

デジタル市場競争会議ワーキンググループ（第39回）

1. 開催日時：令和4年10月18日（火）9：30～11：00
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 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 東北大学大学院 法学研究科総合法制専攻 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
  - 山田 香織 フレッシュフィールドズブルックハウスデリンガー法律事務所  
パートナー弁護士

（デジタル市場競争会議 構成員）

泉水 文雄 神戸大学大学院 法学研究科 教授

（オブザーバー）

小林 慎太郎 野村総合研究所 グループマネージャー

4. 議事

- (1) モバイル・エコシステムに関する競争評価について、業界関係者からヒアリング  
(Microsoft)

5. 配布資料

資料1 Microsoft提出資料

○依田座長

ただいまから「デジタル市場競争会議ワーキンググループ」を開催いたします。

本日は、森川議員が御欠席と伺っています。また、デジタル市場競争会議のメンバーである泉水議員、オブザーバーである野村総合研究所の小林様にも御出席をいただいております。

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

○成田審議官

ありがとうございます。おはようございます。お忙しい中をお集まりいただきましてありがとうございます。

本日は、Microsoftの方に御出席いただきまして、モバイル・エコシステムに関する競争評価における論点のうち、アプリストア関係及びWebKitやウェブアプリ関係につきまして御説明いただいた上で議員の皆様からの質疑への対応をお願いしたいと考えております。

Microsoftの皆様、今日は時差のある中で御参加いただきまして誠にありがとうございます。

本日の資料でございますけれども、非公表とすべき箇所を除いた上で公表をする予定でございます。

それから、本日の議事録につきましては、いつもどおり、発言者の御確認を経た上で公表させていただく予定でございます。

私からの御説明は以上でございます。座長にお戻しいたします。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、本日の議題に進みます。まずは、Microsoft様から資料を基に通訳を入れて40分から45分ほどで御説明いただき、その後、議員から質問やコメントをいただきます。論点が多いため、質問やコメントは2回に分けていただければと思います。1巡目はアプリストアの拘束、決済・課金システムの利用義務づけ、2巡目はWebKitの利用義務づけ、ブラウザにおけるウェブアプリに対するAppleの消極的な対応について御議論いただければと思います。

議事の進め方ですが、1巡目は生貝議員からワーキンググループの名簿順、その後に泉水議員、以下進めていきます。2巡目は1巡目とは逆の順番でコメントをお願いします。なお、全体を通して通訳を利用して進めてまいりますので、議員の皆様におかれましては、発言を、質問を例えば1つずつ区切っていただくなど、通訳がしやすいように御協力をお願いします。

それでは、これから会議に入っていきますので、Microsoft様からの御説明をお願いいたします。

○Microsoft

資料がロードされるまで簡単に私の自己紹介をさせていただきますと、私はDick Rinkemaと申しまして、Microsoftのアジアの競争法のポリシーを担当しておりますチーフカウンセラーを務めさせていただいております。

皆さん、見えますでしょうか。

○依田座長

見えます。

○Microsoft

本日はこのようにお話をさせていただく機会をいただきまして大変うれしく思っております。私たちにとっても大変重要なトピックであると考えておりますし、重要性については重々理解しておりますので、この内容について皆様が御議論いただいているということについては大変感謝を申し上げます。ありがとうございます。

まずは簡単に私たちMicrosoftで取っておりますアプローチについてお話をしたいと思います。私たちMicrosoftで取っておりますアプローチというのは、オープンプラットフォームのアプローチとなっております、そしてまた、その観点を基にモバイルプラットフォーム上のアプリストアについて、いろいろな異なるアプローチがございますけれども、それに関してどのような考えを持っているのかということをご共有させていただきたいと思っております。そしてまた、このディスカッションにフォーカスをさせていただくために事前に質問を提出いただきましたことを大変うれしく思っております。このプレゼンテーションの後に質疑が行われることを楽しみにしております。

まずは私たちが私たちのWindowsのプラットフォームをどのように運営していて、また、Windows上のアプリストアでありますMicrosoft Storeをどのように運営しているのかについて御説明申し上げます。

私たちは2つ考え方を持っております。まず1点目ですけれども、私たちはWindowsにつきましてもプラットフォームのオペレーターであると考えております。ということから、プラットフォームのオペレーションにつきましても経験がございますし、このプラットフォーム上でのアプリストアの運営につきましても経験があると考えております。そしてもう一点、モバイルについてですが、私たちはアプリのディベロッパー、ディベロッパーの立場であるという考え方があります。

そして、オープンのプラットフォームと言っておりますのは、OSという意味でのWindowsがオープンのプラットフォームであると考えておりまして、これはつまりどういうことかと言いますと、ディベロッパーの方々は開発したアプリケーションをユーザーに対して、例えばウェブサイトからダウンロードするという形で直接ユーザーに提供することもできますし、サードパーティのアプリストアからアプリケーションをユーザーに提供することもできます。また、さらには、Windows上の私たちのMicrosoft Storeを通じて提供することも可能になっています。

そして、私たちはWindows上でサードパーティのアプリストアを許可しております。で

すので、アプリケーションはディベロッパーのウェブサイトから直接提供することができます。こちらの一例となりますのがSteamといったような例になります。さらには、Windows上のMicrosoft Storeで提供することもできるようになっておりまして、MicrosoftのWindows上でサードパーティのアプリストアも提供できるようになっております。その一例が、Androidアプリ用に使われておりますAmazon Storeになります。

そしてまた、アプリケーションのマネタイズの仕方につきましても、それぞれのディベロッパーの選択肢を提供しております。私たちがWindows上のMicrosoft Storeで提供しておりますIAP、アプリ内課金のシステムを使っても構わないですし、独自のアプリ内課金のシステムを使っても構わないですし、あるいはサードパーティのアプリ内課金のシステムを使っても構いません。さらには、私たちのウェブサイトに対してアウトリンクを使っても構わないということも可能になっておりますので、その課金の仕方、マネタイズの仕方につきましてもディベロッパー様次第で御自由にお選びいただけるようになっております。そしてまた、私たちのIAPのシステムをディベロッパーが使わなかった場合には、Microsoftに対して一切の手数料を支払っていただく必要はございません。

このようなアプローチは、私たちがこれまでWindowsで培ってまいりました経験を基に考えられたアプローチとなっております。オープンプラットフォームのアプローチを取ることで、私たちのプラットフォーム上でアプリケーションを展開されているディベロッパーの方々にも有効だと考えておりますし、ユーザーにとっても、そして私たちのお客様にとっても有効であると考えており、またさらにイノベーションを推進できるものだと考えております。このアプローチを使うことによりまして、プラットフォームのエコシステム全体にとっても、そしてまたユーザーにとってもベネフィットがあると考えています。

今年の2月、私たちの社長でありますBrad Smithがブログの掲載を公開しております。そのブログの中でSmith氏がオープンアプリストアの原則について言及をしております。この原則というのは、私たちがどのようにしてアプリストアを運営するのかということに適用されております。つまり、私共は、現在Windows上のMS Storeに対してこの原則を適用するように作業をしているということなのですが、ほとんどの原則につきましてはXbox Storeについても適用しております。Smith氏からも発言がありましたように、Xboxのビジネスモデルについて作業をしており、そして今後、全ての原則がこのXbox Storeにも適用できるようにしていく努力をしております。

こちらに記載されております原則全てをここで説明することはいたしません。皆様でもアクセスが可能ですし、必要であれば私たちのほうから提供させていただきますが、これら全体に共通していることは何かといいますと、私たちはアプリストアについて、公平性と選択肢と透明性を担保したいと考えているという点です。

基本的な考え方といたしまして、私たちはゲートキーパーというような形でアプリス

トア上のディベロッパーとお客様の間に立ち入ることはしないという点になっております。この2つの関係性は、あくまでもディベロッパーの方々が関係性を維持していくものだと思いますので、私たちが仲介するものではないと考えています。

ですけれども、ここで1点強調したいのは、このようにオープンアプローチを取ることがセキュリティを犠牲にしているわけではないという点になります。ほかのプラットフォームオペレーターのほうからセキュリティの懸念があるというような指摘を耳にされているかもしれません。そして、そのセキュリティの懸念があるからこそ単一のアプリストアが必要なのだというお話を耳にされているかもしれませんが、私たちの経験上、そういうことは一切ないと申し上げられるかと思えます。

こちらの図では、アプリケーションがMicrosoft Storeで提供可能になるまでの間どのようにしてアプリケーションが申請されて、それに対してマニュアルでレビューをしているのかというフローが記載されております。こちらのフローでも御覧いただけますように、複数の保護というものがシステム上にビルトインされておりまして、それによってセキュリティが担保されるような形になっております。システムのアーキテクチャーが構築されていて、その中でまずレビューが行われて、アプリケーションの認定が行われ、アプリケーションの評価、レーティングが行われ、そしてアプリケーションが公開され、最後にレメディエーションが行われるようになっております。

そしてまた、Microsoft Store上で展開されているアプリケーションやアプリストアにつきましては、独自のセキュリティポリシーと独自のレビューポリシーがあるということが要件となっています。Microsoftがセキュリティレポートを提供し、それをディベロッパーが受け取ります。そしてまた、セキュリティの問題が発見された場合には、その問題に対して素早く対応することが要求されています。この仕組みと申しますのは、Microsoftがゲートをガードするような役割には依存しておりません。この仕組みは、アプリストア上でアプリを展開されているディベロッパーの方々がしっかりと独自の堅牢な保護システムを持っているという前提で行われており、そしてまた、私たちが提供しております要件を満たしているという前提、プラス、このレビューとサーティフィケーションのプロセスでセキュリティが担保されるということを前提にしています。

このプロセスによって提供されているセキュリティのレベルにつきましては、私たちは納得して安心をしております。もちろんこのプロセスにつきましても常に改善を試みておりますが、ただ、ボトムラインといたしまして、オープンなアプローチというものがセキュリティを犠牲にすることはないという点であろうかと思えます。

幾つかのやり方があるかと思っております。モバイルオペレーターの方々がこれらのやり方を活用しながら、セキュリティとプライバシーを担保しつつ、オープンなプラットフォームの運用が可能かと考えています。この中には、先ほどMicrosoft Storeで説明いたしました幾つかのプロセスも含まれますし、それ以外には、例えばアプリケーションのコンテナ化というやり方も含まれております。アプリケーションをコンテナ化するこ

とによって、デバイスの中で、そのコンテナに対して公表されている部分にしかこのアプリケーションがアクセスできなくさせるというやり方も含まれております。

そして、もう一つのやり方はノータリゼーションモデルというものですけれども、これはMac OSで使われている仕組みになっておりまして、Mac StoreではなくてMac OSのほうでセキュリティ対策を行うものになっております。このモデルを使うことによってさらにセキュリティの強化も可能であると考えています。ですので、もう一度申し上げますけれども、モバイルプラットフォームであろうが、Windowsのようなデスクトップのプラットフォームであろうが、オープンプラットフォームのアプローチを取ることがセキュリティを犠牲にするものではないということが私たちの考えになります。

それでは、幾つかのモバイルプラットフォーム上で行われておりますプラクティスについてお話を進めていきたいと思っております。モバイルプラットフォームという観点でお話をさせていただきますので、私たちは、プラットフォーム上で展開しておりますディベロッパーという観点でお話をさせていただきます。

まず、プラットフォームのオペレーターが運用しているアプリストアだけを使うことを強制するという点についてですけれども、これは明らかに競争を阻害するものであると考えております。アプリストアというのは、お互い競争し合うことによって、より優れたユーザーエクスペリエンスも実現できますし、より魅力的な条件をディベロッパーに提供したり、あるいはより優れた価格体系をディベロッパーやユーザーに対して提供できるものだと考えています。

先ほど、代替のアプリストアを持つことによってセキュリティやプライバシー上の懸念が上がっているということが挙げられましたけれども、それは既に誇張され過ぎていると私たちは考えております。といいますのも、信頼性が欠けたようなアプリストアは、ユーザーによってすぐに拒否されるものだと考えているからです。セキュリティやプライバシー、品質というのは、アプリストアがお互い競争し合える領域だと考えています。これらのリスクは私たちのストア内でしっかりと管理できるものだと考えておりますし、管理できているからこそ代替のほかのアプリストアがこのように成功を上げられているのかと思っております。その一例といたしましては、EAのPlay StoreですとかEpic Store、そしてUbisoft Storeというものがございますが、これら全てがWindowsアプリケーションをMicrosoft Store上で提供しております。

それでは、アプリストア上で提供されておりますネイティブアプリの代わりとしてウェブアプリの可能性はあるかどうかということについてお話をしたいと思います。ここにつきましても私たちは幾つか経験がございまして、プログレッシブウェブアプリケーションというものを提供してきた経緯がございまして、この中には、例えば、XboxのクラウドのゲーミングサービスでございますXbox Game Pass Ultimateというアプリケーションも含まれております。ワーキンググループの方々は既に御存じだと思いますけれども、こちらのアプリケーションにつきましては、AppleのApp Store上ではネイティブアプリ

ーションとして提供できない状況になっています。そして、その代わりに私たちはこれをウェブアプリケーションとして提供しているのですが、その結果、何が分かったかといいますと、ウェブアプリケーションというのは、ネイティブアプリケーションの有効な代替策にはならないという点になります。これはアプリストア上で提供されておりますネイティブアプリに比べてウェブアプリケーション全般に言えることだと思います。

技術的な区別というのが大変重要になっておりまして、例えばネイティブアプリケーションの場合ですと、ウェブアプリケーションとは違った形でハードウェアに対してのアクセスが可能となっております。例えばプッシュの通知ができたりですとか、ストレージが使えたりですとか、ロケーションサービスが使えたりといったような違いがあります。

そして、ウェブアプリケーションで何が重大な問題かといいますと、なかなか見つけられないという点になっております。モバイルアプリケーション、モバイルデバイスでは、デバイス上でいかにしてこのアプリケーションを見つけるかということが大変重要なのですけれども、ウェブアプリケーションの場合ですと、1か所で配布されているアプリストアのような形態がないので、ウェブアプリケーションが見つけづらいという問題があり、それによって成功しづらくなってしまっています。

また、後ほどのディスカッションでお話をしたいと思いますが、例えばブラウザエンジンの制限などによって、ウェブアプリケーションの開発も阻害されているといったような制約も発生しております。

そうしましたら、ここからはまた別の問題といたしまして、決済システムの使用を強要するという点についてお話をしたいと思います。先ほど申し上げましたように、私たちのIAP支払い方法システムを採用している私共のストアでは、ディベロッパーに対して使用を強要することはないという変わりのないアプローチをとる努力をしております。ここで重要な点は何かといいますと、決済のプロセスと決済の手法、メソッド、この2つを区別するということが大変重要になります。決済手法、決算手段というのは、ユーザーの方々が支払い方法を選ぶという点になります。これはフロントエンドの部分で、ユーザーがアプリ内課金に対してどういう決済方法で支払いを行いたいのかということを選択する部分になっております。それにつきましては、例えばPayPalを使うでとか、VISAやMastercardといったようなクレジットカードを使うという決済方法がフロントエンドで選択されることになります。

それに対しまして、決済の処理システムというのが今問題になっている点になるかと思いますが、決済の処理システムというのは、アプリ内課金に対してどのように決済を処理するのかをディベロッパーが選択するものになります。そして、皆様も御存じのように、2つの主要なモバイルプラットフォームオペレーターはこの決済処理について独自の処理システムを使うことを強要しておりまして、アプリ内課金に対して最大30%という大変高額な手数料を課金しています。

この点につきまして、私たちは、それが有効であるということを示すような客観的

な正当性がないと考えております。まずその理由の1点目としまして、先ほども御説明しましたように、私たちのアプリストアは独自の決済処理システムを使用することを強制しなくてもしっかりと運用ができているという点と、さらには、30%というような高い手数料を支払っていただかなくても、このオペレーション自体はできるようになっているからです。ということから、このように独自の決済処理システムを強制したり、高い決済手数料を取らなくても、モバイルアプリストアの維持ですとかアップデートを行うことは十分に可能であると考えています。

実際にこの2つの主要なモバイルオペレーターのうち1社は、昨年の秋まで独自の決済処理システムの強制は行っておりませんでした。それ以前の何年もの間、彼らはプラットフォームのオペレーションを維持し、そのストアの拡大というものが、独自の決済システムの使用を強制しなかったとしてもずっと可能であったということが分かっています。

また、手数料のレベルについてお話をしたいと考えておりました、それがいかにして代替の処理システムの使用を阻害しているのかということについてお話をしたいと思えます。まず、プラットフォームのオペレーターが例えばMicrosoftであったとしても、モバイルのプラットフォームであったとしても、アプリ内課金の使用を促進したり、あるいはファシリテートするような役割は一切担っていないという点です。例えば、ゲームのサブスクリプションサービスを例に挙げてお話ししたいと思えますが、これは私たちが提供しておりますXbox Game Pass Ultimate、XGPと相当しているものだと思いますけれども、このコミッションの30%というレベルは、マネタイズのモデルを傷つけるものだと考えておりますし、結果的にプラットフォーム独自のサービス、例えばApple Arcadeなどにアドバンテージを提供するものだと考えています。

皆さんも御存じのように、この一件につきましては韓国でかなり大きな調査が規制当局からも行われておりました、この2つのモバイルオペレーターが幾つかの変更点、そしてコンプライアンスの計画について合意をしております。ですけれども、この2つのオペレーター、AppleとGoogleが発表しておりますコミッションの額というのが26%となっております。これは4%の減額にはなるかと思えますが、26%がディベロッパーが支払わなければならないコミッションということになります。ですが、ディベロッパー側から申し上げますと、代わりの決済処理システムに対して支払う手数料に加えて、この26%をAppleとGoogleに対して支払わなければならないということになります。

このように代わりの決済処理システムを使うというのは、ディベロッパーに対しては実質的には取り得ない選択肢ということになります。代替の決済処理システムに対しても手数料を支払い、それに加えてAppleとGoogleに対しても手数料を支払わなければならないことになるからです。つまり、韓国でこの2つのオペレーターが発表しております変更点は、実際にディベロッパーの方々が別の決済処理システムを選択できるようになるというような影響はもたらさないと考えています。

先ほど申し上げましたように、Microsoftでは、Windows上のMS Storeにおいて、ディ

ベロッパーの方々が自由に決済処理システムを選択できるようにしております。私たちの決済処理システムを使っていただくことも可能ですし、ほかの決済処理システムを確保していただくのも構わないですし、独自に御自身の決済処理システムを使うこともできるようになっております。そして、Microsoft Store上で私たちの決済処理システムを使用すると判断された場合には、大体12%から15%というレンジで手数料を請求しております。

だからといって、規制当局のほうで手数料の上限を設定するとか、手数料の比率を指定するという事ではないと考えております。真の意味での競争というものがあれば、代替の決済処理システムが競争し合うようになって、最終的に手数料が下がってくる可能性が高まると考えているからです。

ここで強調したいのは、単純にディベロッパーの方々が代替の決済処理システムをプラットフォームが提供している独自の決済処理システムと組み合わせて、あるいは並行して使用できることを許可すればいいということではないということ強調したいと思っております。私たちの経験上、並行して決済処理システムをつくろうとすると、それなりのエンジニアリングですとかビジネス上のコストがかかるので、その結果、1つの決済処理システムを使うことが一番理にかなっているということが言えるかと思っております。

最後に、プラットフォームオペレーターのブラウザエンジンの使用を強要する点についてお話をしたいと思うのですが、ちょっと時間も気にしておりますので、これを最後のトピックとして、その後に質疑に入りたいと思っております。

まず、これを強要することに対してのセキュリティですとかプライバシー上の正当性は一切ないと考えているという点からお話をしたいと思っております。私がここで今言及しておりますのは、iOS上のWebKitの使用をAppleが強制しているという点についてお話をしております。

まず、このセキュリティですとかプライバシー対策というのはブラウザの設計上での根本的な要素となっております、そしてまた、ブラウザの競争におきましても大変重要な役割を担っております。WebKit以外のエンジンをベースとして設計されたブラウザにおきましても、Safariよりも優れたセキュリティ性を持っている他のブラウザもございます。

セキュリティをアプリケーションにおいて強化する一番のやり方としてベストプラクティスとして挙げられているのが、コードがコンパイルされるまでコードを別々に分けておくというやり方です。これはモジュラーアプローチと言われているアプローチになります。これは、例えばソーラーウィンズといったようなセキュリティ攻撃からアプリケーションを保護できるようにするものです。iOSやWebKitは、ディベロッパーがモジュラーアプローチを取れないような仕組みになっています。

もう一点の問題は何かといいますと、Appleのサンドボックスの設計上、コードを書くところとコードを実行するのが同じ場所で行われております。ですので、セキュリティを

改善するために、CPUのハードウェアセキュリティに対してWebKitがアクセスできるようにしなくてはなりません。ほかのアプローチですとこのような形にはなっていないので、デバイスCPUのハードウェアセキュリティに対してのアクセスは取る必要がありません。

Appleは、このモノカルチャーなアプローチを全てのアプリケーションディベロッパーに対して強要しておりますので、つまり、WebKitを使うということを強要しておりますので、セキュリティに対しての侵害が起きてしまうと全てのiOSのアプリケーションに対して影響を及ぼすこととなります。このアプローチは、いわゆるコードのベロシティというものを阻害するものだと考えておまして、パッチが出来上がったときに素早くユーザーに適用できるような俊敏性、スピードというのが阻害されてしまいます。つまり、セキュリティの脅威が発生したときに、それに対してWebKitを使ってパッチを適用しようとすると、iOSのセキュリティアップデートを全て行わなければならなくなってしまうので、そうすると数ギガバイトのアップデートになってしまうという点です。Microsoft Edgeですとかその他のプラットフォームではほかのアプローチを取っておりますので、何かしらのセキュリティのアップデートが必要だった場合でも、ブラウザに対してだけアップデートをすることで対応が可能ですので、サイズといたしましては5メガバイトですとか10メガバイト程度のアップデートで済むようになっています。

本当に単純にセキュリティを強化したいというのであれば、Appleが複数のブラウザエンジンを使用できるようにすればいいと考えております。例えば、WebKitに対して行われたセキュリティ脅威があったということであれば、それはほかのブラウザエンジンに対しては影響を与えないからです。

まとめになりますけれども、単一の独自のブラウザエンジンの使用を強要することについては、セキュリティ上の正当性はないと考えております。にもかかわらず、競争上の影響が大変大きくなっておりまして、これがあることによってプログレッシブなウェブアプリケーションの開発が阻害されています。ほかのウェブブラウザエンジンのほうが、WebKitよりも優れた技術的なケイパビリティを備えたウェブアプリケーションの開発が可能になっています。

私のプレゼンテーションは以上となります。お時間をあまり取り過ぎなかったのであればよろしいのですが、ここからぜひ質疑に入りたいと思います。よろしくお願ひいたします。

○依田座長

Dickさん、どうもありがとうございます。

それでは、これから質疑応答に入りたいと思います。今日は逐次通訳を使っているので、いつもよりお時間がかかりますので、まずはディスカッションを2つに分けましょうか。前半のほうアプリストアの拘束と決済・課金システムの利用義務づけについて。それが終わったら、後半のほうはWebKitの利用義務づけとブラウザにおけるウェブアプリに対するAppleの消極的な対応という形にしたいと思います。10人の議員の先生がおられ

まして、お時間も大分押していますので、まずはお一方、最初に1つずつ御質問を聞いて  
いって、それを2巡やって、最後にお時間があつたら追加の質問も受けたいと思います。

では、そういう形でいきましょう。まず最初、生貝先生、お願いします。

○生貝議員

一橋大学の生貝です。大変貴重なお話をありがとうございました。私からの御質問と  
しましては、もともとWindowsではウェブブラウザから直接サードパーティーのアプリス  
トアをダウンロード可能であつたかというふうに認識しています。

○Microsoft

そうです。

○生貝議員

そのときに、今回Microsoft Storeを経由してサードパーティーのアプリストアをイ  
ンストール可能にした目的、狙いというのは何なのか教えていただければ幸いです。

○Microsoft

おっしゃるとおりで、Windowsアプリケーションだけではなくて、今回AmazonでAndroid  
のアプリケーションもMicrosoft Storeからダウンロード、インストールできるよう  
なっています。このアプローチは私たちのモチベーションを一番よく説明できる説明の仕  
方としては、このようにより多くの選択肢をディベロッパーやユーザーに与えることによ  
って、プラットフォーム自体の魅力が高まっていく、ディベロッパーにとっても、そのデ  
ィベロッパーのユーザーにとってもより魅力的なプラットフォームになると考えているか  
らです。

皆さんよく御存じだと思うのですが、Microsoftも20年ほど前、競争法上の問題  
が発生いたしまして、Windowsのプラットフォームにおいて本当に痛い思いをしながらた  
くさんの教訓を得ております。その当時、規制当局からの精査がございまして、その理由  
というのは正当な理由であつたと考えております。そして、その経験から、私共は、プラ  
ットフォーム上で競争がより多く起きることによってプラットフォーム上のイノベーシ  
ョンが促進されるメリットがあるというふうに気がつきました。

○依田座長

ありがとうございました。

では、続きまして、上野山議員、お願いいたします。

○上野山議員

プレゼンテーションありがとうございます。私からの質問は、Microsoft Storeだけ  
でなく、最近だとTeams Storeとかほかのストアも出てきていて、今後存在感を増してく  
ると思うのですが、基本的には同じ考え方、同じ方針であるということ合つてい  
ますでしょうか。もし違いがあれば教えていただければと思います。

以上です。

○Microsoft

その質問につきましては確認が必要ですが、私が知っている限り、今回発表させていただきましたアプリストアの原則というのは、全てのアプリストアに適用することを意図しているものであると理解しております。ですので、ほかのストアにつきましても同じ考え方、同じプラクティスが一貫して適用されるものと考えています。

1つだけ若干段階的なアプローチが必要となっているのがXbox Storeになります。これはコンソール事業という特性によるものなのですが、そしてまた、そのコンソール事業のマネタイズの仕方によるものなのですが、かなりハードウェアとして高額なハードウェアとなっていて、マネタイズの仕方というのが本当にアプリ内課金のみに頼っているということもございますし、通常は損失を出しながら販売されているモデルになっているというものなので、この間発表させていただいたアプリストアの原則をXbox Storeに適用させるためには幾つか検討しなければならない要素がございます。まず1点目は、今検討されている規制当局の作業の内容ということと、あと、Xbox自体のビジネスモデルを再検討しなければならないということで、ほかのものよりも少し時間のかかるプロセスになっています。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、川濱先生、お願いいたします。

○川濱議員

どうもすばらしいプレゼンテーションをありがとうございます。京都大学の川濱と申します。

私は御社のパブコメに関連して質問したいと思います。パブリックコメントの中でサイドローディングの可能性に関する部分がありました。サイドローディングは、代替的アプリストアに関しては次善の策ではあるということになっております。ただし、日本ではやはりサイドローディングの問題というのが競争法上大きな争点となっておりますので、この点に関して、可能性に関して伺いたい点がございます。

ここではやはりセキュリティーやプライバシーなどの問題から、サイドローディングを禁止するには正当性があるのではないかとということを消費者保護の観点から主張をされる例が多いようでございます。特にモバイルの場合は、通常のPCの場合に比べてセキュリティーの保護の必要性が強いのではないかと懸念がございまして、この点について、パブコメを拝見すると、サイドローディングを完全に禁止するよりもより制限的でない方法があるということを書かれておりますが、そこで考えておられるより制限的でない方法とはどのようなものかということをお教えいただければ、日本における議論に関しても意義するところが大きいのではないかと考えております。どうぞよろしくお願いいたします。

○Microsoft

できるだけお答えをしたいと思います。まずプラットフォームのオペレーターの視点で、デスクトップのシステムのオペレーターという視点で申し上げますと、セキュリテ

ィやプライバシーの問題は管理が可能であると考えております。先ほども申しあげましたように、アプリストアから購入したとしても、直接ダウンロードしたとしても、ユーザーの保護は可能であると考えております。そして、これがモバイルプラットフォームだからといって違うということはないと考えております。セキュリティやプライバシーに関する懸念というのは、プラットフォームのオペレーターとして管理ができるものだと考えています。

そして、1つできることとして、例えばユーザーがアプリケーションを直接ダウンロードしている場合、警告を出すというやり方があります。これは私たちも使っているやり方なのですが、例えばWindowsでウェブからアプリケーションをダウンロードしようとした場合、ポップアップが表示されて、このアプリケーションがコンピューターに対して変更を行うことを許可しますかということを確認します。もちろん警告を出すということと、いろいろなものをメッセージとして投げつけてしまって、結果的にユーザーを怖がらせてしまうということとはしっかりとバランスを取らなければならないので、その2つは区別する必要があります。妥当な理にかなった形で警告を出して、ユーザーを怖がらせないようにして警告を出すというやり方が必要かと思えます。

そして、先ほども言いましたように、いろいろなセキュリティの統制というものを行っております。例えば、OSのセキュリティを使ってマルウェアからの保護などを行うような管理をしているということなのですが、私自身もセキュリティの技術的な専門家ではないので、大変いい御質問をいただきましたので、私のほうで一旦その質問を持ち帰らせていただいて、また別途、ワーキンググループのほうに追加の提案をさせていただければと思います。

○依田座長

承知いたしました。そのようにお願いいたします。

それでは、次に、川本議員、お願いします。

○川本議員

Dickさん、貴重なプレゼンテーションをありがとうございました。プレゼンテーションの中にもあったとおり、Microsoft社はオープンプラットフォームアプローチを採用して、Microsoft Store上でも他社アプリストアの利用も許容しておりますが、サードパーティーのオルタナティブアプリストアの審査について1点質問させてください。

オルタナティブアプリストアの適切性をMicrosoft社が審査する過程で、具体的にどのようなチェックポイントがございますか。例えばセキュリティー上の技術的な側面だけでなく、そのアプリストアを運営している会社の組織としての信頼性、ガバナンス体制などもチェックされるのでしょうか。また、その審査自体の客観性、合理性をどのようにMicrosoft社として担保していますか。

○Microsoft

大変いい御質問をありがとうございます。1点まず、アプリストアというのは、アプ

リケーションが申請されたときと全く同じ条件で審査がされます。ですので、アプリストアであったとしてもアプリケーションと全く同じような条件が適用されるわけなのですが、セキュリティやプライバシー、コンテンツについても全く同じ条件が適用されることになります。

そして、アプリストアに適用する条項というのがTerms and conditionsの中にあるのですけれども、Terms and conditionsが手元にないので、また別途送らせていただければと思うのですが、その一つのコンポーネントとして、アプリストアで提供されているアプリケーションについても私たちのTerms and conditionsが適用されなければならないという条項が含まれています。

ただ、基本的には準拠しているかどうかという負担についてはアプリストアのほうで負っていただくもので、私たちはある一定程度アプリストアを信頼しているということで、私たちがお願いをしているTerms and conditionsについては準拠していただけるものという信頼を持っております。基本的にこれまでの経験で言いますと、評判の高いアプリストアであれば、そのような対応で可能であったという理解しております。

ですが、一部のストアについてはかなり深いコラボレーションのプロセスを取ったケースもございます。一例として挙げられるのが、AmazonのアプリストアのAndroidアプリケーションをWindowsのストアに持ってくる際ですけれども、アプリストアでこれらのアプリケーションが実行できるようにするために新しいサービスを使っておりまして、そこではエンジニアリングを含む大変深いコラボレーションがAmazonと行われております。そして、そのようなプロセスから得られたインサイトを活用することによって、そのストアに対する信頼を確保しています。

このディスカッションの後にフォローアップをさせていただきまして、アプリストアに対して適用される具体的なTerms and conditionsの内容につきましては、別途、ワーキンググループの方々にお送りしたいと思います。

○依田座長

どうもありがとうございます。

それでは、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。私は、Microsoft社は、Apple社、Google社に対する経験豊かな主要な競争者として市場競争におけるキープレーヤーとなると考えております。本日のプレゼンテーションを聞きまして、オープンな競争政策を実施していく上で同じ方向を目指していると確信しました。競争プロセスを妨害するシステムや行為を取り除くことが重要な任務と考えてこういった議論をしているわけですけれども、一方で、競争者に下駄を履かせる、優遇するということはできませんので、ぜひこの分野における継続的な投資と積極的な事業展開を期待しております。

私からの質問は、スライドの11枚目、オルタナティブ・ペイメント・プロセッシング・

システムについてです。12から15%のコミッションをチャージしているということですが、今後サイドローディングができるようになって、Apple、Googleのアプリについても扱えるようになったときにこの数字が念頭に置かれると考えておりますが、そのような認識でよろしかったでしょうか。また、その数字の合理的根拠についても説明できる範囲で説明していただければと思いますが、いかがでしょうか。

○Microsoft

大変いい御質問をありがとうございます。質問がちゃんと理解できているか確認をしたいのですが、まず1点目として申し上げられるのが、サイドローディングをした場合ですとか、代替のアプリケーションを私たちのWindows上のMicrosoft Storeでダウンロードした場合には特にフィーというのは発生しません。あくまでも私たちの決済処理システムを使うことを選択した場合のみフィーが発生するという事なので、別の決済処理システムを使った場合はもちろんフィーは発生しないですし、サイドロードされた場合にもフィーは発生いたしません。

そしてまた、12%から15%という数字に対しての合理性についてなのですが、こちらはビジネス上の判断になりますので、私のほうからお答えできるものではないのですが、ただ、通常の意味決定で行われるように、ビジネス上、商業的に必要で有効な数字ということで判断がされているかと思えます。具体的にビジネスのほうでどういったものを考慮して12%から15%というものが判断されたのか、どういう計算をされて、どういうプロセスで判断したのかということを確認して、また別途御報告はさせていただけるかと思えます。

○依田座長

ありがとうございました。

では、次に行きまして、増島議員、お願いいたします。

○増島議員

増島でございます。コンペティターの立場から非常に専門的な御指摘をいろいろ賜ったと思ひまして、大変ありがとうございました。

私からは、プラットフォームとセキュリティーに関して少し教えていただきたいことがあります。MicrosoftさんやGoogleさんはオープンなプラットフォームをつくるという形で、サービスから、もしくはシステムのアーキテクチャーからつくっているというふうになっている反面、デバイスから垂直にプラットフォームもしくはOSを手がけるものというフィロソフィーをもって全体のアーキテクチャーを組んでいる事業者もいると理解をしています。クローズドで垂直的なサービスを指向している人たちがフィロソフィーに基づいてつくるアーキテクチャーというものが存在している中で、セキュリティーに関してここまでやる必要はない、もしくはセキュリティーの重要性がオーバーステートされているというのは、オープンなプラットフォームの方々からの主張としては比較的理解が可能なのですが、この主張はそのままクローズドなモデル、もしくは垂直統合型のモデルを

展開している人たちに対しても主張することが技術的に、アーキテクチャルに可能なものなのかという部分について御意見をいただけませんか。

○Microsoft

まず1点目のテーマは私自身がエンジニアではないので、あまり詳しくお答えができませんのですが、アーキテクチャーに特化した御質問といたしましては持ち帰りをさせていただいて、宿題の一つとしてまた別途お返事をさせていただければと思います。

ですけれども、1点、垂直統合型のアプローチをオープンなプラットフォームのアプローチと比較して何が申し上げられるかといいますと、Androidにしても、Windowsにしても、こういったオープンなプラットフォームを使いながらセキュリティ上の懸念というのは十分に対応可能なもので、必ずしもセキュリティを担保するために垂直統合型のアプローチでなければならないということではないと考えています。

この2つのアプローチにおいて、技術的あるいはアーキテクチャー上の違いがあるかどうかにつきましては、持ち帰りをさせていただいて、別途お返事をできればと思います。

○増島議員

ありがとうございました。

○依田座長

ありがとうございます。

では、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。とても示唆に富むプレゼンテーションをどうもありがとうございます。

アプリストアとか課金の規制のやり方について御意見を伺いたいと思います。競争当局が自己優遇の規制について限界に今直面している中で、一般論としてIT業界を自由競争プラス競争法という従来の枠組みを超えて、電気、ガス、電気通信の業界みたいに扱うというアプローチ。例えば2社寡占の市場だと、政府が介入して3社目、4社目が参入して、かつサバイブできるように後づけでルールをつくるという政策。ルールをつくる以上は、結局、一部の企業だけを狙うということが憲法上も難しいと思いますので、例えばアプリ販売について規制を入れ始めたとしても、ルールそのものとしてはゲームとかクラウドとか広くIT事業全体に競争法プラスという新しい規制を広げないといけないとなった場合に、IT業界にとって、それでも有意義だと考えられるのか、それとも業界にとってはディスインセンティブに考えられるのか、御意見を伺えればと思います。

○Microsoft

大変いい御質問でありまして、本当に幾らでも時間がかけられるような御質問なのですけれども、いろいろなアプローチがあって、本当に幅広い視点を持っているヨーロッパのデジタルマーケットアクトといったようなアプローチもありますし、あるいは特定のプラットフォームをターゲットとしたようなアプローチを取っている法律もありますし、あ

るいはビジネスモデルをターゲットとしているようなアプローチもあります。

ですけれども、それ以外に、ある特定の問題に対応するようなアプローチもありまして、アジアではそのような問題にフォーカスしたようなアプローチが私の経験上よく見受けられるようになってきているかと思えます。例えば日本におけるデジタルプラットフォームトランスペアレンシーアクトですとか、韓国の通信に関する法律の修正ですとか、あるいはオーストラリアのメディアバーゲニングコードといったようなある特定の問題に対処するような規制が導入されていて、これを使いますと、イノベーションを阻害するといったようなリスクの回避にはつながるかと思っております。

そして、プラットフォームのビジネスについても、どういったプラットフォームのビジネスモデルなのかということによって区別をする必要があるかと思えますし、ゲートキーパーのようなプラットフォームとチャレンジャーのプラットフォームというのは分けて考える必要があるかと思っております。そして、アプリストアについてはいろいろな検討がされておりまして、ユーザーとディベロッパーの間にゲートキーパーとして関わっているようなオペレーター、例えば仲介者のようなオペレーターと、あとはOSのようなプラットフォームのオペレーターはまたちょっと別に考える必要があるかと思っております。OSであれば、モバイルであったとしても、デスクトップであったとしても、あるいはクラウドのプラットフォームであったとしても、それぞれ別の特性を競争という視点では持っておりますので、いわゆるゲートキーパー、仲介をしているようなプラットフォームとは区別をして考えていくことが必要になるのではないかと思います。

もう一つ、公正取引委員会が発行されておりますクラウドマーケットスタディーというのが公表されておりまして、こちらは私たちも情報提供するという意味で参考にしているものなのですが、潜在的な競争上の問題を特定するという意味では大変有効な報告書になっているかと思っております。クラウドのOSという意味では、競争法のツール、確立されたものがかなり有効な手段となっておりまして、特に排除するような行動がメインのリスクになるかと思えますので、そこではツールというものを活用して有効に対応できるようになっております。クラウドマーケットスタディーというのはその問題についてかなりしっかりとハイライトされているので、私たちとしてもこういったリスクがあり得るというものをオペレーターとして考慮しております。

大変長い答えになりましたけれども、個別のアプローチを取るということを私たちとしてはお勧めしております。

○依田座長

ありがとうございました。

あとお二人です。続きまして、泉水先生、お願いいたします。

○泉水議員

神戸大学の泉水と申します。決済システム、支払いシステムについて質問させていただきたいと思えます。先ほども出てきましたけれども、Microsoftさんは、Microsoftの

支払いシステムを使う場合には12から15%のコミッションを取られているわけですが、それ以外の方法で支払われるときには一切お金を取っておられないというように理解しました。その上で、モバイルの2社につきましては、韓国とかオランダの法規制とか判決の後においても26%のコミッションを取っていて、その理由は、エコシステムとか、あるいはアプリの開発ツールとか、そんなものを提供するためのフィーとして26%を取るということを説明しているように理解しております。

このように見ると、Microsoftさんと2社との間では大分考え方が違うと理解するのですが、2社について言うならば、26%がどうかはともかく、フィーを取ること自体は確かに合理的かもしれないと思っていますけれども、他方では、競争が働けばもう少し状況は違うのではないかとも思います。そこで、モバイルのアプリのプロバイダーでもあるMicrosoftさんとしては、この2社のフィー、26%についてどう考えられているのか、あるいはどうしたらよいと考えておられるか、お聞きしたいと思います。

以上です。

○Microsoft

私の観点で申しますと、代替の決済システムを使うことに対するディスインセンティブだと考えております。その設定されたレベルというのはアプリケーションディベロッパーがほかの決済システムを使おうと思えないようにする仕組みだと考えておまして、先ほど申し上げましたように、商業的にもコスト的にも、この2社に対してのフィーを支払いつつ、ほかの決済システムにもフィーを払うというのは妥当ではないと考えています。

○泉水議員

ありがとうございました。

○依田座長

ありがとうございます。

最後の議員になります。Dickさん、ここまでありがとうございます。小林議員、お願いいたします。

○小林オブザーバー

野村総合研究所の小林です。アプリストアが収集するデータの管理についてお聞きします。これまでヒアリングすると、AppleもGoogleも、アプリストアを通じて収集したデータは、それをアプリの開発など競争を阻害するようなことには使わないとか、そういうポリシーを掲げているという説明をされています。ただ、残念なことに、そういった事実を外部観測することができません。なので、今後やるべきは、そういったデータを使っていないという事実をどう評価することができるか、その方法は何なのかというのを考えたいと思います。Microsoftさんの御提案で、どうしたらそういうデータがちゃんと分離されている、競争を阻害するような形で使われないことを担保できるのかという、その仕組みについて、できれば技術的、組織的にどういう措置が必要なのかというところを提案いただけませんか。

○Microsoft

その辺につきましては一旦持ち帰らせていただいて、具体的にこういった御回答ができるかというのは別途お返事をしたいと思いますけれども、事後に、物事が起きた後に法を執行するという観点では、もし自己優遇みたいなことが起きていることが発見された場合には、データを収集して、そして精査をするということは可能になるかと思うのですが、物事が起きてしまった後ではなくて事前にどういう対策が取れるかということにつきまして、ビジネス側から情報を収集してお返事をしたいと思います。

ですけれども、アプリストアとそれこそサードパーティのアプリストアの競争という意味では、データを活用しているといったようなことは、アプリストアを選択する上での差別化ということには活用されているかと思います。

○小林オブザーバー

ありがとうございました。

○依田座長

どうもありがとうございました。

Dickさん、長い間どうもありがとうございました。

前半のほうの御質問は何うことができたのですが、WebKitの利用義務づけとブラウザにおけるウェブアプリに対するAppleの消極的な対応については、お時間が来たので、こちらについては事務局から議員に文書で質問を伺って、Microsoft様に改めて質問を文書でお願いしたいと思います。

今日は大変有意義な議論、ヒアリングをさせていただきました。改めて、Microsoft様、Dick様に感謝を申し上げます。

それでは、これで本日のヒアリングを終わります。

最後に、事務局のほうから御連絡をお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございました。Microsoftの皆様、本当にありがとうございました。事務局の時間の配分がうまくいかなくて申し訳ありませんでした。さらにまた質問をお願いしてしまうかと思いますが、御協力いただければと思います。

私からは以上でございます。本日はありがとうございました。

○依田座長

ありがとうございました。

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。