております。

OSというものがどういうものかと申しますと、ユーザーインターフェース、アプリケーション・プロトコル・インターフェースはソフトをOS上で動かすためのものです。それから、デバイスドライバは様々なハードウェアでOSを動かすためのものです。こういったものの寄せ集めがOSとなっております。

マイクロソフトは、OS市場の市場支配力を行使するために、例えばユーザーインターフェースで自社アプリの優遇をする。それによって他レイヤーでのシェア拡大を図ったと言われております。それから、API情報での優位性を利用して、競合他社よりも優れたソフトをいち早く提供したということが言われています。また、デバイスドライバの開発をすることによって、多様なハードウェアでウィンドウズを使えるようにして、それによってネットワーク効果を強くしていったということが知られています。また、FUD、これはライバルの製品には不安や不確実性があるということを経験することによって、ライバルの費用上昇を図ったということも言われております。こういったことがウィンドウズの市場の独占化ということで行われたと言われております。

これらのことが行われ得るということですが、では、特にモバイルOSについてどんなところに気をつけるべきかということを経験を2つそれぞれのOSについて申し上げます。

まず、Androidについては、APIとかデバイスドライバから成るようなものと、それからグーグルのサービス、そして検索エンジンの抱き合わせサービスとなっております。

まず、欧州においてAndroidの標準アプリ群の抱き合わせを取り上げた研究があります。検索エンジンとYouTubeというものが顕著な市場支配力を持っており、これを抱き合わせることによって、これらの市場の独占を他のサービスの独占につなげることができるという主張が行われております。

これらの2つのものについて、こういった競争政策を取ることができるかということについては、後ほど、特に検索エンジンについては日置室長からトービンセンターのレビュー

一を紹介していただきます。単純に申しますと、こういったものはコンポーネントになっていますので、分割をしてアクセスチャージを課するという競争政策がまず第一に出てくるものだと思います。

続いて、iOSについて検討する際の視点を申し上げます。iOSも標準アプリ群の抱き合わせというものになっておりますが、Androidと違いまして、他のサービスの排除性がより強いプラットフォームであるというところが特徴になっています。Androidと違って、アップルが特に他のサービスの排除性が強いというものは垂直統合性が高い。こういった垂直統合性が高いサービスというものがなぜあるかと言いますと、ネットワーク効果による独り勝ちを防ぐために他と差別化をしているという研究があります。

これは、iOSが他のOSに比べてスイッチングコストが高くなっているという性質と統合的な性質になっています。ただ、スイッチングコストの高さというものがありますので、例えば市場の画定をしていくときに、iOSを起点として市場の画定をしていくときはiOSが単独の市場となる。しかし、Androidを起点として市場を画定した場合には、AndroidとiOSは代替性があるので、AndroidとiOSを合わせたモバイルOS市場が画定されるというような非対称性が出てくる可能性があります。

このような市場の画定が仮にされたときに、iOSだけに競争政策を導入しようとして、例えばiOSにグーグルペイのインストールができるようにしようという政策を仮にやります。そうすると、グーグルが逆に今度は検索市場での市場支配力を濫用しまして、グーグルのAndroidの独り勝ちということが起こり得る可能性があります。

そういうことを考えますと、iOSが仮に単独の市場として独占されたということがあったとしても、競争政策の在り方次第ではかえってグーグルの独り勝ちを招いてしまうことも起こり得るかもしれませんので、ここの間の2つの競争のバランスを考えながら政策的介入をする必要があるのではないかと考えております。そんなところがまずOSを中心とした競争分析になっています。

続きまして、今度、各論ということで、アプリストアの経済分析と検索エンジンの経済分析を紹介させていただきます。

まず、アプリストアの経済分析では、自社優遇とイノベーションというテーマを紹介させていただきます。スライド8では、まず、アプリストアではしばしばプラットフォームがサービス、財を提供することによって、他のアプリを排除しているのではないかということが言われております。そういった、アプリストアの自社のサービスが存在することで他の事業者に与える影響の研究としまして、Wen and Zhuの研究では、グーグルの類似アプリが登場することによって、類似アプリが作られてしまった他のアプリ開発者は、当該アプリのアップデートの回数を下げる。しかし、その他のアプリのアップデートを増やすということが行われているということが知られています。

また、Top500に入っているような有名なアプリに関しましては、買収されることによる買収価値を引き上げるために、むしろ積極的にイノベーションを起こしているということ

が言われています。

したがって、グーグルが参入することによって既存のアプリを追い出すことができるのですが、それがアプリ市場全体のイノベーションを阻害するようなことになっているわけではないということが分かっております。

では、こういったグーグルによる他のアプリの模倣は問題ないのかといいますと、そうではなくて、例えばGhoseという人の研究では、モバイルOSの世界では画面が小さいことなどから検索ランキングが消費者行動に与える影響がパソコンのウェブの世界よりも強いということが言われています。このことは、すなわち、モバイルOSの世界ではプラットフォームによる他の事業者の排除行為がしやすい。これは優越的地位の濫用みたいなことが行いやすいということを意味しております。

したがって、実店舗の世界ではこういったプライベートブランドみたいなものがあったとしても競争が残っているからいいじゃないかというような意見はモバイルの世界では当然らず、優越的地位の濫用とみなし得ると考えておりますというのが、こちらのアプリストアの経済分析となります。

また、アプリストアの手数料について、スライド9です。手数料についての研究はいろいろありますが、私と香港科技大の川口さん、一橋大の佐藤さんとの共同研究を一つ紹介させていただきます。

こちらの研究では、しばしばストアの手数料について、今裁判であったり、高いのではないかということが言われておりますが、ストアの手数料と、アプリの開発者がストアの課金でもうけるか、それとも広告でもうけるかというところには代替性があります。この代替性があるがゆえに、手数料を引き下げることによってアプリ開発者はダウンロード課金とかアプリ内課金の値上げをすることがより利潤につながりやすくなります。したがって、アプリ価格を引き上げるというような戦略的行動を取る可能性があります。

それが我々の推定によると実際に起きまして、手数料を引き下げることによってアプリの価格が高くなり、かえって消費者余剰が下がるということが起き得るとというのが我々の研究で示されています。なので、ストアの手数料が高いから引き下げろというふうにエピックであるとかスポティファイが言っているのは、彼らの都合であって、消費者のためとは限らないというのが我々の研究です。そういうことを考えております。

続いて、10ページはアップル・エピック訴訟のまとめとなっておりますが、こちらは今回はスキップさせていただきます。

続きまして、11、12ページでは、検索エンジンをめぐる反競争性のケースを紹介させていただきます。11ページのAndroidの排他条項については御存じと伺っておりますので、このような端末メーカーとの排他的契約とか抱き合わせ契約が存在していることを踏まえまして、12ページのEtro and Caffarraのグーグルと端末事業者の検索エンジンのRevenue Sharing契約が反競争性があるという研究を紹介させていただきます。

この研究では、モバイルOSの世界では、Revenue Sharing契約によって、より効率的な検

索エンジンがあったとしても、それが参入できないということが言われているというものです。

どういふことかと申しますと、グーグルよりも効率的な検索エンジンが仮に存在するときに、仮に抱き合わせがなければグーグルの検索エンジンよりも効率的な検索エンジンはより高い支払いを端末事業者に提案するようなRevenue Sharing契約を結ぶことができます。しかし、グーグルの検索エンジンとその他のグーグルのサービスが抱き合わされている場合には、より効率的な端末事業者の効率性が上回っていなければいけない量が、検索エンジンのみならず、グーグルの提供するその他の抱き合わされている財の全ての合計においてより効率的になっていなければならないので、その場合、検索エンジン単独として効率的な事業者であっても市場に参入することができないというのがこちらの論文の主張となっております。

逆に言えば、全てのパッケージにおいてグーグルよりも効率的な事業者であれば、市場に参入することができるのですが、そういった一つ一つのコンポーネントとして効率的な事業者が出てきそうなときには、それを抹殺買収をすることをひたすら行い続けることによって、グーグルは検索エンジン市場の独占を維持することができるということでもあります。そういうような研究が存在しているということを紹介させていただきます。

以上が検索エンジンをめぐる市場の排除性という研究の紹介となります。

最後、私の経済学者としての所見として少しスライドを作っているのですが、14ページです。ここで申し上げたいのは、経済学者の中で規制は精緻な経済分析の前に行われてきたというStiglitzのような論者と、Tiroleのように、経済分析をしっかりとしてから、ケースバイケースの判断で規制をすべきという論争がまだあります。どちらを取るかについては皆様が御判断することだと思いますが、精緻な経済分析を仮にするのであれば、我々経済学者は統計やデータがないと分析することができません。労働であるとか、医療であるとか、エネルギーのような公的統計の提供がないと、我々は闘いたくても闘えませんので、ぜひともそういった公的統計の整備をしていただきたいというのが私の最後のメッセージとなります。

時間を超過してしまってお大変申し訳ございません。以上が私の報告となります。ありがとうございました。

○依田座長

黒田先生、ありがとうございました。

続きまして、日置室長、お願いいたします。

○経済産業省

経産省、日置でございます。

本日は、「イェール大学トービンセンター公表論文の概要」ということで御紹介させていただきます。デジタルプラットフォームに関連する論文が各種公表されておりまして、本日はその中の一つ、検索やOSに関する論文について、今後議論を深めていくに当たって

の参考ということで御紹介できればと思っております。

次のページをお願いします。まず、この論文の位置づけ、モチベーションということになるのですが、本論文は12名の経済学者を中心としたチームで執筆されているものでございまして、グーグルの一般検索に係る独占問題にどう対応するのか、といった観点から政策オプションを整理したものとなっております。

この論文の執筆者たちの問題意識といたしましては、訴訟や規制当局による対応、これは現状ではパッチワーク対応になっているということもございまして、一度、政策メニュー全体像を示して、これを今後の政策・制度の在り方に係る議論の端緒としたい、そういったところに彼らの論文執筆のモチベーションがあるという位置づけになっております。

中身に入ってみますと、まず現状認識のところでございます。彼らは、グーグル検索の市場支配力はAndroidと検索のデフォルト設定に関するアップルとの排他的な協定があるということに加えて、AndroidのOSの独占的地位と、それを基にしたライバルの排除、こういったものが市場支配力の背景にあるということを指摘しています。そうした要因を踏まえた解決方法として、大きくは4つの政策、細かには11の政策を提示しているというのが論文の内容になってございます。

まず、1つ目の固まりが新規参入を妨げさせない政策でございまして、上から順番に簡単に申し上げますと、グーグル検索のデフォルト設定を禁止するというお話。あと、プレイストア、グーグルマップ、クロームといったグーグルアプリのプリインストールを禁止するということ、反フラグメンテーション協定の禁止、すなわち正規のOSのみ利用する企業にのみアプリのライセンスを認めるという協定を禁止するということ、まず、そういったことが挙げられております。これらの施策は欧州の競争当局が講じた施策であったりするわけですが、結局、これらを講じたとしても効果がない可能性があるということで、最終的には、Androidシステムの分割が必要といったことを提示をしているということでございます。

続きまして、2つ目の固まり、参入障壁を下げる政策になりますが、次のページになります。5番、6番ということで、グーグルに対してweb indexをFRAND料率でライセンスする義務、あと、クリックやクエリデータをFRAND料率でライセンスする義務が掲げられております。これらは、検索サービスに不可欠なデータについて、第三者、新規参入者へのアクセスを義務づけるというものということになります。

一方で、そうした措置は、グーグルによる検索の質の向上に対する投資を阻害する可能性もある、そういったものに配慮すべきと彼らは論じておりまして、それを回避する方法として、投資コストの回収を可能とする料金規制をかける。そういったことを一案として提示しているという中身になっております。

3つ目の政策は、新規参入者の保護でございます。まず7番目、これは検索結果ページの画面の50%以上をオーガニック検索結果の表示に充てるということにしています。これは、航空券情報をまとめたグーグルフライトとExpediaといった専門検索の競合関係を問題

視した議論がございまして、そういったことへの対応ということになります。

8番目は検索結果の表示での自社優遇の禁止ということでございます。この7番目と8番目については、それを禁止するということが自体は簡単ですが、一方で、その実効性をどう担保するのかということがやはり課題になります。そのため、この論文では、規制当局に対して、そういった禁止行為についてモニター、監視する技術的手法を開発していくことが必要であるということも併せて提示をしているという中身になっております。

9番目、合併規制の強化ということでございますが、これは競争法上の対応のみならず、業法上のアプローチということも含めて、何かしら合併というものに厳しい審査というものを講じていくことの必要性が掲げられております。

最後、その他ということになりますが、まず10番目、新しい分野ということで、この競争評価の場でも議論されております音声検索、ボイスアシスタントといった分野でも、そのデフォルト設定を禁止することについて取り組んでいくべき、規制当局もうそういった方向に向けてちゃんと勉強していくべき、調査をしていくべき、ということがうたわれております。

最後の11番目は、こういった規制を講じた結果として新規参入が進んだとして、その一方でセキュリティーなり、不正対策がおろそかになるおそれがある。規制当局は、最低限の基準なり規律というものを併せて講じていく必要があるとしています。

以上のような11項目が対応策として提示されているということでございます。

私からの報告は以上でございます。ありがとうございます。

○依田座長

ありがとうございました。

手短に質疑応答をしていきたいと思っております。御発言のある方はWebexのシステム上にごございます「挙手」のボタンを押していただきまして、私から指名させていただきます。御質問のある方、「挙手」のボタンを押してください。

議員の先生方が御質問を考えている間に、私から一連の質問をさせていただきます。

1つ目は、おおよそ1990年ぐらいまでという伝統的なゲーム理論、産業組織論ぐらいまでを入れた2000年より前ぐらいで、そこまでの伝統的な経済学や伝統的な反トラスト経済学等の観点で、今日御説明いただいたような携帯モバイルOSやモバイルネットワークの現象をどの程度うまく説明できてきたかということが1個目。

説明できない部分が何割かもしあるとしたら、今日説明したどのトピックが伝統的経済学で一番弱いかというのが2つ目の質問。

最後の質問は、2000年以降に、例えばJean Tirole等が間接ネットワーク効果を用いた両面市場等を用いたり、この20年ぐらいで新しい学問の発達がありまして、そこまでカバーすると、今の新しい巨大ITプラットフォーム企業の反トラスト的な問題に対応できるようになっているか、そこを教えてもらえませんか。黒田先生の極めて主観的な判断で結構です。

○黒田准教授

まず、1番目の2000年以前の伝統的I.O.、といっても新しい産業組織論と言われているところを含む、ネットワーク効果とかも含むところで、どのぐらいの要素が分析できていないかについてですが、特に現代のプラットフォームにおいて問題となっていくところでは、まず消費者行動モデルの異質性みたいなものがまず2000年以前のモデルには入っていません。

そこについて、しっかりと分析しますと、思っていた以上に消費者行動が粘着的であるとか、サービスの選択というのが、かなりスイッチングコストが高いような消費者行動モデルというものが説明できていません。

もう一つは、先ほど依田先生もおっしゃっておられるようなゼロ円市場です。均衡において価格がゼロ円になっているような財の存在は2000年以前の分析ではほとんどなかったのですが、2000年代に入りましてTwo-Sided Marketのモデルといったところで分析されるようになってきました。

これと反競争分析というものは2006年以降に急速に進んでいるところでして、最近、ようやくChoi and Jeonみたいな非常に優れた研究が出てきたところです。ですので、その2つの大きな要素というものがこれまでできていませんでしたというところで、割合というのはちょっと難しいのですけれども、その2つが重要なポイントです。

では、今後、どういったところにどのくらい対応できるかですが、まず、さっき挙げたようなところは既に問題が特定化されておりますので行けますが、では、巨大企業がどうなのかという大きさの問題というものが今論点になっています。

その大きな組織があることがどのように影響するかというのはかなり難しい問題でして、比較的一般均衡モデルであるとか、もっといろいろな市場の連携を考えるようなモデルをつくっていく必要があります。これについては数理的に解くのがかなり難しくて対応し切れないのではないかとというのが私の所見です。そういうところで、大きさの問題以外は行けると思います。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、ほかの議員の先生方、何か御質問はございませんか。

○伊永議員

東京都立大学の伊永です。

私も黒田先生に対する質問です。アップルとエピックの訴訟がスライド10にあります。本件では、最終的にアップルの30%のコミッションレートについても問題視していたと思うのですが、その部分でレメディーを取るということと、今回教えていただいた、課金プラットフォームと広告プラットフォームとの最適水準関係であるとか、市場画定はiOS起点とAndroid起点とで異なるため、iOSのほうだけに着目にする問題点などを踏

まえますと、今回のエピックの事件の終結というのは、黒田先生から見るとあまりいい解決ではないということになるのでしょうか。その辺りをもう少し教えていただければと思います。よろしくお願いします。

○黒田准教授

ありがとうございます。

アップル・エピック訴訟では、外部決済を認めるというような判断であって、30%自体はたしか不問だったと思います。

まず、30%の水準を政策的に無理やり下げることについては、私の日本のデータの研究では、エピックは得するかもしれないけれども、必ずしも消費者のためにならないというのが私の今の分析結果です。ただ、外部決済を認めることについては、まだ分析が存在していません。どうなるかはまだ分からないというのが現状です。

それから、iOSだけに競争政策をかけることについては、最近の市場を見ていきますと、まずアップルが一部事業者に15%値引きをする、その後、グーグルが同様の値引きを一部事業者にする。それから、韓国でリーダーアプリについて課金を認めるとか、日本でリーダーアプリについて外部課金を認めるというのをアップルで導入した結果、グーグルも同様なことをグーグルプレイで導入すると自発的にやっています。

これは何を意味しているかということ、アプリストア間競争が働いていて、手数料が今下がっていつているという状態になっています。ですから、政府が強制的に介入して料金を引き下げるといふ介入がこれから取られることはきつないだろうなと思っているというのが現状の認識です。

このようなことでお答えになっていますでしょうか。

○伊永議員

ありがとうございます。

確認ですけれども、反トラスト法ではなくて、カリフォルニア州法のほうでも30%の料率は問題視されなかったという理解でよろしかったでしょうか。

○黒田准教授

私、そこの裁判の細かいところについては存じておりません。申し訳ありません。

○伊永議員

分かりました。

反トラスト法のところではシャーマン法1条も2条も違反はなかったとの判決でした。ありがとうございます。

○依田座長

今のところで、30%強制的にもし政府が引き下げた場合に、必ずしも黒田先生の分析で望ましいとは言い切れないというロジックのところをもう少し教えてもらえますか。つまり、分析の中で消費者余剰だけで見ているのか、社会厚生として見ているのか、ごく手短かに教えてもらえますか。

○黒田准教授

ロジックとしましては、アプリ内課金と広告が代替なので、手数料を上げると課金を減らして広告を上げる、手数料を下げると課金を増やして広告を減らすということを取ります。広告のうっとうしさがあまりうっとうしくないときには、それによって課金が増えて広告が減るということは消費者にとって損になりますので、消費者余剰が下がる可能性があります。

それによって消費者余剰が下がるわけですが、そのときに社会厚生が下がるかどうかというのは、消費者余剰の動向とほとんど同じ方向に動きますので、社会厚生も下がりますというのがお答えになります。

○依田座長

分かりました。

ほかの方、何か御質問はございませんでしょうか。

最後のところの黒田先生、日置様のこの2つの報告について私が感じたことで、欧米のところを見ながら、巨大IT企業について強い規制が必要かどうかというのはにわかに判断がつかないところもあるのですが、逆に判断していくためにこそ、企業側様が持っているいろいろなデータや情報に対する収集権、政府側のほうが何らかの調査権を持っていかないと、そもそも規制をどうしていいのかが判断がつかないほど難しい分野かなとも感じております。

あと、何か火の粉が巨大IT企業、プラットフォーマー様にかかったときに、挙証責任的なものを政府が負うようであるとすごくスピードが鈍ってしまうので、やはり火の粉がかかったときの挙証責任がどっちにあるべきなのかも、先ほどの情報収集権、調査権の問題と併せて検討しないといけないなどは考えております。

黒田先生、今、私が言ったことに対してコメントはありますか。

○黒田准教授

依田先生のおっしゃるとおり、情報収集をするように、まず具体的な行為規制とか分割ということを行う前に、少なくともデータを得て、どのような状態になっているか、正確な知識に基づいてお互いに議論していくことが必要だと思います。

○依田座長

ありがとうございます。

では、川濱先生、お願いします。

○川濱議員

既に話題になっている点に関して質問かねがねコメントいたします。確かに経済分析が完結していないという状況下で重要な政策をしなければいけない状況でStiglitzのように行くのか、Tiroleのように行くのかということは難しい問題です。しかし、最後、全てが分かってから介入したのでは遅いところもあるので、ざっくりとしたコストの点で、介入のコストがそれほど高くないのであれば、ある程度まとまった形で、予防的な介入をやっ

てもいいのではないのでしょうか。個別に問題があるのだったら、情報の非対称の点から、企業側のほうに当該行為の効率性の指摘をさせるという方向で予防的規制を進めるということがかなり重要なのではないかと思います。このような立場をどうお考えかということをお聞きしたいと思います。

慎重な立場であるTirole自身が企業買収に関して、これはインタビューでの話ですけれども、ビッグ・テックの企業買収に関して反競争効果を政府側が立証しなければいけないというシステムでは、個々の政府ではとても対応できないということから、むしろこれは原則的にそういったものが危険性があるということ推認させて、その行為が競争促進効果を持つことを企業側に示させることで対処するぐらいでいいのではないかと思います。

これは、先ほど黒田さんがおっしゃったように、十分な情報があることが望ましいけれども、いかんせん政府が持っていないという状況下では、企業側が情報を開示する必要に迫られるような状況をもって否定していくことでいいのではないかと思います。

○依田座長

山田先生まで御質問を伺って、黒田先生あるいは日置様に御回答いただこうと思います。続きまして、山田先生、お願いいたします。

○山田議員

ありがとうございます。

質問というよりはコメントというか、経産省からの発表ということで、トービンセンターの論文を選ばれたということ自体がそれなりにメッセージなのかなと思って拝見しました。トービンの論文というのは、この分野の人に聞くと、一番激しくグーグルをたたこうとしている論文なので、それを拝見して、特にインセンティブを確保するためなら、フリーライドを許さない、リカバリができる価格をつけることを許すということをトービン論文は言っているわけですが、それを許すためにはその適正価格というものも政府がチェックしなければいけない。

そうすると、投資の額とか財務諸表みたいな会計書面を超えた物すごく細かいものを出させるということになっていくと、既存の業法があるものは今どうなっているかと考えてみますと、銀行業法とか保険とか航空とかも価格は見ますけれども、それよりもさらに厳しい規制、情報公開を要求する方向のオプションということなのかなと思いました。トービン論文を実施するような政策を実現するには、これは独禁法の枠組みではとても無理なので、それを業法として別の法案に入れたいと思えるので、それはどういうふうに具体化する図を描いていらっしゃるのかなと。かなり厳しい情報でも出すという感じで考えられているのかなと、御意見を伺えればと思いました。

○依田座長

ありがとうございました。

黒田先生、日置室長のほうから御回答をいただきます。ちょっとお答えができないところがあつたら、ノーコメントでも結構です。どうぞ。

○黒田准教授

まず私から。

まず、川濱先生の御質問で、競争促進効果があると企業に立証責任を持たせるべきではないかというところですが、個別具体的にどういう審査をすべきかというところについては、私は勉強不足なので、Tiroleが言っているようなことはもっともだと思いますが、大前提として、合併がイノベーションと短期的な市場集中とのトレードオフという考え方自体がそもそもそんなに妥当ではないのではないかと、そもそも合併自体、反競争効果があるようなものしか提案されていないのではないかと、このところを合併のところでも申し上げているつもりです。

続きまして、トービンセンターのほうについてですが、私としては、特にこれをやれという意図でこれを選んで紹介しているわけではないのですが、エッジとしてこういうものがあるよというところで、今回紹介しているのは、一番競争介入促進的なものを取ってくると、経済学では今こういうことが言えるというもののリストになっていますというところをお伝えしておきます。

以上です。

○依田座長

日置室長から何か加えることはございませんか。

○経済産業省

ありがとうございます。日置でございます。

山田先生の御指摘のとおり、料金規制を本当にやるとしたら大変だろうなというのは私もそのように想像いたします。

今回この論文を紹介させていただいた趣旨は、今、黒田先生が言ったとおりでもございます。この論文の中身をどう取り上げるのかというところに、我々の意思があるわけではなく、それを御議論いただいているのはこのワーキンググループということだと思っております。本件はその議論の参考までに提示させていただきました。

なお、この論文で提示されている政策は、これまで欧州の当局が問題解消措置、レメディーとして 구글 に要請した、競争法に基づく規律に加え、その結果、欧州で何が起ったのか、あとはアメリカの訴訟でどういうことが議論されているのか、そういったファクトに基づいて、こういう対応が必要であると論じたものとなっています。これまでの経験、蓄積を踏まえた政策整理になっているという意味で、ここから事実関係を拾っていく、学んでいく、というのは一つ価値があるかと思っております。

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。

では、この議題はここで終了しまして、次に移ります。モバイル・エコシステムのあるべき姿と、それを実現する上での検討のフレームワークについて、事務局から資料に基づいて20分弱で御説明いただいて、意見交換を行います。意見交換の順番はまた後ほど御説明しますが、伊永議員からコメントをいただいていく予定です。

では、事務局から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。

では、資料3です。前回、当方の事務局のほうでいろいろな方からのヒアリングをしたものについて御報告をし、そのときに特性をどう考えるか、あるべき姿をどういうふうにか考えるかということのディスカッションをいただきました。それを踏まえて議論をサマライズしながら少し整理をしてみたということで、今の市場をどう捉えてどういう方向に向かうべきか、その評価をするときの切り口についてたたき台のようなものを示させていただいたということがこの資料でございます。

まず、モバイル・エコシステム全体についての評価と対応を考える際のアプローチということで、まず全体についての認識、市場としての特性がどうなのかということについては、先日の資料でもいろいろ示させていただいたものをサマライズしたような格好になっております。この部分については、前回、お見せしたこととサマライズという意味では同じでございますので、簡潔に御説明します。

参入障壁、間接ネットワーク効果、スイッチングコストなどがあるという特性と、ソフトウェアが有する特性というのを考え合わせ、そういう特性から寡占状態になっているということ。モデルは違うけれども、垂直統合になっているということ。レイヤーの間でレバレッジを効かせながら、そのほかのレイヤーに影響力を及ぼして全体として強固にしており、そこが中長期的に継続することが見込まれるのではないかとといったこと。それに伴ういろいろな懸念があるのではないかとといったことでまとめさせていただいております。

その上で、あるべき姿、この部分は議論があらうかと思いますが、ぜひ御議論いただければと思いますけれども、内部のレイヤーにおいて、多様な主体によるイノベーションの確保と、消費者の選択の機会の確保を図るといったこと。それから、新たな顧客接点への拡張について、不当なイコールフットイングの阻害みたいなことについての排除の必要性がどうなのかといったこと。それから、モバイル・エコシステム自体についての競争圧力をどう考えるか、この辺りを取り上げておりますけれども、ぜひ御議論いただければと思います。

それから、エコシステム全体を捉えるときに、そうは言っても各レイヤーでそれぞれ異なる特性や影響力を有しているということでございますので、さらに検討を深める上で、レイヤーごとに特性とかその影響力、それに伴うHarmの程度などについて分析をいただいた上でどうするべきかということを考え、それを併せて考えたときに全体としてどうなのかということの検証をしていくというアプローチでどうか、この点も御議論いただければ

と思います。

次のページをお願いします。

レイヤーごとについてでありますけれども、まずOS部分について、その特性については、ソフトウェアの特性として、これは先日の議論の中で上野山議員からも御提案いただいたようなところで、これを当てはめてみたときにということで、4つの特性を御指摘いただきましたけれども、いずれも当てはまるのではないかという仮説。

マーケットの特性として、間接ネットワーク効果、参入障壁、ユーザーのスイッチングコストが非常に高いといったことをございます。これも前回の御議論いただいたものをサマライズしたような形になって、いずれにしても評価のところとして、短中期的に見て、新規参入がモバイルOSのところにはなかなか働きにくいのではないかという議論があったかと思います。それから、モバイルOS間の競争というのも、スイッチングコストが一定程度高いという中でなかなか機能していないのではないかという評価を仮置きをさせていただいております。これについてどうなのかということをお議論いただければと思います。

それから、OSのレイヤーの影響力ということで、その下のところではありますが、OSというのは、OS自身も含めてあらゆるレイヤーに対する影響力を行使し得る立場にいて、その行為形態自体も、ルール設定、デフォルト設定、あるいはデータ取得、諸機能へのアクセスのコントロール、いずれの行為も取り得るといふことなのかなということ、特に各レイヤーにおける市場のルールを規定し得るといふ意味で非常に影響力があるといふことなのかなということ、次のページでございますけれども、今のような特性、性格を考え、かつ、多様な手段によってあらゆるレイヤーに影響力を行使し得る状態ということ、全体の市場環境に与える影響が広範、甚大ということ。それから、さらに影響力を強化・固定化させることも可能であり、あるいはモバイルOS間の競争を阻害することも可能となっているといふことが言えるのではないか、これも仮説でございますので、御議論いただければと思います。

それから、その前提に立ったときにどういったことを確保すべきかといった観点でございます。今、お話をしておりましたような仮定として、影響力が甚大で、それに伴うHarmの懸念も大きい、かつ、それが覆るのがなかなか難しいといった場合に、2つ目の○のところを書いてありますけれども、モバイルOSの新規参入を阻害する行為を抑止するということも配意しながらも、やはりそこはなかなか難しいという前提に立てば、むしろ、その上の各レイヤーに対する行為についてプライオリティーを置きながら何らかの介入を検討するといふことがあり得るのか。その際の切り口として、下に①～④を書いてますが、①～③が他のレイヤーに対しての行為ということ、新規参入やイノベーションの確保、イコールフットイングの確保といった視点。それから、他の事業者間同士のイコールフットイングの確保という視点。③として、消費者の選択の機会の確保という視点。これらについての何らかの介入の必要性があるのかどうか、あるいはOSレイヤー自体に対しての競争阻害の排除といったこともあり得るのかどうかといったことで整理をさせていただいてお

ります。

次のページをお願いいたします。アプリストア・レイヤーでございます。これも同様に、特性について見ております。ソフトウェアの特性とかマーケットの特性。マーケットの特性については、現状においてのサードパーティーのアプリストアのプリインストールが認められない、あるいは難しいといったこと。間接ネットワーク効果、スイッチングコストも、そもそもスイッチングできるような環境が認められていないということも含めて、なかなか難しい。それから、サイドローディングです。ウェブサービスでのスイッチングも制約があるという中で、第三者による新規参入が難しい、あるいはそもそも認められていない。それから、アプリストア間の競争もなかなか機能していない。ウェブサービスとの代替的な競争にも制約があるというのが現状として正しいかどうかといったようなこと。

2点目として、影響力の部分でございます。アプリストアでございますので、2行目にありますように、アプリレイヤーに対する影響力が強いということ。それから、そのほかのレイヤーにも間接的に影響し得るということで、こういう意見を①、②、③の類型があり得るというのは、前々回、見ていただいたとおりかと思えます。特にアプリレイヤーについては、かなり強い強制力を持った影響力の行使があり得るのかなど。それから、ウェブサービスレイヤーへの間接的な影響というのも行使し得る立場にあるのかなどということで、矢印のところにありますように、アプリのレイヤーというのがエコシステム全体を通じた価値の提供に大きな役割を果たしている中で、そのルールに対する影響力が非常に広範で強いものであるということ。これについてどう考えるか。

それから、3番目でございますけれども、以上を踏まえると、特性、影響力についての評価を考えたときに、1つ目の○の「かかる観点から」として、何らかアプローチとして考えられるのは、アプリストアレイヤーでの競争がより機能するような環境となるような介入の方向性を取るのか、あるいは、そこでの競争がなかなか難しいという前提に立ちながら、むしろその上のアプリレイヤーに対して及ぼす行為、影響について、何らかの介入を考えるのかということになるかと思えます。

前者の場合については、代替的なアプリ流通の機会の増加であるとか、消費者による選択の機会の確保といったことが考えられる。後者であれば、特に前者、つまりアプリストアのところの競争がプライバシーとかセキュリティの確保の観点でなかなか進み得ないということであるとすると、より上のレイヤーに対する行為への介入の必要性が高まるということということで、上のレイヤーでのイノベーションの確保、イコールフットイングの確保、消費者の選択の機会の確保等を促していくことが必要なのかどうかといったこと。いずれにしても、前者と後者の組合せというのは、前者による効果の見込みなども判断して考えるのかなと考えております。

次のページをお願いいたします。ブラウザも同様に、特性についての記述をここにさせていただきます。ソフトウェアの特性、マーケットの特性として、間接ネットワーク効果、参入障壁、プリインストールの困難性、スイッチングコスト等について、前回の議

論を踏まえてここで一旦整理をさせていただいておりますが、少数のブラウザエンジンに既に収束している中で、ほかの事業者の参入のハードルが高い。あるいは、デフォルトで優位になっている2社との関係で、今の状況はなかなか覆りにくいのではないかという認識を書いていますけれども、それでよいのかどうかということ。

それから、影響力についてでありますけれども、(2)でございます。ブラウザでございますので、当然、ウェブサービスレイヤーに対する影響力があるわけですがけれども、それに加えて、ウェブサービスレイヤーについてはウェブサービスの発展を遅らせるという視点も含めてということで、これも前々回、議論をさせていただいたところだと思いますけれども、そこを通じて間接的にそのほかのレイヤーにも影響を及ぼし得るということなのかなということで、下のところの矢印で、「こうした中で」のところでありますけれども、ウェブサービスの市場に対してのルールを規定するという意味での影響力、あるいは、そこでのビヘービアがアプリレイヤーのところにも影響し得る。ひいては、エコシステム全体に影響し得るということの影響もあるのかなと書かせていただいております。

以上を踏まえて(3)でございます。ブラウザの部分について、ここは第三のプレイヤーがいるということでもありますけれども、その伸張がなかなか難しいという現状なのかなという前提に立ったときに、まず一つはブラウザレイヤーでの競争がより活性化するような介入の方向性というものがあり得るのかどうかということで、具体的に①、②とありますが、代替的ブラウザ利用の機会を増加するような方策、あるいは消費者がそれを選び得るような方策が考えられるのかどうか。

加えて、ウェブサービス等の他のレイヤーに対する影響としては、ルール変更による影響、あるいはウェブアプリへの対応が消極的であるということに対して何らかの介入が可能なのかどうか、必要なのかどうかということも視点としてあり得るのかなということでございます。

次のページをお願いします。最後に、アプリとウェブサービスのレイヤーの検索を一つ取り上げておりますけれども、同様にソフトウェアの特性、マーケットの特性として書いてございますが、特にマーケットの特性としては、ウェブビジネスに与える影響が大きいということ、参入障壁が非常に高いということ、間接ネットワーク効果、これも前回も御議論いただいていたところだと思いますけれども、そういう意味で検索ということについて他事業者による競争圧力が強いとは言えず、今の状況はなかなか覆ることが難しい状況と言えるのかなと書かせていただいております。

影響力についてであります。この部分については、エコシステム全体で様々なレイヤーにおける影響を及ぼし得るということではないかと仮説を書かせていただいております。1つ目のポツのところ、検索でございますので、ほかのウェブサービスへの影響もあるでしょうし、ウェブサービスとして不可欠であるがゆえに、先ほどの議論もありましたように、ブラウザレイヤーに対する影響力を行使し得る、あるいは、モバイルOSを介して検索というものと抱き合わせることによって、ほかのサービスのデフォルトを可能にしてい

るという意味でのそのほかへの影響。それから、データ収集力がほかのレイヤーでの競争上の優位を与えているといったことで、あらゆるレイヤーに影響力を広範に及ぼし得るといったことが言えるのかということを書いてございます。

その上で、最後に、確保すべきこととして、あらゆるレイヤーに対する影響力と、それによって及ぼされるHarmの懸念も大きく、競争が難しいという状況の認識に立ったときに、「このため」と書いてあるように、検索レイヤーでの競争がより機能するような環境も検討する必要があるかと思えますけれども、それに加えて、その効果に限界がある場合には、検索サービスがもたらす他のレイヤーへの影響に対する介入というのも考える必要があるのではないかとということで御議論していただければと思います。

検索レイヤーそのものでの競争の活性化ということでの代替的検索、消費者の選択の機会の確保、データをどうするか、アクセスをどうするかといった点、それから、検索がもたらす他のレイヤーへの競争上の弊害について、ウェブサービスに対しての透明性・公正性の問題だったり、ブラウザに対しての公平性の担保、そのほか、検索サービスで得られるデータの取扱いをどこまで認めるのか、認めないのか、自由にするかといった点、この辺りが論点としてあり得るのかどうかということ。

それから、今回、検索を取り上げておりますけれども、それ以外のところでのサービスとして取り上げるべきものがあるのかどうかといったことも論点かと思っております。

以上を踏まえて、最後に本日議論いただきたい論点のペーパー、資料6の2ページ目からですが、議論いただきたいことの1つ目として、モバイル・エコシステム全体について、この認識についてどうなのか。それから、あるべき姿、目指すべき方向性がどうなのか、実現を図るための検討のアプローチをレイヤーごとに見て、その上で全体を固めてというアプローチでよいのかどうかといったこと。

2番目として、各レイヤーに関しての評価のアプローチとして、特性、影響力を見て、その上でHarmの度合いを見た上で確保すべきことを検討するというアプローチがいいのか、ほかの視点があるのかどうかといった点。

それから、各レイヤーについての仮説の置き方、あるいはアプローチについて、特性というものについてソフトウェアとマーケットの特性をそれぞれ見ておりますけれども、そのほかの視点があるのかどうか。それから、各レイヤーのところで書かせていただいた評価というのが適切か、さらに追加的に考慮すべきことがあるのかどうか。

影響力について、影響力を及ぼし得るレイヤーの広がり具合とか影響力の強度というものを視点として書いておりますけれども、そのほかの視点があるのかどうか。あるいは、強度の評価について、行為の強さ、あるいは競争圧力の度合いなどを考慮しておりますけれども、それ以外の視点があるのかどうか。それから、各レイヤーに対する評価がどうかといったこと。

最後に、実現するために確保すべきことということで、1点目、今の説明の中ではしよってしまっておりましたが、エコシステムの各レイヤーでの影響力の行使の起点がOSにあ

るのではないかとこの想定の下に、各レイヤーにおける介入の対象、介入すべき対象事業者もモバイルOSプロバイダという想定で置いているけれども、これが適切なのだろうか。

介入の視点として、そのレイヤーにおける競争圧力の余地が見込める場合には、それを高める方策。ただ、それがなかなか見込めない場合には、その上に対しての行為に対するものも要るだろうということで、その両者のバランスをうまく図りながらという考え方でよいのかどうかといったこと。

介入によって確保すべき視点としては、影響を及ぼしている他のレイヤーに対して、新規参入やイノベーション、イコールフットイングの確保、他の事業者間のイコールフットイングの確保、消費者による選択の機会の確保、当該レイヤーでは当該レイヤーの競争の阻害行為の排除ということについての視点を挙げておりますけれども、そのほかの視点などがあるのだろうか。

最後に追加させていただいたところでありまして、こういったことを何らかの考えるときには、今の独禁法では難しいのだろうか。その場合に何らかの、例えば事前規制的な枠組みが要るのだろうか。そのような場合に、その規制の必要性とか許容性というものを支える論拠はどういうものなのか。この辺りについてもぜひ御議論いただければと思います。

私からは以上でございます。

○依田座長

どうもありがとうございました。

それでは、これからディスカッションも踏まえて進めていきたいのですが、資料3があつて、かつ、資料6があつて、この中でモバイル・エコシステム全体というのものもあるけれども、本当にどこのレイヤーが一番重要かという、今の研究会の主題テーマであるOSレイヤーです。ですから、まずモバイル・エコシステム全体で一番重要なところのOSレイヤーのところから始めていきましょうか。資料6で2ページ目以降にありましたが、ここで言うとまずOSレイヤーの特性、OSレイヤーを起点としてモバイル全体に影響を効かせたときの影響力、要するにHarmの度合いについてどう考えるかということがまずお伺いしたい1点目。

2点目に、Harmがやはり大きいものだとした場合において、どういうようにあるべき姿の実現に向けて措置できるか、確保すべきことは何なのか、そのための措置は何なのか。そのときに取引透明化法、プラスアルファ、何か事前規制的なものをどう含めて加えていけばいいのか、OSレイヤーを起点としてモバイル・エコ全体にどう影響するか、OS単独の問題と、OSからエコ全体の問題についてコメントをお伺いしていきたいと思ひます。

全ての議員からコメントをいただいた後に、さらにディスカッションを深める意味で、御意見がある方に挙手をしていただきたいと思います。

まず、今日資料3で事務局から御説明していただいたOSレイヤーを中心に、OSレイヤー単独、あるいはモバイル・エコ全体への波及、そこを踏まえて、理解と措置すべき、確保

すべきこと、あと何かそのほかで御意見がありましたらお願いします。

では、伊永先生、お願いします。

○伊永議員

ありがとうございます。

依田先生、大変申し訳ないのですが、私、そろそろ出なければなりませんので、全体をまとめて総論だけ、私だけイレギュラーですが、お話をさせていただければと思います。

全体として、基本的には独占領域のレバレッジを効かせて競争者を排除するというシナリオはあり得ると思っていますが、そのHarmを特定することが常に課題となります。デジタルプラットフォームの場合、機能強化ということと併せてレバレッジすることになりますので、効率性の向上とHarmとの区別がごっちゃになった状態で行われることになるわけです。このことを前提として、その行為を問題視することが過剰規制になってしまうと考えるのか、それとも、取り締まらないと過小規制になってしまうと考えるかは、議員の先生方によってもかなり濃度が違うように思います。この点をこのたび総論として議論し、一定の合意に近づけるといえるのは、非常に重要なプロセスだと理解しています。

この点、私はどのように考えるかといいますと、本日のペーパーで書かれているあり得るべきアプローチというのに賛成の立場です。賛成というのは、どれか取ればいいというのではなくて、どれも取るべきであるという立場です。総論としてはどの施策も実施して介入すべきであって、例えばイコールフットイングの話や消費者の選択機会の確保なども、いずれも取るべき施策であると思っています。

ただ、各論としてイコールフットイングの中身がいろいろ考えられます。例えばブラウザの場合に、ブラウザのチョイススクリーンを出すことが本当に有効な牽制力になっているのかという問題もありますので、そこは様々な考え方がまだ留保されていると思いますが、基本的にはそういうメリットに基づいた競争を行う環境を整備しなければ、巨大IT企業の競争インセンティブは高まらないと思っていますので、ここに書いてある1番から4番まで、それから0番も含めて、介入を検討することとしてはどうかと思っています。

その上で、最終的にはOSの問題に帰着するのかもしれませんが、例えばアプリの問題であれば、そのアプリでの独占領域というのはApp Storeであったりしますので、その場合はApp Storeに限定をして規制をかけるほうが抑制的だと思っています。問題を限定し、積極過誤を避ける工夫が必要です。

また、立証責任の問題が先ほど議論に上りましたが、私も客観的な正当化事由等の立証責任は転換しても、事業活動の萎縮とか過剰規制の問題は生じにくいと思っていますので、そういったものは積極的に取り入れていったらどうかと思います。

最後に、独占禁止法の問題としてこれらの問題を片づけられるかといったら、やはりこれは難しいだろうと思います。あくまでも事後規制として、Harmの部分だけを抜き出して

規制をしていく、もしくは、メリットとデメリットを勘案し、競争への弊害のほうがそうでないものよりも上回っているということを立証しないと独禁法は使えませんので、それは現実の運用としては非常に難しいだろうと思っています。この点については、何らかの立法的措置が必要であると思います。

以上です。こちらで退室させていただきます。失礼します。

○依田座長

どうもありがとうございました。お疲れさまです。

では、9人の議員の先生、一通りざっと行って、そこから成田審議官からコメントをもらってディスカッションに移るので、一通り議員の先生を当てていきます。上野山先生の音声は事務局にお任せして、後ほどもう一回上野山先生に戻りますので、先に川濱先生に行ってもらいます。

では、川濱先生、順番が変わりますが、お願いします。

○川濱議員

今日は非常に詳しい説明をいただいてどうもありがとうございます。

まず、モバイル・エコシステム全体をどう考えるかということとOSレイヤーの問題ですけども、私も基本的にはOSレイヤーを起点に考えるということには異論はありません。ただ、それだけで足りるのかなというのが一つの問題です。

どういうことかと申しますと、ここで我々が考えていくのは、OSレイヤーを中心として、各レイヤーの中でレバレッジの波及効果の大きい幾つかのレイヤーを取り上げて、それぞれがいかにエコシステムにおけるアクセスや行為の在り方なんかを制御する力を持っているかということを確認したわけです。かなり積極的な証拠も積み重ねてきたのではないかと考えております。検討前に想定した以上に実害が出ている可能性もあるのではないかと思われます。

そこで、まずポイントは、処方箋として幾つかのことが書かれておりますね。イコールフットイングの確保や、消費者の選択機会の保障とか、これはある意味スローガンとしてそれはいいし、その部分を具体的な反競争効果の立証を待たずに介入しようということも必要なことだと思います。そのような立場を正当化するために、通常の競争法の手段では対処できない問題であることを確認しなければいけないだろう。

そうすると、ポイントになってくるのは、OSレイヤーも重要だけれども、既に例えばアメリカのグーグル事件などでも見られたように、検索レイヤーと連動することによってその力が強化されていったり、あるいは広告使用における問題などを見ても、様々なレイヤーに対する力というのは、複数の大きなモバイル・エコシステムに対して影響を持つ部門を持っているビッグ・テックだから、従来の単独OSに比べて、より持続性の高い独占力が発生しているのではないかという懸念が持たれているのではないか。これは改正ドイツ法やEUの今の立法の動き、あるいはアメリカにおける動きなども、そういった点を軸に、具体的な反競争効果を持たずに、ある種そういったエコシステムへのアクセスなんかに対し

て平等に機会を保障することを通じて、それがひいてはイノベーションの促進にもつながるといってアプローチしているのではないかと考えます。

もちろん、平等である、イコルフットイングであるといっても、それに対して何らの正当化要因は必要だから、監視は許すけれども、そういう形で形式的にそういった対応を取らせるということを要求しているのではないかというのがまず第1点です。それを必要とするような状況があるのではないかというのが基本的認識でございます。

もう一点、そここのところでイコルフットイングといっても、イコルフットイングの現れ方がレイヤーごとに違うのだと思うのです。どのような領域でイコルフットイングをさせるかというときに、単純にこういったときに平等な取扱いをなささいという義務の設定でイコルフットイングが確保できる場合もあれば、何らかの相互運用性の確保を通じてイコルフットイングの確保を目指すような場合もある。これはちょうどEUのDMAでの5条違反と6条違反のところがあって、具体的に書かれた内容からイコルフットイングの確保のための義務の内容が分かる側面と、それから、イコルフットイングを確保しているかどうかということに関して、かなり具体的な措置の状況というのは、どんな措置が必要かということの個別的な検証が必要というような状況。これはプラットフォーム側との間で情報を共有しながら、これは我々が共同規制で行おうとしていることの方向性とも一致するわけですが、そういう形で問題を発見していくようなプロセスと同時並行しなければいけないのではないかとというのが、これが今回のモバイル・エコシステム全体に関して幾つかの各レイヤーを握っている企業がいることから、かなり強固に今後もこの支配が続くのではないかとということに関する対応方法なのかなと。

これらを合わせた形での措置というのは、基本的にここで提案があったような方向性と同じだと思ひ、これに賛同します。また、正当化するためにはそういったラインのところ、OSレイヤーのみならず、他のレイヤーなんかに対しても力を持っているような形で規制対象の絞り込みをしていくことが必要なのではないか。特に、普通の独禁法型の規制だけではなくて、ある種業法型に近いようなことをやっていく以上は、そこまで言うことによつて規制対象を絞り込んでいくということも重要なことという感触でございます。

雑駁でございますけれども、私からは以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

では、戻りまして上野山先生、回線は復活しましたか。もしよろしければ、上野山先生、一度お願いします。

○上野山議員

私からは、どのように対応するかというのは専門ではないので、一旦この領域をどう捉えるかの理解のところから2点コメントさせていただきます。

1点目は、OSレイヤーを中心という形で考えていくのだとすると、PC・OS（ウィンドウズ）みたいなところの議論とかなり重なるわけですので、そのときのPC・OSと異なってモバ

イルOSならではとはそもそも何なのかという観点からひもとくというところに関してコメントさせていただきます。

PCとの差分とは何なのかということを考えていくと、そんなに多くはなさそうではありません。今ちょっと考えたものを3点だけお伝えします。1個目は、今回のOS、Androidとかは特にデバイス横断OSになっているという観点はこれまでと違うかなと思っています。実際にカーナビにAndroidが使われていたり、車の一部機能のOSに使われていくみたいところで、デバイス横断になっていく。これはある種、スマートスピーカーとも同期していくみたいな可能性もあるのでというのが差分の1です。

差分の2と3はほとんど一緒ではあるのですが、先般から申し伝えているのとかなり近いですが、モバイルというのは財布的に持ち歩くので、OSが決済と垂直統合し得るという観点がPC・OSのところと違うのだろうなというのが2点目です。

3点目は、かなり2個目と近いですが、顧客接点と常時接続するので、つまり決済と似ていますけれども、商圈とデバイスが同一になってしまい得るということにおいて、OSと商圈の顧客接点の一番近いレイヤーは2つかなり近くなってしまうということがPCと違うよねと。この3つをPC・OSの議論とさらに重ね合わせて対応を考えていく必要があるのだろうということが1点目でございます。

2点目は、私も考え切れていないのですが、論理展開に関しての補足というか御質問に近いのですが、各レイヤーを分解して特性をひもとくというアプローチをされていて、かつ、各レイヤーが他のレイヤーへどれぐらいの影響力があるか、Harmの度合いを見られるというような展開をされていて、それはそれで全然いいと思っているのですが、同時に、そもそも複数レイヤーに位置づいているということ自体をどのように捉えるのかというところは私も分かり切っていないで、これは独禁法上のような整理になっているのかというのをご質問させていただきたいと思っています。

複数レイヤーに位置づいている、かつ複数レイヤーの位置づき方にも、恐らく類型であるとか、3レイヤー、4レイヤー、あるいは数だけではないかもしれないですが、複数レイヤーに位置づいていること自体と独禁法的な対応というものがどのような対応関係、概念整理になっていくのか等々は、私が追いついていないだけかもしれないですが、ここら辺を勉強しろということでもいいですし、御質問させていただきたいというのが2点目でございます。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、川本議員、お願いします。

○川本議員

お願いいたします。いつものことながら取りまとめをいただき、本当にありがとうございます。

私のほうから、モバイル・エコシステム全体に関する認識とモバイルシステムのあるべき姿については、事務局から御説明いただいた資料3に記載されている内容でおおむね合意ですが、その実現に向けたアプローチというところについてコメントさせていただきたいと思います。

アプローチとして、レイヤーごとのあるべき姿の検討と、それを実現するためのアプローチを検討していくというスタンスに基本的には賛成ですが、モバイル・エコシステムの拡大、顧客接点への拡大は継続的に続いていくので、OSレイヤーもしくは他レイヤーでの優位性をレバレッジにして、新たなHarmが発生していないか、発生している場合はそのHarmの度合いを都度確認していく必要があって、そうすると、どうしても対応が後追いになるケースが出てくるのではないのでしょうか。

先日のボイスアシスタントやスマートスピーカーの話もよい例で、Harmが顕在化するまでに時間がかかる領域や、今後Harmが顕在化するか否かもまだ見えていない領域がある中で、それらを含めてウォッチしていくとなると、かなりの工数がかかってしまうのではないのでしょうか。

先ほど黒田先生のスライドにも、継続的に状況をウォッチしていくとなると当局に広範な情報収集能力が必要となるというお話がございました。

そこを踏まえると、欧米の動向も参考にしつつ、ここは皆様それぞれ意見が分かれるところだと思うのですが、既に見えているレイヤー共通の課題、例えば自社優遇、データや機能へのアクセス制限、プリインストールのような共通課題に関しては、基本的に守るべきルールだったり、コード・オブ・コンダクトのようなベースラインとなる考え方を事前に決めておく、整理しておく必要があるのではないのでしょうか。事前規制的な検討になるので慎重に議論が必要な領域だと思いますが、そういう検討、議論も進めておく必要があ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した。

続きまして、増島先生、お願いします。

○増島議員

どうもありがとうございました。

これはなかなか整理が難しいところなのですが、大きな目線でまず第一に、上野山委員がおっしゃったのはその通りだと考えておりまして、今回の整理が結論ありきで行われているのではないかというあらぬ誤解を生まないようにする必要があります。その観点から、先ほど上野山委員がおっしゃったモバイルOSについてのものの見方、具体的にはモバイルとは別にPCが存在し、またモバイルといってもほかにもいろいろあるというなかで、なぜハンドヘルドの話をしているのか、なぜこれが競争の観点から重要と我々は考えているのかという点は明示的にしておいたほうが良いと考えます。

レイヤーの話もそのとおりであります。レイヤーごとのアプローチと、全体のあるべき

姿を議論するというのは、企業全体で見たときの連結での企業グループというものを見るときに、個社を見ていてその集まりがグループ全体だというものの見方と、グループ全体を連結で全体としてどう見るかという話と同じように、2つのアプローチがあると思っています。

今回の議論は、個社もしくはサービスごとだと思えるのですけれども、サービスごとに見ていって、それを積み上げるというのは、分析的な見方になっていく。これは、議論としてはこのほうがやりやすいという話と、このようにしないと分析し切れないということがあるのだらうと思いますが、他方で、全体から見てどうなのかということを考えて、両者をイテラティブに行き来するということは、すごく大事だと思っています。

それぞれのサービスが関連しているという関係は、記述し切れない複雑なものになっていくと思いますので、これは最終まとめの記述の問題なのかもしれないですけれども、きれいにまとめればよいということでは本来的にはきつくないはずなのです。この点は、全体をとりまとめるに当たってのレポートのクレディビリティに影響してくると思うので、そこは注意をしなければいけないと思います。

二点目は、モバイルOS、これは個別のところでもたまたま話せばいいかと思いますが、大きな介入を行うといったまとめ方をされているわけですが、本質的には何をやるか、具体的に何をするのか、また、先ほどの立証の話であれば、実際の適用基準、例えば後でまた出てくるかもしれないですけれども、Least Restrictive Alternativeといった審査の目線まで本当は議論をしないと、かなりざっくりしたものになってしまっていて、一見、当たり前のことが書いてあるというような話になりレポートとしての意味が薄まってしまうと思います。

最終のプロダクトは一体どういうものなのかということとも関係をすると思いますし、現状は魚を追い込むように少しずつ検討の枠を狭くしていつているのですということであれば、まずはざくっとしたような議論をここでさせていただいてというのでも構わないかと思うのですけれども、ゴールから考えたときに今どの辺にいるのかというのは少し教えていただいたほうがいいのかと思います。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

では、山田先生、お願いします。

○山田議員

ありがとうございます。

独禁法でカバーできるかということについては、繰り返しになってしまうのですけれども、これは多分どれも独禁法では、もちろん濫用と損害のところは因果関係をどのぐらい捉えるかどうかで国によっても判断は違いますけれども、ほとんどの成熟した独禁法当局がやるのであれば、少なくとも今までの慣例とか法律でやるとできない。逆に、それをや

ることで、がばっとパンドラの箱が開いてしまって、ほかにも影響が及んでしまうので、これは何か新しい別の箱を作らないといけないのだろうというのがスタートポイントだと考えています。

では、何をやるのか、どうやってやるのか。欧州みたいに、アメリカもそうですけれども、別の法律でやろうとするときに、ソフトウェアとして扱うのか、マーケットとして特殊だからやるのかというのは切り方の話で、増島先生の話とすごく似ているのですけれども、私はこのまとめ方を見て3つぐらい感じた点があります。まず、ある意味、日本で作ろうとしているレポートの特殊性というか、ここまで数学的にかちっと、ここからこうリンクが来てというのを分析している当局はあまり見たことがないかなと思えました。日本人の特質かも知れませんが、法律とか当局の運用を見ている、物すごくクリスタルクリアにしなければいけないと考える傾向がある。

だから、こういう新しいものをつくろうとするときに、きれいにやってしまうと、むしろそこがドツポにはまる原因になってしまうということもあって、ふわっとさせたままにして議論したほうがいいのかも。レイヤーでやっていますけれども、まとまって幾つものレイヤーががばっとやってビジネスをやっている部分が多くあったり、そこまであまりクリアに書き過ぎないほうが政府の書面としてはいいのではないかなという気もします。

2点目ですが、気になるのは、前も申し上げたのですけれども、大きなプレイヤーが全然違うビジネスモデルでやっているときに、ある意味ピンポイントに規制せざるを得ないというアプローチを取ると、将来思いがけない影響が出るリスクを多分誰も予測できない。それは仕方がないことだと割り切ってしまうとそれまでですけれども、そのリスクを回避するために、規制をオープンにしていればしているほど、ニュートラルにすればするほど、意味のない制度にならざるを得ない。そこがちょっと難しいかなと。

3点目は、ピンポイントというところと似ているのですけれども、この業界の「プラットフォーム」と広く考えると、ドミナントなプレイヤーは山ほどいるのですけれども、消費者との接点というプラットフォームでいうと、しかもOSなんていうと、対象がかなり限られてしまう。法律をうまくつくらないと、本当に狭い狙い撃ちの法律になってしまい、この切り方は非常に難しいのかなと。そんなことを考えていました。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、北野先生、お願いいたします。

○北野議員

北野です。

これはなかなか悩ましいなと思いつつ聞いていたのですけれども、どういう姿を求めているのかというのは、考えれば考えるほどよく分からなくなってきた、レイヤー

ごとに選択がイコールフットイングだとすると、では、OSのレイヤー、またハードウェアのレイヤーもありますけれども、ハードウェアレイヤー、OSレイヤー、アプリストアがあって、ブラウザがあって、アプリがあって、サービスがあってというのを、それが本当に目指す姿でいいのかどうかというのはよく分からないのです。

それと、レイヤーに関しても、ハードウェアとOSはまあまあ密接ではあるけれども、完全なわけではないですが、そんなにたくさんプレイヤーがいるわけではないので、そこは連動性が高いのですけれども、OSから今度App Storeは結構連動性が高いわけですね。App StoreとOSの部分というのはセキュリティーにも関わってくるので、どこでもダウンロードしてほしいというのは逆に安全性が担保できなくなってくるわけですね。そこは、例えばアップルのほうは結構厳しくて、グーグルのほうは割といろいろなものが乗っかっていたりという特徴はあるのだけれども、それを切るとなったときに、OS側の言い分からすると安全性が担保できなくなるという議論が当然出てくると思うのですね。そこは実態としても結構近いし、密なところだと思う。

ブラウザに関しては、逆にそうではなくて、何だかんだ言ってアプリの一つですから連動します。私は、モバイルではなくてPCですけれども、マックOSの上でメインに使っているのはクロームです。サファリも使いますけれども、メインはサファリを使っていなくて、クロームを使っているの、そのレイヤーは割と選択肢があって、モバイルはクロームを使っているときも、アップルのやつを使っているときもあるので、私の場合は割といろいろなものを使っていますけれども、それは人によって違うかなという感じがします。

アプリになってくると今度はいろいろなものが入ってくるので、そこでOSのところ、あとブラウザのところが決まってくると、何でアプリを開発するかどうか、クロス開発がうまくできればいいですけれども、APIとかいろいろな細かいところの整合性が取れない場合、そのコストがかかってくるので、OSとブラウザベースでやるならブラウザのところの組合せを押さえることによって、アプリのところに対する制約をある程度かけられることは、もちろん開発コストのほうですけれども、そういうふうな感じにはなる。

そういうのがリアリティーなときに、全てのレイヤーでオープンにしてイコールフットイングにするということを目指すのかどうか。そのときに、例えば実際に開発のほうから見ると、何かをやりたいときに代替できなくなる、いろいろな制約がある、技術的に制約があると、そのベースの下のレイヤーのところをいじくりたくなるわけです。当然そのところのAPIが新しいのが必要だから下のほうをいじるとなってくると、そうするとブラウザレベルでプラグインのところ足りなかったら、そこをいじくりたいとか、またはOSレベルで新しいAPIがどうしても必要、またハードウェアを使うときにはOSレベルのAPIが必要になってくるので、その垂直連携がないと新しいことは開発できないので、そこを完全に切ってしまうとイノベーションを阻害するということにもなる。そうすると、我々が目指しているのは一体何なのかです。

本当に厳しく全部切るというのだったら、グラス・ステイガル法みたいなものをつく

って、違うレイヤーはやってはいけないというふうにすればいいのだけれども、それは我々が目指している姿ともちょっと思えないというか、連動したものはほぼ消えてしまうのか、相当プロGRESSが遅くなると思う。そうであるならば、ではどこまで許すのかという話に多分なってくるのだらうと思います。そのクライテリアがちょっとよく分からないなという感じがします。

サプライサイドから見ると、一つの世界観を提示したいわけですね。そうした場合に、一個のレイヤーしかできないとなると世界観というのはつくれないので、そうするとマルチレイヤーで、全部を全部クローズドシステムでやる必要はもちろんないのだけれども、オープンシステムだけれども、これが我々の世界に入ったときのコンピューティング環境であって、これが我々の目指すものだということを当然提示したいわけですね。それはどうしてもレイヤーを超えたものになってくると思います。そこがアトラクティブかどうかによっても人が動いていく。

だから、レイヤーを完全に切るということは多分ないし、垂直連動をある程度許さないと、そういうふうなことを許容もできなくなってくる。問題は、ではどこまでかという線引きなのだと思いますが、これが今まで議論をいろいろ聞いていてもよく分からなかったというのが正直なところですね。もちろん独禁法的なところで影響力が多過ぎましたというのは分かるのですね。そうすると、既存の独禁法みたいなものを援用する形でいけるのか、特別なものが要るかということが必要になってくるのではないかなと。そういうのが私が聞いていた上でのイメージです。これだということはなかなか言えないような感じではあるので、すみません。

もう一つは、スマホとか何かだけでなく、モバイルOSの場合はエンベデットシステムとかモビリティとか何かに使ったりすることも当然あり得るので、そうなったときに見えないところでのペネトレーションに関してはもうちょっと違う議論はもちろんあるのかなと思います。

ただ、そのレイヤーはそのレイヤーで組み込む要素が違うコンペティションが起きているので、必ずしもスマホのOSがそのままウィナーとして生きるかどうかの保証は全くない。例えばリアルタイム性が保証される必要があるというのが出てくるので、それはスマホのOSではできないので、そういうのはあると思いますけれども、そういうことが私の今の感想でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、泉水先生、お願いします。

○泉水議員

ありがとうございます。泉水です。

私のほうではもうあまり言うことはないのですが、レイヤーごとに見ていって、それでHarmを見ていこうという分析のやり方ですが、これは基本的に結構だと思います。その際

のHarmをどう見るかについて少し述べてみたいと思います。

Harmを見る場合には、最も重要なものは、前回も出てきましたが、やはりレバレッジだと思うのです。レバレッジにも恐らく2つあって、つまり、狭い意味でのレバレッジと広い意味のレバレッジがあり、例えば独禁法に違反する、競争法に違反するような形のレバレッジの効かせ方が一つある。これを狭いと言ってみたいと思います。それは問題でしょうと。もちろんその場合も立証をどうするかとか、いろいろな問題はありますけれども、まずは問題になると思うのです。

他方で、そうではなくて、より広い意味でレバレッジが働く場合もあると思うのですね。いろいろなパターンがあると思うのです。例えば、競争への悪影響はそれほど現在のところは大したことがない場合もあるでしょうし、あるいは垂直型の統合になることによって効率性が働いたり、セキュリティが確保されるということもあって、何らかの正当化がされる可能性もあるといったものとか、そういったいろいろな形で、直ちに独禁法には違反しない。あるいは、通常、独禁法に違反しないようなタイプのレバレッジもあると思います。

これらについても、セオリーを考える上ではまずは検討しなければいけないし、あとは、次に回ってくるときに述べたいと思いますが、手法との関係では独禁法以外、あるいは透明法以外の方法で対応する必要がある場合がHarmを見た上で出てくると思います。

もう一点、ではレバレッジだけの問題なのかということ、そうではないと思います。つまり、イコールフットイング等の問題というのは、それはレバレッジを回避するため、あるいは阻止するためにイコールフットイングを確保するというのは、一つイコールフットイングの規制をかける意味がある、あるいは問題にする意味があると思います。

もう一つは、例えば他の事業者間のイコールフットイングという場合は、むしろレバレッジとは離れて、一定のレイヤーにおける競争という意味でのイコールフットイングとかレベル・プレイング・フィールドを確保するというものがありますので、レバレッジと離れた形の競争の確保というのもHarmとしてはあり得る。結論としてどうなるかどうかは別として、Harmとして検討していくべきなのかなと思っています。

これらについてどういうふうな規制手法をするかについては、次に回ってきたときに述べたいと思います。

もう一点は、細かいことですが、市場の特性として3つそれぞれ挙がっていて、特にOSの場合は3つ挙がって、スイッチングコストというのがあるのですけれども、私はよく分かっていないところがあって、こちらのスイッチングコストというのはユーザー側のスイッチングコストが書かれているわけですが、ベンダー側というか、ディベロッパー側のスイッチングコストというのはどうなのだろうということがよく分かっていないのです。

例えば、先ほど北野先生がおっしゃったことと関係するかもしれないのですが、ベンダー側としてはAndroidとiOSと両方のOS用のアプリ等を開発できればいいのですが、一方を

開発して、それを他方に移植するということが困難であるとすれば、それもベンダー側から見れば一種のスイッチングコストになるわけですね。それが強くて、しかも、開発コストが非常に高く、一方しか開発できないということになると、ベンダー側としては一方にしかアプリ等を提供できないということが起こって、それが何らかの偶然か、あるいは偶然でないのかいずれかによって、一方にずっとみんな行ってしまふ。ひょっとしたら、アプリ側のベンダー側のスイッチングコストによって、今、iOSとAndroidの2つのOSがあるわけですが、ひょっとしたら1つの方向になるのかもしれない。

あるいは、黒田先生が今日最初に御報告をされたのでは、これはユーザー側のスイッチングコスト等の問題だと思いますが、iOSという市場が成立するとともに、Android側から見るとAndroidとiOSを含めたより大きな市場という2つの異なる市場がそれぞれから見たら成立するというお話がありました。そういう意味では、iOSという市場が既に存在している可能性もある。

そういうふうにと考えると、スイッチングコストのところ、あるいはOSの市場というのをどう考えるのかというのは気になることです。もちろん現実にはそんなに問題はなくて、2つのOS間の競争は活発なのだという結論になるのかもしれませんが、この辺りがちょっと気になりました。

取りあえず私のほうからは以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、小林様、お願いします。

○小林オブザーバー

競争の分野について語ることは私は専門外なので難しいのですが、この分野のOSレイヤーの議論を語る時に、割とレイヤーで議論はされているのですけれども、今2つあるOSの運用している会社のビジネスモデルが明らかに違う。アップルとグーグルという2社を前提に議論して、そのときにアップルは製品とソフトウェアの一体というところをとことんまで突き詰めて、それを物売りとして主に商売をしている。

たまたまApp Storeは、これは偶然なのか、もともと狙ったのかというのはあるかもしれませんが、すごく特異な事例でApp Storeというところでもかなりネットワーク効果的な大きな商売ができています。基本的にアップルさんは物売りの自社で開発した製品を売っているといったときに、OSレイヤーとして一緒に分析はきつとできないだろうなど。

グーグルのほうはOSだけを提供するというところで、両面市場ということで広告モデルで基本的には運用されているということを見ると、OSレイヤーだけで考えるよりは、むしろほかのレイヤー、アプリケーションレイヤーであるとか様々なレイヤーと連動して、その全体でサービスをしている。

そのときに、私が最初の回から申し上げているのですけれども、レイヤーの相互関係を

議論するとき、実は下のほうからOS、アプリストア、アプリレイヤー、ハードウェア、いろいろ層で分かれています。この全体を通底する、全体に相互に作用するものとして、それぞれのレイヤーから収集されるパーソナルデータというものの外部の存在というのは無視できないだろうなど。外部に個人個人で蓄積されていく。

あくまでもOSなりスマートフォンというのはデータ収集のためのデバイスだというふうに、Googleはもしかしたら思っていて、そうであれば、それは別にスマートフォンだけに限られず、上野山先生がおっしゃっていただいたとおり、デバイス横断で、例えばAndroid Autoという自動車で、もしくは、今は日本のテレビのかなりの部分はAndroid OSを積んでいるテレビに変わってきているように思いますし、こういったデバイス横断で、彼らとしてはOSに限らず全体の層からデータを収集するということとビジネスをされているところを、今回の議論をするときにもう一度振り返る必要があるかなと思っています。

これは確認なのですが、その上で今回のアプローチのところ、明らかにアップルの場合は分かりやすく、前回紹介いただいたタグの事例とか、プラットフォームでありながら、実際にそのプラットフォームの上でプレイヤーがやっているサービスを横取りして、自分のほうが下のレイヤーまでアクセスできるということにより便利なサービスを提供するという典型的なHarmの顕在化したような事例があったと思うのです。

こういった割と分かりやすい事例を、今のはタグの事例で、アップルで挙げましたけれども、当然Androidの分野でもGoogleが提供することで証明する機会があったというのがもしあるのであれば、事例として取り上げて、それを議論するために情報開示を求めている。

情報開示を求めるといえるのは、実は他の事業でもいろいろ有効だというお話はしているのですが、どうやって彼らに情報開示を求めるのか。それぞれのレイヤーなりサービスが密接に関わっている事業者であるために、それは全部切り出して出せませんよというお話が出てくると思うので、そういったときに割と分かりやすい事例、タグのような事例を切り出して、これに関する情報開示を求めていくことによって、彼らの独占性とか、競争阻害のような行為がないかというのを詰めていくためのきっかけ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。

一旦ここまでで、大分時間が押していることもあって、次にアプリレイヤー、ブラウザレイヤー、検索レイヤーのほうの同じ論点整理のほうに移っていきたいのですが、ここまでで事務局のほうから何か回答したりする点はございませんでしたか。

成田審議官、いかがですか。

○成田次長

時間も押しておりますので、全部ということではなくて、お答えしなければいけないと

ころが2つあったのかな、もうちょっとたくさんあったと思いますけれども、現在地がどこなのかということについては、増島議員が推測されていたように、あくまでも今は途上であって、当然ゴールではなくて、ここの議論を経て、何人の方がおっしゃったように、何か介入が必要かもしれないということであれば、どこについてどうするかというところの議論に展開していくので、まだ途中段階ですということが一つ。

あと、北野議員や増島議員がおっしゃいましたし、川本議員もおっしゃったか、実はアプローチとして我々は今回整理しきれていなかったところが正直あるのですけれども、全体を議論するとき、一個一個のレイヤーをまず見て行って、そこで全体がちゃんと機能するのかというところを検証しなければと最初の1枚目のところに書いたのですけれども、最後の一個一個見ていったときに最後の全体がどうなのかというところを書き切れていなくて、ぜひそこは皆さんにいろいろとお知恵を出していただいて、次の宿題にしたいし、そこは極めて重要だと思っております。

あと、北野議員のコメントで、まさにどうあるべきかというところで、各レイヤーの特性とか、それがセキュリティーに与える影響ということも考えて、政府がモデルを決めに行くということではないのだと思うのですけれども、ただ、そこに生じているHarmというものが行き過ぎている場合に介入ということなのかなと思っております。ただ、北野議員が御指摘いただいたところをよく考えながら設計しないと、間違ってしまうというところだと思うので、そこら辺りもぜひ皆様、この後の議論でいろいろもんでいただければと思っております。

以上です。

○依田座長

どうぞ。

○北野議員

先ほどのいろいろなところで2つほど、テクニカルなところで情報をインプットしておいたほうが良いと思われまますので、ちょっと発言させていただきます。

まず、開発者のディベロッパー側の負担ですが、iOSとAndroidの両方をやるのが簡単かどうかというのですけれども、正直言ってあまり簡単ではないです。アプリケーションによってはAndroidでは出しているけれども、アップル側では出ていないとか、逆というのはたくさんあります。それはなぜかという、OSの表示の仕様とかAPI、動作の仕方が違ってくる。これを合わせないといけない。それと、開発言語が違うのですね。

なので、ある程度体力のあるディベロッパーでないと両方を同時にリリースすることはできないので、どうしても両方やりたい場合には、先に例えばAndroidを出して、2～3か月後ならいいのですけれども、半年後とか1年後にアップルが出てくるということはざらにあります。ここのところは、クロス開発といって一緒にやるのですけれども、結構大変です。それが一つ。

もう一つは、App Storeの話が最後に出ましたけれども、OSの上のApp Storeがうまくい

っている、もちろんそうなのですから、実は歴史的に見るとApp Storeが先なのです。OSは後です。

App Storeの起源はiTunes Storeです。これで音楽を配信するということをはががやっ
ていって、それをどんどん拡大していってApp Storeになっているので、実はアップルの世
界観はApp Storeセントリックな世界観だとも取れることができるのです。OSの上にいる
ろなアプリをダウンロードさせるためにつくったというよりも、App Storeの前身のiTunes
Storeが先にあったので、ここは位置づけがAndroidのところとは根本的に違うというのは、
非常に大きな違いなのではないかなと思います。

アップルの成功の理由は、OSとかハードウェアもそうなのですから、やはりApp
Storeなのです。それがiTunes Storeで音楽配信ドミナントになって、それからアプリを配
信するようになってきたという歴史的経緯をたどっているはずなので、Androidとアップル
のダウンロードの仕方が根本的に違うというのは歴史的な経緯によるものだと考えていい
と思います。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

残り30分弱になってきましたので、恐らく次の議論で時間が尽きてしまうかなとも思っ
ておりますが、今、モバイル・エコシステム全体とOSについて御議論いただきましたので、
次のほうでは残ったレイヤー、アプリストアのレイヤー、ブラウザレイヤー、検索レイヤ
ーのいずれのどれかでも結構ですし、ちょっとOSレイヤーと違った見方が必要な部分があ
りましたら、それについて御議論、御教示いただく点と、あと総合的に今日も何回か議論
に出てきましたが、独禁法、反トラスト法、あるいは取引透明化法等の現状措置されてい
る法律だけでカバーし切れない部分があったときに、成田審議官のほうからも問題提起が
ありましたが、こういった事前あるいは事後、直接あるいは間接の規制や措置の仕方があ
るのかについても、もしもアイデアがありましたらそちらも含めて御意見を伺えればと思
っております。

では、先ほどと逆の順番で参りまして、小林様、お願いいたします。

○小林オブザーバー

ありがとうございます。

北野先生から補足いただいたとおり、アプリレイヤーにつきましては歴史的に違って、
OSの部分とは分けて考えたほうがいいのではないかとすることは、お伺いしてそのと
おりだなと思いました。

その上で、逆に言うと、iOSなりiPhoneの成功がApp Storeに多分よっているとい
うことで、それによってほかのものがうまく回っているということであると、今から申し上げ
る議論は全部Androidのほうの議論になってしまうわけですから、ここは先ほどの議論
とかぶるので短く言いますが、ブラウザ、サーチ、アプリケーション全て、グーグルとい

う会社はデータを収集するツールとして行っていて、ここで得たデータを自分たちの強みにしているということがありますので、なかなかブラウザ、サーチまたはOSというところを切り分けて議論するというのが難しいのかなと思っております。

○依田座長

ありがとうございました。

泉水先生、お願いします。

○泉水議員

ありがとうございます。

では、私のほうからは、規制の方法、手法について簡単に述べさせていただきたいと思っております。

資料6の3ページかと思いますが、上から6行目、「介入の視点としては」と2つ書かれていて、1つが競争圧力の余地が見込まれる場合には競争圧力を高める、競争圧力が小さい場合には行為に対する方策をするということが書かれていて、これに関連するのですが、これについてはそのとおりだと思います。

その中の前者については、独禁法で規制するのは基本的には無理だと思いますので、別の方法だと思います。後者については、競争圧力の余地が小さい場合、特定の行為を規制する場合は独禁法でできるものも当然あると思いますが、必ずしもないかもしれないという形で、別の規制方法を考えなければいけないかなと思っております。

加えて、報告書、プロダクトの最終成果がどうなるかを見る場合には、報告書としてはより広く検討したということにしなければいけないような気もしています。それでいくなれば、この2つの次に、そもそも競争が機能しなくなっていた場合にはどうするのかというのが、そういう市場が現にあるかどうかは別として、競争が機能しなくなっていた場合にはどうするかということで見なければいけないかなと思っています。

その点では、例えば濫用規制ですね。EUであれば支配的地位の濫用規制、搾取的濫用規制と言われているようなものですね。直接パフォーマンスに対して介入していくということが場合によっては必要かなと思っています。

最も極端かもしれないのは、料金とか価格に対する規制というのもなくはないと思いますが、それ以外にもデータが独占されている場合には、データについてポータビリティを認めるとか、あるいは他者の利用を強制するといった形での濫用規制というのがあり得るのかなと思います。それが2つの後ろにあり得るのかなというものです。

もう一つは2つの前にあるものもあり得るのかなと。トービンセンターの報告書がありましたので、一応それも検討しなければいけないと思いますのは、構造を分離してしまうという方法はあるのではないかと。

例えばOSは鉄道のレールであって、その上にいろいろな会社が電車を走らせる。それが各レイヤーと考えると、レールについてはある程度中立的なものとした上で、あとのレイヤーについてはある程度分離する。もっと極端になると、銀行と商業の分離といったよう

な形の方法も、アメリカとかでは議論はされているので、実際に当面そうなるとは思いませんけれども、それは報告書のテーマとしては検討することになるのかなと思っている点です。

最後に、3ページの最後に新たに加えられたところですが、現行の独禁法の対応でも難しい場合というのは、先ほど見たとおり、2番目の一部以外はそうだと思うのですが、何らかの形で事前規制の枠組みも検討する必要があるかということですが、これについては透明化法というのはもちろんありますが、単なる開示規制だけでは足りないのかなと思っています、その場合には競争のやり方とか競争のルールについても、つまりそれはイコールフットィングとかの話になるわけですが、そのための競争のルールというのも政府も含めて介入してつくるという方法もあるのかなと思います。

これは極端なように思われるかもしれませんが、例えば電気通信事業法とか電気事業法とかガス事業法というのは、みんなそのような競争のルールがつくられた上で競争がなされているわけですね。電気通信事業、ガス事業法については料金規制も一部ありますので、それは一種の濫用規制ということになりますので、ここまで極端にそこまでがっちりやれということではないのですが、そのような開示規制を超えた形での競争のルールへの介入というのもあり得るのかなと、もちろんHarmが非常に大きい場合ということになりますけれども、そういうふうを考えております。

私からは以上です。

○依田座長

ありがとうございます。

今、ここから座長が途中で割って入って、皆様に検討していただかないといけないので、ちょうど泉水先生がそれに関連した話題を提供してくれました。20世紀前半に、鉄鋼とか石油、別の方面で電話、ガス、電気、鉄道のようないろいろなカルテルや独占の問題が起こったときに、2つのことをアメリカ合衆国が中心に行ったわけです。

1つは反トラスト法で、独占それ自体は悪ではないけれども、独占っぽいような、大きいところが不当な支配力の行使をしたときは独禁法で罰しようという、間接的な形での事後規制をかけた。もう一つは、電話、電力、ガスの明らかなボトルネック独占で、消費者に対して直結するライフラインというサービスを担っていたので、そこに公益事業特権を与える代わりに料金規制、あるいは事業免許でサービス規制を行うという形をしていて、そっちは事前規制になっていったわけですね。

電話、電力、ガスという強い事前規制を取るには、公益事業規制というような理屈を考案したわけです。今回、モバイルのほうがいずれにせよ独禁法だけで駄目で、しかも取引透明化法が使いにくいとしたら、モバイルのOSやそれに連結するレイヤーを事業法的な形で縛ることができるのか。正直言うと、今日のペーパーにも理屈がないし、まだ先生方の御意見の中でも明確には出てきていないですね。このところをどうするかというのは今後の課題になって、引き続き先生方の御意見を伺いたいところであります。

引き続きまして、北野先生、お願いいたします。

○北野議員

ありがとうございます。

アプリレイヤーということを見ると、開発者がいろいろなサービスを提供してくれるということがベネフィットになって、そのところでフェアな競争が起きる、新しいイノベーションが起きるとということが根本だと思うのですね。それを保証するOSなり、ディストリビューションなりのメカニズムという、トランスペアレンシーとフェアネスというのがあるということが基本なのではないかなと考えます。

例えば、あるアプリが使っているようなAPIというか機能を、プラットフォーム側の独自アプリを優先させたいがためにブロックするみたいなことをされると、ここはアンフェアになってしまうし、ビジネス上の予見性が非常に落ちていきます。公開されて使えるはずだったものが途中から駄目になるみたいになると、開発コストが回収できなくなるというか、サービス停止になりますから。

そういう意味では、電気とか道路と同じで、誰にでもある一定の枠組みの中で予見性がある形で提供が続くということが非常に重要であって、道路を造ったのだけれども、こういう車だけしか入れなくて、それはうちの会社の車だけだとすると、プライベートなゾーンとしてはそれでいい、私有地はそれでいいかもしれませんが、それはプラットフォームとは言えないわけです。だから、プラットフォームとなるのであれば、トランスペアレンシーでフェアネスであって予見性があるということを保証することが最も重要であって、ここに関してはイコールフットィングであるということが非常に重要だと思います。

その上での競争が必要になってきて、ここのところは先ほどのディストリビューションのストアとOSの関係みたいなものとは随分違うのではないかなと思いますし、ブラウザがOS的な役割も果たすので、ブラウザをプライベートプロパティではなくてプラットフォームだと位置づけるのだったら、ブラウザに対するプラグインであるとか、それも同じようなことをやっていただけるのが一番いいかなと思います。

ただ、問題は、OS間、ブラウザ間での開発言語とか仕様の違いがあって、これをクロスしていろいろなところにやっていくのは非常に大変なので、これはまた別途根本的な問題としてあると思いますが、少なくとも同じエリアの中においてはそういう予見可能性とフェアネスがあることが非常に重要な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。

続きまして、山田先生、お願いします。

○山田議員

ありがとうございます。

どういう枠組みでというところが私は一番興味があるのですけれども、一つプラクティカルな話というか、今もうあそこまで欧州が進んでしまっているときに、あのデジタルマーケットの法律から物すごくずれたものをつくったときにどうなるかというのを考えてします。例えば独禁法はアメリカ型と欧州型と明らかにグループがあって、今、160か国ぐらいある中で、結局、便利なEU型に収れんしているという現実があって、日本なんかはアメリカ型だったのに、今は一生懸命欧州型に直していますけれども、出だしから先に進んでいるところにある程度従わざるを得ないという側面は残念ながらあるのかなというのがあります。なので、ほかで何が起きているのかというのを参考にしながらフレームワークをつくらざるを得ない。

そういう意味では、欧州は、彼ら自身も物すごく前に進めるのに難しい問題に直面しているみたいですが、透明化法だけだとディスクロージャーだけで足りないということで、もう一歩進んだものを欧州がやっている。そこは一つ重要な考慮要素なのかなと。

欧州の議論の進み方を見ても、細かくルールを全部決めるのは、物すごく動きが激しい業界であるために、かつ、将来のインセンティブとかもあるので、例えば日本法で言う金商法みたいなもの、細かく誰が見ても分かるみたいな、括弧の中に括弧があるみたいなルールはかなり難しいと思うのです。そうすると、総務省だったり、国交省だったり、という関連官庁が会話をしながら、ただ、基本の考え方だけはしっかり法律に書いてあるというような枠組みにせざるを得ない。

そこでもう一個重要なのは、プレイヤーが将来がらっと変わることが大いにあり得る世界だと思うのです。今はトップにいても、ぱっと下がっていくことも十分ある。それはやはり5年間だけ有用な法律では立法という意味がなくて、フレームワークをつくる中で、将来20年、30年やっても使えるような形でニュートラルに書かなければいけない。

ただ、独禁法では全部難しいのではないですかとさっき申し上げたのですけれども、これから商慣習が全部デジタルに動いていく中で、それなりに独禁法の原則を超える規制というのがあっても、例えば欧州などは、brick-and-mortarの代理店に関して弱者保護みたいな特殊ルールがありますけれども、そういう観点がこれからデジタルの分野でも新たな規制ということで検討されてもおかしくはないのではないかと考えていました。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

今の山田先生の御意見にちょっとコメントして、また先生方の意見を伺いたいのですが、もし業法のほうでいくとすると、参考になる業法は、電話、電力、ガスの公益事業のほうなのか、金融とか、また違ったほうの生活不可欠性が高いほうの業法でいくのかというのが一つあって、かつ、もう一個の問題は、両方で捉えていくときに、今日議論しているOSを中心としたモバイルだけに特化していくのか、取引透明化法でもカバーしているようなデジタル全体のほうまで広げていくのかはもう少し議論しなければいけない部分なので、

ほかの議員の先生方も御意見があったらよろしくお願いいたします。

増島先生、お願いします。

○増島議員

ありがとうございます。

法律屋の職業柄、フレームワークが気になるのです。しかも、フレームワークは社会的に是認されるフレームワークでなければいけないので、それはナラティブを含めて社会的に是認されるものをどういうふうに導き出してくるのかということなのだと思います。

是認されやすいのは、いわゆる前例というものです。先ほどおっしゃったように、NTT法というのがあるみたいな話とか、銀行法というのがあるみたいな話で、それを持ってくるという発想はある。こうしたものを持ち出すのはもしかすると正しいかもしれない。なぜならネットワークという意味では金融も電信電話も同じで、それをレバレッジしていく、外部性の部分もうまく使っていくという意味では同じではないですかという共通点に着目をしながら議論をつくっていくというのは、一つの行き方かなと考えます。

ただ、それは本当なのだろうかという点もまた同時にあって、もちろんネットワークという観点から似たような性質はあるけれども、過去の何かを持ってきて条文をパズルみたいにしてつくれば、それで本当に足りるのですかということ、よく考える必要があると思っています。特に、なぜ規制をしなければならないのか、規制の根拠です。この観点は電話と金融では異なる要素があって、つまり公益の内容、法律でいえば目的の部分、もっといえば規制の必要性のナラティブが本質的に違うのだと思うのです。

そうすると、今回やろうとしているものについて、まさに立法の目的の部分でどんなナラティブが成り立つのかということはよく考える必要があります。そのときに、我々が今考えなければいけないのは、さっき山田委員もおっしゃいましたけれども、デジタル社会に入っていくという、ここは本質的に重要なことなのではないかと思っております。デジタルが中心になるという新たなフェーズに入っていくに当たって、これをボトルネックという言い方をするのか、基盤という言い方をするのか、いろいろな言い方があると思うのですけれども、そこに対して独占的な行為が行われることによって発生するHarmをどう捉えるのか。

Harmの捉え方も、SNSを含めて全体で考えると、独禁法で思っているHarmにとどまらないHarmがそこにはあるのですね。そこがあるということは、このルールをつくるときに押さえなくてはいけなくて、アメリカなんかでも、侵されているのは民主主義ではないかという物の言い方をしたりするわけで、その後ろには人権を見ているという世界です。しかも人権のなかでも経済的自由のほうの人権というよりは、いわゆる精神的自由のほうの人権を見ているという意味では、恐らく金融の世界とは違うはずなのです。ここをすごく突き詰めて議論しなければいけなさそうだとというのが一つあります。

もう一つあるのが、経路依存ということは考える必要があるだろうと思っております。我々は国民のコンセンサスが比較的取りやすかったということもあって、各国に先立って

透明化法をローンチさせているという流れがもう既にありますという中でどうしますかといったときに、透明化法でやろうとしていることは今回やろうとしていることと重なるけれども、執行力なのか、手段なのか、何かが足りていないということで、こういう議論になっている、ここだと思うのです。そうすると、差分は何なのかという話は、経路としての制度を考えると日本はやらなければいけないことだろうという気がしております。

特にデジタル広告のところでもでてきましたけれども、両面市場とか、透明化法の枠組みではうまくできるか不透明ということがあったので、立てつけの部分からアプローチをもしかすると見直しをする必要があるのだと思うのです。

その結果導かれるのが、デジタル広告もカバーされ、OSの話もカバーされる何かという形で結実をする。それは、電話とか金融などと似ている部分もあるけれども、やはり違って、その違う理由というのもデジタル社会というところに入っていく話、もしくはプライバシーとか民主主義ということがHarmの中に明示的に認識されている仕組みということかなと思います。おおまかに考えている全体の構造と、社会に認めてもらうための規制の大義・目的についての考え方を共有させていただきました。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、川本先生、お願いします。

○川本議員

ありがとうございます。

アプリ、ブラウザ、検索、それぞれのレイヤーで、個人的に各レイヤー個別で重要だと思う観点はあるのですけれども、各レイヤーの細部に入り込んで個別に議論をしていくことで、その結果としてどのようにモバイル・エコシステム全体のあるべき姿についての実現につなげていけるのかというところは自分でも非常に悩んでいます。各課題の相関関係を整理するとともに、以前にもコメントさせていただきましたが、各課題の重要性の大小というのを検討して、プライオリティーづけをする必要があるのではないのでしょうか。

以前にもお話が出ていましたけれども、今後、どこかのタイミングでイノベーションが起きたときにここを押さえられていくと取り返しがつかないというところを抽出して、そこに対してどのように対応していくのかというところを意識する必要があるのだと思います。一つの対応方法として、法的な領域は専門外なので個人的な意見ですけれども、欧米の動きとかも参考にすると、事前規制的な方法も組み合わせて柔軟に検討していくしていくというのが効果的なのではないかと思っています。とはいえ、ほかにどのような有効な手法、考え方があるのかは、ほかの先生方の御意見も聞いて、改めて慎重に考えてみたいと思っています。

○依田座長

ありがとうございました。

川濱先生、お願いします。

○川濱議員

各レイヤー、個別のレイヤーのほうの悪影響の問題というときに、既に御指摘があったように、データの問題などを介して、個別レイヤーだけではなく、その間で隠れているいろいろな部門に波及するような側面もあります。ここは問題になるのは、個々のレイヤーではなくて複数のレイヤーを押さえており、それらを通じてトータルにエコシステム全体に対して大きな力を発揮していることに対する懸念であり、そのような者に対する規制だということです。今回の調査もそこを念頭に置いて始めたのだと思うのです。

そのような側面での問題は、2つのエコシステム、AndroidエコシステムとiPhoneエコシステムに収れんしていくように見えます。もちろん、将来は分かりませんが。しかし、エコシステムの外縁もはっきりしないし、悪影響の出現の形態も個別の現れ方だけを見ていくとかなり異なっている。それをかなり抽象化された形で規定しなければいけないという点が、法的な作文の上でも難しいところなのだろうと思います。

この点に関して、依田先生から最初に問題提起のあった、20世紀前半に反トラスト型の規制と直接規制に二分化されたときに、ここで我々が直面しているものは何かということは非常に重要な指摘だと思います。現代直面する問題のややこしさというのは、まず金融規制と通信規制、メディア規制の3つが複合したような状況になっているということです。同時にこの3つが従来がっちりした形で規制があったのがそれら自体が融解していることです。近年、規制改革が行われたのは、まさに金融の場合でいくと、個別の縦割りをやって、横の間で機能的に等価のものがたくさん出てきて流動性が起きてしまって、縦割り規制が不可能になっており、しかし、何らかの形で規制自身の必要性は残っていく中で苦労していた問題というのが、今、直接規制が困難なときに競争を活用しながら規制をしなければいけないという側面に入った段階での直接規制の在り方の問題に変わってきたところの問題で、単体でも厄介な問題が3つが複合したような形での問題をはらんでいるからなのではないでしょうか。

これは、法的に考えていくと、規制対象の定義が難しいことは明らかなように思います。古典的には個別の機能ごとにきちっと定義ができたわけだけれども、今はデジタルのこの分野に関してはそれをかっちりやってしまうと、幾らでも新しいものが出てくるところがあって、そこでの作文の仕方の難しさというのはかなり今後も残っていくのだろうなと。

DMAとかドイツの改正法を見ても、その困難に対抗するとき、規制の根拠をはっきり押さえた上で、規制対象自身の定義に関しては法文の中ではあまり細かな書き方をせずに、ある種の特性に応じて定義をした上で、例えばドイツの場合だったら規制対象を指定する形で埋めていく。定義の中で、抽象的な規定で規制対象をその都度埋めていく形でやっていくとか、あるいはある程度割り切ってDMAのように金額ベースできちっと押さえてしまうという形になっていくことも考えられます。

規制の必要性に関する正当化というのは、これもかなり難しい問題はあるけれども、基

本的にはかつての自然独占のストーリーとは異なるにせよ、今起きていることは、法的に明確な言葉ではないけれども、エコシステムに関してかなり簡単には後退しないであるような独占的な力の保有者がいて、そのエコシステムの保有者というのは、経済のかなり多くの状況においてインフラストラクチャーを成している。このインフラストラクチャーは、場合によっては産業だけではなくて、我々の社会生活に関するインフラストラクチャーでもあるかも知れないから、それにふさわしい規制を置く必要がある。

規制の内容に関しても、ざっくり言うと、先ほど既に出てきたように、消費者の機会の保障とか、イコールフットイングの保障というような形で方向性しか示せない。これ以上、例えば料金規制等々の取引条件の具体的なものになってくると收拾がつかなくなってくるだろうから、結局、方向性としてこの2点ぐらい。

あと、細かな話を挙げておくと、2点の方向性を定めたとしても、その具体的な義務の内容は何かに関しては、事前にルールで明確に書ける部分もあれば、そうではない部分もある。この中にはイコールフットイングのためにはある種の相互運用性みたいなものも必要な場合もあるかも知れない。そのようなタイプの規制の根拠と規制の方向性の絞り込みをまずする必要がある。ここまでも簡単な作業ではないと思うのです。

その後、法的な作文をするときになってくると、古典的な業法規制とは違った形の業法の書き方をしなければいけない。古典的には明確に機能を定義した上で書いていく。電気通信事業法もそうなっているわけですがけれども、そうではない形でかなりざっくりした形で特性を捉えて規制対象を絞っていく必要がある。

そのときに、これはどう考えても、ある程度の規制対象の絞り込みをやった後は、業法の運営機関のほうに規制対象を認定する、対象を絞り込む権限を付与する形でしかつくれないという形になってくる。それを法の支配の下でどこまで規制手法をやっていくかの問題になってくるのかなというのが極めてざっくりした感想です。

DMAとかドイツの競争制限禁止法の作文の仕方というのは、その点では参考にはなる。直接日本に持ってこられるとは言いませんけれども、参考になって、それを日本独自の形でもう一遍考えていく必要があるのだろうなど。これは法技術的にも考えてもかなりチャレンジングなことなのだろうと思います。

以上、極めてざっくりした話ですがけれども、現時点における感想はそれぐらいです。

○依田座長

ありがとうございました。

最後になりますが、上野山先生、お願いします。

○上野山議員

ありがとうございます。

私からは1点目は、やはり指導がどうなっているのかという話の解像度を上げていくことは非常に重要ですがけれども、結局、あるべき姿というのは何なのかという話と、あと、増島先生がおっしゃっていた独禁法が対象としないHarm、残っているHarmというのはそも

そも何なのかということを深めていくことが、これぐらい市場理解が進んでいくと重要になってくるタイミングなので、そこを深めていくことは重要なと思います。

2個目は、また市場の整理のフレームワークの話になってしまうのですが、今回、レイヤー間をかなり深く整理いただいて、これ自体は非常に有用だなと思っております。一方で、レイヤー間の関係性の整理はまだ少し宿題を残しておられるということだったので、ここのレイヤー間の関係性のマッピングの一つの解釈というところを御教示させていただければということです。市場理解の補助線的な発言にとどまるということでありませぬけれども、そういうところですよ。

ブラウザ、サーチ、モバイルOSとか、いろいろあるのですが、これを2つの空間に切り分けて2グループで捉えるといいかなと思っています。基本的に、いろいろなアプリがデジタル間の中で動いていて、アプリStoreの中で動くモバイルアプリもあれば、クラウド空間の雲の上で動くいろいろなウェブアプリもあるわけです。いろいろなウェブサイトです。なので、空間を2個にして、1個目がクラウド空間、雲の上で動く領域、ブラウザとサーチが門番になっているような空間というのが1個目。（通信不良）

○依田座長

今、回線がつながらなくなりまして切れてしまいましたね。もうお時間も来ているので、上野山議員がすぐには回線が再開されないようですから、一旦ここままで終了いたしましょうか。

成田審議官、ここままで何かリプライはございますか。

○成田審議官

皆さん活発な御議論、ありがとうございました。

私のほうからは今日の時点ではございませんので、むしろ今日いただいたものを宿題とさせていただきます、また整理したいと思います。

本日は、本当に長時間、誠にありがとうございました。

次回でありますけれども、1回追加させていただいておまして日程調整させていただいておりますけれども、11月30日の9時30分から11時30分を予定させていただいておりますので、またよろしく願いいたします。

私のほう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。

ちょっと時間を超過してしまいまして申し訳ありませんでした。

以上をもちまして、本日のワーキンググループを終了いたします。どうもありがとうございました。

○成田審議官

どうもありがとうございました。