

デジタル市場競争会議ワーキンググループ（第32回）

1. 開催日時：令和4年1月28日（金）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 (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

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 (株)経営共創基盤 共同経営者/マネージングディレクター

増島 雅和 森・濱田松本法律事務所 パートナー弁護士

森川 博之 東京大学大学院 工学系研究科 教授

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

（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）これまでの議論を踏まえた論点整理

5. 配布資料

資料 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。

上野山議員は、途中で一時離席されると伺っております。

また、デジタル市場競争会議から北野議員にも御参加いただく予定です。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いたします。

○成田審議官

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。本日もよろしくお願いたします。

本日は、これまで集められてきた情報等を踏まえて、各主要な論点についての事実関係、競争上のハームについてどう捉えるか、それに対する対応のオプションなどについて事務局のほうで整理をしてみましたので、それについて御説明をさせていただいた上で、皆さんに御議論いただければと思っております。

論点が多岐にわたっておりますので、本日は主要な論点についていつものように大きく2つに分けて御議論いただくような形でお願いできればと思っております。

それから、冒頭に中間的な報告に向けた取りまとめの方針などについても少し御説明させていただきます。それについてもコメントがあればいただければと思っております。

資料の取扱いでございますけれども、本日の資料はいずれも非公表とさせていただいております。今回、事業者からのいろいろな情報を資料のほうに載せておまして、我々内閣官房の事務局と議員の皆様限りということで入手している情報でございますので、その点を御留意いただき、資料自体も皆様限りとさせていただいて、お取扱いについてはぜひ御注意いただきますよう、御協力をお願い申し上げます。

本日の議事録につきましては、いつものとおり皆様の確認の後で公表させていただく予定でございます。

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す。

では、まず事務局から、1番、中間的な報告を含む今後の進め方に関する全体的な方針、2番、OS等のアップデートに関連する問題、3番、OSへの機能統合を含むデフォルト設定等に関する問題について、資料に基づいて20分ほどで御説明をいただいた後、議員の皆様からコメントをいただきます。

また、今後の進め方に関する全体的な方針について御意見がございましたら併せてお願いいたします。コメントは生貝先生から順番にいただいて、グループごとに事務局から回答をお願いいたします。

それでは、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。

今、投影もされております資料に沿って御説明申し上げます。

まず、中間報告を取りまとめていくというステージに入ってきておりますけれども、その取りまとめに向けた方針について御確認させていただき、もしコメント等があれば、ぜひいただければと思っております。

資料には書いてございませんけれども、スケジュール的には3月下旬ぐらいにワーキンググループのほうでの取りまとめを目指していければと思っております。

取りまとめの方針でございますけれども、ここに書いてございますように、どうしてもセンシティブな情報を取り扱っていて、今まで検討の内容が外になかなか見えていないところもございまして、中間報告の段階で一旦あらゆる論点をカバーして、対外的にも考え方、検討状況を報告し、そこで内外から意見等が集まってくるでしょうから、その後の最終報告に向けた検討に生かしていくものとして位置づけてはどうかと思っております。

2番目、これはこれまでと同様でありますけれども、一般的な市場の特性などについて触れた後に、秋口に御議論いただきましたような基本的な考え方、捉え方について記述をした上で、その考え方に沿いながら、各論点について関係ステークホルダーの懸念等の声、見方、それからプラットフォーム事業者側の考え方を踏まえた現時点での事実関係の評価あるいは現時点での競争上のハーム等を分析した上で、考えられる対応のオプションとその際の留意点を記載してはどうかと考えております。

この際、オプション自体は中間的な取りまとめでございますので、何かを決めるという位置づけのものではなくて、あくまでもこういうことがオプションとして考えられるのではないかとといったようなことで、場合によっては複数記述するような格好でやるのかなということで、その際に今、仮にこういうオプションを取った場合にこういう留意点もあるのではないかとということも記述するような格好で出してはどうかと考えてございます。

次に、ちょっと下に行ってくださいまして、御存じのように諸外国で様々な制度整備の動きがEUであったりとか、アメリカであったりとか、ドイツはもう既に制度が動いておりますけれども、UKであったりとか、検討が進んでおりますので、その検討の状況なども踏まえながら、各論点の在り方についても考える必要あるかと考えてございます。

以上が全体の取りまとめに向けた考え方でございます。

引き続きまして、今日御議論いただきたい大きな論点を4つほど挙げさせていただいておりますけれども、そのうち前半2つについて、前半の1順目で皆様から御意見をいただければと思っております。後半で2つ、また御議論いただければと思っておりますけれども、今日カバーできていないところもありますので、カバーできていないところについてコメントがあれば、後半のほうでもコメントいただければと思っておりますし、前半のほうに絡んだ話がもしあれば、前半のほうでそれ以外の部分について触れていただいても結構かと思っております。

1 点目、OSやブラウザも含めてのいわゆるアップデート、仕様変更が起こる場合の課題でございます。

まず、状況でございますけれども、この資料の1 個目にあるように、OSやブラウザはモバイル・エコシステムの基盤をなすものでありますので、上位レイヤーである競争領域のアプリ、ウェブ・サービスのレイヤーに多大な影響を与え得る。

そうした中で、今までいろいろと関係者から聞き取っている中では、アップデート、仕様変更に当たって詳細な情報提供が不十分な場合があったりとか、問い合わせでも回答がない、あるいは非常に期間が短いとか、なかなか仕様が固まらないとかということで、かなり負担、手続面での問題も一部懸念されている状況でございます。

かつ、OSやブラウザは上位レイヤーに対して非常にインパクトのある変更も場合によっては行われるということで、昨今では広告トラッキングに関するルール変更などはビジネスモデルを大きく変えなければいけないものもあったということでございます。

そういう中で、もう一つ指摘として出てきているのが、OSやブラウザを提供するプラットフォーム事業者は上のレイヤーでアプリとかウェブ・サービスも展開しているわけですが、社内でアップデートや仕様変更への情報アクセスが他と比べて早期にできるのではないかと。その関係で、いわゆるベータ版が発表されるわけですが、発表された際に既に自分たちのアプリなどがアップデートされて外に出されているということで、これは第三者のベンダーからすると、構造的に時間的に優位性を持ってしまっているのではないかとといったイコールフットィングの問題も提起されているところでございます。

それに対して、＜主な論点＞のところでは1、2、3とございますけれども、まず論点1でございます。いわゆるルール変更的な話は、御存じのように透明化法というスキームができておりますけれども、OSとかブラウザについてもそういったスキームがなじむのかどうか。

論点2でございますけれども、一方でOSやブラウザは非常にインパクトの大きい見直しもあり得るということで、透明化法は御存じのようにモニタリングレビューまでなわけです。あと透明化、開示を求めてということなのですが、何かをしてはいけないとか、これはやめてくださいとかということまで言えないということでもありますけれども、このインパクトの大きさに鑑みた場合、もう少し強い介入をイシューによってはやるというスキームを入れる必要があるのかどうかということで、例えば問題が大きい場合に行政が介入した協議スキームや、場合によっては差止めみたいなものまで入れるべきなのかどうかといったことも論点としてはあろうかと思えます。

ちなみに、これは今、グーグルのほうでPrivacy Sandboxというものが直近でまた大きく変わるという報道も出ておりますけれども、UKの競争当局であるCMAがこれに対して調査に入った結果、グーグルのほうからCMAと連携してきちんと検討過程を協議しながらやりますといったようなことで、事実上ここで申し上げたようなスキームが動いていたりとかして、我々もCMAとも意見交換などを行っているわけですが、そのようなことを考えられるの

かどうか。

論点3でございますけれども、先ほど申し上げたような時間的な優位性の問題があるということを考えたときには、OSとかブラウザという基盤となるようなレイヤーの部門と、上の競争領域の部門で、例えば情報遮断みたいなものを求めたりとか、基盤となるレイヤーの情報へのアクセスはサードパーティと同等のものとするべきということが考えられるかどうかということでございます。

これは今回、主要論点としては明示的に取り上げておりませんが、いわゆるデータ取得・活用についての議論がございますので、類似した切り口の論点にもなっているのかなということでございます。

海外では、御存じのようにCMAが我々と同様にモバイルエコシステムのマーケットスタディをやっております、12月に中間報告が出ておりますけれども、彼らのほうでまさに情報遮断みたいなものをやるべきではないかという提言も一部含まれていたり、EUのDMAの法案やアメリカの法案では、むしろほかで得られないような情報を社内で競合するサービスに使ってはいけないという禁止規定であったりとか、第三者がアクセスを求めてきた場合はそれに応じなければいけないとかということで、場合によってそれがうまくいかないときには分離みたいなものも手段として留保するというような体系で議論がされていると認識しております。

以上が大きな1点目でございます。

2点目はデフォルト設定の問題でございます。これはデジタル広告の際にもいろいろ議論をさせていただきましたが、モバイルの場合は操作性の制約などの観点から、デフォルト設定やプリインストールによるユーザーのロックイン効果は非常に強いと言われていた中で、アップルとグーグルでももちろんモデルが違って、アップルは垂直統合型、自分で決めるということで、自社を入れるという方針であり、グーグルの場合はオープンなので、あくまでも決めるのはOEMだと言いながら、レベニューシェア等でメリットを提供しつつ、結果として自社のアプリストア、ブラウザ、検索等がデフォルト設定されているということで、そうなってしまうとサードパーティ事業者が参入、競争することが非常に困難になっているという状況でございます。

少し違うアングルではありますけれども、先ほどの点とも類似しますが、データ取得・活用ができてしまう立場で、サードパーティがやっていたサービスのデータを利用して、自社で同種のサービスを導入して、デフォルト設定してしまうとか、場合によってはOSに機能統合してしまうということも問題としては指摘されているということで、こういった問題をどうするかということです。

論点でございます。

まず、論点1でございますが、デフォルトやプリインの問題についてまず考えられる政策パッケージとしては3つぐらい挙げられるのかなということで、EUの検索のところでもありますけれども選択画面の提示義務、ユーザーの判断を歪めるおそれのある行為、ここで

はダークパターンと記載しておりますが、ダークパターンの定義の問題もあるので、仮置き表現として記載しておりますが、そういった行為の禁止、それからデフォルト設定されているものをアンインストールできるようにするということが考えられるのではないかと思います。

まず、選択画面について、とはいえEUの検索のほうは今のところなかなか効果が上がっていないということで、効果を上げるためにどうするか。御存じのように、EUのほうも当初導入したのから改変がなされて、もう少し情報を出せるようにするとか、リストアップするものの選び方とか、いろいろと試行錯誤が続いているわけですが、どういう方法があるのか。

選択画面がたくさん出てもUXが阻害されるということで、どういうタイミングで、どういうサービスについてはこれを求める、ここまでは求めないという線引きをどうするのか。ブラウザとか検索が典型的にあるわけですが、それ以外をどこまで広げるのか、広げないのかということもあろうかと思えます。このあたりはDMAやCMA、オーストラリアのACCC競争当局も提言をしているメニューでございます。

ダークパターンの禁止ということで、これもいろいろとプライバシーの観点からの事例はあるようでありまして、競争の観点からは、DMAの法案やCMAのマーケットスタディでも指摘されているわけですが、何がよくて何が悪いのかはなかなか判断が難しいところで、実効的な規律のフレームワークとしてどのような工夫が要するのかといったようなことも論点かと思えます。

アンインストールの問題でありますけれども、例えばブラウザの場合他のアプリの動作に影響するところもあって、アンインストールを技術的にするのは難しいという話も出てきている中で、そもそも密結合自体が競争阻害の要因になっている可能性もあるという視点に立って、そういうシステム上の変更を求めながらアンインストールを可能にすることも求めるのかどうかといったところも論点としてあろうかと思えます。このあたりはDMAや米国の法案、CMAでも指摘されている提案でございます。

論点2でありますけれども、論点1で申し上げた3つの政策パッケージも少し効果に限界がある可能性もある中で、仮にもう少し強い介入ということではどのようなことがあり得るかということで、もちろんデフォルト設定、プリインは駄目だということもあるので、それがUXに与える阻害要因もあるだろうということで、何らかの中間的なものがあり得るのかどうかということでもあります。

デフォルトやプリインまで駄目だということもあるのではないかと指摘しているのは、今のところCMAの中間報告でそういう案が提起されているというところまでかなと思えますけれども、何らかの知恵があるのかどうかということで、ちょっと注意しなければいけないのは、オープン型のグーグルの場合は、OEMとの関係での契約でこういうことをやってはいけないみたいなことがあるのかもしれないですが、アップルの場合は完全に会社の方針でございますので、そこを曲げてまで何かを求めるかということで、両者の違いにも

留意しながら考えていかなければいけない論点かと思っております。

論点3でございますけれども、先ほどの機能統合みたいな話で、結局デフォルトなどよりもOSに機能統合されてしまうとさらに強力な排除効果が効いてしまうという部分もあると思われま。一方で技術革新の過程の中で、OSに取り込むこと自体はユーザーにとっても便利だということもあるということで、何を取り込んでいいのか、いけないのかというところは非常に判断が難しいという中で、こういった問題についてどう向き合うべきかということでもあります。

諸外国では、機能統合について駄目だということは今のところまだないのかなということで、あくまでもその一步手前の情報を社内で流用してはいけないという観点で、先ほど御紹介した情報遮断やデータ利用制限といったことがあるということでございます。

最後に少し詳細な資料のほうで2点だけ簡単に補足ができればと思います。

5ページ目へ行っていただいて、先ほどのOSのアップデートの際の時間的な優位性の問題でありますけれども、対応パッケージとして、一番右の対応の方向性を御覧いただければと思いますが、先ほど申し上げたように、OS部門とアプリ開発部門との情報遮断とか、場合によっては分離には組織分離まであり得るわけですがそういうオプション、あるいはコードとか情報に対してのイコールなアクセスというcとかdに関する方法が考えられるということを書かせていただいております。関連するDMAの法案等を次のページで記載しているところでございます。

もう一つだけ御紹介させていただきますと、101ページは先ほど申し上げたOSへの機能統合とか追加してしまうという問題についてであります。これも一番右の対応策を御覧いただければと思うのですが、これには大きく2つの論点があるかと思っております、つまりOSなどで得られたデータを使ってしまうというデータ収集・活用の問題と、それを踏まえて導入する自社サービスをデフォルト設定あるいは機能統合してしまうという論点と、大きく2つあると思うのです。

データ収集・活用については、先ほどお話ししたように、ほかで得られないような非公開のデータを社内で競争力に使ってはいけないということにするのかとか、イコールフットINGの観点から、プライバシーのところは共通して配慮しなければいけないですが、リクエストがあった場合に同一の条件の下でアクセスを認めるとか、あるいは先ほどもお話ししているようなレイヤー間で分離するというのもあろうかと思っております。

それから、サードパーティと競合する機能をデータを活用した上でつくってしまって、デフォルト設定することによって機能追加してしまうことについて、そういうことはやっではないということもあるかもしれないし、あるいはそのようなサービスをデフォルト設定する際に何らかの協議スキームみたいなものを入れるのかとか、次のページに差しかかっておりますけれども、行政が介入した形で協議するとか、差止めをするとかということがあり得るのか。そのようなことを提起させていただいているということでございます。

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。

それでは、1番、中間的な報告を含む今後の進め方に関する全体的な方針、2番、OS等のアップデートに関連する問題、3番、OSへの機能統合を含むデフォルト設定等に関する問題について、生貝議員から順にコメントをお願いします。

コメントする際は、1番、2番、3番、どれかというのを最初に述べていただき御意見をいただくとスムーズに分かりやすいかと思しますので、よろしくお願いします。

それでは、生貝先生、よろしくお願いします。

○生貝議員

大変精緻な御説明、ありがとうございました。

まず、1番の全体の取りまとめの方向性について、全体的に賛同するものでございます。特にこれだけ広範な領域に関して、全てについて比較的ソフトな方法で、あるいは完全に強固な事前規制のハードな方法でという、ワンサイズフィッツオールの方法はないはずでございますから、まさに諸外国の動向等をしっかり見ながら、複数のアプローチの組合せを含めて様々なオプションを提示する中で、具体的な対応を見いだしていけるとよいのではないかと思います。

2点目といたしまして、デフォルト設定に関しては、諸外国で議論されているようないわゆる事前の強固な介入はやはり必要になるであろう一方で、何を禁止するかどうかだけではなく、当然個人情報などでもダークパターンの議論は様々な形でされていますけれども、本当に効果がある仕組みなのか、もう少しどういった改善をしていただくのかということ、継続的にモニタリングをかなり細かくしながら改善を求めていく必要があるのだらうと思います。その継続的な対応の仕組みをどのようにつくっていくかというのが大変重要なところなのかなと感じています。

3つ目として、具体的な 이슈の両方に関わるところで、データへのアクセスの公平性という意味ですと、構造分離まで求めるかどうかは一つのオプションとしては重要でありつつも、他方で公平なアクセスというのは一つの原則として様々な手段を通じて確保していく必要がやはりあるのだらう。

そういったときに、その公平なアクセスが果たしてどの程度実際に実現されているのかということ、これを核にしていく上でも、恐らくまさにインターフェースのモニタリングとはまた違ったような形でのエビデンスの集め方が必要になってくるところ、そういった具体的なエンフォースメントに関わるような部分も様々なオプションを含めて考えていく必要があるのだらうと感じています。

まず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、お願いいたします。

○上野山議員

前提として、中間報告の狙いに関しまして、全体の方向に関しては全然違和感がないところであるのですけれども、中間報告を公開すること自体が一定、健全な競争、透明性アップを促進する狙いがあるということなのだと思います。

OSのアップデートに関する問題、論点3のところは、開発ベンダー側から見るとOSのバージョンアップ等は決まっているのだとすると、いつぐらいのタイミングでそれを外部告知すべきだというガイドラインはもう少し示してもいいのかなと思っています。具体的な示し方はいろいろあると思いますけれども、ここはガイドラインの案を示してもいいのかなと思っています。

最後、デフォルト設定の話です。プリインストール問題を解消しつつ、UXを阻害しない中間ソリューションみたいな話、スマートデバイスの初回起動時の言語設定などを、必ずユーザーがするタイミングがあると思うのですけれども、このタイミングにおいて特定のアプリを選択制にするというやり方はあるかと思っています。

一旦、以上でお願いします。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、川濱先生、お願いいたします。

○川濱議員

すごく膨大な資料が明確かつ的確にまとまっていて、思考の整理に非常に役に立ちました。どうもありがとうございます。

まず、最初の取りまとめの方針に関してですが、この基本的な方針に関しては全く賛同いたします。特に関係ステークホルダーの見解から具体的な問題点をできるだけ上げるためにはこういったアプローチしかないのだろうと思います。現時点での評価の問題も、競争上のハームという表現で的確にまとまっていると思います。競争上のハームはしばしば、現行法の下における法律要件の問題とされていますが、ここでは改善可能な様々な視点という形で的確にまとめられているものと理解しました。このような形の並び方は非常にいいと思います。

ただ、1点だけ。対応のオプションと留意点の部分ですけれども、現状としては、現行における我が国の方針を定めていることから、この点をよく懸念しているからここまで必要なのだということを強く打ち出すような形で、ある意味ではかなり強気のオプションも含めて広範なものを示していくことが重要なのではないかと思います。関係者の様々な利害を調整した解決手法を現時点でこちらから提案するというより、それらからご意見を伺うというのが良いのではないかと思います。

特に従来からの状況からはかなり強めと見られる部分があるかも知れません。これは結局国際的な情勢の問題ともかかわりますが、かなり慎重な態度であった米国も含めて、従来で

は介入主義的と思われたオプションが現実味を帯びてきた国際的な潮流の中で、ここまで可能だと言われている部分の強気の部分とともに、我が国なりの新しい部分を打ち出している部分があるならば、それも対外的に発信していくことも重要なのかなと思います。

これは今のところ、それらの点らしきものが書かれているとは思うのですが、最終的にまとめるときにはそこら辺の表記に御注意いただけたらいいなという気がいたします。

逆に、具体的な論点の最初のOS等のアップデートに関連する問題ですが、確かにある意味ではマイクロソフトの事件の時代から常に問題になる領域だと思います。完全な分離で対応するのか、それとも平等なアクセスで対応するのかということに関しては、分離はしたいけれども、分離することの困難さから、何らかの形での平等なアクセスとしながらも、平等のアクセスであれば次はその評価が困難だという点で悩ましい問題ではあるのだと思います。

その中で論点1の透明化法のようなスキームで、平等なアクセスといった場合であっても、現行の独禁法に直接抵触するかどうかよりももっと積極的に、ある意味、事前規制型の平等アクセス義務がポイントだと思うのですが、そのときにどこまで介入できるかという道具の問題は重要ですが、現時点ではあまりその部分にはこだわる必要はないのかなと。恐らく道具の問題になってくると、現行の日本の法体系の問題の中で、いろいろとその制約条件の下で考えなければいけない問題があるけれども、今回はむしろ諸外国と同じように、どのような介入が可能かということに力点を置いているのは、それはそれで1つの形式かなという印象です。

もちろんエンフォースメントの道具をもっとしっかりしろとか、サンクションを強くするとか、そういう書き方があるかと思いますが、Code of Conductを中心とした今回の書き方は、中間報告としてはいいところなのではないかなと思います。その後のエンフォースメントの問題はまた別途考えていくところかなという気がいたします。

デフォルト設定に関しての問題も、まず途中からの変更の可能性の問題に関しては、既に御指導もあったところですが、最初の部分での選択画面だけではなくて、いろいろな機会に選択肢があるということを、上野山議員がおっしゃったようにそれぞれの的確なタイミングで各自するような手法があるならば、それはすごく好ましいことですし、そういう点から、言わば人間の認知能力の問題なり限界の問題も踏まえつつ、だからこそある種の整理がしてあるようなタイミングを見つけ出して、そこで介入していくというようなことを、官がそのような方向で、今これを行けと言うことはできないけれども、これは救済の設計の問題なのだから、模索という形でも十分だろうと思います。

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。

ここまでで事務局からリプライはございますでしょうか。

○成田審議官

ありがとうございます。

まず、全体のことに関してのコメントをいただいた中では、上野山さんにおっしゃっていただいたように、まさに我々もそういう意識を持っていまして、何らか仮に制度をつくったとしても時間がかかるわけですが、日本政府もこういうことについて問題意識を持っているということ自体、今グローバルでも様々な議論がなされている状況でございますので、ご指摘のような効果があるのかなと思っております。そこは意識して考えたいなと思っております。

あと、もちろん一般の方々にこういう問題を構造的に示すことで理解を深めていただくということもあるかと思えます。

川濱先生からお話があったオプションのところ、どこまでのものをレンジにするかというときに、国際的な議論でハードなものからソフトのものまでございますので、広くとらえていくような形にしていくことがあるのかなということを考えております。

デフォルト設定のところ、選択のいろいろな設計というところは、ぜひ皆さんのお知恵もいただきたいと思えますし、海外の動きでのいろいろな改善点、効果なども踏まえながら、中間報告あるいは最終報告に向けて、そういったことも多少書けるといいのかなと。ただ、おっしゃるように模索しながらやっていくスキームするということなのかなと思っております。

データアクセスは、おっしゃるとおり公平なアクセスのところの実効性もぜひ、またお知恵をいただければと思えます。

最後にアップデートのところ御質問とってはあれですが、時間の関係もありますが、上野山さんから外部告知のタイミングのガイドラインのところ御指摘がありましたけれども、具体的にどういうところを修正したらいいというのがもしあれば、少し詳しく教えていただければと思えますけれども、どうでしょうか。

○上野山議員

では、読んで2回目にお戻しします。

○成田審議官

ありがとうございます。

私から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。

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。

私のほうも皆さんがおっしゃることに賛同する立場です。まず、1番目の事務局の方針に賛成します。次に、4番目の諸外国の制度の検討状況については、もっと強調してもいいのではないかと考えています。特にほかの国でやられていることが日本ではできないと

ということがないように、最恵国待遇的と言ったらいいのでしょうか、ほかの国でやっているのであれば当然日本でもできるというふうに取り組んでもらうべきだし、それ以外にも日本独自の状況に応じた個別の対応もしてもらおうということが明確になっているといいかなと思いました。

さらに、3番目のデフォルト設定のところについては、インフォームドされた上での同意とか選択が非常に重要になってくるという点は賛成です。その一方で、スイッチングの容易化、つまり事前の選択に対して事後的な撤回をいかに容易にできるようにするかということがポイントとなると考えています。事前と事後を合わせての手続的公正と言ったらいいでしょうか、選択の実質化につながっていると理解しております、例えば、撤回が容易であれば、ダークパターンなどを利用して無理に同意を取るインセンティブ自体が壊れてしまうわけです。そういう意味では、撤回だとかスイッチングをいかに容易にするか、インターオペラビティーを高めてサunkコストが生じないようにするか、ということが重要なテーマになっていると思いますので、この点をデフォルト設定の問題と併せて論じるといいと思っています。

戻りまして、2番目のOSのアップデートに関するところですが、そういった観点から見て、スイッチングをちゃんと容易にできているかどうかを透明化法のようなスキームで監視するというのはあり得る選択肢だと思っています。

監視スキームをOSまで広げるかという問題については、OSがブラウザにも影響を及ぼしてコントロールしているので、全体のエコシステムの中核にあるのは間違いないと思うのですが、一方で、OS自体をコントロールしようとする、ブラウザ以外のところにも制限が広がる可能性が出てきますので、積極過誤のおそれも高まるような気がしています。その意味では、ブラウザならばブラウザに焦点を当てた規制を及ぼして、それがOSのせいであまり働かないということがあれば、その後、OSまで広げるとか、別の対応をしていくといったことが考えられるかなと思いました。これは私の個人的な見解になります。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、塩野議員、お願いいたします。

○塩野議員

塩野でございます。

まず、最初の取りまとめとして膨大なものを取りまとめいただき、ありがとうございました。非常に分かりやすいお話になっているかと思えます。

今、各議員の方からも出ているのですが、まず全体的なところで、今後諸外国の規制とのバランス、つまりまだ相場感を大分見ていくことになろうかと思えます。その中で我が国のところをどこら辺に位置づけるかというところがあると思えます。

2点ありまして、1つは複雑と変数が非常に多いことを今取り扱っている、見せ方

としては日本の規制が、CMAであったり各国で出てくる政策の中のレンジのどこら辺に位置する強さなのかというのは見せていくべきかと思います。

2点目が、繰り返しますけれども、やはりかなり難しいと思うのです。

分かりやすいものではない。そういう啓蒙という意味では、ここのステークホルダーやプラットフォームがある中で、誰を保護しようとしている政策なのかというのは繰り返し明示化して、誰の何を保護する目的なのかというのはしっかりと明示化する必要があるかなと思います。それが全体のところでございます。

次に各論点のほうで、まずOS、ブラウザ等に対する透明化法みたいなスキームが必要か否かというところだと、必要と考えておまして、OSの機能統合の可能性であったり、ここは相場感としてプラットフォーム側に圧倒的なパワーがある。そういう意味では、やはりCMAにあるような行政の介入オプションは必ず留保すべきだと思います。ここはまたそのレンジがあらうかと思うのですけれども、必ず介入オプションは必要だと。

先ほど上野山議員からもおありだったと思うのですけれども、アップデート等に関する時間的優位性はなかなか難しいなと思ひまして、上野山議員がおっしゃるように、発表のガイドライン的なものはある種トライすべき、そういう交渉は必要というところで一旦持っていくというのはすべきだと思います。ただ、どこからが優位な時間軸なのかとか、いろいろ定義上の問題はあるのかなということ、ただ、それはある種のプレッシャーとして、こういったもののガイドラインを制定する意欲を示すべきなのではないかと感じております。

次に2点目のデフォルト設定等の話になりまして、これも細かい論点はあるのですけれども、基本的にこれも政策的にユーザーであったりベンダーであったりの選択肢の多様化を担保しているのです。決め打ちで誘導されない、趣旨として多様に選択可能な状況をプラットフォーム側は提供すべきであるという一義的なところに立った上で進めるというか、構成を持っていくのかなと思っております。これは全体的な話です。

3点目、アプリストア等に関するところ、ここもこれまでいろいろ議論があったと思うのですが、論点2にございますような課金システムの拘束の禁止とかリンクアウトの容認云々なのですけれども、ここも第三者のサードパーティなどを保護していくためにも、結構そこは強めにほかの拘束禁止導入例を見つつ、追随というか整備していくべきだと考えます。

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。

続きまして、増島議員、お願いいたします。

○増島議員

ありがとうございました。

大変膨大な情報をおまとめいただき、ありがとうございます。一生懸命読ませていた

だきまして、これまでの研究の成果が出ていらっしやると思いました。

今回の中間取りまとめと今、名前をつけているものは、当方はパブリックに対するコミュニケーションの戦略ということだと思っているのですけれども、上手くやる必要があるのではないかと考えています。

御案内のとおり電気通信事業法のほうは非公開の開催も多く、業界コンセンサスが必ずしも得られていない形で公表されたことによって、色々なハレーションを生んでいるようにお見受けいたします。私立大学のガバナンスに関する有識者会議についても同様のことが起こっているように思ひまして、本WGはこうした経験を他山の石としてパブリケーションにつきどうあるべきかを考えた方がよいと思います。特に今回、対外的には非公開の検討会を相応に開催させていただいたわけですが、そこで煮詰めた議論を急に世の中に公表したときに、どのプレイヤーがどのようにリアクションするのかということについて、相応に分析して、その反応を予期したうえで動いたほうがいいのではないかと考えています。

我々は未知の領域をエクスポアしている状況なので、上から決め打ちで「この方向性でいく」という話ではないという、ここのコミュニケーションをしっかりと取る必要があるのだらうと思います。日本のパブリックコメント手続きは、パブコメの過程で内容が大きく変わることはないということが定着している中で、もう方向性を決めてしまっているのではないかとどうやれば思われぬかということが重要だと思うのです。その意味で、取りまとめという言い方が正しいのかどうかもあまりよく分からず、CMAでも他の海外当局もパブリックコンサルテーションと称して、世の中に尋ねたいことを枠囲いして疑問系でぶつけていて、このようなところについて私たちも悩んでいて、皆さんの意見がほしいですというコミュニケーションを前面に打ち出していると思っております。

今回は割とそういうほうが、全体のプロジェクトが倒れないようにするという観点も含めて、いいのではないかと。たしかに先ほどの日本政府としてのスタンスという話も分かる部分もありまして、一定そのようなものは出してもいいとは思いますが、特に個別にどういう方向で持っていくかというのは、必ずしも我々もこのようにするべきという点を確認しているわけでもない中で議論をしているところなので、変なハレーションが起こらないような、権威主義的ではないようなコミュニケーションを取っていったほうが得策なのではないかというのが1点目でございます。

2点目は、OSの部分での法律のアプローチの仕方なのですが、透明化法の守備範囲と今議論している枠組みの守備範囲はどのように違っているのか、どちらもプラットフォームの話ではないか、ということにならないような議論をちゃんとフレーミングする必要があるのだらうと思います。

どこが違いますかという、透明化法でやっていた、少なくとも今まで世の中に出ているのは2つの領域ですけれども、もしくはデジタル広告もそうなのかもしれないのですが、全体的にはアプリケーションのレイヤーについてやっていこうとしたときに、アプリケーションのレイヤーはサービスもいろいろ、モデルもいろいろという中で、一律にできな

いという話から一定、共同規制的なアプローチを取ったということなのだと思います。

これに対して、OSというもう一個下のレイヤーは、我々はWindowsの頃から20年以上、OSの領域でのプレイヤーの諸活動について、独禁法上ないし競争法上の議論が行われているわけですが、プレイヤーの動きも競争法上の議論もデスクトップとモバイルの世界では同じことが行われているように思います。抽象化したときには結局論点がどれも一緒というふうにも見えているということでもあります。

恐らくこれはその次の世界、それがブロックチェーン的なものなのか、メタバースの世界なのかは分かりませんが、そういうところでもきっと同じことになるのだと思います。なぜ同じことになるのですかという、構造が一緒だからということなのだと思います。あるとすると、恐らく今、デスクトップ、モバイルと来て、デスクトップのときにはマイクロソフトの話、今はアップルとグーグルの話になっていて、世界中で様々な議論をしているわけですが、概ね規範と呼んでよいものが見えつつあるのではないかというのがOSというレイヤーについてはあるのだと思います。抱き合わせ的な先ほどのアプリの統合、デフォルト設定の問題、もしくは自社優遇の問題という形で、ある程度抽象的に作り出せる、そういうものに対してどうするべきであるというプリンシプルを打ち出せる程度の規範が抽出できるレイヤーなのではないかということです。

そうであるとする、それを規範化していくことはできるはずでありまして、だからこのOSというレイヤーは競争の過程でこれこれのことをするし、今後出てくるOSにもまた同じアプローチができるはずなので、そういうルールを1つつくっていくのがデジタルの領域では特に大事ということなのではないかと感じました。

3つ目が具体的なルールの部分です。先ほどのデフォルトとかプリインストールとかダークパターンの話もそうですけれども、今みたいな規範化という観点からすると、例えば金融などは典型だと思うのですが、プリンシプルというのは必ずあって、そのプリンシプルが幾つか立てられているのです。プリンシプルがあって、それが細かくルール化される仕組みになっているわけですが、プリンシプルが立つのであれば、ピラーが幾つあるのか分かりませんが、そのピラーに応じたルールをつくっていくということなのだと思います。

そのときに注意しなければいけないと思っているのは、欧州の例などもそうなのですが、ルール化をするときのルールが箸の上げ下ろしみたいな話になると、結局アーキテクチャをつくっているのも寡占業者だということなので、簡単に回避できてしまうということがここから起こるわけです。それは結局、ルールが具体的に寄り過ぎているからそうなるということなのだと思いますので、一言では実効性の確保と言っているのですが、より抽象化したレベルでどのように具体的な規範とするか。

例えばダークパターンの話というのは1つの例だと思うのですが、恐らく表示規制みたいなものなわけですが。その表示規制の中で一定の非競争的な方向でと言うのか、この言い方は考えなければいけないですが、それに誘導するための表示をしてはな

らないというルールをつくるというのはそんなに変なことは言っていないで、例えば景表法は、優良誤認、有利誤認という表示を規制していますけれども、そういう抽象的な規範を立てて、おかしな状態が起こらないということを相応にワークする形であらかじめ担保しているわけでありまして、このレベルでの具体性のある規範が立っていれば実際に表示をしようとしたときにも、片一方だけ色をつけて大きくして、もう片一方は小さく書くみたいなものは、まさにそのような規範に抵触をするのでやってはいけませんということになります。正しい程度の抽象性での表示規制、競争阻害的な表示を抑制するための規制を打ち立てる、我々はこれからここをやっていかなければいけないと思っているところでございます。

その観点から言うと、OSの世界では垂直と水平のどちらかのアプローチで勝負するというのがよくある話でありまして、WindowsとMac、もしくはChromeとiOSも同じだと思いますけれども、そういう戦い方になるのです。そのときに必ず出てくるのが、このレイヤーをまたぐプロダクトを切り離せるものなのですか、そうではないのですかという議論があるわけです。これは独禁法の下でも抱き合わせとかの問題でもともとある論点なのですけれども、普通に独禁法を適用するところはどううまくいかないというのも結構分かっているわけではないのですか。たとえばカメラつき携帯のカメラと携帯はくっつけてもオーケーというのが独禁法の見解になっているわけですが、それを当てはめると、モバイルとアプリストアというのは切り離さなくてもオーケーという結論は結構出しやすいようにおもうのです。

それでもそこをやらなければいけないという話をするとすれば、それは独禁よりももう少し先に進んだ事前規制的な別の規制、業法的と言うとちょっと語弊がありますが、通常の競争法を少しせり出した形のルールが必要だし、その必要なルールというのは、独禁法的に見ると許される行為かもしれないけれども、一歩せり出したところに幾つかのピラーが立っていて、そのピラーの下で一定の抽象度を持った包括的なルールが定められており、そのルールのもとでは法に抵触するものとして評価されるという構造感で全体を理解していくのが良いのかなと思いました。

○依田座長

ありがとうございました。

ここままでまた一旦、事務局のほうからリプライをお願いします。

○成田審議官

お時間も押しておりますので、私のほうからのコメントは後でまとめさせていただいて、スキップさせていただいて、次の方をお願いします。

○依田座長

分かりました。

続きまして、森川議員、お願いいたします。

○森川議員



ありがとうございます。非常にしっかりとまとめていただいて、論点が多岐にわたっていて、正直なところキャッチアップするのが結構つらいなと思いながら拝見しておりました。

全体的なところをコメントさせてください。

これは何かしらの方向を公表するときに、イントロダクションのところで目的あるいは意図みたいなものをぜひ明確にさせていただけるといいなと思いました。今回は結論を明示しているわけではなくて、オプション案をとにかくリストアップしているというのが目的になるかと思いますが、恐らく4点ぐらい明確にして、記しておきたいなと思いました。

1点目が、何で今、こんな検討をしたのかという背景です。適切な競争環境を保つためにやるのだとか、誰のためにやるのだとか、あるいは何で今なのか。例えば昔と今とで何が違うのかとか、そのあたりをまず1点目として記したいなと思いました。

それに少し関係しますけれども、例えば通信インフラでいうと、設備競争からサービス競争に国の方針が変わってきつつあるわけですが、設備競争とサービス競争をどのようにバランスを取っていくのかといったようなところにも近いのかなとも思ったのが1点目です。

2つ目、今回の報告で、今、いろいろな問題が生じているということをきちんと整理したというのが重要なのだろうと思っています。関係ステークホルダーの見解をきちんとまとめた。

3点目としては、それに対して考えられる対応のオプションと留意点を記している。

最後の4点目なのですが、こちらが今回公表することで議論を提起するというのも一つ大きな目的のかなと思っています。考えられる対応をまずは一応出したのだけれども、これについて広くアイデアを募るというスタンスで今回の取りまとめの公表をしていくことで、議論を喚起して、いろいろな人たちと一緒に考えていきたいみたいな、そのようなニュアンスでイントロダクションみたいなものを取りまとめていけるといいなと思いました。

以上です。ありがとうございます。

○依田座長

ありがとうございます。

続きまして、山田議員、お願いいたします。

○山田議員

ありがとうございます。

私からは、そうだろうとは思っていたのですが、法律をつくるということも視野に入れてという段階に入ったところで、非常に大きな話、新しい法分野をつくるという意味で、透明化法などに比べると非常に責任が重い仕事につながる中間報告となるのかなと思いました。

EUのインテルの決定も衝撃的にひっくり返りましたし、独占規制でできる範囲に限界が

あるということで、世界的に独禁法を超えたデジタル業界だけのルールをつくるという機運が高まっているということで、逆に日本だけルールがないことのリスク、何もやらないというオプションはないのだろうなと思っています。

他方で、この分野は非常に複雑なので、過去、EUが特にいろいろな案件をIT分野でやってきたわけですがけれども、我々も全く予想していなかった影響、被害者と言っていた企業によかれと思ってやったはずの当局の決定が、思わぬリアクションになって、必ずしもありがたいと思われなような事例が過去、かなりあったというのが実感です。

例えば最近マイクロソフトが大きなゲーム会社を買いましたけれども、プラットフォームが公共財ということでオープン化を求められれば求められるほど、そもそもそれだったら川上から川下までオープンにしない、全部オープンにしないというモデルに移行していくというのは、自然な流れだと思うのです。なので、それであれば川上、川下の人をどんどん買収していこうということに既になってきている。

今、企業結合は垂直結合について厳しくなっていますけれども、垂直結合の案件を見て、全て止められるわけでは全然ない。現実には通っていつているという現実がある。ルールが入るのであれば、結局どういうビジネスモデルに変わっていくのかということも含めて、プラットフォームだけではなくて第三者、今、我々が被害者だと思っている人たちからもできるだけフィードバックを具体的に引き出さないと、えっということに終わるとするのが懸念です。なので、プラットフォーム、OEM、日本のも含めて、第三者の検討にもこうだったらこうだというビジネスモデルの転換にも時間がかかることを考えると、具体的なアイデアもオプションとおっしゃっていたので非常にいいと思うのですけれども、それを早く出せば出すほど、逆に詳細であればあるほど、もちろん反感はあるかもしれないのですが、より具体的なフィードバックが取れてくる。より精緻な立法ができる。

もちろん霞が関のカルチャーから、先に全部出すというのは鬼っ子みたいなどころがあるのかもしれないのですけれども、さっき申し上げた被害者と思っているプレーヤーからも、素直にありがとうではないというのを私は予想しています。

最後に、蛇足かもしれないのですけれども、欧州等の海外当局が作ろうとしている法律は、GAFAだけに限っていないという立てつけだと理解しています。つくるならば、長期的には20~30年先も視野に入れたもので、GAFAにとどまらない、本当に業界規制と考えて法律をつくったほうがいいと思うのです。

それに関連して、各国でルールがずれた場合の話なのですけれども、逆に言うとGAFAなどは大きいので、各国のルールを守りましょうというリーガルフィーを払えますが、例えば日本のプラットフォーム会社が日本国内でうまく行って、海外進出しようとする、まさにそれが日本政府が今、推奨しようとして、日本企業頑張れとやっているところなのなのですけれども、現実問題として、小さい日本企業は、特に各国のルールがばらばらになっている場合、莫大なコンプライアンス整備の費用が払えない。

その莫大な費用を払えなくて、日本企業で実際に日本のコンプラだけやって、海外は払

えないから、日本で大丈夫だろうということで海外進出して、海外当局に罰金をがんがんやられている例が後を絶たないというのが現実なときに、法律事務所はもうかりますけれども、それは間違っていると私は思うのです。なので、ぜひ新しい業界のルールをつくるときに、母国のルールが同時に国際スタンダードであることというのが、直撃で国内業者の恩恵になるということを踏まえて、条約みたいな感じで国際会議にするというのは難しいかと思うのですけれども、ぜひ、各国との調整を密にやっていただければと思います。以上です

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、北野議員、お願いいたします。

○北野議員

どうもありがとうございます。

かなり大きな枠組みとか大分の資料を頂きまして、ずっと見ているのですが、印象としては、ビジネスのエコシステムや開発行為のプロセスとそういうところにまで結構インパクトを与えるようなところがあります。アップデートの問題とか、ダウンロードサイトの問題とかも含めて、それはおのおのOSなりサービス提供者の1つの世界観の反映とか、エコシステムをどうつくっていくかというところに結構今回は踏み行っているところなのです。

それをある一定の視点でどっちかに誘導しようとしている部分はもちろんあるのだけれども、それが先ほどの山田先生のコメントにもあるように、意図したとおりにいくのかどうかは、これに関して私はあまり自信がないです。意図していないことが起きるような気がものすごくするのです。

例えばアップルのダウンロードとはApp Store以外も、昨日の事前のあのときでもコメントしましたけれども、もっとフリーにやらせるべきではないかということ言っていて、こっちの評価としてはもっといいそういうサイトができる可能性があると言っていて、アップルはそんなものはできるわけがないだろうと言っているわけです。

僕は個人的にはできないと思います。正直言ってアップルが正しいと思います。あれはすごく労力をかけているので、サードパーティがあれをやるインセンティブが多分ないし、ビジネスモデルとして成り立たないと思います。私は間違っているかもしれません。それは簡単には分からない。

そうだとしたときに、理論的にはそうかもしれないけれども、現実にはできないときに、あれもオーケー、これもオーケーとしたときに、例えばアップルが主張しているところのセキュリティーのブリーチが起きるリスクだけ上がったたりすることは十分あり得るわけです。もちろん現実にはApp StoreからしかダウンロードできないかというMacOSの場合は、そうではなくて、私はアップルメインで使っていますけれども、App Store以外のところでダウンロードして、それをエグゼキューションするということはしています。それは手続

が違うので、普通の人はやらない人が多いかもしれません。あと、スマホは本当にそういうふうになるとか、いろいろな手だてを使わないとそれ以外は多分できないです。

そのようにして、アップルの世界とかサービスの世界でのセキュアな世界をつくっていると、逆に言うと彼らから見たときにはそれに穴を開けると言っていることにもなるわけです。だから、そこで起きることを我々は相当いろいろなことを考えないといけないのではないか、我々が想像していないことが起きる可能性がすごくあるような気がします。

だからといって、サービス・プロバイダはそれなりに自分に都合がいいような議論をしているはずなので、それをうのみにするかということとそうでもないだろうと。そういう意味では、ここであったことはかなりリーズナブルなことももちろんあるのだけれども、ただ、これをやったときに我々が想像した世界になっていくかということ、そうではないことも起きるような気がすごくして、そこはあまり自信がないというか、それはかなりイマジネーションで、こういうときは結構クリミナルマインドセットがないといけないのです。ここで起きたことを悪用する人が手ぐすね引いて待っている可能性があって、そういう人たちが何を仕掛けてくるかをよく考えながら進めたほうがいいのかという気がします。

それと、先ほどの山田先生と全く同じで、我々日本のAIもそうだし、デジタル系の企業がグローバルスケールで戦えるようになってほしいわけです。そのときに、日本がほかとずれているというのは物すごい足かせになるし、そのときに出ていってぼこぼこにされるのが嫌であれば国内だけでやってみようとなるかもしれない。場合によっては、日本の企業であっても、日本マーケットは後回しにしようという選択をする可能性があって、それが日本の消費者のベネフィットになるかということ、必ずしもそうはならないだろうと思います。

もちろん今は日本は世界第3位のマーケットを持っていますけれども、これからその順番は落ちてくるわけです。これは結構見えているので致し方ない。そのときに、日本マーケットの消費者へのベネフィットになることは何なのかということも考える。実際、物すごい趣味の世界なのですけれども、例えばオーディオ機器とかは、結構中国とかアジアとか欧州とかアメリカでは売っているのだけれども、日本マーケットには売っていないものが最近すごく増えたのです。例えばオーディオの世界はみんなスマホとかで聞いてしまうから、マーケットがシュリンクしているのです。けれども、例えばアジアのほかの地域では、まだ経済成長があって、そういうところでは、ハイエンドオーディオを買うのがステータスだったりするのです。

何が起きているかということ、日本の消費者が世界中のプロダクトに対するアクセスが劇的に減っているのです。オーディオとかであれば別にそれで構わないというか、正直に言ってそんなに痛い話ではないし、欲しい人は輸入して買うからいいのだけれども、それが割とプラットフォーム的なところで起きた場合に何が起これるかというのは消費者のベネフィットにはならないのだろうと思います。

それはすぐに起きるわけではないと思いますけれども、ただ、規制とかいろいろな制度がほかの地域とハーモナイズしていない場合のコストを考えたときに、それでも日本マーケットが選ばれますかということはあまり楽観視していないほうがいいのではないかと思います。

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。

お待たせしました。最後に小林様、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。

なるべくかぶらないようにお話しさせていただきます。

一番最初のページ、今日御説明いただいた資料は、基本的にはモバイルエコシステムの議論だったと思います。各先生が中間取りまとめの方針、打ち出し方について、森川先生しかり山田先生しかり、いろいろアドバイスされたと思うのですが、私からは、旗印みたいなものとして、少なくとも今のモバイルエコシステムにおいて言うと、消費者余剰は増えているのかもしれないけれども、生産者のほうの厚生は毀損されているわけで、そういった全体最適のためにこれは必要なのだということをしっかり打ち出していくことが重要なのかなと思いました。その意味では、諸外国もそうやっているのですよ、そこと足並みをそろえていくのですよというメッセージが最後にあっているのかなというお話です。

次に、これは伊永先生もお話しされた（２）のデフォルト設定のところで出てくるダークパターンについてです。プライバシーの世界では、実際に立法化する動きが出てきます。実効的に規律できるのかというと、GDPRの限界もそうだったのですけれども、一般法ですと網がかかり過ぎるという問題があります。そこで、規律の対象としてデジタルプラットフォームというものをちゃんと明示する。モバイルエコシステムに関して言うと、アップルとグーグルの２社というふうにスコーピングできます。

ダークパターンについて、FTCのほうでも明確に執行方針を出されていて、事前の情報提供、インフォームドコンセントの取得、そして容易なキャンセル手段の提供というように、かなり枠組みはできてきているように思いますので、これはプリンシプルとまでは言えませんが、大枠はできている。そうであれば、それを今回の中間取りまとめの中でもしっかり打ち出していくのがよろしいのではないかと考えております。

あと２点だけ。（２）の論点２になりますけれども、プリインストール、デフォルト設定の問題については、正直構造分離などがなかなか難しいのであれば、例えばApp Storeのデータとかについては製品のほうには使っていないというのであれば、それをしっかり堂々と表明してくださいというのが一つ重要なところかなと思います。これはアップルとグーグルの結構明確な違いで、グーグルのほうは逆にいろいろなものを使っていますということであれば、使っているものに対して生貝先生がおっしゃっていたような公平なアク

セス、しかもそれも相当程度イージー、容易に、しかもリアルタイムにとか、いろいろ条件をつけてもいいと思うのですけれども、データへのアクセスがちゃんとイコールフットイングの状況で行われるような環境をつくることによって、構造分離とかがもし難しいのであれば、そちらのほうで攻めていくというのはやり方としてはあるのかなと思います。

最後に論点3で出てくるOSに機能統合する場合、強力な排除効果ということで、こう書いてあるとあまり具体的なイメージが湧かないのですけれども、例えばChromeのサードパーティのクッキー規制は、これにかなり近いなという印象はあります。そういうサービスを除外することによって、これまでデジタル広告分野で行われていたものを自社のビジネスに内製化してしまうみたいなことが実際に行われているわけで、こういったものについては今回、CMAのアクションにもあったとおり、しっかり強化をしてやっていく。そのときには、これも依田先生とかからもいろいろ聞かせていただいた話で、私のほうから考えられるところで申し上げますと、必要不可欠性とか両面市場をより強くするものなのか、影響が大きいのかどうかといったところを観点に、実際に事前審査とまではいきませんが、しっかり情報提供してもらおうとか、それをモニタリングするとか、この部分についてはそういった評価があってもいいのかなと思いました。

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。

最後に上野山議員、追加の意見はございませんでしょうか。

○上野山議員

先ほど御質問いただいたところをお話しできればと思います。

先ほど、仕様のアップデートを十分事前に告知していますという回答で、何をもって十分とするかの類型ってどう整理できますか、という御質問だったと思っています。

幾つかの例があると思うのですけれども、例えば、OSとかそういうものが新バージョンにアップデートされることは当然社内で決まるわけですが、新バージョンにアジャストする開発を自社アプリチームが既に開発に着手しているか、していないかというタイミングが一つのやり方かと思います。

より保守的に考える案2は、新バージョンにアップデートするOS開発に着手する前に告知するというタイミングもあると思います。あくまで一つの例としてご参考までに。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

ここままで事務局のほうから何かコメント、リプライはありますでしょうか。

○成田審議官

時間の関係もありますので、最後にまとめてさせていただければと思います。

○依田座長

それでは、最後にまとめて事務局からのリプライをいただくことにしまして、次に進めます。

次は1番、アプリストアに関する問題、2番、ブラウザ、ウェブ・アプリとネイティブ・アプリに関する問題、3番、それ以外の問題について、資料に基づいて事務局から15分ほどで御説明をいただいた後、議員からコメントをいただきます。

では、事務局のほう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。手短にできればと思います。

まず、アプリストアのほうでございますけれども、これも事実上、2つのエコシステムでそれぞれ独占的なゲートウェイになっている状況だと思っています。そういう意味で、競争圧力が働いていないということでの手数料の問題もあります。

他方、相当利益率が高いのではないかという実態も外から指摘されているわけですが、財務状況が明らかになっていない中で回収が必要だという理屈を言われてもというところにいるいろいろな不満が生まれているということなのではないかと思っています。そういう中で課金システムの拘束とか情報提供が制限されているとかがあると思います。

既に措置いただいているところでもありますけれども、審査運用のところ、アプリストアで結局アプリストアを運営する側の裁量の余地が大きい状況になっているという問題があって、それに対するリスクでアプリベンダーなどはかなりイノベーションがやりにくい状況になっているということも、結局のところアプリストアに競争圧力がないというところが大きな原因になっているということも関係してくるのかなと考えております。

そういう意味で、論点でございませけれども、そうは言っても手数料自体の水準を決める旧来型の公益事業規制がこういう分野になじむのだろうかという、なかなか難しいのかなということはどう考えるか。

それから、課金システムの拘束の禁止とか、リンクアウトは海外でもう動きが出ているところでもありますけれども、ここをどうまとめるのか。

他方、論点3ですけれども、先ほど既に北野さんからご指摘がありましたが、仮にそこまで行っても基本的にアプリストアの独占構造が変わらない状況になってしまうということだとすると、現に今、韓国で法律ができてきているわけですが、グーグルの提案は、ほかを使うのであれば手数料を4%減らすと言っているわけですが、それでは何も変わらないではないかということで、そういった動向もよく見た上で、もしそこで効果がないのだとすると、いよいよアプリストアでサードパーティを認めるとか、ウェブでダウンロードを認めるのか。ただ、北野さんから御指摘があったようにセキュリティーの問題がある中でどうするのかというところが大きな議論かなということでございます。諸外国ではそこまで手当てしていくところもあるということでございます。

論点4ですけれども、仮にそこまでだとセキュリティーを犠牲にしてネガティブな効果しかないということだとすると、ある意味では独占的な地位をアプリストアで認めるので

あれば、別のやり方で対応していく、情報開示を求めるとか、それに対して何らかの対応を求めるといった介入のやり方が何らかあるのか。ここは海外ではあまりアイデアはないのですけれども、そういうことも考えていく必要があるのではないかと考えています。

4点目の論点でございますけれども、ブラウザの問題でございます。これはモバイルエコシステムの中で、いわゆるアプリストア経由のネイティブ・アプリが非常に発展してきているわけですが、ウェブベースでのウェブ・アプリも技術的にはプッシュ通知が可能になってきたりとか、いろいろな対抗し得るものがある。そうすると、今申し上げたアプリストアの独占の問題に対する競争圧力になり得る可能性があるし、OSに依存しない形ということでOSレイヤーでの新規参入も場合によっては展開し得るかもしれないということなわけです。

現実問題、いろいろと指摘されておりますのは、アップルのほうのSafariがウェブ・アプリに対するサポートを対応しないとか、遅いとか、いろいろな問題でアプリストアに誘導しているのではないかと懸念もいろいろと言われているということかと思っております。

さらにその前提として、iOS上はサードパーティのブラウザに対してブラウザエンジンのWebKitというアップルのエンジンを使いなさいということになってしまっているものですから、サードパーティのブラウザが常に後追いになる。あるいはWebKitのコードをいじれないために、サードパーティで優れたあるいは多様な価値を提供するようなブラウザのアイデアがあってもそれができないといったことも生じているという意味での競争の弊害が生まれているといった指摘があるということです。

論点として、WebKit縛りは正当性がないということで、これはやめさせるべきだという議論がある。代替的なルールとして、国としてセキュリティーなども踏まえたときに、何か他の手段があるのか。

それから、もしウェブ・アプリにちゃんと対応しなさいということになると義務なので、これを実効的にするような仕掛けはどうなるのかということです。

我々と同じようにモバイルエコシステムについてCMAでもこの2点について指摘があるわけですが、ここはかなり大きな論点なのかなと思っております。

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、1番、アプリストアに関する問題、2番、ブラウザ、ウェブ・アプリとネイティブ・アプリに関する問題、3番、それ以外の問題について、小林様、北野議員の後、山田議員からワーキンググループの名簿順の逆順でコメントをいただいています。

まず、小林様のほうからお願いいたします。

○小林オブザーバー

ありがとうございます。



まず、(3)のアプリストアのほうは1点だけ。アプリストアについてはいろいろ難しい状況がある中で、これまでほとんど情報開示がされていなかったというのが実態かと思えますので、ここについての収支、財務状況または特に私はデータの出入り、実際にどういうデータが流通しているのかといったところもしっかり開示いただくことがアプリストアを通じてどういうデータが習得されているのかというところで、それを使っているのか、使っていないのかということも評価になるかと思えます。

実際、アプリストアでアップルが相当広告収益を上げているとも伺っていますし、こういったところについては今後の情報開示を待ちたいという印象です。

(4)のウェブブラウザ、ネイティブ・アプリに関する問題ですが、こちらも古くて新しい問題で、ずっとウェブの技術が進化すれば、アプリではなくてウェブにどんどん移行するのではないかと言いながら、なかなかそういう時代がやってこない。PWAとかいろいろなウェブ・アプリの機能が出てきても、アプリでの自由度には抗し得ないということもあって移行できていない。

そういう時代がまだ当分続くのであれば、WebKitの提供というものについて自社のSafariと例えばサードパーティアプリの間での提供の時差があるということは問題があるかなと。そうであれば、WebKitのようなものでもしっかりタイムラグなく主なものについて提供するというのを義務づけとか推奨する。それをモニタリングするということが1つ重要な手段かと思えます。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、北野議員、お願いいたします。

○北野議員

さっき途中から入ったので、OSのところでアプリストアの話は大分してしまったのですが、OSの場合は機能のアップデートとか、既に指摘されていることだったと思います。アプリのところで少し追加でお話しさせていただくと、例えばApp Storeであればアップルが好き放題やっているみたいな議論がもちろんあるわけで、それに対して力をそぐという言い方が正しいかは分かりませんが、もう少し開発する側、サービスを提供するアップルのデベロッパーのほうに対してあまり優越的地位にならないようなことをというのはもちろんあるとは思いますが。

逆にそれを阻止するというか、チェック・アンド・バランスを効かせるためにApp Store以外のルートというのは当然あり得ることだと思うのですがけれども、新しいルートはクォリティーがちゃんと担保されて、セキュリティが担保されているかというところが一つのポイントになるわけです。そこが担保されていなくて野放しの場合には、アップルの主張のほう为正しくなってしまうって、穴を開けただけではないかという話になってしまうわけです。だから、もう一つのところというオルタナティブがアプリストアかそれ以上のク

オリティーであるというか、ちゃんと運営されている、またはセキュリティーレベルは少なくとも同じだということが担保されないと、結局アップルの主張が正しかったという話にしかならないので、そこをどうするかということ。

今、アップルのアプリストアというのが一つの問題になっているとなったとして、違うものをつくったときに、それが状況をよくするためには、それよりも同じかいいオルタナティブを提供されるということが起きないと、全体のエコシステムがデグレードするだけになってしまうわけです。結構ハードルが高いことを要求して、現実問題としてはそこに第三者が参入してくださいよという話を想定しているわけです。それがリアリスティックな想定なのか、確かにチェック・アンド・バランスという意味ではそういうコンペティティブな新しい選択肢があるというのは確かにいいとは思いますが、そこが本当に起こるのかどうかということ。起きなかったときに何が起きるのかということも考える必要があるのかなと思いました。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

山田議員、お願いいたします。

○山田議員

ありがとうございます。

私の個人的な印象なのですが、アプリストアについては、各社とも収入構造によって本当に譲れない部分こそまで多くないというか、現実に過去、運用を海外当局のプロセスにも応じて変えてきていることを考えると、本当はもうちょっと何か当局とここは本当に変えられないのですかという話ができれば、もっと見えてくる分野ではないか、検索とか非常にコアなところとはちょっと違うのではないかというのが私の印象です。

逆にデベロッパー側も、どこが本当に困っているのかということが、困っていない人もそれなりにいたりして、その辺の会話が既にヒアリングとかでやっていらっしゃるので、本音のところはなかなか出てこない。それをどうやったらいろいろと腹を割った会話ができるのかというのはよく分からないので、結局はブラックボックスで、本当はそんなにイシューではないのに、話せばちょっと変えてくれたかもしれないのにという部分で強い規制を入れざるを得ない、というのは避けたいところ。それも含めて、さっきのオプションとして、中間報告で細かいアイデアを出せば出すほど、本当に困るのであればリアクションが来るはずなので、会話が進むのではないかと。抽象的なことでヒアリングをやっても出てこないものも、そこで出てくるのではないかとというのが私の印象です。

以上です

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、森川議員、お願いいたします。

○森川議員

ありがとうございます。

アプリストアに関しては、このとおり情報開示をしっかりとっていくことが大切だと思っております。

ウェブアプリに関しても、何でなかなか進まないのだろうというところは私自身も気にしております。デベロッパーの方々と話をしても、どうすればいいかよく分からない、僕自身はどうすればいいのかというアイデアはありません。そのため、ここでこういう形で論点を挙げて、これをきっかけにもっと幅広い方々を含めて議論を喚起して、よりよいオプションにつなげていくことがいいのではないかと思います。

これは感想レベルのコメントになります。

以上です。ありがとうございます。

○依田座長

ありがとうございます。

続きまして、増島議員、お願いいたします。

○増島議員

ありがとうございます。

このアプリストアの話とウェブの話はつながっている議論だと思っていまして、アプリストアの決済手数料みたいな話はあまり正しくなくて、アプリストアというマッチングシステムのシステム利用料にはマーケティング費とかいろいろなものが入っているのです。それが30%ですというロジックだということなわけです。

これ自身は私としては全く違和感がありませんで、例えばクラウドファンディングプラットフォームというのがあると、あれは集めたお金の20%とかを持っていくということですし、例えばAirbnbみたいなものでは、Airbnbは両手から取っていると思いますけれども、合わせて20%ぐらい取っています。なので、何かマッチングされると中間で流通をつないでいる人がそのぐらいの金額を取るのですということ自体が、ネットの世界のビジネスとしては普通に行われていることだと見えるのです。

この論点を捉え間違えて、決済にばかり注目しても、彼らはシステム利用料を取るのであるということが通常のプラットフォームのビジネス慣行上できるわけなので、別の名目で取りますというのは至極当然に見えているのです。そうすると、本質的に何が問題なのかということはいこうとすると、アプリで何かしましょうといったときに、アプリストアで何かやらないと、一定の質のものが確保できない。ゲームなどは典型だと言われていましてけれども、そういうことになってしまっているのがよくないでしょうということであるとすると、一時期楽天さんが挑戦しようという旗を上げてうまくいかなかったようですが、これは何かというと、ウェブアプリでネイティブと同じぐらいの動作性とかUIみたいなものが保証されるようなテクノロジーがどこかの会社にあつて、楽天さんはそれを担いで、彼らもいわゆるOSのアプリストアから離れたところで勝負しようではないかというこ

とをかつてやっていたわけですがけれども、いつの間にかついでに失って、なくなってしまっているのです。

こういうものがなくなってしまう理由が一体どこにあるのかということを考えると、先ほどのWebKitの話もそうかもしれないですがけれども、何かOSを握っている側がテクノロジー的にそれができないようにしているからそうなっているということなのではないかという感じがしているということです。

デスクトップだとできているわけではないですか。ここも事実誤認かもしれないですがけれども、デスクトップであれば外に出るといえるか、我々はWindowsの何とかショップから買わなくてもアプリが買えているわけで、なぜ同じことがモバイルでできないのかということとていくと、結局どちらもコンピューターでシステム構成が必要だとすれば、本来はできおかしくないと素人目にも見えますし、アップルのいわゆるデスクトップであればできることが、モバイルになった途端にできなくなるということがもしあるのであるとすると、それは本当はセキュリティーが理由ではないのではないかと見えます。

僕はデスクトップはMacユーザーではないのであまりよく分からないのですがけれども、そういうふうにも見えて、そうすると、アプリストアの問題を解決するための方策として、ウェブ・アプリというのがネイティブ・アプリと同じように機能するような状況をOS側の技術的にできるようにすることが大事そうにも感じるのです。ごめんなさい、後ろ側のシステムのほうはよく存じないので、そのようなことがシステムの的に可能なのかなのか分からないですがけれども、そのように思っていました。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

事務局から、ここまでで何かリプライはございますでしょうか。

○成田審議官

もう最後にまとめてで。ありがとうございます。

○依田座長

分かりました。

では、塩野議員、お願いいたします。

○塩野議員

ありがとうございます。

先ほど先んじてアプリストアに関する問題は答えてしまったのですがけれども、ただ、お示しいただいたように、独占的ゲートウェイになってしまっているのは事実ですので、ここもプラットフォームとコミュニケーションし続けるという意味でもある種の圧力として課金拘束の排除、リンクアウトの容認の要求みたいなものを当局と先方の中でのコミュニケーションとして、ゼロ回答とかではなくて、条件つきでもいいのですがけれども、こちらから入って行って選択肢をつくっていかないと、2社の独占的ゲートウェイで完結して

しまうので、そこはやり続けるべきところで、やるとしたら課金だったりリンクアウトというものはある種のツールになるのではないかと考えております。

2点目のウェブアプリの件なのですけれども、ここはゲームとかを事業、ビジネスの現場から考えると、こういったものは何かですごいキラーコンテンツ、人気コンテンツが出てきて、ウェブアプリでみんながやり始める。そうするとそこにパワーが移っていくということなので、あまり作為的に何かの力でアプリストアではなくてウェブアプリのほうを使ってほしい、使うオプションがもっと拡充すべきだとはなかなかできないのではないかと考えていまして、ユーザーであったり人々がそっちを使いたいと思う何かが出てこないとやらないのではないかとということ。

私自身、あまりここで作為的につくられたウェブアプリにいかせないための技術的障壁といったものはあまり感じないので、結局そこはテクノロジーもそうなのですけれども、何かで人々がそっち側を使いたい、そこにパワーが移っていくのが自然という見立てをしております。

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す。

続きまして、川濱議員、お願いいたします。

○川濱議員

最初にアプリストアの問題ですが、既に御指摘があったとおり、独占的なゲートウェイになっていることは確かなのだけれども、これに関してこういうときに伝統的な競争政策の手段では対処が困難だという部分も確かなのだと思います。論点2や論点3で考えられる方式というのは、基本的に競争政策的な方法だと考えられます。ただ、これで競争回復のための決定打になるかと言われると、少し弱いところがあります。既にご指摘のあったように、単なる決済システムの問題だけではない側面があることは確かです。

他方、除去しにくい独占の歪みがある以上は、公益事業的な規制と言うかは別にして、独占的な濫用的な価格設定に対する介入は、ラストリゾートして基本的に容認され得る領域なのではないかと思えます。

ただ、それではほとんど規制のベースラインが出てこないというところから、何らかの透明的なところからいろいろ絡めてから圧力をかけていく必要があるというところが現状なのではないでしょうか。そうすると、最終的に価格に対する介入をより説得的に行うことが可能な場合があるかもしれません。特に、日本法では優越的地位の濫用という便利な規制があるわけなのですから、その存在を指摘をしつつ、しかし、その執行が過剰規制になることから、他の手法を模索するという形で、既に御指摘があったように、規制当局側のほうで粘り強く妥当なラインに落ち着くような規制上の交渉をしてもらうことを期待しても良いのではないのでしょうか。

そのためには、論点4の中でも指摘があるように、透明性の要求を何らかの形でしてい

く。これは恐らく業法型の規制がないと難しいところなのだろうと思うのですが、どこまで法的にどう書き込むかということは別にして、否定しようとしてこんなことを考えられているということの指摘になるのかなというところなのだろうと思います。

もちろん介入に対する副作用の問題はありますけれども、まさに中間報告でパブコメを求めるといのは、そういったことに関して何か副作用を考える方々からは次に応答があるということで対応していくことになるのかなという印象でございました。

4番目のアプリの問題ですけれども、機能が備わってきているのに、どこかにボトルネックがあるからということの指摘があるということなのだと思いますけれども、そのボトルネックはどこかというところで、論点1の場合にはWebKitの利用の義務づけがボトルネックになっているという理解。これはむしろ対応策の設計とともに、問題点の深掘りの側面もあると思います。私は技術的なことは分かりませんが、今までのお話を聞いていても、この部分の見方に関しては、必ずしも皆様が一枚岩ではないようです。もう少し論点の深掘りも含めた形で聞いていくことになるのかなと思います。

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。

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。

私からも2～3点なのですが、アプリストアのほうから始めます。

論点1の手数料水準の規律に関しては、既に数回前にご報告された黒田先生から、こういった手数料水準を規律しようとする自体が多面市場では不適切な場合も多いというお話がありましたので、本会議としてはこれを論点という形からもう一個段階を落としてもらって、直接規律するという選択肢を取り上げなくてもいいのではないかと思います。

論点2と論点3は非常に重要なポイントだと思います。この点に関して、塩野議員の意見と近いなと思ったのですが、論点2の課金システムに関する話については、これで競争的抑制が働くのであれば結果的に手数料水準も下がることにつながり、規制しやすいと思っています。

一方で、アプリ内課金とは別枠で高率の利用手数料を定めたグーグルの動きの御紹介がありましたけれども、ああいう形で対応されたら論点3に移行せざるを得ないことになると思います。

論点3のほうは、書かれておりますようにマルウェアとかウイルスといったセキュリティの問題が前面に出てきます。論点2は課金だけだったので、そういう問題は生じない話だったわけですが、論点3はセキュリティの懸念から、エコシステム全体を壊す可能性とか、OSへの悪影響みたいなものまで考えなければいけないことになります。そのため、論点3を実施していく場合には、例えばセキュリティが一定程度確保されていることを保

証する第三者検証のような体制が整うとか、問題が発生していないという実態調査を行うなど、彼らが言うセキュリティの問題があるということに対する対抗手段を何らか用意しないと実現は難しいのかなと思いました。そういう意味でもまずは論点2を進めていくべきだと思っています。

次のブラウザのほうも重要な指摘だと思います。既に事前説明のときにもお話ししましたが、複数のアプリ機能のプラットフォームとなり得るゲートウェイアプリを制限しているミニアプリ規制というものについても取り上げたらどうかという話と、Trusted Webの方でWeb3.0の検討が同時進行で進みつつあると思いますので、Web3.0の実装を制限したりするようなシステムにならないようにするということが、web3.0の世界に移行する間は非常に重要になってくるかと思っています。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、上野山議員は現在おられますでしょうか。お願いいたします。

○上野山議員

モバイルアプリ、ウェブアプリの話は、私の印象だと今回の全部の論点の中で一番最もセンシティブな論点ですので、あまり各論のところというよりは、これの開示の意図をどう外部に説明するのかという先般から出ている話が重要な話だということが大前提かと思っています。

前提として、ウェブアプリとネイティブ・アプリという分け方を現状していますけれども、ソフトウェアで考えたときには、ユーザーがいて、目の前にコンピューター、スマホがあって、手元のコンピューターで動くものをモバイルアプリと呼んでいて、それがアプリストアであり、ブラウザであり、検索であるというゲートウェイを通じて、手元ではない雲の上にあるコンピューターで動くアプリがウェブアプリだと。

この2つに分かれているわけですがけれども、本来的には手元のコンピューターとクラウドの上にあるコンピューターは協調動作をしながら動くので、別に2つに分けるというよりは、もっとハイブリッド型のソフトウェアにどんどん移行していくということが本来的に起こるわけですがけれども、収益の重心が各社異なり、ここの競争がある種、問題を複雑にする力学が潜んでいるということだと思います。この難しさを想定しながらコミュニケーションする必要があるわけです。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

最後になりますが、生貝議員、どうぞお願いします。

○生貝議員

ありがとうございます。

私のほうから手短に3点ほど。ジェネラルなところが中心で恐縮なのですが、まず1点目については、アプリストアの情報の公開、透明性を推し進めていくことは大変重要なのだろうと思います。

2点目もジェネラルなのですが、アプリストアのところに関しては山田先生がおっしゃっていた具体的なオプションに対する意見を求めていくというのはすごく重要だと思っていて、前回ヒアリングのときも、果たしてこういった規制が入れられたときにどのようなことが困るのかといったところが、今のところだと抽象的な回答にとどまっている。まさしく具体的にある程度しっかりとした提案というところを示して、それに対してこういう規制が行われるとこういう副作用があるという回答を頂ければ、それが説得的なのかどうかを検討する。あるいは、その副作用が本当にそうなのであれば、代替的な手段としてこういうことがあるという議論をする。そういう形でまさに対話を深められるような中間報告にできると良いのだろうというのが2点目でございます。

3点目として、前半の議論にほぼ戻ってしまうところがあって恐縮なのですが、特にこういった新しい広い領域に取り組むに当たっての原則という言葉が先生方の中からも多く出てきたところかなと思います。特に原則のアプローチはよくAI規制なんかでもずっと取られるところであって、ちょうど昨日公開されたEUのDigital Principlesの中でも、まさにプラットフォームのことは大きく取り上げられていて、特にその中でユーザーの選択の自由ということを経営の関係では大きく打ち出されていたところがございます。

我が国でも2018年末に最初にデジタルプラットフォーム競争の原則をつくりましたけれども、かなり抽象度の高いものである。そういった中で、恐らくここまでの議論の中で、例えばモバイルというところに限っても、ユーザーの自由な選択やデータへの公正なアクセス、国際的なハーモナイゼーション等を含めて、それなりにブレイクダウンしたPrinciplesもだんだん見えてきているのではないかと。やはり世の中に対する打ち出し方というところも御議論があったところとの関わりでも、Principlesをブレイクダウンしていく上でのPrinciplesについて意見を求めるようなことももしかするとあり得るのかなということ全体として感じたところでもあります。

私からは以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

ここまで一通り議員の御意見を伺いましたので、ここで事務局のほうからコメントがありましたらいかがでしょうか。時間も押していますので最後まで、事務局から次の諸連絡等もありましたらお願いいたします。

○成田審議官

活発な御議論をいただきまして、大変参考になるお話をいただきまして、ありがとうございます。

概括的にでありますけれども、大きくりに申し上げます。今日のご議論を踏まえて、ま



ず、中間報告の出し方については、何人かの先生からありましたけれども、おっしゃるようとにかく決め打ちにならないように注意してやる。増島さんからも御指摘がありましたが、CMAは、どう思うかという書き方になっていたりしていますので、そのあたりはコミュニケーションのミスが生じないようにというのはおっしゃるとおりですし、知恵を集めるという視点でやっていきたいというのは、そうしていきたいなと思います。

打ち出すときの内容で、まさにこれも北野先生や山田先生からありましたけれども、いろいろな弊害も考えたときに、一方で海外が同じ議論をしている中で結構厳しいことを議論・検討していたりしている中で、そういったものもうまくオプションとしては取り込みながら、どのようにコミュニケーションとして伝えていくのか、そこは引き続き皆様にお知恵をいただきながらだと思っております。

あと2点です。何人かの方から御議論がありましたウェブ・アプリとネイティブのところで、我々も技術的なところをよく詰めなければいけないと思っておりますけれども、まず、サイドローディングとウェブ・アプリは御存じのように違うということで、サイドローディングの場合はウェブから手元に落としてしまうのに対し、間違っていれば御指摘いただければと思いますが、ウェブ・アプリの場合は雲の上ということでもあります。

ウェブ・アプリの問題については、塩野さんがおっしゃったようにもちろんサービスで出てこない駄目だというのは大前提ですけれども、足を引っ張っているところはあるのかもしれない。ウェブ・アプリのよさを生かすようなところの機能のサポートを一覧でSafariとChromeを比べると、Safariのほうが遅いのが見えているようでもありますので、そういう意味で、少なくとも発展を遅らせる結果になるようなことはやるべきではないのではないかというところは議論としてはあるのかなと思います。

それはビジネスサイドでも当然影響し得るとも考えられ、結局Chromeベースでデベロッパーの方が開発しても、残りの半分のマーケットでうまく展開できなければ費用対効果の観点から厳しくなる可能性もありますので、サービスを生み出すためにも、この足を引っ張るところを直さないというところが出発点としてあるのかもしれない。その上で、なぜうまくリーチできないのかというところはビジネスベースのところでもあるのだと思いますが、そこは森川さんのお話にあったように、広くディスカッションを呼ぶような形でできればと思っております。

アプリストアのところでもありますけれども、手数料はおっしゃるようにプラットフォーム事業者も大分いろいろなことをやってきていますが、見方を変えて言うと、みんなが騒いだからようやく動いたということも現実としてはあるのかなと考えられるのと、収支の構造がどうなっているのかということが分からないと議論のしようもないということもあります。ある意味では大きくなっているデベロッパーからは取って収入を確保するということに加え、場合によっては脅威にならないようにしているところもあるのかもしれない。そういったことも含めて考えていく必要があるのかなと思います。

今日の争点になっているところについて、私から補足の説明でございました。以上でご

ざいます。

次回は2月7日に予定させていただいております、もう一個大きな柱であるボイスアシスタントとウェアラブルがありますので、同じような議論をできるように頑張って準備していきたいと思っております。

私からは以上でございます。

○依田座長

ちょうど本当にいい時間になりました。

今日につきましては、議題であった1番、中間報告の取りまとめの方針並びに主要な論点に関して、およそ皆様から多種多様な意見をいただきましたが、このままこちらの方向で進めていき、今後、中間報告と中間報告の先の着地を目指してなお議論を積んでいきたいと思っております。

本日は大変ありがとうございました。以上をもちましてワーキンググループを終了いたします。