

## デジタル市場競争会議ワーキンググループ（第43回）

1. 開催日時：令和4年12月22日（木）9：30～12：00
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 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 東北大学大学院 法学研究科 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

（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）

仲上 竜太 (一社)日本スマートフォンセキュリティ協会 技術部会長  
日高 正博 一般社団法人 DroidKaigi 代表理事  
株式会社メルペイ  
増田 悦子 (公社)全国消費生活相談員協会 理事長

### 4. 議事

(1) これまでの議論を踏まえた論点整理

- アプリストア関係
- プリインストール、デフォルト関係
- 総論について

### 5. 配布資料

資料1 事務局提出資料

資料2 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。

本日は、川本議員、森川議員、山田議員が御欠席です。

また、デジタル市場競争会議の泉水議員、オブザーバーの仲上様、日高様、増田様にも御出席いただきます。

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

○成田審議官

本日も朝からお忙しい中、ありがとうございます。事務局の成田でございます。

本日でありますが、アプリストア関係、それから、プリインストールやデフォルト設定に関係する話。この大きく2つの固まりで御説明を申し上げて、議員の皆様には御議論いただければと思っております。それから、一応、資料を用意させていただいている総論につきましては、時間の関係で、今日議論いただくことはなかなか難しいかと思っておりますので、年明け以降のワーキンググループで御議論いただければと思っております。今日、最後、時間が許せば今日の時点で御意見、御質問等があればいただければという形にさせていただければと思っております。

本日の資料の取扱いでございますけれども、資料1は公表させていただき、資料2は非公表とさせていただければと思っております。資料2につきましては、様々な関係者からお聞きしたお話など、機微に関わる情報が含まれているということでありますので、非公表ということで、議員の皆様限りということで御理解賜ればと思っております。

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。

私からは以上でございます。

○依田座長

ありがとうございます。

それでは、本日の議題に進みます。

まずは、事務局から、資料を基にアプリストア関係の論点について、30分ほどで御説明いただいた後、議員の皆様から御意見や御質問をいただきます。御意見、御質問については、生貝議員からワーキンググループ名簿順、その後に泉水議員、仲上様、日高様、増田様の順でお話させていただきます。意見についてはお一人当たり大体3分程度でお願いできればと思っております。

それでは、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、ご説明させていただきます。少し駆け足になりますけれども、よろしく願い申し上げます。

まず、本日の 이슈でございますけれども、冒頭申し上げましたように、大きく2つ

の固まりで御議論いただければと思います。一つはアプリストア関係と、それから、後半はプリインストール、デフォルトに関係する話でございます。

まず、アプリストア関係でございます。

各論9とっております、決済・課金の問題でございます。

中間報告での御議論をここで御紹介させていただいております。それから、パブコメでいただいた様々な御意見、それに対してどういう形で論点を詰めていくかをここに書かせていただいておりますが、説明は省かせていただきます。

ここから先でありますけれども、8月5日に論点として詰めていこうとしたことを踏まえながら、その後、いろいろヒアリング等で集めてきた情報などを整理させていただいている部分でございますが、まず、決済・課金システムの利用が強制されているということについて、課金システムのメリット・デメリットについてお聞きして、メリットとして、一括管理ができるといったこと、あるいは海外の消費者への対応ということでメリットがあるという声がある。

一方で、デメリットについては、こちらもまた引き続き多数の声が寄せられているということでございます。代表的なものだけ御説明いたしますけれども、デベロッパが小さい、個人でやられているとか、そういう場合はAppleが提供されている決済システムが便利だということはあるわけではありますが、事業を拡大していくとやはり自社で決済システムを持って様々なサービスを展開したいといったニーズがある、あるいは何らかイノベーションを展開していくときに決済を拘束されていたり、手数料の問題で様々な制約が生じてしまっていること。それから、決済・課金システムの根拠として、様々、アプリストアを通じたサービスの対価を取るのだということでもありますけれども、デベロッパの声の中では、十分なサービスが得られているかという意味で少し不十分なところを感じている声もあるということで、特に返金の取扱いのところでは本来、プラットフォーム事業者が担うことになっているところを途中でデベロッパに振られてしまっただけで対応に困るといったことの声も聞こえてございます。

それから、資料2の6ページ一番下で、パソコン等からサイト経由で申し込んだほうがスマートフォンのアプリで経由するよりも手数料の関係で安くなる場合があるということで、ところが、それをユーザーに知らせることが難しいということで、ユーザーが認識せずにアプリ経由の高い料金を払ってしまっているようなケースもあるという声であるとか、Tierが定められてしまっていて、同様にウェブの場合でいろいろなオプションがつけられるのに対してアプリ経由ではそういったオプションを提供することがなかなかできないといったユーザー間の不公平問題とかがあるといった御指摘があるということでございます。

そういうことで、メリットも御指摘がある一方で、デメリットで多数の声が出てきている、問題点が指摘されている中で、やはりサードパーティの決済・課金システムを禁止するところまでする必要性、理由があるだろうかというところで今、議論があるということ

でございます。

あと、他方で、コストを回収する意味で必要だということなわけですが、拘束をなくしてしまうとある種のフリーライドみたいな形になるのではないかということの御指摘については、アプリストア以外に様々な主要な収益があるということなので、いわゆるフリーライドによってアプリストア市場における供給減退の弊害が起きるといふことまでには至らないのではないかという御指摘もあったところでございます。

それから、手数料についてであります。ここは2つの切り口でいろいろとヒアリングをしておりますけれども、一つは手数料を支払っているデベロッパの数や割合が少ないのではないかということで、例えばAppleの場合は0.3%程度のアプリが30%払っているということで、非常に少ないということなわけですが、これに対して逆に、実際にアプリストアでのトータルでの売上げの9割ぐらゐは30%の手数料を払っているデベロッパが担っているのではないかといった話であるとか、売上げベースで評価するべきではないかといった話であるとか、手数料を払っていないアプリとして広告モデル、リーダーアプリ、Eコマースと、多々あるわけですが、それぞれが必ずしもうまくいっていないようなところもある中で、9ページ一番上のポツで、考慮すべきアプリの中でのシェア、要はビジネスとして成り立っているようなことと言うと、いわゆるフリーミアムモデルという、無料でダウンロードした後、アイテムの購入等で課金していくもののがかなりの多くものを占めている。そういう考慮すべきものの分母をどう考えるかというところで考えるべきではないかといった話も言われているところでございます。

それから、逆に0.3%しか払っていないこと自体がアプリストアの回収という意味では説明が一貫していない、あるいはそうであるがゆえにかなり高くなってしまっているのではないか、限られたところから取るということで高くなっているのではないかといったことが言われております。

それから、手数料の根拠・対価についてであります。アプリストア内でアプリを見つけやすいという意味でのストアの恩恵があるけれども、それ以外のものも含めて、ビジネス感覚として、対価として支払うべき水準はやはり10%ぐらいではないかということで、これは複数の方からコメントとしてあったところかなと思っております。

それから、先ほどありましたように、サービスと言っているけれども、返金処理の問題も含めて、サービスとして十分なのかというところの疑問があるといった声。それから、一部のOS事業者のアプリストアでは、つい最近まで30%の手数料を徹底していなかったということからすると、数年の間、何年もの間、そこまで徹底していなくても成り立っていたところもどうなのだろうかという、対価が本当にそこまで必要なのかということです。

もう一つ、一番下のポツでございますが、アプリをダウンロードするところのストアの貢献はあるのかもしれないけれども、ダウンロードした後、いろいろなアイテムを購入するのはむしろデベロッパ、アプリの自らの努力によるということで、そこについてストアの貢献はあまり高くないのではないかという御指摘もあったところでございます。

そういうことで、手数料、対価に対しての妥当性であるとか公平性であるといったところに疑問があるという声が聞こえてきたのかなということでございます。

以上を踏まえてどうするか、それから、実効ある形にするためにどうするかでありますけれども、以上を踏まえると、課金システム、AppleであればIAPの利用強制をすることまではやるべきではない、そういうことは禁止することの規律を入れてはどうかという、中間報告の御提案どおりでどうかということでございますが、その際にこれが実効ある規律になるかどうかで、御案内のとおり、韓国とかオランダではそのような議論が行われているわけで、あるいは法制度が整っているわけですがけれども、実際に他の決済・課金システムが使われにくい状況になってしまっていることがあるので、それを実効あるような形にするためにどうするかも考えなければいけないということでございます。

例えばAppleについてはというところが12ページ目にありますけれども、この2つ目のパラグラフの「また」のところにありますように、今、いわゆるオランダとか韓国だとほかの課金システムを使っても26%とか27%は引き続き手数料を払わなければいけないという制約に加えて、そういうほかの課金システムを使ったら、そのアプリ内ではAppleの課金システムは使えませんということなので、そういう意味で、今までAppleの課金システムを使っていたユーザーとの関係で、ほかの課金システムに移りづらいとか、そういった条件面の制約もあるということが聞こえているところでもあります。

そういうことなので、まず、規律のつくり方として少し実効的になるような書き方として、ここは少し技術的な議論になりますけれども「そこで」と書いてあるところではありますが、迂回されるような行為がないように、他の決済・課金システムが利用できるようにしなければならないとか、そういったものの利用を妨げてはならないという規定の書きぶりの工夫に加えて、そういう妨げる行為を幾つかガイドラインで示すようなことと組み合わせることがあり得るかどうかといったこと。

それから「また」と書いてございますように、これとは別途の規律として、アプリストアを提供する事業者が、ビジネスユーザーに対しての利用条件について、Fairで、Reasonableで、差別のない取扱いをするような義務を課することによって、決済・課金システムのところでもそういったことがないようにというものをこういう形でチェックしていくことも併せてやっていくことでどうかということでございます。

ただ、今のは課金システムの話なわけですがけれども、一方で手数料の水準において競争圧力がないところについては、必ずしも手数料の課金システムを開放したとしても直接的には利かないかもしれないということで、まさにそこは結局、競争圧力がないところでございますので、そういった点については、各論7についての対応の必要性の是非につながってくるのかなということでございます。

それから、返金のところで象徴されておりましたように、デベロッパにユーザーに関する情報がなかなか提供されていないがゆえにデベロッパの方とユーザーの方々のコミュニケーションがうまくいかないところの問題についてでありますけれども、ここは14ペ

ージの下の矢尻にありますように、プライバシー等について配慮しながら、必要な情報をデベロッパに提供するという規律を導入してはどうかということでございます。

デベロッパの感覚とすると、ユーザーの方に連絡できる手段がなかなかないということなので、例えば、メールアドレスが分かると何かあったときにユーザーに連絡が取れるということが言われております。

次の各論10で、これはいわゆるアプリ事業者がユーザーの方にアプリ内で情報提供したり、あるいはアウトリンクをつけるといったことについて制限がされていると、情報提供について制限が働いていることについてでございます。

こちらでありますけれども、それによる競争上の懸念で、先ほども出てきましたが、ウェブの料金が安く設定されているようなケースもあって、デベロッパの方からすると、ユーザーに不公平感が生まれえないか。特にそれをユーザーに知らせることがアプリ内で禁じられているために、ユーザーの方はその選択肢を知らないまま購入に進んでしまうのはデベロッパの皆さんにとってもなかなか悩ましい点なのだということがあったところでございます。

それから、御存じのとおり、Appleではリーダーアプリについてはアウトリンクが認められるようになったということで、去年認められたわけですが、それについても実態をいろいろお聞きしておりますが、様々な条件が課されているということで、IAP、すなわち、アウトリンクをつけるのだったらAppleの課金システムは使えないですといったところが条件になっているがために、今までのユーザーが、Appleの課金システムをそのまま使いたいユーザーにとっての選択肢が失われているがために、アウトリンクを提供する判断をするのがなかなか困難だとか、あるいはアウトリンクしたリンク先が1つの画面に限られてしまっているということがあるので、あるものを買おうとした画面からそこに飛べるわけではなくて、ホーム画面に行って、そこからまた探さなければいけないということで、ユーザーフレンドリーになっていないとか、パラメータを飛ばせないの、どこから来たユーザーか分からない等々が指摘されて、いろいろと条件でうまくいっていないところがあるということでございます。

リスクということで、行った先が本当に安全なのかについての懸念も指摘されているところでもありますけれども、これについては境界のところではブリッジページ、ここから先は別のところに行きますよということユーザーに知らせることで対応する。これはAppleのほうでも行われているところになります。対処方法があるのではないかというコメントもいただいております。

そういうことで、制限の理由の妥当性として、これはフリーライドになるのだということプラットフォーム事業者の方がおっしゃっているわけですが、これは先ほど述べましたように、アプリを購入するところはストアの貢献はあるかもしれないが、購入した後のこのコンテンツを買うかというのはデベロッパ側の努力で、ストアの貢献がそこまで高くないのではないかという御指摘もあったところでございます。

そういうことで、対応の必要性ということで、これはユーザーにとって必要な情報提供がなされない、あるいはユーザーフレンドリーな形でリンクを提供できないところについての問題、懸念は大きいのかなということでもあります。

そういう観点で、これは中間報告のオプションで提起いただいたものと同じでございますが、ユーザーに対して、アプリ内でちゃんと購入条件であることを含んだ情報提供や取引の申入れ、アウトリンクを含めたものを制限することはやってはいけない形にしてはどうかという御提案でございます。

それから、各論7で、アプリストアの拘束の問題についてであります。オプションとしては、サードパーティのアプリストアをインストールできるようにするであるとか、ブラウザを使ってアプリを直接ダウンロードできるようにするといったことが挙げられて、ただ、これをやる場合にはプライバシーとかセキュリティの担保もよく考えておかなければいけないということを中間報告でおっしゃっていただいていたということでもあります。

まず、論点1として、この代替的な経路を認めることによるリスク、あるいは現時点での担保措置がどうなっているかといったことを少し整理してはどうかという論点でございますけれども、これは我々、ずっと中間報告以降、様々なセキュリティの専門家の方々の御意見をいろいろお伺いしております、その全体をサマライズしたものが、この「表1」と書いてあるところでリスクの種類としてどういうものがあるのか、それに対してどういう対応がなされているかという整理をしたものでございます。

一番左にありますように、リスクとしては、他のアプリやストレージへの攻撃で、これは対応策としてはいわゆるサンドボックスで対応できるものがあるだろうということ。それ以外に、ユーザーの許可を前提として情報を取ってしまうとか無意味なリソース負荷をかけてしまう、あるいは犯罪ほう助になるような内容のもの。これらはサンドボックスではなかなか対応が難しいということで、アプリ審査で確認が必要になってくるということでございます。それから、アプリストア自体が偽物というものは現時点ではなく、流通経路ごとに異なるのかなということでもあります。それから、いわゆる未知の脆弱性、ゼロデイ攻撃と言われているもの。これについては、現在のAppleの対応でも事後対応になるだろうということでございます。いずれにしても、ユーザーの立場に立つと、リテラシーの低い方をベースにこういう評価を行っていくべきだろうといったコメントをいただきながらこういう形で整理させていただいております。

それに対して、8月のワーキンググループの資料で整理いただいたように、少し流通経路の4つの類型に分けて議論して整理していったらどうかということで論点を提起いただいておりますけれども、では、それごとにどういうことができ、どういうリスクの対応ができるのかを整理したものでございますが、例えば左側の一番上で、プリインストールされた代替アプリストアを通じたアプリ配布について、あるいは2つ目の①と書いてある、Appleがストアを通じて、審査をして、代替アプリストアを認めるといったケースについては、サードパーティアプリストアに対する審査、青い部分についてはアプリによる

審査が可能だということで、例えば偽ストアについての防御は可能だろうということでもあります。

それから、ブラウザを通じてダウンロードしたアプリストアを通じたアプリ配布をするケース③と、また、アプリストアを経由せずにダイレクトにユーザーがブラウザからアプリをダウンロードすること④。これについては、サードパーティストア等に対する審査は、※になっておりますけれども、これは先日も少し議論がありましたが、いわゆるmacOSでAppleがやられている「公証」というプロセスによって、ブラウザから落とすものについて対応しているところがあるので、アプリストアやアプリについてそういうものの対応がどこまでできるのかどうかがあるということで※にしておりますけれども、そういうこととさせていただきます。

それで、アプリに対する審査について、それぞれの類型についてはサードパーティストアがやるということで、①②③はそうなっているということとあります。

それから、脅威については、単純攻撃のところはサンドボックスがワークするというところだと思いますが、窃取、ほう助については審査次第になってくるといったところかなと整理させていただいております。

セキュリティの専門家の方々が議論いただきながらこういう整理で、おおむねこういうことなのではないかという、異論はなかったところではありますが、コメントもいただいているのですけれども、ここは説明を省略させていただきます。

それから、少し専門家の方々はやはり、このiOSでのセキュリティ、プライバシーの担保として、アプリの審査はどう行われているか、なかなか専門家の方々から必ずしも見えにくい状況になって、どういうふうになっているのかは分かりづらくなっているということ。それから、現時点ではサードパーティが利用できる脆弱性診断ツールみたいなものがない状況、あるいは逆アセンブルして、ソースコードを解析することがなかなか難しいのではないかと指摘があるところとさせていただきます。このツールなどはAndroidではあるようでございますけれども、そういう少し特徴があることについて御指摘があるところとさせていただきます。

以上を考えると、代替流通経路ごとの暫定的なリスクの低い順で言うと、②①③④という順番になるのかなということとさせていただきます。

次に、セキュリティ、プライバシーを担保する措置の実現可能性・有効性について、いろいろとこちらも専門家の意見等々をお聞きしながら少し整理、御提案させていただいているところでありますけれども、まず、その前に、こういう流通経路を許容することの必要性、あるいはそれがワークするかどうかの実効性についてもここで少し整理させていただいております。

先ほど来ありましたように、やはりアプリストアのところに競争圧力が働いていないがゆえに、手数料に競争圧力が働いていないのではないかと、あるいは審査でいろいろ不透明あるいは公平ではない、公正ではないというものがイノベーション阻害になるようなこと

があるのではないかとこのところでございます。

これらについては、先ほども触れましたように、競争圧力が働いていないところについては、課金システムの利用に対する規律は十分に対応し切れない可能性があるのではないかと。それから、アウトリンクのところもアプリの特性によっては機能しない場合があるのではないかと。それから、透明性・公正性も、もちろん、Fair、Reasonable、Non-Discriminatoryな、いわゆるFrاندのようなものを規律として入れるとしても、それを一個一個チェックしていくことのコストはやはりあって、競争による圧力が必要なのではないかとこのところでございます。

次に、実効性で、アプリ・デベロッパの方の視点からすると、あまり多数のストアがあっても対応し切れないことがある一方で、例えば競争力のある手数料水準を設定するアプリストアがあれば、そこはデベロッパの方にとっても魅力のあるものになる可能性があるのではないかと。いずれにしても、数は限られるということなのかもしれませんが、そういうことでございます。

それから、ユーザーの視点で見ると、こちらあまり数がたくさんあってもユーザーも混乱してしまうところだと思うのですが、逆に競争によってユーザーにとって分かりやすいようなベネフィット、特定のカテゴリー向けのものなど、これも数は限られる形になるかもしれませんが、入る余地はあるのではないかとこのところ、ただ、もちろん、これはセキュリティやプライバシーの観点がしっかり担保されることが必要なのではないかとこのところでございます。

ここから先はセキュリティやプライバシー確保のための方法等について、これも専門家の方々のヒアリング等を踏まえて整理させていただいておりますが、アプリ審査、それから、アプリストア運営事業者に対する審査で、誰がその審査をするのかとか、方法・内容等について整理している部分でございますが、こちらは時間の関係で、少し口頭での御説明自体は省略させていただきます。

ここからが審査の方法・内容についての話でございます。

この中で、このペアレンタルコントロールが大丈夫なのかということも重要なポイントでございますけれども、こちらはAndroidで行われているファミリーリンク機能があります。Androidは、御存じのとおり、代替流通経路が認められている中で、そういう代替流通経路経由でインストールすることを許可するか否かをコントロールできるということで、これは参考になるのではないかとこのところあります。

規制・担保措置の在り方についての暫定的な評価と今後の検討方針でございますけれども、先ほど触れた類型ごとに少し評価を試みておりますが、ブラウザ経由のインストール、いわゆるタイプの4つ目でございますけれども、こちらの場合は、いわゆる公証モデルという、macOS等で行われているようなもので一定度のことができる可能性がある一方で、限界もあるかもしれない。これはアプリ個々について公証していくということですが、ここで少し限界が書いてあります。スキャンをして改ざんがされていないこと、正規

の開発者であることはチェックできるとしても、プライバシーポリシーとかのチェックは今では限界がある中でそういうことができるのかどうかといった話。アップデートファイルの自動的な配布がなかなか困難な側面があるかもしれないこと。公証後にマルウェアの存在等が発覚した場合に削除する等の問題。これは、AndroidではGoogle Play Protectのようにスキャンしていくことが導入されているわけですがけれども、そういった限界。それから、高木様からも御指摘のあったように、アプリストアで行われているようなプライバシーポリシーの開示みたいなことがブラウザから直接、アプリをダウンロードということになるとなかなか難しいということでございます。

それから、もう一つの固まりが類型①②③ということで、いわゆるストアを経由してというケースで、ストアの中にも3種類あるかと思えます。一つは、Appleがアプリストアを審査すること。2つ目は、中でも特にプリインストールされたものだけに限定するという類型。3つ目は、ブラウザを経由してユーザーがストアをダウンロードするケースでございます。

それで、アプリ審査の主体であります。ストアでありますので、ストア自身が審査をする、あるいはそれを他者に委託することもあるのかもしれませんが、先ほど触れましたように、iOSの場合は少し、アプリを審査する上での技術上の困難性の部分もあるので、そこはAppleによってツールを提供してもらおうとか、Androidでも技術面での協力はあるのかなということでございます。

それから、アプリストア運営事業者の適格性をどう担保するかということで、これについては、例えばヒアリングで聞いていただいたMicrosoftの場合は、ストア事業者に対する審査とそのほかの技術的な担保措置等の組合せによって、適格性を担保する形を取られているということでありますので、iOSの場合にAppleがそういった形で一定の合理的な範囲で一定の要件を課することは許容されるべきなのかどうかでございます。

あと、審査の方法と内容についてでありますけれども、審査の方法・内容についてはそもそも、この代替流通、アプリ配信経路を許容する目的として審査での不公正性・不透明性の懸念を解消するという、そこにも競争が生まれるようにということでもありますので、そういう意味でそれぞれのストアが独自に行うところの要素が排除されないような形が一定程度必要なのかなということでございます。

それから、以上を踏まえて、この類型①②③についてそれぞれ評価をした場合、どうだろうかということの仮定のものとして書かせていただいておりますけれども、まず、類型②、プリインストールされたストアのみの配布ということと言えますと、ストアがきちんとチェックされるということではありますが、逆に限定的になってしまう可能性があって、過度な条件とか負担、あるいはアプリストア間での不平等性が生まれてしまうかもしれない。これについては、逆にApp StoreにおけるFrاندの規律を入れることによって対処できるかどうかでございます。

類型①として、AppleによってApp Storeでアプリストアを審査するということであり

ます。これも一定程度のAppleによる審査で担保されるということでもあります。条件の問題とか不平等、同様の問題が起こり得ること。それらに対して別途の規律で対応することがあり得るかどうかでございます。

それから、ブラウザを使ってユーザーがアプリストアをダウンロードするというので、これは公証でできるかどうかの限界があるわけですが、この場合は少し、そういう意味では適格性を有しないアプリストアが参入するおそれが高くなるのかなということでございます。

そういうことで、ここの部分は多岐にわたる論点がございませうけれども、5つの論点に集約させていただいておりますが、まず、この代替流通経路を認めていくことの必要性あるいは実効性についてどう考えるか。

論点2として、代替流通経路を求める場合の考え方として、当然、セキュリティ、プライバシーが担保されることが前提条件だと思いますけれども、それに対してOS提供事業者であるAppleが一定の担保措置を講じることを許容する考えでよいのかどうか。

論点3として、それを担保する規律の枠組みとして、この様々な流通経路、様々な対応の仕方がある。多種多様な選択肢が担保措置としてもあり得るということでもありますので、何らかの規律として一定の担保措置を特定するよりは、OS事業者であるAppleにどのような形のものを選ぶかは一定程度委ねながら、それについての適切性を判断し、チェックしていくということはどうだろうか。その際に、類型①～④のうちのこの部分についてはなかなか難しいという、Appleの判断を含めて委ねていく。それが合理的かどうかをチェックしていくやり方がどうだろうかでございます。

論点4として、とはいっても、規制として求める代替流通経路の範囲として、これは例えば明らかにリスクが高いので、これは除外するといったことがあり得るのか。例えば類型④のようなものについては除外するといったことがあるのかどうかの論点4でございます。

論点5として、規制を実効あらしめるための対応で、特に審査を実効的に行うためのストアに対するApple側での一定の技術的協力といったことをも求めるのかどうかでございます。

それから、ここはストア自身の代替流通経路の話と少しそれませうけれども、今まで何度か出てきたように、アプリストアにおいての不平等・不公正・不透明な取扱いの禁止で、いわゆるFrاند、公正性・合理的であること、それから、差別のない取扱いということで、これはアプリの審査に対しても利く規律であり、アプリストアに対する審査にも規律が利くだろうということで、こういったものを入れてはどうかという御提案でございます。

もう一つ、こちらはGoogleで、これは代替流通経路を認めているわけですが、警告表示は当然必要なわけですが、過度になっていないかという問題でございます。こちらは、ヒアリングでは、引き続き警告表示等が過度になっていて、ユーザーにとっての障壁になっているという声もあれば、あまり警告表示自体を危険性に依じて区別し過ぎてし

まうとユーザーにとっても負担になる可能性があるといった声、両論が引き続き聞こえてきているところであります。

これで少し御説明させていただいておりますのは、アプリに対しての安全性を確認する手段。その確認ができるものについては表示などを少し確認できているという形で、表示に多様性を持たせる、そのための手段としてどういうものがあるかということでもあります。例えば、Google Play Protectのようなものがあるということで、それが使えないかということ。あるいはTrusted Web Activityと言われているような、ウェブ・アプリに対してストアに入れるかどうかのチェックをしているスキームがありますが、これが使えないか。もう一つは、Google Play Storeの審査結果で、そこを通過しているものについてはそれに応じた表示にする。そういったものが使えないかということでございます。

いずれにしても、こちらのもともとの趣旨は結局、アプリ代替流通経路の運営を実質的に妨げることのないようにということでございますので、これについて、もちろん、一定の警告表示や手順がなされること自体は当然に必要であり、認められることになるのですが、それが過度な場合の取扱いについては、これを独立の規律として何か禁止行為を置くよりは、各論7の代替流通経路を認めていくときにそれが実効ある形となっているかどうか、過度な対応になっていないかの規律の運用で対応してはどうかということでございます。

こちらも同様で、今、GoogleではGoogleのアプリストア経由で他のアプリストアを配信することができない規定になっていることについても、今、申し上げたのと同様の規律で、各論7で代替流通経路を認めていく、あるいはそれに対して公正・合理的な取扱いになっているかの規律の中で読んでいったらどうかということでございます。

前半の最後だと思えますけれども、これはクロズド・ミドルウェアの件でございます。これはGoogleに関してで、GoogleはAndroidオープンソースで、実はかなりの機能が、GPSとあって、Google Play開発者サービスというクロズドな、プロプライエタリな形で提供されて、結構、これは広範にわたっているために、OS間の競争に影響が出ているのではないかとございます。

こちらヒアリング等を行ってまいりまして、いわゆる端末によっては、CDDという、端末が準拠していなければいけないもの、これに準拠していないものもある。準拠していないものについてまでGPSと言われているものを適用しても実際に機能しないという、これはGoogleの主張でございます。それは確かにそうなのだろうということで、そこまで求めるのは酷なのではないか。

他方で、準拠している端末内で、例えばGoogle Play以外のアプリストアから配信されたアプリについて、GPSが適正に提供されていることが必要なのではないかと御指摘でございます。

そういうことで、これは実は結局、各論7で代替流通経路を認めていくときに、特にiOSの場合もそうですけれども、サードパーティのストア側で必要な機能がきちんと提供

されるところにも関係しているということなので、この各論7の条件として適切にそこが実効あらしめる形になっているかという形でチェックしていくことでどうだろうかということでございます。

長くなってしまいましたすみません。私からの説明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、議員の皆様から御意見、御質問をお願いいたします。 順番でいきますと、生貝議員から順番に行きます。まず、生貝議員、お願いいたします。

○生貝議員

大変丁寧な御整理をいただき、ありがとうございました。

簡単に2点に分けてなのですけれども、まず、決済システムの強制と、そして、代替的な決済システムの利用については、まさしく規律を入れたオランダ、韓国でありますとか、あとはアウトリンクについて、昨年から日本の公取委様の関与で認められたものについても、やはり様々な形で実質的にそれが困難になってしまうといったことが出てきている中で当然、エコシステム全体のバランスに配慮しながら、そういったものを、果たしてガイドラインなのか、あるいは法文そのものの書きぶりなのかを含めて、まさしくどういうことを結果として実現したいのかについて、明確な形で、できるだけ争いがないような形で規律できる仕組みの在り方が望ましいのだと思います。

あと、2点目のアプリストアの制限については、まさしくお書きいただいているとおり、様々なアプリストアの、アプリの代替流通経路を、まさにお書きいただいているように、しっかりリスクとその担保措置を評価しながら進めていくことが望ましいのだろう。そして、中身についてはお書きいただいているとおりかと思えますところ、いずれにしても、デジタル市場法に基づいて、特につい先般も各種の報道で、Appleさんでそうした具体的な対応の検討を始めたといったところがありますところ、これから1年かけて欧州でも具体的な形が明確化されてくるのだろう。

そのことを非常に注視することはもとよりなのですけれども、しかし、当初は欧州からだったとしても、やはりそれがグローバルに、共通に適用されてくる可能性は十分にある中で、ある種、そういった新しいエコシステムの在り方について、我が国としてまさに、プライバシー、セキュリティの保護を含めて、しっかりと関与していくための仕組み、我が国の文脈に応じた適切なバランスを担保していただくための当局の関与の仕組みをどのようにつくっていくのかという観点も重要になってくるのかなというものを感じているところであります。

まずは簡単でございますが、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、お願いいたします。

○上野山議員

上野山でございます。非常に詳細な御整理、ありがとうございます。私からはAppStoreと別の観点で、新たな顧客接点、ボイスアシスタントやAI回りで、足元半年で結構大きな変化が起こってきており、競争の観点でも幾つか論点が増えてきているような気がしてまして、ここの市場関係のアップデートをさせていただきます。

ボイスアシスタントに関しては、半年前議論したときは発展途上なので状況を注視して迅速に対応。基本、これでオーケーだと思っておりますが、状況は半年で結構変わってきていると思います。これまでの議論ですと、ボイスアシスタントはあくまで新たな顧客接点のゲートウエーとして捉えてみよう。そうなったときに競争上の観点は2個あって、1個目は現状のOSのOne of applicationとしてのボイスアシスタントで、これはデフォルト設定の議論ですね。ただ、まだあまり使われていないから今後注視です。2個目の話はまた別で、ボイスアシスタントの中でアプリが動くみたいな未来もあるねみたいな、これも今後注視しましょうという議論の整理で終わっておくと理解しています。

一方で、ここ足元半年で起きている話は全然違う観点でして、このボイスアシスタントを動かす巨大なニューラルネットワーク的なソフトウェアが、言い方は難しいのですが、どっちかという顧客ゲートウエーとしてではなくて、次世代の新たなOSとしてボイスアシスタント（AI）みたいなものが機能していく可能性がある話がありまして、産業インパクトとして出始める予兆があるのが今、足元だと思っております。もちろん、今回の議論がどれぐらい未来の射程を捉えるかという議論はあるのですが、5年スパンとかで捉えるとすると、論点としては考慮しておくべきだと思っております。未来の解像度を上げる意味でのコメントです。

それで、この次世代の新たなOSとしてのボイスアシスタントとは何かという話なのですが、最近だとチャットGPTと呼ばれているようなものとかがすごく業界を騒がせていて、簡単に言うと、人と人が話すかのように話すようなモデルが結構盛り上がってきている。これはボイスアシスタントとしてモバイルアプリ、モバイル端末の上にアプリケーションとして乗ることだけではなくて、そのモデルの上になんかアプリケーションが芽吹き始めているのです。そのニューラルネットワークを使った形でのアプリが今、アメリカでどんどん増えてきていますので、この議論はある種、過去のOSを議論したときとかなり相似系の競争上の論点が生まれる可能性がある。

そういうことで、これは未来の話をし過ぎているように見えるかもしれないのですが、これがどれぐらいの時間軸かということの私の仮説ですが、まず、いわゆるOSの世の中を覆っていくときのスピードよりもかなり早い可能性が高いと思っております。アメリカでは2021年、2022年、まさに足元、1000億円ぐらいの価値がある会社がぼんぼん生まれてきている。これが2023年から5年ぐらいで日本側に広がってくると思っております。そのちょっと先みたいところで、ここのいわゆる巨大なニューラルネットワークで新たなOSとして動くボイスアシスタントみたいな、要するにバックエンドで動く領域がかな

り影響力を増すと思っていますので、ここの観点は一個考慮しておく必要があると思っています。

完全にまだお伝えし切れていないと思うのですが、今、全く議論のフォーカスは当たっていないのですが、足元は結構すごいスピードで動いているので、アップデートということで、私からのコメントでございます。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、川濱先生、お願いします。

○川濱議員

どうもありがとうございました。この複雑でややこしい問題を明確かつ詳細に検討していただきありがとうございます。とりわけ、今回の報告書を読んで、論点の相互関係とか整理の仕方が非常に分かりやすく思います。これから詰めていくべき部分、特にアプリストアに関する問題点の詰め方などで、かなり焦点を絞られてきたと感じます。何よりも、その方向性や結論もおおむね賛同できるものだと思います。

今後も視野に入れた問題で考えていくと、やはり興味深いのは、代替流通経路の導入の問題です。これはかなり本格的に法的に明確な形で介入の形態を変えていく以外には対応はできないことなのではないかという印象です。

もう一点は、そういった対応策の検討にプラスアルファした上での具体的な考察において、オプションごとの潜在的に抱えている問題点が指摘されたことも重要だと思います。これらのオプションを考えると、従来の競争法類似の観点からの追加的な介入の法的な形式もイメージできるように思います。法学の用語では、ルールとスタンダードの区別というのがございますが、スタンダード的なもので各種運用を考えながら介入していくという競争法的なものの介入がやはり事後に担保されていく必要がある形の2段階構えになっているのかなという形で理解いたしました。

それと、その関係で必要な、各論7に関連して、他の分野における様々な介入形態が結局、この各論7のアプリストアの問題に対して必要であることが非常に有機的につながっていることが説得的に示されると思って、これは非常に分かりやすく、かつ重要なことなのだろうと思うのです。

1点、気になったのは、さはさりながら、これは各論7の観点からの介入以外に、競争圧力としては限定的だけれども、やはり現在、限定的な競争圧力をさらに低下させており、かつそれに関してはあまり合理的な説明ができないような問題点も指摘されていることから考えていくと、例えばウェブ・アプリの問題にしても、競争圧力は限定的にしても、問題なく入っていくことはやはり将来のイノベーションの種になるかも分からないということから考えていくと、そういったものの芽を摘まないような形での何か規制の在り方も考えていったほうがいいのではないかという印象を受けました。

これは私の読み方が間違っているのかも分からなくて、各論7に統合するだけではなくて、その各論的部分も作文上は残るはずだから、そう考えればいいのかも分からないですけれども、その点が気になった点でございます。

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。

ここままで事務局からリプライをお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございました。

生貝先生の御指摘はそのとおりだと思いますし、私からコメントは特にございません。

あと、上野山さんの御指摘も、いつものとおり、ありがとうございます。最新の動きをこちらはまた別途いろいろと教えていただければと思います。

川瀆先生の御指摘で2点ほど、むしろ私から確認といいますか、今、途中でおっしゃった1点目として、代替流通経路について介入の形を変えないと対応できないという御指摘があった部分。これがどういう意味だったのかというのが少し、すみません。私の方でよく分からなかったので、御解説をいただけるとありがたいと思ったのが一点。

最後の点はおっしゃるとおりであります。途中、私の説明の中で今日は省かせていただきましたけれども、競争圧力の中ではアプリストアの閉じたものだけではなくて、ウェブ・アプリも競争圧力としてあって、そこはそこでしっかり手当てしなければいけないが、ただ、おっしゃるように、どこまでの圧力になるかというところで現時点ではなかなか、今のアプリとの関係でどこまで行くかというところの限界も現実にはあるのかなというところで、ただ、そちらはそちらで手当てするという事かなと思っております。

以上です。

○依田座長

それでは、2巡目に参ります。

伊永先生、お願いいたします。

○伊永議員

ありがとうございます。私も御説明と資料を見まして自分自身の考え方も整理された気がします。アプリ決済手段の拘束と、代替的流通経路について、こう考えたらどうかという一つの考えをお話したいと思います。

まず、アプリの決済手段の拘束について、確かに0.3%に30%の売上げが偏っているというのは、要は非常に売れているアプリにつきましてはアプリストアが手助けをせずとも買ってもらえる状態にあるといえ、それとの対価の見合いでペイしない、サービスに見合っていない状態になっているというのはなるほどと思いましたが、ここに手をつけるのは、政府として介入するのは難しいかなと思います。

もう一つ、アプリ購入とアプリ内課金を分けて考える話も現在の現実を前提とします

とそのとおりだなと思ったのですが、アプリ内課金に関しては決済拘束を外して自由にする、外で外部課金してもらうことになる、結局、フリーミアム化が進み、アプリ内課金だけのものになってしまうと、アプリストア自体の対価がゼロになってしまうことになるような気がします。それもそれでサービスと見合っていない、対価が見合っていないことになるので、あまりここで勝負しないほうがいいかなと思いました。自由に任せつつ、やはり競争的な牽制を高める手段を追求していくべきではないか。ここはよくて、ここは悪いという判断はあまりやらないほうがいいかなと思いました。

その上で、代替的流通経路が現実味を帯びて考えられるようになってきたのは、すごくこの問題への対応としては進んだと思います。ありがとうございます。こちらを進めていくべきではないかと思いました。①から④までの手段についての論点が出されていましたが、私もこの案に賛成で、さらに進めていくと、②をマストにしてしまっただけが、これが一番セキュリティ等も確保できることは明らかなようなので、①③④を取る場合でも②は外せないということにさせていただいて、その上で①③④については④も外さないで、技術の進展であるとか評価体制の深化に応じて、追加的に対応していただくことにすればと考えます。②だけでも相当な競争的な牽制力が働くようにも思いましたが、代替的流通経路を確保することを義務化してもらい、その橋頭堡として②を位置付けてプリインストールした代替アプリストアを実現してもらえればと思います。

これは結局、事務局案と同じとの認識です。DMAでも同じだと思いますが、それ以外の手段も、正当化理由次第ですけれども、それに応じて前向きに検討してもらい、我々の方でなぜできないのかを追求していくやり方をすれば、決済手段の拘束自体は結果的に中心的な問題から外れてくるのではないかと思いました。自由な決済手段をそれぞれのアプリストアで取ってもらうことになろうかと思しますので、対価の問題に手をつけなくても済むので、お示しいただいた案を進めていくのに賛成したいと思います。

以上になります。

○依田座長

ありがとうございます。

続きまして、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。今回、非常に多岐にわたる論点を詳細に整理いただき誠にありがとうございます。今、ここで競争法の先生方がいらっしゃいますので、私はビジネスよりアプリ開発運用から見た視点でお話しさせていただければと思います。

論点が多い中、これは一つ一つ触れていくべき、そして、触れていただいていると思うのですが、エコシステムにおけるインパクトの順に見ていくのかなと思ひまして、一方、エコシステムの各プレーヤー、つまり、アプリストア、アプリのデベロッパ、そして、ユーザーの立場によっても見方が変わってくると思います。例えばアプリ開発において、アプリのデベロッパからすれば、Apple、Googleのアプリストアはある種の絶対的存

在であって、普通のデベロッパからすると、やはりなかなかこういう選択の余地があるとか、そういったものは考えずに、どうやってアプリストアに順応してうまく稼いでいくかを考えてしまう。どちらかという、アプリストア内のアプリ間競争はあるのですが、最初からアプリストアに入れることによって最初から大きな市場にアクセスできる便益を享受できているなどデベロッパは思っていると思うのですよ。そこで今度、アプリを使っているユーザーからすれば、アプリストアという、ここでもお示しいただいているような、一定の安全性を担保してくれている中央集権的存在がすごく便益があるということで、そこも何か普通のユーザーからするとあまりここでいろいろ考える余地がないということがまずあると思います。

そこで、各アプリストアの事業戦略上の違いなのですけれども、Apple、Googleがこれまでにデベロッパとユーザーをこの便益によってロックインして行って、プラットフォーム化した上で手数料課金していく戦略が功を奏していると思います。ここに競争上の問題があるかどうかという話をずっとしていると思うのですが、ここでお示しもいただいたように、Microsoftがアプリ内決済において自社決済システムを利用することを求めないという話もあり、Apple、Google、Microsoftという、この大きな3社が各ユーザー、デベロッパをプラットフォームとして囲い込むためにそれぞれ少しずつ違った戦略を取っている、または取っていくことがあるので、ある種のここでの競争は個々の事業戦略の違いが出ていて競争しているということで、もしかしたらMicrosoftがベストだと考えることがユーザー、デベロッパにとって便益と感じてこちら側に流れていくこともありますし、プラットフォームからすれば、ここを少しずつ戦略を変えていくことによって、ほかのアプリストアからユーザー、デベロッパを取っていくこともあろうかと思しますので、一概にここは皆、同じ戦略で3社が均衡して、あまり競争がないということではなく、事業戦略が変わっていくのかなという気もしたところはございます。

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、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。幾つかありまして、我々はこれ、プラットフォームビジネスをつくる側を支援する立場なので、その立場から、今回のもの全体をどのように整理することになるのかお尋ねするという観点から幾つか指摘させていただきたいと思います。

まず、プラットフォームサービスをやるときに、例えばクラウドファンディングプラットフォームですとかAirbnbみたいなシェアリングエコノミーものですか、いろいろありますけれども、ああいうものは全部同じモデルになっていて、それと今回のアプリストアは、法律的に見たときのモデルは全く一緒となっているわけです。基本的にはユーザー、事業者もしくは供給者側に何を提供しているかということ、お客さんを見つけやすくなるよ

うなシステムの提供とトランザクションを発生させやすくするような決済手段の提供。この2つは必ず、どのプラットフォームもやるのです。こういうふうになっていまして、アプリストアについてもまさにそういうモデルです。まず、こういうふうになっているわけです。

今回おっしゃっているのは、全体的にこのプラットフォーム、アプリストアの立場がすごく強くなってきてしまって、事業者がほかのところに移ろうと思っても移れなくて、泣く泣くここにいななければいけない状態になっていることに対して何かしなければいけないのではないかという大きなトピックがある中で、プラットフォームが基本的に提供しているはずのユーザーとのトランザクションを発生させやすくする機能と、決済の機能。この2つを別の機能だというふうに見た上で、それぞれ外部に開放せよという話をしているのだというふうに全体を捉えるのだろうと理解いたします。

こういうふうに理解したときに、では、アンバンドルしたところの決済ということになりますと、この決済は今、日本だと決済手数料は基本3%ぐらいになっているわけです。この3%が高いとか、いろいろ言われているわけですがけれども、現実問題として、今、決済手数料3%が大体、この日本のプラクティスです。そのプラクティスとの関係で今回、彼らがここをアンバンドルして、もし自分のプラットフォームで決済をやるのだったら3%ですという主張を仮にしたときに、それがアンフェアだという主張になり得るのかということは考えなければいけなさそうだなということがまず一点。

2点目、システム提供といって、要するにトランザクションが発生しやすくする部分です。ここの部分は10%が妥当ではないかとか、何か適当なことをみんな言っているわけですがけれども、そんなわけはなくて、これはプラットフォームを見ていただければ分かる通り、みんな30%とか20%とか取っているわけです。ここには決済手数料も入っていて、この20%、30%ということを行っている感じになっているわけです。

Airbnbさんは、今、見たところ、15%と言っていて、これは提供側と出している、買う側、一般ユーザー、両手から取っていて、提供側からもらう分を下げている。こんなモデルになっているわけですがけれども、いわゆる15%とか25%ぐらい、もしくは30%、今、ネットで見たところ、例えばスペースマーケットさんは30%だと書いてありましたから、そのぐらい取られているのが現状です。まず、ここをちゃんと、今、マーケットが幾らでやっているのかは踏まえていただく必要があるし、そうではないとモバイルプラットフォーム、今回やられているAppleさん、Googleさんに納得いただけないのではないかな。すごい感情的な議論のように聞こえているので、ここはやはりちゃんとやらないといけないのかなと感じましたというのがあります。

次に、このアウトリンクみたいなものも、プラットフォームは普通、外に人を逃がさないようにするということなので、いろいろ制約を加えることをやるわけです。例えばクラウドソーシングみたいなものだと、外でやられるとビジネスが成り立たないから、それを制限することを行っていますというのがまず一般プラクティスとして存在しています。

ただ、今、アプリストアは余りにも強過ぎるものだから、そこにアウトリンク制限というのを彼らに対しては禁止することが必要で、それによって新しいアプリストアなりなんなりを生む何か政策的な理由があるのですと説明する必要があって、アウトリンクは不当だみたいなところから始まると、実務の前提というか、常識を踏まえていないような議論になってしまいます。まず、プラットフォームビジネスの常識を踏まえていただいた上で、あなた方はちょっと強すぎるので例外ですという話をしなければいけないだけに、そのロジックをちゃんとつくっていただきたいというふうになるのだらうと思いました。

あと2点で、ほかの代替経路を認めますという話をしたときに、プラットフォーム側からすると、何を代替経路の提供者に対して要求するかというと、レベニューシェアを要求するわけです。このレベニューシェアを要求するモデルになったときに今、一応、Frاند的な話はしていただいているのです。

では、ここに具体的なFrاندはどういうことだみたいなことを考えたときに、いわゆるSEP、標準必須特許があるときに、パテントプールみたいなものが存在してみたいな話の中でのFrاندの議論をそのまま持ってこられるのかどうかあまりよく分かりません。なぜなら、彼ら自身が自分でプラットフォームを提供している状態になっていて、別の人が入ってきますというときに、では、別の人たちに公平で合理的なみたいな条件を提供しましょうということになりますと、自分で全部取っていた場合と比べて自分たちがへこまないような条件を設計してきて、これでみんなやってくださいと。要するに、もしあなたがこれをつくったら私の収益が減る分を、こういう条件であればこれはコンペンセートできるのでFairだし、公平ですねと言われたときに、それに対してあらがえるのだろうかがよく分からないと感じました。

最後は、上野山さんの言った、多分、ジェネラティブAI、生成AIの動きを言っているのだと思いますが、これはボイスのところに限らず、今、全ての領域がそういう状況になっているわけです。御案内のとおり、どういうモデルになっているかというと、皆さん、Stable Diffusionとかを御覧になっていらっしゃると思うのですが、ほかの人の権利を侵害せずに、自分で検索ではなくて、AIがコンテンツをつくり出すというモデルにできる話になるわけですが、そうすると、これを例えば、これは基本的に検索の次の技術という言い方を最近、ビジネス的には多分しているのだと思うのですが、今まではこれは検索で、もともとサイトが存在することを前提にユーザーが何か知りたいという、では、ここに書いてありますといって検索を出す。それで、出す代わりに大元の情報が書いてあるところからお金をもらう。こんなモデルになっていたわけです。

次に来るのは検索を出すのではなくて、クエリに対して学習してしまったAIエージェントがそのまま答えてくるモデルになってくるわけで、このジェネラティブAIの検索に代わる勢いは多分、広告モデルみたいなものが今までのようには成り立たないという話があるので、Googleの代表も、うちは生成AIのモデルは今ではできないと言うわけです。それは広告が成り立たないからだと思うのですが、そういう状況が現状存在していて、

この画像生成のスピードはこの半年ぐらいですさまじかったので、しかもそれを応用したゲームとかなんとかのアイテムづくりみたいなものがどんどん出てきているみたいな話なので、上野山さんのおっしゃるとおり、ここは結構すごいスピードで来るはずだというのは正しいかもしれないとは思っています。これが競争の議論にどういうふうにつながっていくのかは若干分からない部分もあり、少なくともGoogleみたいなモデルがディスラプトされますねという文脈なのか、何か別の文脈なのか。この辺はまだ見えていないような感じはするのです。全般的にこのイノベーション領域ではそういうことが起こっているというふうにエンジニアではないビジネスなのか法律なのか分からない立場の人からは見えませんでしたということでございます。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、ここまでで事務局から何か御意見、リプライはございますでしょうか。

○成田審議官

いろいろとコメントをいただきましてありがとうございます。

まず、伊永先生からのコメント、御意見についてでありますけれども、すみません。私どものペーパーが少し誤解を生んでしまったかもしれないのですが、おっしゃるように、では、対価が適正な水準なのかについて、何か国でそこを判断することを言っているわけではなく、ただ、対価の回収だということに対しての受け止めを声としては聞いてきているという御報告だったわけですから、問題はこの対価が何%でなければいけないということを決めるよりは、そこに競争圧力が働いていないのではないかということについてどう見るかなのかなと思っております。

それから、それと同じことなわけですが、議論の中ではアイテムの購入と課金との考え方、見方、受け止め方を書いておりますが、では、これも規律としてそれを分けて、こっちはこっち、こっちはこうしましょうとかということ国で言うよりはそこも、まさにおっしゃったように、自由に任せながら競争に委ねて行って適正なものに収れんしていくことに持っていく趣旨でありましたので、そこはすみません。我々の御説明、紙の作り方が誤解があったかもしれないと思っておりました。

塩野先生からおっしゃっていただいた点もありがとうございます。おっしゃるように、ストアなりによってタイプが違うわけですが、恐らく問題はユーザーにとってもデベロッパにとっても、iOSならiOSで囲まれた世界であります。今、そこに入ってきて、そこで競争されているわけではないものですから、では、そこをどうするかをもう一つ考えていく必要があるのかなとは思っております。

増島先生からも幾つか御指摘をありがとうございます。まず、アンバンドルをしてということありますけれども、先ほどの伊永先生のお話と同じで、国として30%がどうなのかについて何か決めに行くというよりも、まさにおっしゃっているように、ストアがか

なり特殊なパワーを持ち、影響力を持ち得る状況になってきている中で、そこに競争圧力が働いていないところについて何らか手を打つべきではないかという議論の展開なのかなと思って、その説明の仕方をもう少し工夫するよということの御指摘は承りましたが、そういうことかなと思っております。アウトリンクでも同じ話だったのかなと思っております。

それから、Frاندのところは、おっしゃるように、いわゆる特許のところと同じ文言を使って、これはDMAでもそうなっているところはあるのですけれども、基本的にビジネスユーザーに対しての審査の在り方を含めた部分でそれがFairになっているかということでもありますので、特許のあれと同じものだというふうに想起させるような形にならない形でどういう規律の置き方があるのかを考える必要があるのかなと思ったところでございます。

取りあえず、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、第3グループに行きまして、泉水議員、お願いいたします。

○泉水議員

ありがとうございます。泉水です。私もそれぞれ2つの大きな論点かと思っておりますので、それについて申し上げたいと思います。

第1の論点であります決済・課金システム等の問題についてなのですが、これについて、このあたりは世界的にも大分整理されてきたと思っております、それが今回の報告書でもかなりきれいに整理されてきていると理解してございまして、基本的にこれでいいのかなと思ってはいます。特に課金等について、結局はアプリストア間の競争を促進することによってどれだけ競争を導入できるかという点がポイントかなと思っております。

その関係で今、出てきた、つまり、ダウンロードとその後のコンテンツの購入。この区別なのですが、伊永先生のおっしゃることはもっともだと思っておりますけれども、他方において、これは物によるのだと思うのですが、やはりダウンロードとか購入と、それから、コンテンツのその後の購入というか、その後の供給を区別できる場合は多分あるのかなと思っていて、すみません。私はよく技術のことは分かっていないのですが、例えばリーディングアプリですね。本とか漫画を読む場合にはリーディング用のアプリをダウンロードして、その後で本のコンテンツを買ったり漫画コンテンツを買う。後者の費用が圧倒的に高いわけですね。このような場合に本とか漫画のコンテンツについても、どこからダウンロードしたかによって、そこからダウンロードできなかったからということで手数料とか課金がそちらに集中するのは、もちろん、事業者としては当然、そういう価格の戦略をしたいのは分かるし、事業者から見れば経済合理的だと思うのですが、後者の課金方法が前者により拘束されることは説明にならないのかなというところがあるので、そうすると、区別する理由はあるのかなと。

ただ、では、それはどうするのかというのは、結局は決済システム等による競争とか代替的な手段ができるだけ導入でき、制限されているのだったら、その制限を解いて、代替的な決済システム等を導入することによって競争を促すことになる。そういうストーリーで書かれていると思いますので、先ほど成田さんもそういうふうにおっしゃっていたと思います。そういうことでいいのかなと思っております。これが第1点です。

第2点が、論点7です。アプリストアの拘束に関して、あるいはそれ以降の論点、サイドローディング等についてですけれども、いずれにせよ、結局は論点7に帰着はするのだという説明で、この問題点は結構、中間整理以降の意見募集等でもいろいろな意見が出てきたところではありますが、その中で、その後、ヒアリング等をされまして、かなりきれいに整理されてきたと理解しています。

こちらについても、結局はアプリの代替流通経路をできるだけ確保することによって、競争を促進することによって解決しようという方向にあるというのも同じ構造だと思うのですが、その中で、川濱先生等もおっしゃったように、現実的ではないかもしれないけれども、④も含めた競争圧力も含めて、そういう形で、もちろん、②でも十分な競争圧力になるとと思いますが、そのような形で競争を確保していただくのがいいのではないかということで、基本的にはこの報告書のような内容で大きな違和感はないと感じております。

Frاندの話ですが、私は時々しか出席しておりませんので全体の流れは理解していないかもしれませんが、あまりこれまで議論はされていなかったと思うのですけれども、他方では成田さんがおっしゃったとおり、DMAの中に入っていますし、つまり、Frاندは基本的にはSEPの話なので、共同行為の話だと思うのですが、他方ではDMAの中では単独行為、支配的地位の濫用に近いような行為類型としてFrاندの話が出てきております。

それから、競争法の世界ではEUの、あるいは例えばフランスのGoogleに対する支配的地位の濫用の一例があったと思いますが、その中でもやはりFrاندの、まさにFrاندという名称が出てきていますし、ほかにも欧州裁判所の判決の中でも出てきたように記憶しておりますので、日本ではまだあまり見ないと思うのですけれども、欧州の事例を見ていると割とそんな違和感はないなという印象を持っています。

簡単ですが、私からは以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、オブザーバーの仲上様、お願いいたします。

○仲上オブザーバー

今回から参加させていただいております仲上と申します。これまでの議論を追わせていただきながら拝見させていただいているのですけれども、非常に多岐にわたる内容について整理いただいております。非常に理解がしやすい形になっているかなと思います。

簡単に自己紹介させていただきますと、私は日本スマートフォンセキュリティ協会の技

術部会長をやらせていただいております、日本スマートフォンセキュリティ協会自体は今年で10年目になる団体なのですが、スマートフォン端末を日本で開発していく上でセキュリティの考え方がなかったところから、端末メーカーさん、キャリア様等に、それから、セキュリティベンダーに参加いただいて、スマートフォン絡みでセキュリティについて全般的に対応させていただいているところがございます。その中でアプリケーションのセキュアコーディングですとかセキュア設計に係るところ、それから、ユーザー様でどのようなスマートフォンに関してアプリ被害が起こっているのかについて調査を行っております。

今回、アプリの流通について、主に利用者保護のセキュリティ観点からコメントさせていただければと思っております。

今回整理いただいた中で、様々な形で、4つの形でアプリケーションの配布をされていくという御検討をさせていただいていると思うのですが、1点、これは我々もパブコメをさせていただいたところではあったのですが、ワーディングの問題があるかなと思っております。サイドローディングという言葉を使っているかと思うのですが、サイドローディングはそもそも論で言うとやはり公式以外のアプリケーションのインストール方法という位置づけになっておりますので、今回議論されているサードパーティストアはあくまで公式的なストアというふうに見られるべきものかなと思っておりますので、現時点では、特にiOSについては、App Store以外のものは外からの導入になるのでサイドローディングという整理にはなってしまうのですが、今後展開していく上ではサードパーティの公式ストアというふうに考えていくと、それがサイドローディングかという、それはサイドローディングというキーワードには当たらないのかなと思っております。

やはり現状を見てみると、サイドローディングの許容については、Androidでいうところの提供元不明のアプリのインストールを許容する考え方になっておまして、これはブラウザからアプリをインストールすることなので、それが利用者にはマルウェアという、いわゆる不正なアプリケーション、自分の端末に入っている電話帳にマルウェアを広げていくような活動を行ったりするようなアプリが入れっ放しになっているような非常に大きな問題になっているわけですが、そのサイドローディングと同じに思われてしまうことによって議論が進まないことはあまり望ましいことではないかと思っておりますので、このあたり、このサイドローディングというキーワードの使い方の整理を分かりやすいようにしていただくとよろしいのではないかとと思っております。

それから、アプリ代替経路における2つ目なのですが、アプリ代替経路におけるセキュリティの確保という観点では2つありまして、正規なサービスが提供するアプリケーションが悪用されることを防ぐ意味での脆弱性検証。こちらは公式なアプリケーションストアとかでもやられているというふうに内部でおっしゃられているところ。どういうことがやられているかというのはなかなか見えないところですが、そうですし、アプリ開発

者の皆様が自主的にやっけていただいているところもあるかと思ひます。こちらがセキュリティ的な観点での一つ。

もう一つは、悪意を持った開発者による不正なアプリの配布を阻止するという観点があるかと思ひます。アプリの脆弱性検証という観点ではアプリ事業者とストアが考慮すべきことかと思ひますので、後者の観点においてはやはり被害が一般の利用者の方に生じない観点が必要であるかと思ひておひまして、このあたり、AppleさんのApp Storeに制限されているところがそれを担っているという主張もされているかと思ひますが、サードパーティストアが公式に認められていく過程でもこういった観点が必要にはなってくるのかなと思ひておひます。

意見としては以上となります。

○依田座長

ありがとうございます。

続きまして、日高様、お願いいたします。

○日高オブザーバー

前半部分が出られていなかったのでピントがずれるかもしれないのですが、ここまでの議論の中で、アプリの開発者、アプリ自体をつくる側の立場として幾つかポイントがあるのかなと思ひました。

まず、アプリストアの部分に関しては、記載いただいている整理が開発者としても論点は納得感があるものになっている。これを整理することで公平な競争が促進されるのを期待したいところが一点です。

プラットフォームとしての見え方について、ソフトウェアの観点、ソフトウェアサービスの観点で言いますと、アプリが初回ダウンロードする経路は、App Storeで発見してダウンロードする入り口以外に、ウェブサービスを同時に持つ事業者が今、非常に多い状況になっておひましてサービスをユーザーの手元で使いたい場合、当然、ウェブブラウザとかアプリとか選択肢が幾つかあるような状況にはなるかと思ひますが、どのような選択肢を取るにしても、モバイルOS上ではウェブブラウザでの利用があまり体験としていいものではない、技術的にアプリに比べてレスポンスがよいものではない、もしくはSafariであったりChromeであったりというブラウザ技術の部分で未提供の機能が多くて思ったように使えないといった事業上、サービスを実現するための、ソフトウェアを実現するためのハードルが高いケースがあります。こういうときは、アプリ開発という手段に行き着くパターンがあります。この辺のサービスを使う経路がプラットフォームという議論をするときに、アプリストアだけの観点ではなくウェブの観点も併せて議論を進めていくことが一つ、公平競争という観点では技術的課題が明確になってよいかという点。

これに引き続いて、決済やアプリ内課金の話も先ほど少し出ておひましたが、そういうウェブでも使えるサービスを提供するのにアプリで課金しているのと、ウェブと二重価格となっています。課金する入り口やタイミングによって価格形態が変わってしまう事象も起

きていますので、少しそこはいびつなのではないかというのはソフトウェア開発者の観点では思います。もちろん同じサービスを提供しているにもかかわらず入り口によって値段が変わるのは他分野ではよくある話ではあるのですが、結構、ソフトウェアの世界ではモバイル分野で顕著に見るような現象になりつつあるところが一点、懸念としてある状態です。

この現状の問題も認識いただいていおり、代替流通に関しても今後議論が必要なのはそのとおりです。現状、ソフトウェア観点でのコメントとしまして、公平流通部分では今、Android、iOSを分けて議論されているのですけれども、ソフトウェアの技術的にはAndroidもiOSも、そして、Windowsのようなモバイル以外のOSであっても同じような基盤で開発できるようにしましょうという流れがありまして、マルチプラットフォーム対応というアプリ開発技術です。その辺を考えたときに、サードパーティの公式ストアがもしかしたらiOSもAndroidも両方提供可能になる形の未来も当然考え得ます。特に現時点ではiOS側、Android側どちらもアプリストア拘束の議論がありますが、サードパーティアプリストアが認められるとアプリ開発者の競争力をそがずに、より広い可能性が追求できるのではないかと思います。

それと、先ほども御指摘のあったサイドローディングについてなのですが、これも資料中で公証システムという形で、電子署名や認証局のようなシステムで担保するところも触れられていたかと思えます。現状、アプリの配布形態が公式ストアに依存している認知の中で、サードパーティのアプリストアを実現するにしても、公式以外の仕組みが提供されていない、非常に原始的な環境です。ここでサードパーティアプリストアを認める・認めないの二次元の比較ではなくて、この後の整理の中では、たとえばアプリ審査のスキームを分割して、その審査の結果を保証する署名を行うなど、技術的な保証を与えることでアプリストアの中だけではなくて、いろいろな流通経路で保証できるようになる可能性もあります。そのために署名システムのようなものを整備しましょう、といった議論の広がりや、まだまだあろうかと思えます。今後の議論の中でもう少し深められれば今あるサイドローディングに対するイメージとは違うマーケット像が作れるのではないかと期待しています。

以上でコメントとなります。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、最後に、お待たせしました。増田様、お願いいたします。

○増田オブザーバー

全国消費生活相談員協会で理事長をしております増田悦子と申します。このたび、オブザーバーにさせていただきますありがとうございます。私の団体は、全国の自治体の消費生活センターに勤務する消費生活相談員を主な会員とする団体でございます。

このたび、決済・課金システムについての意見として、消費生活相談の現場では、オン

ラインゲームが主な事例になるかと思うのですけれども、未成年者契約の取消しをするときに、プラットフォームのアプリストアからダウンロードしたような場合はプラットフォームに申入れをして対応していただくことが今、行われています。今では一定の条件をクリアすると取消しを認めてもらうことが多くありますので、相談現場では非常に役に立っている、大変有益な対応をしていただいていると思っています。

ただ、必ずしも一定条件だけで済むわけではございませんので、個別の事情があるような場合はプラットフォームとの話し合いはうまくいかず、ゲーム事業者との話し合いになります。そうした場合に、事業者が消費者の個人情報であるとか、それから、幾ら課金したのかという個別の情報が伝わっていないようなケースがあって、それによってできないのであるという意見をもらうこともありますし、それから、悪意がなくても、どこに申入れをしたらいいのかが分からずに、ゲーム事業者とプラットフォームと、両方に申入れをしてしまったようなときに二重に返金されてしまったようなケースも聞いたことがございます。ゲーム事業者とプラットフォームとの関係、コミュニケーションがもしかしたらうまくいっていないようなケースがあるのかなとも思います。

同様に、今、サブスクのアプリがよく利用されていますけれども、通常は契約の相手方に解約通知を出せば決済も当然止まる認識でいますので、最近が表示が丁寧に表示されつつあるのですが、やはりその固定観念があるものですから、外部のプラットフォームにあえて決済を止めることをしないケースがあって、ずっとアプリは使っていないのに引き落としだけされていたようなケースはあります。やはり分かりやすい表示は原則必要だとは思っているのですけれども、アプリ事業者内での決済ができる、あるいはもし選択ができるのであれば非常に分かりやすいような、簡易な方法で解約ができるようなことが必要かなと思っています。

最後に、アプリストアのサイドローディングについてなのですが、iOSによる審査のレベルとか公平・中立的に行われているかというのは消費者には全く判断ができませんので、やはり企業全体を見て信頼性が高いかどうかで判断していると思います。新たなアプリストアが公平・中立で信頼も置けるものであれば、それを大前提として、かつカテゴリー別にアプリストアが提供されるようなことであれば消費者としては非常に使いやすいただろうと思います。新たなアプリストアが作られて、それが信頼できるものであれば、今、行われているリスクが高いサイドローディングをしてしまってトラブルになっていることの未然防止にもできるのかなとも考えているところです。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、以上の4名に対して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、泉水先生の話は、私からコメントはございません。

仲上様からいただきました、まさにサイドローディングという言葉の印象の問題の御指摘がありましたけれども、これはどういう結論になるのであれ、特にユーザーの方々の不安がないような形での言葉遣いも含めたところは必要なのかなというのを改めて感じたところです。そこは考えていく必要があると思いました。

それから、いただいたところは非常に参考になるお話を多々いただきまして、私どもで何かコメント、意見をするとところはなかったかなと。それぞれしっかり受け止めて、再度、整理できればと思ったところでございます。

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。

お時間が多少押しておりますので、第1議題につきましてはここまでとさせていただいて、次の議題に進みます。

まずは、事務局から、資料を基にプリインストール、デフォルト設定関係の論点について、10分ほどで御説明いただいて、その後、議員の皆様から御意見や御質問をいただきます。議題2については、先ほどとは逆順で、お一人3分程度で御意見を伺う予定でございます。

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、後半で、デフォルト、プリインストールの関係でございます。

こちらは、中間報告で提起いただいたオプションは3つございまして、一つはデフォルト設定の変更において、ユーザーが選択しにくくなるような非中立的な方法だったりとか阻害、自由な、自律的な意思決定を阻害するような行為は控えるべきではないかというオプション。オプションBでございますけれども、さらにもう少し突っ込んで、ブラウザと検索エンジンという、より影響度の大きいものについては選択画面のようなものを導入してはどうかということ。それから、オプションCとして、プリインストールされたものについてアンインストールできるようにということでオプションをいただいたわけです。こちらはオプションごとに検討を整理させていただいております。

まず、オプションAです。非中立的な表示とか、そういう知らせ方はどうかということでございますけれども、この必要性につきましては、今、公取委さんでもユーザーの方々に対してのアンケート等をやっていただいておりますので、それを踏まえて再度検討していくということかと思いますが、それを前提に、対応策の具体的な設計について、3つの観点から整理させていただいております。

仮にこういう規律を考えるとときに、規制の対象、規律の対象となるアプリは一体何なのかでございますけれども、これはもともと自社優遇の懸念から来ている部分が多いかと思

いますので、そういう意味で、OS事業者の自らのサービス・製品などが対象となるということなのかなということが1点目。

2点目でございますけれども、このデフォルト設定の問題はどここの部分でのデフォルト設定なのかも考える必要があります。ここは中間報告で必ずしも明確になっていなかった部分であります。一つはもちろん、OS上での機能の設定としてデフォルトになっている、あるいはアプリやウェブサイトで呼び出す場合にデフォルト設定されたもの。これはOSで設定されているものが立ち上がるということなので、OS上でデフォルト設定される自社のサービスが対象となり得るのかなということ。それから、ブラウザでも、検索エンジンなどがデフォルト設定されておりますので、こちらも対象になるのかなと。一方で、先ほど少し議論も出ておりますけれども、ボイスアシスタント上でのアプリがデフォルト、一定のものが立ち上がるのではないかということについては、中間報告の際には、成長途上であるので、注視していこうという整理になっていたのかなと考えてございます。

3つ目の論点が、では、どういう規律をするかということで、冒頭申し上げましたように、中間報告ではこういう自律的な意思決定を妨げるような行為をしてはいけないという義務だったわけですが、デフォルトの特性として自然にユーザーが気づかないところで立ち上がるような特性もありますので、もう少し積極的な行為、容易に変更できるような対応を求めることまでしないとなかなか効果的にならないのかなということで、少しそこは変更してはどうか。

そういうことで、オプションAとして、OS及びブラウザ上での自社のサービスに誘導していくものについては容易に変更できるような形に対応するような規律の仕方がどうか、がまず1点目でございます。

それから、オプションB。これはより積極的に選択画面のようなものを求めるかどうかで、中間報告のときは、ウェブ等での様々な情報の収集、整理、表示を行う汎用的かつ一般的なツールであって、特に寡占化、集中化が進展していることを根拠として、OS上のウェブブラウザ、OS及びウェブブラウザ上の検索エンジンにこの選択画面を限定してはどうか。このOS上のか、OS及びウェブブラウザ上のかといった点を今回、先ほどの整理を踏まえて書き加えたところで、基本的に方向性としてこういうことでどうかということとは変わってございません。

ボイスアシスタントについては、新たな顧客接点の競争評価で、こちらも選択画面を提供する対象としてはどうかという整理をいただいております。ここについては、音声による入力と出力を担う機能、文字に比して自社優遇等の懸念が高いこともあって、その対象にすべきという考え方と、一方で、利用が限定的なので、そこまで選択画面を出すことはかえってユーザーにとって過度なものとならないか。この両点を踏まえたときにどうするかというところは御議論を再度いただく必要があるのかなということでございます。

3つ目がオプションCで、オプションCはアンインストールできるようにということでございますが、こちらはオプションA、オプションBがどちらかということとデフォルト設定

の問題であったのに対して、オプションCはどちらかというとプリインストールされているものまで視野を広げたものでございますけれども、中間報告までのところでお話ししたように、プリインストールされているものはサードパーティのアプリとの競争関係という意味では、やはり競争への影響の懸念が多い。プリインストールされているものについては、ユーザーの現状バイアスが働きますので、ほかの選択肢があることを分からないまま使い続けることも多いのだろうということで、そういう意味で、多様なアプリ間の競争によるベネフィットがユーザーにとっても失われるおそれがあるのではないかと考えています。

他方で、プリインストールが何もないこともまたユーザーにとってもよくないということですので、プリインストールを一律に禁止するようなことは当然、なかなかないのだろうということでもあります。他方で、プリインストールによる競争の弊害のことも考えると、ユーザーの利便性を損なわない範囲で、ユーザーに選択肢があることを知らせていくような対応は追求してはどうか。

そういうことで、例えば初回の起動時で、既にプリインストールされたアプリ、Appleの場合、例えば40を超えるアプリがプリインストールされているわけで、そのものの中には基礎的なものもあれば競争相手がいるようなものもあるわけですが、そういうものを含めてある状況を踏まえると、起動時に、最初のところで、こういうプリインストールされているものがあるが、全てをそのままインストール、残すのか、あるいは一部はアンインストールしたいのであればしますかということを選択できるような画面を挟むのはどうだろうか。

あるいは、OSのアップデートのときに、自動的にユーザーの選択の余地なくインストールされる現状もあるということで、特に最近の追加されるアプリは競合アプリも多いようなものも多い傾向にあるということだとすると、そういう場合は勝手にというか、自動的に入ってしまうよりは、これは入れますか、ということでユーザーに確認を取るようなこともあっていいのではないかと考えて、ユーザーの方々に選択肢を与えるといったことはどうか。併せて、もともとあったアンインストールできるようにすることと組み合わせさせてやってはどうかという御提案でございます。

それから、デフォルト設定に関しては、ボイスアシスタントの議論もあり、これは前回も少し触れました、ボイスアシスタントでのデフォルト設定は一体何なのかという論点がございますが、ここで整理させていただいておりますが、オプション①と書いてあるところでありますけれども、ハードウェアボタンで長押しして起動するボイスアシスタント、いわゆるデフォルトとして立ち上がる。これらは典型的なデフォルトだと思います。

一方で、今まで議論がありました、ウェイクワードで立ち上がることについてどう考えるかなのですが、ウェイクワードで立ち上げることは特定のボイスアシスタントを呼び出している意味でユーザーが選択している。したがって、選択を明示せずに自動で立ち上がる、いわゆるデフォルトともちょっと違うのかなということで、このウェイクワードは

機能への、ウェイクワードができるような機能へのアクセスのイコールフットィングで整理してはどうかということを書いてございます。

それから、検索サービスにおける自社、いわゆるGoogleのマップサービスについての表示が自社優遇ではないかという論点が次の論点でございます。これについての競争上の懸念とか、それが行われていることの妥当性について、再度、いろいろとヒアリングしてきているところでございます。

まず、Google検索からGoogle Mapへのユーザーの誘導がどの程度、競争に影響を与えているのかで、マップの場合、端末の位置情報などを使うということで、OSネイティブ機能を活用することでアプリ・サービスが使われることが便利で有用である。そうすると、Google MapはAndroidではプリインストールされているので、ほかのアプリの場合はユーザーがインストールしなければいけないということで、その時点でもかなり優位な状況にプリインストールされたものはなっているということ。

それに加えて、Google検索で遷移すると、ほかのアプリに行く場合には、インストールしますかということで、ユーザーはもうワンステップ、ツーステップ必要になってきてしまうということで、様々な観点でGoogle Map自体がサービスで優位な環境にあるのではないかという指摘があるところでございます。

そういった、これはマップだけではなくて、ほかにもあるということで、Play Store内の検索結果が表示されることがあるということでもあります。

これについてどう考えるかで、まず検索で、ランキング等で公平性を保つということで、自社優遇を回避すること。これ自体は一定の何らかの規律が必要なのだろうということで、1点目がそこでございます。

2点目が、まさにマップの場合は上の画面にマップ用の箱が置かれているということで、この箱を置くこと自体はデザインの問題として、それはそういうものとして、サービスの提供の仕方という問題だと思いますが、問題はその箱の中でGoogle Mapだけが表示されることについてどう考えるかであります。これについて、もちろん、箱を置き、そこで何か自動で立ち上がるものがまず設定がなされること自体は、それはあってしかるべきなのだと思いますけれども、そこで箱の中で示されるものでほかのサービスを使いたい場合にユーザーが選択できるような余地は残すべきではないかという御提案をさせていただいております。

これが最後だと思いますけれども、OSのアップデート等に伴うアプリ開発の時間的優位性の問題でございますが、これは、OS事業者はアプリを提供していたりサービスを提供していたりするので、OSアップデートのときに早い段階で情報にアクセスして、時間的に優位になっているのではないかという問題でございます。

こちらについては、Appleからまだ引き続き回答をお待ちしているところでありますけれども、一定のものについて、早い段階でアップデートがなされているのではないかと推定されて、今、確認中でございます。Googleの場合は、一定の場合にプレリ

リースバージョンのAndroidを提供することがあるということの御説明がなされているところであります。

仮に社内でシェアされる場合に、正当性が認められるようなものはどのようなものなのだろうかということで2つ整理させていただいておりますけれども、一つは、サードパーティのほかのアプリ・サービスも連携が必要になるような基礎的なアプリについては、不都合があることによる影響も大きいということで、早期に整えることは許容される余地があっているのではないかと。あるいは新しいAPIの検証ということで、Fairな形で一定のファーストパーティ、サードパーティに情報共有することも必要なのだろうということでございます。

そういうことで、これについては、ある種のOSアップデートの際の情報へのアクセスでありますので、各論26、各論27で議論されていたようなアクセスでのイコールフットディングの確保という規律の中に今、申し上げたような正当な理由が認められる場合は例外としていくような対応でどうだろうかということでございます。

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、これから議員の皆様から御意見、御質問を伺っていきます。3人ぐらいずつで区切っていきたいと思います。

議題1とは逆順で、増田様から順番にお伺いしていきます。では、一番最初に、増田様、どうぞ、コメント、御意見をお願いいたします。

○増田オブザーバー

先に失礼いたします。

OS事業者によって基本的なアプリがプリインストールされていますと、特にリテラシーが高くない消費者にとっては非常に利便性が高いと思います。

一方で、最近はある必要のないアプリが初めからたくさんインストールされていますので、削除するケースもあるのではないかと思います。また、プリインストールされているアプリを削除することでほかに弊害が発生するのではないかと不安もあるのではないかと思います。

そして、デフォルトを変更する場合、ブラウザや検索エンジン、また、アプリなどについて、特性とかメリットなど、分かりやすく表示される必要がありますし、簡易な変更方法であってほしいと思っています。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、日高様、お願いいたします。

○日高オブザーバー

デフォルト設定とかの部分に関してなのですが、1点、これは特に議論の中には特記して書かれていないと思うのですが、アプリストアやホーム画面も基本的にはアプリケーションとして動作しているので、そういうもののデフォルトがある場合は同様に選べるようになることを見据えた話なのかなと今、想像しております。特にAndroidとかではホーム画面そのものを切り替えて、ユーザーが多分、ドコモで買われていればドコモのホーム画面が入っていてとか、メーカーやキャリアごとに違うものが入っていてというのは既にあり得る話です。それらデフォルトをどこまで変えますか、といったところまでは今、議論が進んでいない認識です。ユーザーにとって、こういうデフォルトを選ぶタイミングの設計での検討はなされていないかと思っています。資料では多分、デフォルトのアプリという一言で触れられていたかと思うのですが、ユーザーが求めるのであればストアやホームに関しても同様に選択の余地があるような設計にすべきではないかと思いません。

あと念のためですが、お伝えしておく点として、プリインストールに関してなのですが、現在、技術的に新しい流れとしまして、アプリケーションが1つのスマートフォンの中に100とか200とか入ってくる時代になってきているので、これをうまく使いこなす理由、もしくはリソース、バッテリーであったりとか、そういうコンピューティングリソースを節約したりとかという背景を基に、Google等の場合ですと自動的に使っていないアプリの機能を停止する行為もモバイルOSの機能の一部として行っています。こういう節約は合理的なアプローチでもありますので、モバイルOSの節約機能に関して少し触れておきたいです。懸念としては、つまり、競合他社のアプリケーションを使っていないからといって機能停止しておくユーザーの選択肢として戻るタイミングを失ってしまうことに繋がります。ですので、こういうところに関しても考えていく必要があるのかなというところがあります。

それ以外の自社サービス優遇に対する対応策とかアップデートに関するところは、ソフトウェア開発者の立場からは、やはり新規にアプリを作って提供するものがどれほど妥当かというところは事業やサービスに依存し、一概にはっきりといえるものではありません。そのため評価が難しいのですが、試行錯誤の一環として今後議論が進んでいくのと、多分、こうしたらいんじゃないかといった技術的なコメントはできるかと思います。現時点では、ここで書いていただいている内容・論点に関してはそのとおりでいいかなと思っています。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、仲上様、お願いいたします。

○仲上オブザーバー

仲上です。よろしくようお願いいたします。

プリインストールについては、これはアウト・オブ・スコープなのかもしれないのです

けれども、前半、チャットGPTの話とかも出てきておまして、今後、AIアシスタントの領域は爆発的な拡大が見込まれてくるかと思います。あと、昨今、メタバースとの連動みたいなのところも考えられるので、そういうことを考えると、メタバース内でもスマートフォンでも同じようなAIアシスタントが使われていく。そこはやはりボイスアシスタントの観点みたいなのところも必要になってくるのかなと思いますので、プリインストールについても選択肢があることが望ましいと思いますので、この議論はぜひ進めていただきたいと思います。

その上で、セキュリティ的な観点で気になったのが、やはりボイスアシスタントの観点で言うと、常に音声記録されている。これはウェイクワードを認識するためにアプリケーションが常に音声を録音しながら、これがキーワードになっているかどうか録音されているわけですが、そこで録音される音声は本当に生活音も含めてスマートフォンがある場所の音声全て記録されているということも考えられますので、このプライバシーの取扱いについては、これもGoogle、Appleであってもそうなのですが、プライバシーの取扱いにとりわけ注意する必要があるかと思います。

報道等では、このボイスアシスタントの機能で録音された音声はそのサービスのオペレーターから確認されていたという事例を紹介されていたりします。今後、自由化でいろいろなベンダーが、ボイスアシスタントが入ってきて選択肢が広がることは非常にいいことだとは思いますが、ボイスアシスタントを運営する企業の倫理意識とかプライバシーとか、そういった取扱い、本当に経済的優位性だけではなく、利用者をしっかりと保護していくという観点を、自主的な配慮に任せるのか、ある一定の選択肢の中でガイドしていく必要があるのかみたいなのは検討する必要があ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す。

ここままで事務局から何かリプライはございませんでしょうか。

○成田審議官

ありがとうございます。

ごめんなさい。1点だけ、私が聞き逃したのだと思うのですが、日高様が最初におっしゃっていたアプリストアやホーム画面も余地があるようにといったデフォルトのところは、アプリストアやホーム画面上のデフォルト設定という理解でよかったですか。

○日高オブザーバー

そうです。ストアの選択であったり、ホームアプリケーションそのもののデフォルト設定です。

○成田審議官

今の点で申し上げますと、今、具体的にお話があったように、ホームアプリの中には、

OS事業者のものだけではなくて、ほかのキャリアであったりとか、ベンダー、メーカー、OEMのものもあたりとかするところをどうするかにつきましては、引き続き、また御相談させていただければと思います。

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。

第2グループに参ります。

泉水先生、お願いいたします。

○泉水議員

ありがとうございます。今回のデフォルト設定、プリインストールに関するオプションは3つあるわけですが、これらについてはこれまで議論されてきて、中間報告で出たわけですが、かなりその段階で整理されていて、これでいいのかなと今でも思っております。

あと、各論でいきますと、各論18の検索のマップの自己優遇のお話ですが、これ自身は既にEUでも出ている問題ですので、これ自身はそのとおりだと思って、それでいいと思います。枠の話はまたさておき、これでいいと思います。

それから、各論2、OSのアップデートで、これはOSのアップデートの情報をどういうふうに提供しているのか。事実が、あるいは実態が必ずしもはっきりしない点で今回調査いただきまして、大分分かってきた。他方ではまだ調査中ということがあると思いますが、その結果によると思うのですが、結果を踏まえた対応策が書かれていて、それ自身はそれで適切かなと思っております。

そういう意味では特に意見はありませんし、時間も限られていますので、私からは以上で終わりたいと思います。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。

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。

まず1点目は、今回、こっちでもボイスの話が書いてありますけれども、我々は今、ボイスといわゆるウェアラブルというものを、ある意味、ウォッチリストに載せている状態になっていたと思います。ボイスの部分では少し、いろいろサービスの領域では変動が生じている一方で、さっき成田様がおっしゃったような話が出ています。こういう話と、あと、もうちょっと広げると、このジェネラティブAIみたいな領域が出てきていることを踏まえた、多分、今までの例のウォッチリストの更新に対する議論はどこかの段階でやらないといけないのではないかと感じました。テクノロジーのスピードの変化がめちゃくちゃ速いので、この間、せっかくやったのにと感じるのですが、そういう作業が必要なのではないかとというのが一点でございます。

2点目は、プリインストールのものについてのアンインストール規制でどういうものが果たして例外になるのかのイメージが湧きにくい感じがしています。スマートフォンで考えると電話機能とかが多分アンインストールできませんということをおっしゃっているのかなというのは何となく分かる反面、それ以外は基本的にはアプリのレイヤーで代替可能という話になるのではないかという感じがしております、例外はどのぐらいの話をされたくて今回、この御提案をいただいたのかは少し教えていただきたいと感じたのが2点目でございます。

3点目は自社優遇の話でありますけれども、結局、この検索とかボイスとか言っているのはどれもレーティングシステムと基本的にはメカニズムが一緒だという理解を多分、前提としたほうがいだろうと思います。標準順位とか何とか順位と言っているわけですが、結局、どれをお勧めしているかで言えば、レーティングで星が幾つついてるとか何点と言っているのと価値的には同じという評価だと思うわけであります。もしそうであるとすると、御案内のとおり、6月に食ベログ事件が地裁で出ていますけれども、あそこで議論している議論と、検索だのなんだの、優遇だのなんだのみたいな議論はどこかで連続性はあるのでしょうかという感じがしています。特にあれは優越の話をしていただくと承知してはいますが、新しいルーリングが日本の中で出ているので、一見、別論点のレーティングという話をしているようにも見えるのですけれども、実は構造上同じ、経済上同じ構造になっているのではないかという感じがしていますので、その辺はロジックと申しますか、議論のアップデートと申しますか、目線のアップデートみたいなものは少しかけていってもいいのではないかと感じた次第でございます。

以上、3点でした。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、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。2点お伝えさせていただければと思います。

まず1点目、デフォルト設定、プリインストールについて詳細にまとめていただきまして、御指摘いただいているように、原則として消費者はインストールされたアプリを容易に選択できるべきですし、あと、アンインストールも可能にすべきという、御指摘のとおりと思います。

そこで問題は、この一連の議論はユーザーリテラシーをどの辺に設定しているのかと思われました。これはもちろん、これぐらいのリテラシーを持った人を設定して、それにその人の便益というか、その人を守るためにやっているのですというふうに、別に公表しなくてもいいのですけれども、これは一連、ずっと書かれて詳述されている中で、どれぐらいのマスの人がどれぐらいのユーザーリテラシーを持っているという、ある種のペルソナ設定みたいなものをイメージされて書いたのかというのはお伺いしたいですし、ある意味、

それが必要なのかという気がいたしました。これが1点目です。

2点目ですけれども、ボイスアシスタントにつきまして、これは皆様方、ほかの方々も御指摘されていたように、先ほど来のジェネラティブAIみたいな話もあり、今、あまりうまく普及していませんが、加速度的に便利になり、非常に砕けて言えば、今、短尺動画がすごくポピュラーになっていますけれども、ある種の中毒性を持つようなものもつくれるのではないかと。コミュニケーションに中毒性を持つようなものもつくれるのではないかと。いろいろ考えられると思います。

そこにおいて、ユーザーからいろいろなインプットをマシンが受け入れることはできると思うのですよ。ずっと録音してみたいな話もありますけれども、ユーザーとコミュニケーションする中でいろいろなことをボイスアシスタントに対してしゃべっていくことも考えられるので、そこにおけるプライバシーの取扱いはある閾値を超えたときに物すごく問題になってくるのではないかと思いますので、論点はプライバシーの部分の取扱いとっています。

以上、2点でございました。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。

以上のお三方の御意見について、事務局からリプライがありましたらお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございます。

泉水先生の御指摘は、特に私からはないです。

増島先生から御質問がありました点、ウォッチリストの更新はご指摘のとおりでありまして、かつそれ以前の問題として、注視スキームをどうやっていくのかも本当は御用意できなければいけなかったのですけれども、これは年明け以降に御議論いただければということと、あと、中身の議論として、その後のフォローをどうするのかということか、今の動きを踏まえてちゃんとウォッチしたほうがいいのではないかとするのは受け止めさせていただいて考えていきたいと思います。

2点目のアンインストールの例外でありますけれども、プラットフォーム事業者様からいただいている中で、例えばブラウザのようなものは結構、いろいろなアプリとの連動があつたりとかしてしまうので、ブラウザ自体を消してしまうことによってほかに影響があるということが指摘されていたりとか、例としてはそのようなことが言われているので、ほかに影響があるような場合が該当するのかなということと今、我々が認識しているものでございます。

それから、食ベログ事件の議論を踏まえたアップデートは、御指摘を踏まえて考えさせていただければと思います。

塩野様からいただいた点も、まさにどういうマスを想定しているのかというのは我々事務局内での議論でも、こういうユーザーだったらこうだろうかといった検討をしております。

すけれども、これは今、まさに公取委で消費者へのアンケート調査をやっていただいております、その方々がそこでどういう反応を、選びたいという御要望のユーザーの方がどのぐらいいるのかとか、そういったことを今、数字として調べておりますので、そこで少し分かってくるかなと思っております。

それから、先ほど来、何人の方からも出ておりますボイスアシスタントの最近の動きは、先ほども増島先生のところでお答えしたように、しっかり我々としても見ていこうと思っております。

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、第3グループに参ります。

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3点ほどコメントしたいと思います。

1点目がデフォルト、プリインストールの話、あと、Choice Screenとアンインストールの話です。これはオプションA、オプションB、オプションCとあるものを全てやったほうがいいのではないかと思いました。どういう人を設定しているかという話は塩野議員からもありましたが、リスク評価の問題としてはリテラシーが低い人を基準にすべきだと思っておりますので、その意味ではいずれの措置も必要なのではないかと思っております。

もう一つ、DMAが6条3項から4項にかけて同じような規律を入れているわけですが、DMAの本格施行は2024年3月を見込まれているわけですけれども、この規制内容に合わせる形で国際的に歩調を合わせると規制効果も大きいというふうに思ったのも、規制を必要とする理由の一つです。

それから、増島議員から例外の想定の話がありましたけれども、これもDMAの5条ではなくて6条の規律なので、ケース・バイ・ケースの判断を前提としたものとなります。この対象行為の特定について、今、当局は場合によっては規制対象者と議論しているのではないかと思いましたので、当局同士で情報交換すると糸口が見つかるかもしれないと思えました。

2つ目のコメントですけれども、ボイス、ウェイクワードの話です。ウェイクワードを使うことによってかなりデフォルトの問題が回避できるのではないかと思いましたが、シャイな日本人はいまだにウェイクワードではなくてボタンで呼び出すということでしたので、デフォルトの問題も我が国では大きいのではないかと思っております。その意味で、デフォルトをChoice Screenなりできちんと定めていくことが重要ですし、それから、ウェイクワードもプリインストールしていないと結局機能しませんので、先ほどのデフォルト、プリインストール、それから、Choice Screenの問題はそのままボイスにも当てはまると思いたしましたので、こちらにも跳ねるようにする、相互参照するのが大事かなと思いたしました。

最後に、迂回防止措置の話ですけれども、IAP、Appleの課金ですが、一度でも利用するとIAPを利用させないというお話を伺いまして、やはり迂回防止措置が非常に重要になってくると思いました。DMAでも13条で迂回防止措置全体にかけていますので、EUにある以上、日本にないと、日本では迂回すればいいのではないかと反対解釈されてもしゃくでするので、どの規律にも迂回防止がかかるように記述していただけたらと思いました。

以上の3点になります。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、川瀆議員、お願いいたします。

○川瀆議員

どうもありがとうございました。私、今の点に関する御質問の前に、1巡目で成田さんから私に質問がありましたので、お答えさせていただきます。

代替的なアプリストアの設計に関する問題に関する私の言及だったと思うのですが、私、先走って、法律的に実装するときになんかどうなるのかなということを考えて、代替アプリの設定の場合はかなり積極的な要請をしていることになることから、例えばイギリスの市場調査のような場合だったら、現状からの改善のために何らかの措置をつくることは特に措置として設計可能だけれども、日本の場合、これは措置で設計するような根拠条文がないわけですし、かつプリインストール型のアプリストアを考えたら、かなりそれに対する詳細な、積極的な介入をする根拠なども書き込まなければいけないだろうという点が気になりました。これは仕組みとして新たなものをつくらないといかぬのではないかと思いました。それを実定法として取り込むには、かなり工夫が要るだろうということからそう考えたということです。

それと同時に、その段階で決めるのは典型的に事前規制型になっていくけれども、それ以外の、後の濫用行為はいわゆる事後規制に近いのだけれども、明確な予防的措置は必要だという形で、やはり明文化は必要なのだろうと思います。そういった形のイメージを先走って言及したせいで混乱させてしまったようで申し訳ございません。

それから、プリインストールとデフォルト設定の問題で、これはまさに現状維持バイアスが加わってくる点で、かつ本当に大きな効果を持っていることは確かだと思います。このこと自身は独禁法というか、競争法の課題でいくと、レベニューシェアリングなどの形でこれをてこに何らかの形で排除行為がない限りは法的には介入しにくいところがあるのだと思います。

他方、この場合は消費者保護の問題であるのが、同時に競争保護の問題になるという点でポイントとなるのだと思います。同時に、各オプション、どれがうまくいくかといっても、これは現状維持バイアスを乗り越えるために何がいかということ、これもまさにナッジの世界の話で、どれがいいかはかなり、全てが選択肢の中に入る上でどれに優先順位を与えるかに関してはやはり追加的にかなり研究しないと答えが出てこない世界なのか

なという、これはまさに依田先生の御専門の世界であると思うのですけれども、そういう印象を受けました。

それ以外に、この基本的な方向性自身に関しては全く異論はございません。

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

ありがとうございます。私からはボイスアシスタントのところ、どのオプションでボイスアシスタントを対応すべきかという論点はありますし、先ほどから増島先生であるとかに補足いただいているところをどのオプションに対応するか、考えるための参考材料をもう少しだけ補足させていただければと思います。

ジェネラティブAIという表現で増島先生からありましたけれども、これは利用者から見るとジェネラティブAIと呼ばれている分野のものなのですが、開発者側から見るとファウンデーションモデルという、すみません。いきなり横文字で恐縮なのですが、基盤モデルという言葉で言われておまして、これが競争上の論点からどのような論点が未来出てくるかを然るべきタイミングで議論する必要はあると思います。

近年、急速に立ち上がってきているのが、フロントエンド側だけのものではなくて、ミドルウェアというか、バックエンド側で、それを基盤モデルと呼んだりするのですけれども、そこで急速に広がり始めている。レイヤー構造的に捉えるとどのレイヤーになるかという、既存のモバイルOSというレイヤーと、その上に乗っかるアプリケーションのちょうど中間のレイヤーです。これをミドルウェア的なレイヤーとして、ここでいわゆる対話の言葉を話すようなソフトウェアの機能を提供するミドルウェアとして機能し始めています。その上にソフトウェアが乗っかってくるということです。

これがどういう意味を持つかで言うと2～3点ありまして、1個はこのミドルウェア上で多くのアプリケーションが芽吹いていくので、これがある種、OS的に機能していく可能性が結構高い話が一点。

2点目は、先ほどのフロントエンドとしてのボイスアシスタントとバックエンド側のものが垂直統合する可能性があるということなのです。バックエンド側なのだけれども、人間と話してみたい話になってくると、後ろにいるのに一番前に来るみたいなことが起こりえるので、これはどうやって扱うのですかという話が出てくるはずというのが2点目です。

3点目は、これは少し蛇足ではありますがけれども、この領域は今、検索エンジン自体を初めて揺るがす可能性があるほど業界では大きな議論になりはじめている。という補足です。

ここら辺の扱いは本当に難しく、どれぐらいの未来まで射程に入れるかとか、どれぐらいのスピードの変化と捉えるかによるので、かなり難しい議論ではあるのですけれども、

いずれにせよ、来る話なので、頭の片隅にも置いておく必要があるかなと思って、この話をさせていただいています。

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、お待たせしました。生貝議員、お願いいたします。

○生貝議員

ありがとうございます。

まず一つは、デフォルト設定ですとか、その切替え、それに加えて、全体を通じた迂回禁止措置について、伊永先生のおっしゃるとおりかなと思います。

もう一つ、検索エンジンについて、まさに自己優遇の禁止でありますとかFRANDのような規範の在り方は大変重要かなと思います。

少し補足的な論点としては、ヨーロッパではDMAの前にP2B規則で一般的な検索エンジンに対しても一定のパラメータやそのパラメータの相対的重要性の理由についての透明性の規律を置いているところ、まさにそういったパラメータの在り方を含めてどのように考えていくかが一つ、改めて我が国の取引透明化法にも立ち返っても重要なのかなといったことは考えています。

それから、本当にこの検索の部分はいろいろなところに係ると思うのですが、ちょうど昨日、ドイツの連邦カルテル庁で競争法第19a条に基づいてGoogle News Showcaseに対して行っていた手続が終結したというのを見ましたが、その中でも特に、例えばニュースショーケースが検索エンジンと統合されるとショーケースに参加しているニュースが検索の中で有利に、上位に表示されるような見えやすい形になってくる。それは例えばこのニュースの流通にも影響を与えるのではないかということで、手続の中で統合は断念したといったことも入っていたようでありました。まさしく様々なことの競争への影響をこの文脈の中ですとしっかり考えて、幅広に捉えた規律の在り方を検討していく必要があるのだらうと思います。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、ここまでに對して事務局からリプライがございましたらお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございました。

伊永先生からでしたね。当局、特にEUとの連携は御指摘があったとおり、これはほかのところでも御紹介させていただいておりますけれども、随時、いろいろな論点について、彼らといろいろ、今の向こう側の議論も含めて聞いているところでありますので、引き続き、その取組をやっていきたいと思っております。

迂回措置については、今日は議論をしていただく時間がなかったですけれども、まず、総論に書いておりますが、おっしゃったように、迂回措置は全般に関わる話として何らか措置が要るのかなということを年明け、総論を議論いただくときに改めて御議論いただければと思っております。

ボイスの話がありましたけれども、ウェイクワードのところではありますが、ほかの措置も、ボイスについて、チョイススクリーンもそうですし、ほかのところもということでもありますけれども、ちょうどこれは上野山先生の議論ともシンクロする話なのですが、今回提示させていただいたのは、ボイスアシスタントがデフォルト設定されていることについて切り替えるかどうかという話について、チョイススクリーンみたいなものがあるかどうかという話と、それから、ボイスアシスタントの上に乗っかるデフォルトをどうするかという話と、2つあって、後者については中間報告では注視していくということで手当てを、今の時点では規制としてはしないということで整理させていただいたのですけれども、その部分について、先ほど来の昨今の技術的な急激な進展を踏まえて、基盤側としてのボイスアシスタントというか、もうちょっと広い概念として捉えたほうがいいのかもしいかなのですが、そこをどう捉えるかはそのアングルから考えないといけないのかなと理解いたしましたので、また引き続きいろいろと御指導いただければと思います。

川濱先生のおっしゃっていたことは、先ほどの件の質問に対する御回答、ありがとうございました。それから、いただいた御指摘で特に私からはコメントはございません。

上野山先生からは、いろいろとありがとうございます。今、申し上げましたとおり、両方側で捉える必要があるのかなというところは考えていきたいと思っております。

生貝先生からいただきました点、検索については、前回の議論でいわゆる検索についての透明化法的なものは必要でしょうということと、今回お出しさせていただいた、それに加えてFairな表示の仕方であるようにという規律もさらにその上乘せとして書けるかどうかを御紹介させていただいたということで、おっしゃったように、いろいろな各国の動きを見ながらその規律をきちんと整理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

どうもありがとうございました。

第2議題もまだ議論したいところはあるのですが、お時間が大分迫っておりますので、手短に第3議題に進みたいと思います。

第3議題は総論についてであります。総論については年明けにワーキンググループで御議論いただく機会を別途つくっていただくことになっておりますので、今日の時点では手短に事務局から今後の進め方について御説明いただければと思っております。

では、事務局から総論について御説明をお願いいたします。

○成田審議官

ありがとうございます。

総論につきましては、今、座長からもお話がありましたように、今日の時点では中身の御説明はいたしませんので、事前にも少しお知らせしておりますけれども、今日はコメントをいただく時間が、御用意いただいていたら大変申し訳なかったのですが、もうお時間がありませんが、年明けに改めてワーキンググループで御議論いただければと思っております。

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。

今日も長大なお時間をいただき、多様な御意見をいただきました。今日、ここまでで何かが決定するものではございませんが、また新年に入りまして、今の御説明いただいた総論のところにつきましても時間をかけて議論していきたいと思えます。

それでは、最後に、事務局から御連絡等がありましたらお願いいたします。

○成田審議官

本日も長時間にわたり、貴重な御議論をいただきましてありがとうございます。

今、座長からもお話がありましたように、非常に多岐で複雑な問題でございますので、今日、もちろん、十分議論できなかつたところは多々あるかと思えますので、改めて、前回のものも含めて、年明けにワーキンググループの場で、特に議論があった部分などを中心に議論いただく場を設けて、さらに深めていただければと思えますので、ぜひよろしくお願い申し上げます。

あと、かなり専門的な部分もありますので、議員の皆様で御質問等があればメール等でお寄せいただいて、例えばセキュリティの関係であれば仲上先生に御協力いただくとか、そういうこともできればと思えますので、そちらのほうもしあれば、どうぞ、御遠慮なく事務局にメール等でお寄せいただければと思えます。

次回につきましては、また御予定は、もうお知らせが行っているかと思えますけれども、年明けになりますので、ぜひよろしくお願い申し上げます。

最後になりましたけれども、本年は大変お世話になりました。来年からも大変になります。ぜひ御協力のほどをよろしくお願い申し上げます。

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。

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。