

# アプリストアとモバイルエコシステム

デジタル市場競争会議ワーキンググループとのディスカッション  
2022年10月18日

Dick Rinkema  
アジア競争法およびポリシー担当チーフ カウンセル  
Microsoft Corporation

なお、ディスカッションは英文資料をもとに実施され、本書面はその翻訳です。英文と本翻訳に齟齬がある場合は英文が優先されることをご了解ください。

# はじめに

- Microsoft が、オープン プラットフォーム アプローチの利点について説明します。
- Microsoft が、以下に関するモバイル プラットフォームでの経験に基づいて、意見を述べます。
  - すべてのネイティブ アプリが独自のアプリ ストアを通じて配布されるというプラットフォーム オペレーターの要件
  - アプリ内購入にプラットフォーム オペレーター独自の決済処理システムを使用するという要件
  - ブラウザーと Web アプリの開発に独自のブラウザー エンジンを使用するという要件、および Web アプリのサポートを制限している問題
- 質疑応答

# オープンプラットフォームアプローチの利点

- Windows OS はオープンプラットフォームであり、開発者は、サードパーティのアプリストアを通じて、または Windows の Microsoft Store を通じてアプリを直接提供できる。
- サードパーティストアは、直接 (Steam など)、または Windows の Microsoft Store (Amazon など) を通じて提供される場合がある。
- 開発者は、Microsoft Store にあるかどうかに関係なく、アプリを収益化する方法を選択 - 独自の IAP システム、サードパーティシステム、または Microsoft のシステムを使用できる。
  - 開発者は、代替システムと一緒に Microsoft の IAP システムを提供する必要はない。
- Microsoft は、開発者が別の決済システムに外部接続することを妨げていない。
- 開発者が Microsoft の IAP システムを使用しない場合、Microsoft に料金を支払う必要はない。
- このアプローチにより、開発者はユーザーと直接つながり、自由に革新できるようになり、開発者とユーザー、そして最終的には Windows プラットフォームに利益をもたらす。

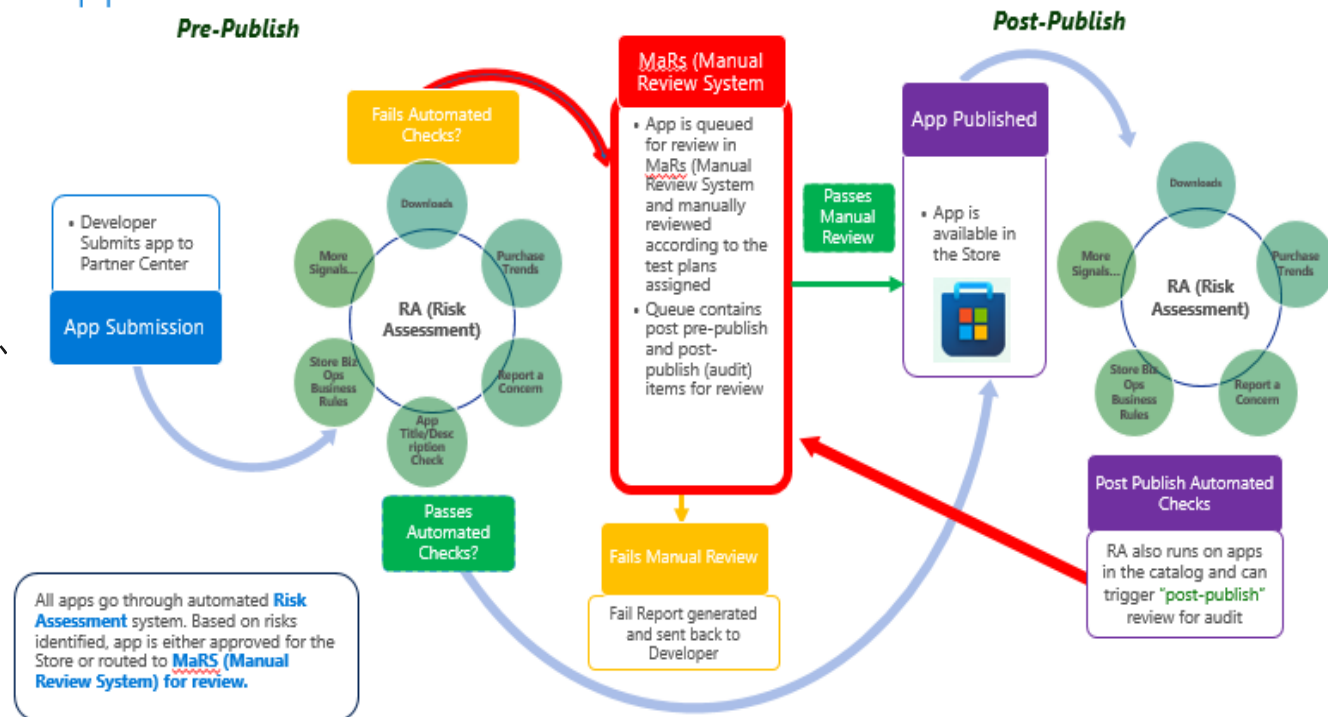
# アプリストアへの原則に従ったアプローチ

- 2022年2月に発表された Microsoft の Open App Store Principles では:
  - どの開発者も、品質、安全性、セキュリティ、およびプライバシーの基準を満たしながら、弊社のアプリストアにアクセスできる。
  - 競合アプリに適用するのと同じ基準を自社のアプリにも適用している。
  - 非公開の情報やストアのデータを使用して、開発者のアプリと競合することはない。
  - アプリを平等に扱い、プロモーションとマーケティングに関して公平性と透明性を確保している。
  - 開発者は、決済システムに関する選択肢を保持しており、競合するアプリストアよりも有利な条件を提供する必要はなく、別の決済システムを使用しても不利益を被ることもない。また、価格条件や製品やサービス オファリングなどについて、アプリを通じて顧客と直接やり取りすることができる。
- これらの原則は、Windows の Microsoft Store に適用され、そのほとんどが Xbox Store に適用され、Xbox ビジネス モデルを適応させてこれらの原則をすべて経時的に実装できるように取り組んでいる。
- このアプローチは、ユーザーとクリエイターにより良いサービスを提供し、アプリ マーケットを拡大すると考えている。

# オープンなアプローチでもセキュリティを犠牲にしない

- Microsoft のアプローチは、「ゲートを守る」ことに依拠していない。
- Microsoft は、公開前のレビューと公開後のリスク管理に取り組んでいる。  
(i) アーキテクチャ、(ii) 堅牢なレビューと認証、(iii) 評価、および (iv) 修復といった複数の保護レイヤーによってセキュリティを実現している。
- Microsoft Store のアプリとアプリストアは、独自のセキュリティ ポリシーとレビュー プロセスを文書にして用意する必要がある。
- 開発者は、Microsoft からセキュリティ レポートを受け取り、問題が発生した場合に迅速に対応することが求められる。

## Application Submission and Manual Review Flow



# オープンなモバイルプラットフォームでのセキュリティとプライバシー

品質、セキュリティ、およびプライバシーを保護し、不必要に負担にならない最小限の制限と要件のセットを開発することができる。

- プライマリ アプリストアは、代替アプリストアに次の契約上の要件を課すことができる。
  - コンプライアンスの要求: セキュリティ ポリシーとレビュー プロセスを採用し、セキュリティ レポートを提供する。
  - 対策の実施: 脅威が特定され、代替アプリストアによって対処されない場合、最終的に代替アプリストアは「削除」される可能性がある。
- オペレーターは、開発者プログラムで現在採用されているのと同じアプローチを代替アプリストアに適用できる。
- オペレーターは、信頼できるパートナー (Microsoft、EA Play、Ubisoft など) を承認して、アプリストアとアプリを認定および配布することができる。
- オペレーターは、アプリを「コンテナ化」して、コンテナに公開されているデバイスの部分にのみアクセスできるようにすることができる。
- 一部のデスクトップ OS で使用される「公証」モデルを採用します。そのモデルでは、セキュリティ対策は、アプリストアではなくオペレーティング システムによって課される。
- 優れたソフトウェア開発プラクティスの採用と検証を促進する。

# アプリストアの義務的使用

- プラットフォーム オペレーターのアプリストアの使用を義務付けると、次のように競争が制限される：
  - 別のアプリストアの方がユーザー エクスペリエンスが向上する可能性がある。
  - 別のアプリストアは、開発者にとってより魅力的な条件を提示する可能性がある。
  - 別のアプリストアは、ユーザーにより良い価格を提供する可能性がある。
- 品質、セキュリティ、プライバシーに関する懸念は誇張されている。
  - 別のアプリストアも、セキュリティ、プライバシー、および品質で競合する可能性がある。
  - 消費者は、信頼できないアプリストアをすぐに放棄する。
  - プラットフォームは、その規格への準拠を要求し、強制することができる (削除を含む)。
- Microsoft はすでに 品質、セキュリティ、プライバシーのリスクを管理している。
  - Microsoft は、Microsoft Store で別のアプリストア (EA Play Store、Epic Store、Ubisoft Store など) を許可している。
  - 評判の良い個々の代替アプリストアは、品質、セキュリティ、プライバシーを真剣に考えている。
  - Microsoft は、エンジニアリングの課題に協力するなど、これらの問題に対処するために、別のアプリストアとの協力関係を育むことを目指す。

# アプリストアのネイティブ アプリに代わる Web アプリ

次のように、Web アプリは現在、モバイルデバイスのネイティブ アプリを現実的に代替できるものではない。

- ネイティブ アプリは、Web アプリよりも優れた機能を提供している (プッシュ通知、データストレージ、GPS、速度など)。
- 特定のブラウザ エンジンに改善が加えられたにもかかわらず、ネイティブ アプリは引き続き技術的な制約を受けており、オペレーターのデバイスの主要なハードウェア機能にアクセスできない。
- Web アプリには、アプリストアなどの集中配信ポイントがないため、ユーザーがそれらを見つける (または「発見する」) のは困難である。
- ユーザーは、オペレーターのブラウザを使用して、オペレーターの OS ホーム画面に Web アプリをインストールする必要がある。



# 決済処理システムの義務的使用

- 決済処理は、アプリ開発者がユーザーにサービスを提供するために使用するコア サービスとなる。これは、開発者がアプリ内購入を処理するために選択するバックエンド システムとなる (PayPal、Visa、MasterCard など、ユーザーが選択する決済方法とは対照的)。
- 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、独自の決済処理システムの使用を義務付けており、すべてのアプリ内購入に最大 30% の高額な手数料を課することができる。例外もある (店舗での収益が 100 万米ドル未満の企業の手数料は減額され、日本の「リーダー アプリ」と韓国アプリは 1 つのプラットフォームで代替処理システムを使用可能) が、ほとんどはアプリストア最大の手数料の収入源であるゲームには適用されない。
- その行為に客観的な正当性はない。ある大手オペレーターは、昨年まで料金の徴収を実施していませんでしたが、それまでにストアを維持、確保、拡大することができた。別のストアのアプリの 16% のみが手数料を課されている。他のアプリストア オペレーター (Microsoft を含む) は、同様の要件なしで安全で最新のアプリストアを維持できる。
- これらの要件は、効率にはつながらない。サードパーティのサービス (Stripe など) または開発者自身のサービス (Xbox など) は、通常、決済処理にはるかに低い料金を請求する。これは、開発者とその顧客に利益をもたらす。

# 手数料のレベルが代替決済システムの採用の妨げに

- プラットフォーム オペレーターは、アプリ内購入を助長または促進する上で何の役割も果たしていない。
- 手数料レベルは、ゲーム サブスクリプション サービスのモデルを弱体化させ、プラットフォーム オペレーター自身のサービスを有利にする。
- 開発者が韓国のアプリに代替決済処理システムを追加できるようにする規制改正を受けて、2つの主要なオペレーターは、代替決済システムがアプリ内決済の処理に使用される場合、アプリ内購入に請求される手数料を26%に引き下げることに関意した。
  - 開発者は、(i) 代替決済処理システムに関連する手数料 と (ii) オペレーターの手数料/サービス料金という2つの料金セットを支払う必要がある。
  - このように、依然として高い手数料は、代替処理システムを商業的に使用することを不可能にする。

# 代替決済処理システム

- Microsoft の App Store Principles により、開発者は Microsoft Store でのアプリ内購入に別の決済処理システムを使用することができる。
  - 開発者は、Microsoft の決済処理システム、選択した安全なサードパーティ システム、または独自のシステムを使用することを選択できる。
  - Microsoft は、Microsoft の決済処理システムを使用するために 12~15% の手数料を請求します。
- 手数料/サービス料金のレベルと構造に関する懸念に対処することで、モバイル エコシステム内の競争を促すことができます。
  - アプリ開発者は、そのアプリにおけるアプリ内購入に最適な決済処理特性の組み合わせを決定するのに最適な立場にあります。
  - 決済処理業者 (決済カード業界 (PCI) を含む) は、誰もが使用できるサービス/バックエンドを提供できます。これにより、手数料が 5% 未満に削減される可能性があります (現在の 30% と比較して)。

# プラットフォーム オペレーターのブラウザ エンジンの義務的使用

- セキュリティとプライバシーの脅威から保護することはブラウザ設計の基本であり、ブラウザはセキュリティを損なうことなく拡張機能を提供できるように競い合っています。
- セキュリティを理由にプラットフォーム オペレーター独自のブラウザ エンジンの使用を義務付けることは、誇張されており、幻想的である。
  - 他のエンジンに基づくブラウザは優れたセキュリティ機能を備えている。
  - 他のブラウザは、コンパイルが必要になるまでコードを分離しておくことで、セキュリティ攻撃から保護するコーディングに対して「モジュラー」アプローチを使用している。
  - 他のブラウザでは、アプリ サンドボックス内の同じ場所でコードを記述して実行することはない。つまり、デバイスの CPU ハードウェア セキュリティにアクセスする必要はない。
  - 他のブラウザは「モノカルチャー」アプローチを採用していない(このアプローチでは、1度のセキュリティ侵害またはマルウェアがその OS 上のすべての Web アプリに影響)。
  - コードへのパッチには、それがどのようなものであっても OS の完全な更新 (通常は数ギガバイト) が必要である。
- ブラウザーの競争を認めても、プラットフォーム オペレーターのブラウザ セキュリティ モデルが根本的に変わることはない。

# 質疑応答