

デジタル市場競争会議ワーキンググループ（第45回）

1. 開催日時：令和5年1月30日（月）15：30～18：00

2. 開催形式：通信システムを用いた遠隔開催

3. 出席者：

依田 高典	京都大学大学院 経済学研究科 教授
生貝 直人	一橋大学大学院 法学研究科 教授
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 教授
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）

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	榊野村総合研究所 ICTメディアコンサルティング部 グループマネージャー
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、上野山議員が御欠席です。

増島議員、仲上様、増田様は16時から、森川議員は17時から途中参加、川本議員は17時途中退室の御予定です。

また、デジタル市場競争会議の泉水議員、オブザーバーの小林様、仲上様、日高様、増田様にも御出席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、事務局から御説明をお願いします。

○成田審議官

事務局の成田でございます。

本日もお忙しい中、お集まりいただきまして、ありがとうございます。

本日は、アプリストア関係とプリインストール、デフォルト設定の関係について御説明を申し上げ、議員の皆様へ御議論いただければと思っております。

これらは、12月の第43回のワーキンググループで御議論いただいた論点でございますが、先日のワーキンググループでの御議論や、その後の追加的な情報などを踏まえ、さらに競争上の評価や対応策の方向性について整理いたしましたので、これらについて御議論いただければと思っております。

本日の資料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おりますので、非公表とさせていただければと思います。

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。

以上となります。

○依田座長

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25分ほどで御説明いただき、その後、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、そして五十音順にオブザーバーの皆様からお願いいたします。

では、事務局から御説明をお願いいたします。

○成田審議官

では、よろしく申し上げます。

本日は、冒頭に申し上げましたように、アプリストア関係とプリインストール、デフォルト関係で、前半はアプリストア関係について御説明申し上げます。

前回、12月に御議論いただいた資料から加筆修正等しておりますので、そういったところを中心に御説明できればと思います。

まず、各論9のアプリストア関係「決済・課金システムの利用義務付け」についてでございます。

この辺りは、中間報告の概要、論点1としての整理、パブコメ等であった話は割愛させていただきます。

この辺りから前回のワーキングで御議論いただいたところでございますが、主に色のついていないところは、先日と大きく修正はございませんので、割愛させていただきます。

冒頭は、決済・課金システムの利用強制についてのメリット・デメリットについて、様々なその後得られた情報について記載しているところでございます。

一部、新しい情報をこういう形で加えておりますが、決済・課金システムは、システムごとにいろいろとサービスに多様性が生じるのだというコメントがあったりといったことを加筆させていただいておりますが、大きく趣旨を変えるものではないものと思っております。

この辺りから、ロジックを少し整理したりしているところでございます。

これも割愛させていただきます。

次に、アプリストアの手数料の問題について、こちらも大きく変更はございませんので、そのまま資料を飛ばさせていただきます。

一部、補足する新しい情報などを加筆させていただいております。

次の大きな固まり、論点が、決済・課金システムの利用が強制されていることについての対応策、特に実効的であるための方策についての部分でございます。

ここの決済・課金システムの利用強制を禁止してはどうかということについてのロジックを少し整理したところでございますが、大筋は今まで御議論いただいたことと大きく変わっておりませんので、説明を割愛させていただきますが、特に30%の手数料といった話について、競争圧力が必要だろうということですが、特にアプリストアの場合は、事実上、競争圧力がない中で、そういった状況を何らかの介入なしに状態を治癒することは困難だろうといったこと。先日のワーキンググループでの御指摘も踏まえて、そんなところも少し書き足しております。

ということで、利用強制をしないといけないという規律が要るのではないかとということで、問題はどうかやって実効性を高めるかということで、これも先日議論いただいた韓国とかオランダでの状況、韓国では法律もできているわけですが、なかなか他の決済・課金手段が利用できない状況になっている。

これについては、他のものを使っても、30%の場合は26%といった手数料が請求されるということで、なかなか使いにくい。

あるいはGoogleの場合は、User Choice Billingといったものが開始されておりますが、Google自体の決済・課金システムも利用可能とすることが求められるということで、ここは新しく加筆したところでありまして、ヒアリング等で追加して、そういう複数の決済・課金システムへの対応を求められると、いろいろとコードへの対応が必要になってく

るので、相応のコスト負担になってくるといったコメントも入っておりますので、少し加筆させていただいております。

Appleも同様にいろいろと制約があって、Appleの場合は、特に他のものを使った場合は、Appleの課金システムが使えないという制約があって、これも他の決済・課金システムが使えない一つの理由として言われているところであります。

こういうことを考えると、いかに実効性を担保する形で他の決済・課金システムを利用できるような環境をつくるかということ、この辺りは、先日御議論いただいたように、規制の規律の書き方の工夫が一定程度必要だろうということではありますが、特に実現を妨げるようなものについては、例えばガイドライン等で明示するとか、そういった工夫が要るのではないかと。この辺りもぜひ今日御議論いただければという点の一つでございます。

それから、とはいえ、そういう記述に対応したとしても、一定のいろいろな条件等が課されることについては、アプリストアに対して、ビジネスユーザーへの利用条件について、その条件がフェアとなっているのかといった記述も別途課していくことも必要ではないかということ。この点も御議論いただければというところでございます。

ただ、これも先日の資料と大きく趣旨は変わってございませんが、決済・課金システムについて、他のものが使えるようにといったことの規律だけでは、手数料の水準に競争圧力が働くのか、あるいはその負担の偏り等、手数料をめぐる課題については、そのものでは解決できないのではないかと懸念は、その後のヒアリングでもそういった意見が出てきているということで、これについては追って御説明する各論7で御議論いただくところかと思っております。

それから、各論9では、アプリ・デベロッパとユーザー間のコミュニケーションの阻害の問題もあったことです。ここも大きくは修正はございません。

一部、先日のワーキンググループで、消費者の立場からということで、増田議員から御指摘のありました、返金等の問題で個別の事案になってきたときに、アプリ事業者とプラットフォーム事業者とのコミュニケーションがうまくいっていない、なかなか消費者の情報がアプリ事業者まで伝わっていないことがあるといったコメントがあって、そこは加筆させていただいております。ということで、これも一定のそういった必要な情報は提供されるようにといった記述を入れてはどうかと。

これは先日と変わっておりませんが、この点についても後で御議論いただければと思います。

以上が、各論9の関係でございます。

各論10は、アプリ内で他の課金システム等の情報提供とか誘導等が制限されるという問題でございます。

こちらについての競争上の懸念について、こちらも大きくは加筆修正等はありません。いわゆるアウトリンクについて、Appleでアウトリンクが、いろいろな制約があって、うまく使われていないところは、先日御説明させていただいたとおりでございます。

そういった制約を課していることの理由に妥当性があるのかということについて、アプリを購入したときはともかくとして、特にアプリを利用し始めた後のアイテムの課金などについて、どこまでアプリストアの貢献があるのかというところについての議論もあるということで、どこまで制限の理由に妥当性があるのかといったことも、先日と大きく変わってございません。

対応の必要性の部分でございますが、ここは少しロジックを整理させていただいているところではありますが、いわゆるフリーライドになるから、そういうものは駄目なのだというところについてでございますが、特にApple、Googleの場合、エコシステムをつくり、基本的なルールを定める権限を持ち、ゲートウエーとしての立場にあるということで、非常に強力な支配力を持っていると考えられますと、いろいろなプラットフォームを運営する上で必要となる収益源は確保できる立場にあるということで、消費者とデベロッパの選択の機会の確保とのバランスで考えたときに、アウトラック、あるいはそういった情報提供は認められてしかるべきではないかといったことを、先日の議論も踏まえて加筆したところでございます。

それから、先ほど少し出ましたように、インストールした後のコンテンツの販売等について、アプリストア事業者の貢献が少ないこともあるのかなということで、そういった情報提供を制限することはやってはいけないという記述を入れてはどうかといったことでございます。後で御議論を改めていただければと思います。

次は、各論7でございますが、アプリストアの拘束、Appleの問題でございます。

代替的なアプリの配信経路、流通経路を認めるべきかどうかという点でございます。

最初に、リスクとか現時点での担保措置への影響の問題でございます。

リスクの評価等については、先日とほとんど修正しておりません。

1点、先日のワーキンググループでも御指摘がありました、サイドローディングという言葉の問題についてでございます。

これは御提案ですが、中間報告のときは、OS事業者の提供するアプリストア以外のアプリストアやウェブサイトからダウンロードすることを総称してサイドローディングと位置づけていたわけですが、サイドローディングという用語の定義の理解が様々であり、ブラウザから直接アプリをインストールすることをサイドローディングと理解されているケースも多いということで、特に諸外国でもそういう整理が多いところはあるわけですが、若干そこに混乱があるところもあるので、ここでの整理としては、サイドローディングという用語は使わずに、4つの類型と丁寧に定義づけながら検討を進めてはどうかという形で整理しておりますが、その辺りはどうするかという点も御議論いただければと思います。

この辺りは、修正はございませんので、割愛させていただきます。

次の塊です。

先ほどの各論9とか各論10にあったことも踏まえて、代替流通経路を容認することの必要性についてどうか。

ここも大きくは修正してございませんが、アプリストア事業者が事業に参入する機会そのものが奪われるということ。

手数料に競争圧力がないこと。

アプリ審査が透明・公正でない。それによって、イノベーションの阻害のおそれがあるといったことが必要性として挙げられるのではないかとということで、これも前回から大きく修正はございませんので、割愛させていただきます。

それから、仮にそういうものを容認したとして、実効性があるのかということでございますが、ここは先日のワーキンググループでの御指摘を踏まえて、少し加筆させていただきます。

緑の部分でございますが、デベロッパの視点からは、ソフトウェア開発では、マルチプラットフォームという流れがあるということで、例えばサードパーティの公式ストアでiOSとAndroidの両方でアプリを提供できるようになると、デベロッパ自体の負担も軽くなって、ほかにリソースを割けるようになることも含めて、様々な可能性が広がるのではないかと御指摘があったかと思っておりますので、加筆させていただきます。

それから、ユーザーの観点からどうかということで、いろいろなカテゴリーに特化したようなものが出てくると、多様性、選択の余地が広がるのではないかとこの部分について、消費者の視点からのコメントとして、消費者、ユーザーとしては、審査のレベルとか公平性・中立性は、消費者が判断することはなかなか難しいので、企業によってそこを評価しているといったこと。

そういったもので公平・中立で信頼も置けるものであれば、逆に選択の幅は広がるとともに、そういう信頼が置けるものであれば、今言われているようなブラウザから直接インストールを行う、いわゆるサイドローディングによって生じる、ユーザーが判断しなければいけない状況からの懸念は未然に防止できるのではないかと御指摘があったかと思っておりますので、記載させていただきます。

その上で、では、セキュリティやプライバシー確保のために、どんな方法があるかという部分でございます。

ここは先日の御議論、あるいはその後の情報も踏まえて、少し加筆修正等をしているところでありますが、まず「アプリ審査の主体等」については、大きく修正はしてございません。

「アプリストア運営事業者に対する審査の主体」についても、大きくは修正してございません。

「アプリに対する審査等の内容・方法」はどうかということも、大きくは修正してございません。

これは、スキャンしてやれば十分だというだけでなく、プライバシー配慮はどうかということもちゃんと審査しないといけないというコメントがあったかと思っておりますので、書かれていますとおりでございます。

アプリストア運営事業者に対する審査の方法について、こちらも先日の資料と大きく修正はない部分でございます。

例えばテストアプリなどを投稿して判断する方法もあるだろうということとか、ストア運営事業者の経営規模がしっかりとしたものであるという審査も必要だろうし、やり方として、例えばリスト化するようなやり方があるのではないかというヒアリング内容もあったとの御紹介があるものでございます。

この部分が、Microsoftからヒアリングをいただいたときにお聞きしたことのサマリーです。

これも大きく修正はございませんが、Microsoftの場合は、サードパーティのアプリストアを自らのMicrosoft Storeから配信できるようにしているということで、いろいろな技術的な部分の審査に関する責任分担などの手法を組み合わせながら対応しているという御紹介があったかと思えます。

それから、その際に御提案いただいたことも書かれていると思ってございます。ここも大きい修正はございません。

あと、青少年保護についても重要な視点だと。

これはパブリックコメントでもあったところで、ここも大きな修正はございませんが、例えばAndroidのファミリーリンク機能のようなものはやり方の一つとしてあります。それらも参考にできるのではないかということでございます。

以上のものを踏まえて、何らかの規制、あるいはセキュリティ、プライバシー担保措置の在り方についての暫定的な評価で、ここも一部加筆したりとかしているところでございますが、まず、類型ごとに評価するというところで、ブラウザ経由のアプリのインストール、4つ目の類型で類型④と言っておりますが、これについてはどうだろうかということで、この部分は修正はございませんが、公証のようなやり方はあるだろうという一方で、公証をやるにしても、一定の限界があるということで、例えばプライバシーポリシーとAPIとの整合確認などはなかなか難しいところもあるかもしれない。

あるいはアップデートは、アプリストア経由と違って、自動配布はなかなか難しいところがある等についての難点があるということで、ここは加筆した部分であります。そういったことを考えると、ブラウザ経由でアプリを直接インストールすることを許容する場合は、サードパーティのアプリストアを容認する場合よりも、セキュリティ等を担保するために必要なコストとか期間は相当必要になってくるだろうといったことを加筆させていただいております。

それから、そのほかの類型です。

サードパーティのアプリストア経由のインストールについてはどうかということで、類型①～③でございますが、類型自体は後ほど御説明いたしますが、まず「アプリ審査の主体」についてどうかという整理は大きく変更してございません。

それから、アプリストア運営事業者の適格性担保について、ここは加筆しております。

少し整理しているということではありますが、先ほど触れましたMicrosoftの場合に、サードパーティのストアをMicrosoft Storeから配信できるようにしているわけですが、ここでは、Microsoft自らが行う技術的な対応やストアの審査に加えて、サードパーティのアプリストア運営事業者に対して、セキュリティ・ポリシーやレビュー・プロセスの文章をちゃんとつくるよう求めている。

あるいはTerms and Conditionsにおいて、アプリストアが配信するアプリに対する責任を明確化すること。

あるいは問題が発生した場合の迅速な対応等を求めるということで、サードパーティストアがやるべきことをきちんと明確にするということで、サードパーティのアプリストア運営事業者が責任を持って審査等を行う仕組みを構築していることが一つ参考になるのかなということで、ここは少しかみ砕いて記載を加えているところがございます。

「アプリ審査の方法・内容について」は、先日のワーキンググループで御指摘のあったところを加筆させていただいておりますが、アプリ代替流通経路に関するセキュリティの確保については2つの観点があるということで、一つは、正規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という意味での脆弱性の検証。もう一つは、悪意を持ったデベロッパによる不正なアプリの配布を阻止するというので、前者については、アプリ・デベロッパとストア運営事業者が担うべきもの、後者については、ストア運営事業者が担うべきものという御発言があったかと思います。こんな考え方を少し踏まえながら考えていったらどうかということでございます。

それから、英国のDCMSが昨年末にコード・オブ・プラクティスを発表しています。

その中で、サードパーティのアプリストア運営事業者が果たすべき役割の原則として書いている部分がございます。それをここで載せさせていただいております。

ストア運営者は、セキュリティ及びプライバシーの要件を明確に定め、公開することとする。

申請、更新を承認する前に、ちゃんと審査プロセスを持ってやるといったこと。

ストア事業者は、ユーザーやセキュリティ研究者が悪意のあるアプリを報告したりといった、報告できるような仕組みをちゃんと備えるようにするということ。

アプリが明らかに悪質であることを確認した場合は、できるだけ早くそれを利用できないものにするということ、それを開発者に通知するということ。

アプリやアップデートが悪意のあるものであることを確認したら、同じ開発者によって作られたものについても、相応のレビューを開始するということ。

アプリのセキュリティとプライバシーを評価するために、独立した第三者と協力することも検討してはどうかということ。

それから、そういったアプリやアップデートのために実施されるセキュリティチェックの概要を一般にアクセス可能な場所で提供するようにという原則が提示されているということで、この辺りも参考になるのではないかとということで記載させていただいております。

以上のような形で、サードパーティによるストア全般について横断的に見た上で、個々の類型についてどうかというのがこの部分でございますが、今のところを踏まえると、類型②と言っているのは、プリインストールされた代替アプリストアを通じた配布ということで、今まで見てきたように、様々なやり方でストアの適格性を担保することができるのではないかと。

ただ、プリインストールの場合は、参入が限定的になることはどう考えるかというところが論点かと思っております。

類型①は、AppleのApp Storeを通じてAppleが審査した代替アプリストアを通じた配布を認めること。

これも同様に、一定程度の適格性の担保は、先ほどの様々な方法を組み合わせていくことによって可能ではないかといったこと。

逆に、Appleによる制限が過度にならないように、過度な負担にならないような仕組みを組み合わせることのできるのではないかと。

それから、類型③ということで、ブラウザを使ってダウンロードされる代替アプリストア。

これはストアですが、ブラウザを使ってストアを利用できるようにするということがあります。これについては、その後のヒアリングも踏まえて加筆させていただいておりますが、この場合は、ストアに対しての審査が行われない可能性があるということなので、そこをどうするかというところがあるのではないかとということで、例えば一定の基準を満たしたアプリストアをリスト化して、そういったアプリストアのみをブラウザ経由でインストールすることができるというやり方で、セキュリティ面での対応を、ほかのアプリストアをチェックするやり方と同じようなレベルにすることができるのではないかと。

その場合は、リストの更新自体は、OS提供事業者がOSアップデート時に行うといったことかどうかということで、そうすると、ユーザーに判断の負担をかけることなくできるのではないかとといったことです。

以上を踏まえて、最後に御議論いただいた論点の部分で、ここも少し整理しておりますが、前回と大きく変わっていない部分も多いのですが、まず、必要性・実効性を踏まえて、アプリの代替流通経路を認めることが必要だという形でいいかどうかというのが1点目です。

それから、そのときの容認する場合の考え方であります。

当然、セキュリティ、プライバシーをいかに担保するかというのが重要だということですが、それについて技術的、あるいは契約も含めた様々な仕組みを導入することで、組み合わせることによって担保できるだろうけれども、そのやり方は、多様な方策があるので、そこはエコシステム全体を運営しているAppleの視点で異なる対応もあり得るだろうということで、具体的にどうするかということは何らかルールの方で決めるのではなくて、そのところはAppleに委ねて、それが適切かどうかを規制当局が評価するという

ことでどうかということでございます。

それから、その際に、アプリ審査における検証・確認の在り方についての指針も有効ではないかということでもあります。

その際に、DCMSのものなども参考になるのではないかということもございます。

それから、ここは大きな論点だと思いますが「規制として求める代替流通経路の範囲」はどうするかということで、いわゆる類型④というブラウザ経由のアプリのインストールについては、先ほど言ったように、これでセキュリティ、プライバシーを担保するためのコストや期間が相当程度かかるだろうということもあるので、そこまでは求めないという考え方もあるが、それについてどう考えるか。

あるいはそれを求めないこととした場合に、規律上、範囲から除外するのか、範囲としては入れながら、それを正当化事由として除外することを認めるアプローチがいいか。この辺りは少し技術的になりますが、少し重要なポイントなので、御議論いただければということでございます。

それから、類型③のブラウザから代替アプリストアをダウンロードするケースについて、先ほど申し上げたように、リスト化などをするのは、正当な手段として認められると言えるかどうか。この辺りも御判断いただければと思います。

最後に、ここも重要なポイントだと思いますが、今回の考え方です。

以上を踏まえると、今回、代替流通経路を可能とする仕組みは、どんな流通経路でも容認されるものでも、あるいは審査なしのアプリの流通を求めるものでも、そのどちらでもなく、一定の適格性が認められ、責任を持って審査を行うアプリストア運営事業者による参入を可能とすることによって、公正な競争環境とセキュリティ、プライバシーの確保の両立を図るものということにしてはどうかということでございます。

最後に、サイドローディングという言葉でございますが、ここは先日のワーキンググループでも御指摘のあったところでもあります。

冒頭に申し上げています、サイドローディングという言葉を使わない形で整理するのがよいのか、あるいはサイドローディングは、公式ストア以外からのものだとすることを踏まえた上で、ちゃんと確認されたものは、ある種公式なものとするのがよいのか、あるいは4つ目の類型とするのがよいのか、この辺りも御議論いただければと思います。

それから、最後に、Appleの協力のようなものをどうするかというところでございます。

すみません。塩野様が4時でご退出ですね。

私がもうちょっとスピーディーにできればよかったのですが、ここで切らせていただいて、もし塩野様が御発言できるようであればと思いますが、どうでしょうか。

○依田座長

塩野様、今日全体について、今までのところで何か御発言等はございませんでしょうか。

○成田審議官

出られてしまいましたね。すみません。

○依田座長

そうですね。

続けてください。

○成田審議官

間に合わなくてすみませんでした。

ちょっとスピードアップさせていただきます。

少し御説明させていただきましたが、今日、ここが一つ大きな論点かと思えます。

もう一つ、各論8は、Googleであります。ユーザーがいわゆるブラウザからアプリをダウンロードするときの警告の問題でございます。

ここについては、あまり大きく修正しておりませんが、いずれにしても、もちろん、警告自体は行われる必要があるだろうということですが、いろいろな手段によって一定程度の安全性が確保されているものについて、全て同じような警告表示がいいのか、もう少し確認できるところは、確認できているということ踏まえた警告の在り方もできるのではないかという問題でございます。

御議論いただきたい点で1点あるのは、いずれにしても、これは代替流通経路がきちんと認められるようにという観点で、それが実質的に機能しているのかどうかという観点での切り口だということではないかということなので、中間報告の際は、一定の過度な警告表示や手順そのものを禁止行為と提案いただいていたわけですが、そういう形にするのではなくて、各論7の代替流通経路が確保されているかどうかの義務の履行を実質的に見ていく中で、これについても規律の対象として判断していったらどうかという御提案でございます。

もう一つの論点が、Googleなのですが、Googleは御案内のように、代替流通経路を認めているわけですが、DDAという規約の中の規定がございまして、Googleのアプリストア、Play Store経由で他のアプリストアを配信することは認めていないということなのですが、これについてどう考えるかという問題ですが、これも結局、各論7で、そのほかの手段で代替流通経路を認めていることがうまく機能しているかどうかも含めて、全体として捉えて、そこが機能していないのであれば、DDAでこういったことを禁止していることについても規律による対応の必要が出てくるかもしれませんし、流通経路が機能しているということであれば、そこまで求めない。そこも実質的に判断してはどうかということでの御提案でございますが、この点についても御議論いただければと思います。

それから「クローズド・ミドルウェア」で、Androidの問題でございますが、ここは大きな修正点はございません。

1点だけ、結論の部分だけですが、どういった機能が他のアプリストアに認められるかというのは、代替流通経路が機能するかに関わる場所なので、各論7で機能がきちんと提供されているかどうかを見ていくということとど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、議員の皆様から御意見、御質問をお願いいたします。

まずは、生貝議員からお願いいたします。

○生貝議員

今回も御丁寧にありがとうございました。

私としても、全体としては異存がないところでございます。

簡単に3点ほどコメントでございしますが、一つは、各論9の28ページでいただいているような情報提供とアウトリンクに関しては、競争ももちろんですが、利用者、消費者の側に様々な情報や選択肢を伝えて、自律的に選択ができるようにする環境をつくるという意味でも望ましいのではないかと思います。

迂回措置の禁止に関しても、丁寧な制度設計が行われていくとよいかと思います。

それから、各論7以降のアプリの代替流通経路のことについては、まさにここで書きいただいている4類型を念頭に、一つ一つのリスクとベネフィットにもしっかりと対応できる形で制度設計をしていくのがよいかと思います。

そうしたときに、国際的な議論を見ている、まず、類型①～③の代替的アプリストアといったものの安全性をしっかりと担保した上で、導入していくことが念頭になるのだろうと。

他方で、確かに類型④をどのような扱いにするかというのは、今のところは難しい論点かと思うのですが、基本的には、完全に制度の外側にしてしまう形ではなく、しっかりと制度設計として段階的な対応をしていくための、まさにルールをつくり方を考えていくことが重要かと思います。

と申しますのも、国際的にも様々な議論がある中で、特にデジタル市場法などを受けて、事業者さんも含めて、実際に類型④の形での準備も進めていらっしゃる。

そのときに、何かしらの形で手数料を取るといったことも、恐らく選択肢としては入ってくるであろうと。そういうことが生じてきたときに、いかに競争政策的に様々な形で関与していくのか。

あるいはまさにそこで取られるセキュリティ、プライバシーの担保の措置といったものが、果たして必要で、十分なものであるのかといったことに対して、我が国の当局としてしっかりと関与できるための仕組みをちゃんと整備しておくといった観点からも、何かしらの立法的措置の中でこの論点を取り扱うのであれば、枠組みの中に位置づけていくことは必要であろうと思います。

御承知のとおり、この部分は、ほかの部分と比しても、我が国単独の仕組みが非常に取りづらい、取ることが難しい。

そして、ある種のガラパゴス的なルールになってしまうことを様々な形で避けなければいけないという要請もあるところ、今回、様々な国際的な動きも視野に入れながら、ある

種積極的な受け身の対応を果たしてどのように可能にしていくのかといった視点が特に重要になってくるのかなと感じているところでございます。

もう一つ、青少年保護の論点についても、お書きいただいたとおりかと思えます。

青少年保護に関しては、アプリストアの論点だけに限らず、ほかと同様に、プラットフォーム様のプライベートレギュレーションに委ねてきた部分が、ここしばらく長かったところ、恐らく、SNS等も含めて、ルールの在り方を改めて考えていかなければならない。

こちらは前回、少し言及させていただいたデジタルサービス法の中で、こういったアプリストア等も含めた形での全体的な青少年保護の規律の制度設計は欧州でも進んでいるところでございますので、そちらも見ながら、ハードローの仕組みも含めた制度設計をこれとはまた並行して考えていく価値があるのだらうと思えます。

差し当たり、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、川濱議員、お願いいたします。

○川濱議員

どうもありがとうございます。

最初に、全体的に今回の議論を非常によくまとめていただいたことを感謝いたします。、この方向性でいいのかなという気がいたします。

コメントは1点だけにいたします。今回の焦点は、各論7での代替的流通経路をどういう形で容認するかという問題に収れんするのではないかと考えています。

もちろん、それ以外にも、周辺の幾つかの議論はありますが、これを基軸に、例えば各論8も、最終的には各論7の中のサブシステムのような状況になっているのだと理解しております。

問題は、今、生貝議員からも発言があった点とほぼ重複するのですが、実際にこれを法律の中に実装していくときに、どういう形態が考えられるのかということです。

選択肢の①～③は焦点で、基本は、政府が②と①のうち、②をやってくれたほうが、要するに、代替的な流通経路としては、プレゼンスの大きいものが出来上がるのだから、まずそれは何とかやってもらいたいのと、それに対して、補足的に①もあればいい。

さらに、③という型に広がり、最後は④と広がっていくわけで、世界の動きがどこまでやっているかというときに、初めから選択肢が狭くなっていく形になることが好ましくないのはよく分かるのだけれども、他方、いきなり④まで全部進めようというのも、また実現可能性が低いところもあるのだらうという気もいたします。

そんなときに、どういう立法技術になるのかなというのは、今のうちから少し考えておいたほうがいいのかという気もいたしました。

要するに、あらゆる手段に関して、全て一律の義務づけをした制度があるのかないのか、その方向でいくのも、そういった書き方もあり得るけれども、まず、どれかを先行的にこ

れからやっていけという形で、動機づけを与えるようなシステムはつukれないのかというのも考えていく必要があるのかなど。

これはまだ先走った話ですが、そうしながらリスクとベネフィットを考えて実施していくところになっていくのだろうけれども、我々はこういった形での法的関与のシステムを考えるかというのは、一律の義務づけと書いてしまうのは難しいので、ここら辺の立法技術の仕組みは、進めておられるかもしれませんが、かなり厄介なことなのではないかと。厄介というのは、かなり複雑な作業になるのではないかとという実感を持っております。

義務的な問題というよりは、ある種の政府による問題解消措置の設計のような形で、こういったものをつくっていったらいいという形の交渉ベースで、将来に向けた設計をしていけという形でしたら、比較的やりやすいのかもしれませんが。言わばレメディーの制度設計だったらいいらしいけれども、レメディーではなくて、初めから義務として書いていくときは少し難しいのかなという気もいたします。

逆に言うと、DMAのやり方は、基本的にその部分の設計で義務を書いているということは、そのレメディーの設計の部分の後行政的に介入するという形になっているので、そういった形での対応で、日本でも法律化することの可能性も含めて検討していく必要があるのではないかと気がいたしました。

これも純然たる感想の問題ですが、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、川本議員、お願いいたします。

○川本議員

よろしくお願いします。

取りまとめ及び御丁寧な説明をありがとうございました。

皆様のように、全体の方向性としては、私も異論はございません。

各論7で1点、感想とコメントをさせていただきたいと思っております。

御紹介いただきましたDCMSのアプリストア運営者及びアプリ開発者のための実践規範、コード・オブ・プラクティスは、中身を見ていると、かなり具体的な記載があって、大変参考になるのですが、ここで求められているハードルは低くないので、このレベル感に対応できそうなストア運営者がどの程度いるのかという点は気になっています。

DCMSがウオッチしていくことで、春ぐらいにはそれがある程度見えてくる感じになりそうなので、当初は、数社いればという程度なのかもしれないのですが、今後、どの程度その数が増えそうなのかという見通しも含めて、実態がある程度見えてくると、その先の類型①～③のどれがより現実的なのかという話もしやすいかと思っています。

DCMSの動向を継続的に追っていきたいという話で、ここまでは感想なのですが、コメントとしては、既に前回議論されているかもしれないのですが、先ほどの類型①～③いず

れにおいても、ストア審査時に、Apple社による審査、もしくは関与を前提に置いていますが、サードパーティストアの審査そのものに対してや、サードパーティアプリストアがアプリ配信を実効性高く行うために、技術的な部分も含めて、どの程度Apple社のサポート、関与が必要なのかというのは、より具体化して、慎重に検討していく必要があるのではないかと考えています。

気になっているのは、サードパーティアプリストア審査の妥当性や公平性の確保という点においては、先ほどのDCMSのコードオブプラクティスなどを参考にしたガイドラインをつくって、それをベースにチェック、モニタリングしていく仕組みの導入などで対応が可能かもしれないですが、サードパーティのアプリストア審査にかかるコストや、サードパーティのアプリストアがアプリ配信を支援するためのコストをサードパーティアプリストアに対して請求された場合に、そのコストの妥当性を判断するのは非常に難しく、決済のところできていることと似たような問題になり得ることもあるのではないかと考えています。サードパーティアプリストア支援という形での新しい論点が登場してしまう懸念もある。

なので、類型①～③を検討する際には、いずれのパターンにしても、現行アプリストアの責任というか、サードパーティアプリ審査やアプリ配信のサポートという点において、管理する範囲を必要以上に広げ過ぎない、もしくはどこまで限定していく必要があるかという点について、先ほどのDCMSの動向なども参考にしつつ、類型①～③検討の際の考慮事項として少し触れてもいいのではないかと考えました。

私からは以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

ここままで、事務局のほうでリプライはございますか。

○成田審議官

ありがとうございます。

後ほどまとめてお話しできればと思います。

○依田座長

承知しました。

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。

私からも、重ならない範囲で簡単にコメントしたいと思います。

まず、論点9でFair, Reasonable, and Non-discriminatoryというFRAND条件の話が出てきますが、これはDMA 6条12項と同じものを日本でも入れるということではないかと思っています。

ただ、6条のほうなので、御承知のとおり、特定化される可能性があります。今後、よ

り対象が狭くなる可能性や何か条件がつく可能性がありますので、そこもよくウオッチしながら、同じような規制になると運用がスムーズかなと思います。

それから、各論10も、アウトリンクの制限を外すということで、これも賛成なのですが、こちらは、DMAでいうと5条の規制になりますので、比較的明確に書かれているかと思えます。DMAのほうではfree of chargeということで、無料で使わせることを義務づけているということかと思えます。その旨が抜けているかと思いましたが、同じように、負担がない形で可能とするような規制にするといいかと思えます。

それから、川濱議員から、論点7がメインだというお話で、8と関連させてということで、私も同様の感想なのですが、各論8で、一定の警告表示は許されると思うのですが、過度なものである場合や実態がないような警告表示はもちろん問題があると思います。こちら辺りを法制で収めようとするのが非常に難しいので、ガイドラインで対応するのはどうかと思いました。各論8の話は必要な検討事項ですし、このような記述が必要だと思いますが、法令対応ではなくて、ガイドライン対応の迂回措置の話として記述したらどうかと思いました。

最後に、各論17になりますが、過剰規制のおそれがあるので、範囲を一定程度限定するというお話なのですが、例えば私はMacでSafariをデフォルトのブラウザに設定していたとしても、Gmailからリンクを押すとChromeでweb展開されるという事象が存在しています。

何らメリットをユーザーに与えるものではない自社優遇、もしくは競合他社の排除は、あまり望ましくないと思っております。OS上のデフォルトやブラウザ上のデフォルトで抑えられないような、アプリから直接的に自己優遇を行うこともなお残っているような気がしますので、そういったものも規制から外れないほうがいいかなと思います。既に規制対象として入っているように読めるのですが、一つの自己優遇かと思っておりますので、念のため。

全体として、いずれも賛成という立場になります。

以上になります。

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、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。

皆様の御意見に基本的に賛成ということなのですが、物の見方を変えて申し上げることになるのかなという気がします。透明化法のところは、割と一緒にやりましょうの世界観でやってきて、それなりに協力をいただけていました。

何で御協力をいただけていたかということ、基本的に彼らのレベニューとかにあまり打撃

が及ぶような話でもない。コストはかかるのですが、彼らにとってそんなにシリアスではなかったところが、恐らく一定御協力をいただけたことの背景にあるのだらうと思います。やはり資本市場で競争をしていますので、レベニューに対する追求みたいなものにあくなきものがおそらくあるようにも見えていまして、例えばそういうアプリの手数料が高いぞみたいな話になると、そのための施策をストラテジックに打つわけです。

例えば売上げが1億円未満の人には手数料がただですとか、10%ですみたいなことを言うわけですが、こうした施策のオプションは全てこれによる収益変化のシミュレーションがなされており、幾つかの施策の候補の中でレベニューに対する影響が小さいもので、かつ、すごくしっかりと対応したと見えるものはどれかということ、すごく戦略的に考えることになります。そのうえで、その施策を外部にマーケティングして、世間の期待に添えてしっかりとやっているとアピールすることになります。

恐らく、今回やろうとしているものは、やってほしくないものに我々は踏み込もうと考えている領域なので、同様にストラテジックに施策を検討することになるのだらうと思います。要するに、レベニューに対して影響が小さく、かつ、一見して何かやったかのように見えるものを多くの選択肢の中から探してきて、手当てをした形を作ることにならうかと思っています。

そのようなことが想定される中で、実効性というものをどのように確保できるか、そのためのルールデザインはどうなっている必要があるかということだと思っています。

さっきお話があった、決済を切り離せのところでも同じだったわけですが、こうやって欲しいと思ってルールを作っても、ルールにはしたがうもののこちらの意図とは異なるルール適応の仕方を考えて実行する、そういうことになることがあるということです。

ストラテジックに規制に対応する先に対して、今回のアプローチで政府がルールを出す際には、先方がどのように対応しそうなのかについて、政府側は予測ができていないのかというのがよく分からないのです。

このルールを出すと、先方はこのような手段を選ぶだらうという読みがあったうえで、我々はルールの選択肢を出さなくてはいけないと思うわけでありまして、そうでないと、我々も、我々はやることをやりました、先方もやることをやりました、その結果、何も起こりませんでした、仕方がないですねみたいな話になって、これではやった意味がありません。それは避けたほうがいいはずだと思っているのです。

これは前に山田先生からありましたが、我々が多分、最初に狙うのは、どんなルールメーク、どんな規律を出すにしても、ほかの国でやっている実効性のあることと同程度以上のことはやってもらわないと困りますというのが基本なのだという感じがしております。

プラットフォームは各国の個別対応は結構やっているものですから、欧州は厳しいのもっとやらないといけないですが日本はこれをやれば、一応守ったことになっていますねみたいなことを言われたときに、それ以上打つ手なしみたいな状態は、今回はつくってはいけないはずだという感じがします。先ほど御説明いただいたUKやEUとか、いろ

いろなところの人がいろいろと言っている中で、この辺にちゃんと落ちてくるねというのが分かっていて、そこにちゃんと落とすように、ルールがちゃんと引けるというアプローチを取らないと、意図したような結果が得られない可能性があると思いますから、ここをすごく戦略的に考えないといけないかなと思います。

現状はそうなっているのかどうかというのは、今日、私がお話をお伺いしたところ、確信が持てなかったものですから、もし後ろ側で各国当局と連携したり、プラットフォームとの合意で、ここまでやろうねということになっているのだったら安心なのですが、この辺りを少し教えていただきたいと思いました。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

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。

ほかの先生方がおっしゃったことに、特に大きな追加があるわけでもないのですが、基本的に今のブロックでお話いただいたことは、各国、特に欧州がずばり結構厳しくやっている部分なので、ほかの先生もおっしゃったとおり、ずれてしまうとやってもらえない、日本が無視されるみたいなことはあり得るかなと。

逆に、会社の側も、細かく法律なり、ガイドラインに書けば書くほど、その抜け道は見つけやすくなるとさっき増島先生がおっしゃっていた点も確かにあるのですが、同時に政府の中でいろいろとアイデアを細かく、手取り足取りのものを書くよりも、彼らのほうがいろいろなアイデアがある。そこは泳ぐ余地を残した形で、自由度がある。

まさに幾つかの点について、実際のやり方は任せるみたいなのところも書いていただいていたのですが、そもそも、ガイドラインも含めて細かく書き込む法律は、規制対象になる企業とか個人がいっぱいいるので、スタンダードを示しておかないと分かってもらえないという世界ですが、今お話ししている話は、プレーヤーがすごく限られている話なので、逆に言うと、すごく数が少ないので、政府との間で個別に話をして、ある程度やっていける数だと思います。

なので、これからいろいろな形で法律等を書いていくプロセスのときに、細かく書き過ぎたり、ガイドラインとかをがちがちにやると、欧州とずれてしまったときに、にっちもさっちもいなくなる、あるいは無視される、あと、会社にとっても身動きができない。この辺りをうまく着地に向けて整理していかれたらいい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す。

では、続けていきます。

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。

ほとんど皆さんおっしゃるとおりだと思うのですが、今回のものについてはよくできていると思いますし、基本的にはこれでいいと思います。

代替的な流通経路を確保することによって、アプリストア間の競争を促すという大きな戦略の中で、いろいろなことをするのだと思います。

52ページの先ほどの④を入れるか、入れないかというのが事務局から提示されている論点ですが、このものができた後に、いろいろな課題があることは皆さん御指摘のとおりだと思うのですが、そういう意味でも、④を現段階で外す必要はないではないか。特に一応、DMAが議論も入れているので、そうすると、④を外すことは、現段階ではしないほうがいいのかなと思っています。現実的にそれが取られるかどうかはまた別です。

それから、この後の制度設計とか、悪影響を与えないかという観点から全体を見直すことも、ひょっとしたら必要なのかなと思います。

皆さんおっしゃっていないことを1点だけ述べますと、サイドローディングの定義です。

31ページと53ページの2か所に出てくるのですが、ほぼ同じことを言われていますが、サイドローディングをどう書くかなのですが、サイドローディングという言葉は使わないのほうがいいとは思いますが、私は全然専門でないので、業界においてサイドローディングがどう使われているのか、全く分からないのですが、もし④に限定してサイドローディングという言葉が使われることがかなり広く行われているのであれば、④に限定したほうが弊害がないというか、誤解を与えないのかなと思います。

あるいは④に限定するのとしないのが拮抗しているような状況であれば、できるだけ報告書の最初のほうでサイドローディングを定義するというか、こういう形で使われているとして、本報告書ではそれは使わないで、①～④の4つの類型で説明しますとしておく。報告書の中では、できるだけ早いところでその話を出しておいたほうがいいのかなと。

サイドローディングという言葉が悪い印象を与えるとするならば、①とか②も含めて考えているのだということを理解しないで、報告書を読まないでそれはおかしいと言う人が出てくることを懸念しますので、早い段階でその誤解を払拭するようにしておいたほうがいいのかなと思います。

あと、テクニカルな話ですが、例えば各論7の論点1でサイドローディングという言葉がタイトルに出てくるのです。これは中間報告書でそうになっていたもので、それが残っているのだと思いますが、それをどうするのか。

ただ、アンケート結果でもサイドローディングという言葉を使ってアンケートをしているので、それをどうするのかという問題もあるかと思います。

それから、より大きいかなと思うのは、論点8のタイトルにサイドローディングがあるのです。Googleのところです。

このタイトルをどうするのだろうというところで、その辺りのつまらないことで誤解を与えてはいけないと思いますので、書き方を考えていただいたらいいかと思います。

私からは以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

泉水先生から出たサイドローディングについても、議員の皆様、何か御意見がございましたら、引き続きよろしく申し上げます。

では、続きまして、小林様、お願いします。

○小林オブザーバー

皆様からの御意見を踏襲した上で、私のほうで今回御提案いただいた内容をより具体的に、実効的なものにするために考えてみたというところをお伝えさせていただきます。

川濱先生がおっしゃっていたとおり、アプリ代替流通経路の確保が今回のパート1というか、今回の議論の中で重要なところだと思うのですが、その際に、審査主体の適格性とか、実際にアプリストアを審査するところに、どれだけ具体的に実効的な事業者がいらっしゃるのか。

これは川本議員も指摘されたところで、具体的には何社か既にいらっしゃるということなのでしょうが、こういった議論は、もしそういう主体がいらっしゃるとして、ただ、今回、これまでは、何かあったらApple、Googleを相手にすればよかったわけなのですが、そうではない、新たな主体を相手にしたときに、実際にGoogle、Appleが考える話なのかもしれないのですが、そういったものが提起するプライバシーポリシーとか、各国ごとに違うものを今はある程度は吸収して、Apple、Googleが対応しているものがちゃんと吸収できるのかどうかというところが大変気になるところです。

そういう意味でいうと、今回挙げられたDCMSのアプリ審査主体の適格性で挙げられている条項は、今回の議論の範囲では、これで必要なところは抑えられているのだと思うのですが、より十分性を確保するということであると、各国の当局なりのルールにも一定程度応答できるような資格というか、能力を有したものとか、そういったものが今後、議論になってくると思いました。

特に、これはまた別の議論なのですが、今回の適格性の議論では、その主体がやることを定義しているのですが、本来はその主体の実態性の部分、ガバナンス体制や経営、継続性といった部分が実際の運用においては重要になってきますので、それもApple、Googleに考えてもらうのかもしれないのですが、議論になってくるものとして考えていく必要があると思っております。

もう一点だけで終わりにしますが、マルチプラットフォームの流れがあるのは大変重要な、意義があるところでして、今回の議論を通じて、代替アプリ流通経路が確保されると、Google、Appleでそれぞれポリシーなり、セキュリティのレベルに凸凹があると。

具体的には、生貝議員もおっしゃっていましたが青少年保護に関するルールとか、私がい

つも見ているところでいうと、位置情報の取扱いなどもGoogleとAppleでかつては随分違っていたのです。こういったものも平準化されるようなことがあるのであれば、それは副次効果として非常に大きいところ。

また、国ごとの差分も吸収できるのであれば、大変いいのではないかと考えていますので、こういう部分も、今回の議論の中で、Google、Appleの代替主体として、代替アプリ流通経路事業者として、そこをしっかりとうまく見ていっていただきたいものでございます。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、仲上様、お願いいたします。

○仲上オブザーバー

JSSECの仲上でございます。

これまで議論いただいた内容で、私もほぼ同意ではあるのですが、セキュリティ確保の観点から少しコメントさせていただきますと、今、代替流通経路の在り方というところで議論していただいているのですが、日本スマートフォンセキュリティ協会のキャリア様にお話を伺うと、Androidで行われているプリインストールアプリストアの運営においては、当然、アプリケーションのセキュリティチェックは行っていて、例えばAndroidアプリであれば、アプリのソースコードに一回戻して、正しいコーディングが行われているかといった確認を行った上で、プリインストールアプリストア側でセキュリティを担保して、不正なアプリケーションの動きをしていないかといったところを確認して提供しているという話もあります。

そういった中で、今議論されている、DCMSでも指摘されておりますが、サードパーティアプリストアにも一定の責任が生じるといったところで、この一定の責任とは何なのだろうかというところは、Appleに対する規制というよりも、今後出てくるサードパーティストアがどのようなことを考えなければならないのかというところについて、もう少し留意が必要かなというところがございます。

サイドローディングという言葉については、JSSECとしても、ここは反応させていただいたところではあるのですが、この言葉がかなり独り歩きしていることについて、以前からお話しさせていただいておりますが、お話があったように、類型④の形がサイドローディングであって、しかもそれがAndroidも含めて、現状の不正アプリケーションによる被害を生み出しているという見解は、かなり多くの人が持たれているところはあるかと思えます。

なので、④を入れる、入れないについては、当然外す必要はないと思うのですが、ここについて、サイドローディングというキーワードをもって、④に限定するのかというところは置いておいて、サイドローディングについては、このような指摘があるということ

を冒頭、もしくはサイドローディングというキーワードを使うときに、安全性に留意するというか、セキュリティに留意していることをしっかりと書いていただいて、なるべくサイドローディングという分類にしないほうが、議論としては受け入れやすいのかなと思っている次第です。

あと、少し気になったのは、今回、規制の形で出されると思うのですが、こういった時間軸で対応を求めていくのかというところについて、何か見解があれば、伺いたいところでもあります。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

いかがでしょう。

今、時間軸について、若干質問的な話も出ました。

事務局、ここで何かお答えされることはございますか。

○成田審議官

時間軸は、これから最終報告をおまとめいただいて、仮に制度をつくるとなると、立法作業になってまいります。

そうすると当然、国会で御審議いただいてということになります。仮に御審議いただいて通ったとしても、また施行の準備期間も一定程度取らなくてははいけません。

そうすると、EUのDMAは、来年の春ぐらいには施行になっていますので、EUでどういうことが行われるかは見えている状況にはなっておりますし、DMAのほうが、そう意味では、彼らも準備期間が必要ですので、恐らく、今年の秋ぐらいにはどういう形になるかという詳細がもう少し見えるというか、相当程度見えてきていると思いますので、仮にこちらで立法作業をするのであれば、その立法作業の過程でその辺りが見えてくるということかなと思います。

以上です。

○依田座長

分かりました。

では、続きまして、日高様、お願いいたします。

○日高オブザーバー いろいろな意見を聞かせていただいたので、技術者の観点で補足できることを幾つか。

各論9に関しては、私もおおむね賛同です。各論7に行く前に、あまり話題には出ていなかったかと思うのですが、各論6クローズド・ミドルウェア等の部分に関してなのですが、グーグルに関しては、皆様も御存じのとおり、ある程度ミドルウェアという形でOSの機能と分離してプロプライエタリをやってはいるのですが、Androidフォンとかをお持ちの方は、Google Play開発者サービスといったアプリケーションとかを見たことがあるかもしれないのですが、これがクローズド・ミドルウェアの実態の一つですが、こういう

ものへアプリマーケットの機能を一部移転されていたりとかしております。

何が言いたいかというと、各論7のサードパーティのアプリストアを導入しようとなった際に、こういうプロプライエタリなものを使ってはいけませんよとか、利用に何らかの規約上の制限が入ってしまうと、競争を阻害する要因に結構なりやすいのかなと思っております。

現状起きていることでいうと、AmazonのKindle Fire等はCDD準拠ではありません。このようなケースではGoogleのPlay Storeを入れられないわけです。この場合は、プロプライエタリのアプリケーションも自動的に導入が不可という形で、競争上、厳しい状況となることが見えています。その部分も踏まえて、各論7で議論される際は、CDD準拠の場合においても、プロプライエタリのアプリケーションやライブラリに関しても、アプリマーケットの基本機能とみなせるのであれば何らかの競争を阻害することはできないという規律があるといいのかなというところが1点ございます。

話が戻りまして、各論7の53ページ頃に書いていただいているDCMSのコード・オブ・プラクティスは、技術者目線で見ても、非常によくまとまっているものかなと思います。

ここで幾つかの原則をまとめていただいているのですが、例えば5番では、アプリストアとアプリ開発者が対象等になっているのですが、最新の事情で見ると、プラットフォームも関与が強まっています、マイクを使っていたら、マイクを使っていますよみたいなものを分かりやすくOS側で表示してあげるとか、いろいろな取り組みが入ってきていますので、これをベースに新しく実効性のあるものを考えていく形がいいのではないかなというのがソフトウエア観点であります。

あとは、各論8のサイドローディングの部分に関しては、エンジニア、技術者の目線で言っても、サイドローディングそのものが違法な行為に近いね、イレギュラーな行為に近いねと感じるようなエンジニアが多いかなと思います。

これは欧米でいうサイドローディングと日本のサイドローディングで意味が転じてしまっているというのが業界の肌感でありますので、なるべく使わないほうがより適切に伝わりやすいのではないかなと当事者として感じております。

各論8の論点3の部分、60ページにありますようなDDAについてもCMAが禁止を提唱していますと書いていただいているのですが、私自身も、エンジニアとして、この部分に関しては、Android OS等の事例を見ながらではあるのですが流通ボトルネックの解消観点で賛成すると補足させていただきます。

以上になります。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、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の増田でございます。

私からは、御提案及び先生方の御意見に異存は全くございません。

その上で、1点お伝えしたいことは、決済・課金システムについてなのですが、消費生活相談において、アプリのサブスクリプション契約をして、途中でアプリ事業者に退会通知を出した後、それで終了と理解していたところ、何年間も引き落としだけ続いていたという相談がございました。

退会して、サービス利用をしておりませんので、消費生活相談として返金交渉をするわけなのですが、外部の決済システムで停止することを十分に記載しているはずだ、こちらでは何もできませんという対応であったり、決済システムを内部に設定することができないのであるという回答をいただいたことがあります。

決済システムをアプリ事業者として内部に設置できないのであれば、外部の決済システムでの停止について、どれだけ分かりやすく記載するのかの問題しか指摘できません。

消費者としては、普通は、契約の相手方に支払っていると考えますので、退会通知をしたら、当然、停止されるはずだと理解していますので、明記されていたとしても、外部での停止をしない人もいます。それが返金されないことは仕方がないのかどうかという問題があると思います。

また、引き落とされたお金はどこが保有しているのか、どこに返金を求めるのかということの確認が非常に難しい現状があります。

決済システムをどこに置くかという問題と、アプリ事業者とのコミュニケーションの問題があるのだろうと考えております。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、森川議員、お願いいたします。

入っておられますでしょうか。

○成田審議官

まだかもしれないです。

○依田座長

まだのようですので、ここままで、事務局から何かリプライすること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。

多岐にわたり、様々な御意見をありがとうございます。

共通するところをくくりながら、まず、各論7の関係で、④は、多分、皆様すぐにはなかなか難しいという御認識は共通の認識としてあるのかなと思いましたが、問題は、規制の枠から外してしまうかということについては、何人かいただいた方の御意見では、外さないで正当化事由か何かでということだったかと思しますので、これからまだ引き続きい

ろいろな事業者との議論もありますので、そこでの議論も踏まえてということだと思えますが、今の時点では、そういう意見が多かったのかなということ認識しております。もしそこに異論があるという方がいらっしゃったら、ご指摘いただければと思います。

それから、その立法技術はどうするかと川濱先生から御指摘がありまして、おっしゃるとおりで、そこは今後、しっかりと考えなくてはいけないかなと思っております。

それから、川本様からありました、Appleに審査等をお願いする場合に、過度にならないとか、この辺りの問題は、まさにいろいろなやり方でやっていくしかないということです。

これは増島先生とか山田先生からも共通する問題提起があったかと思いますが、一つは、この中でも何か所か出てきましたが、バックストップと言ったら変ですが、いろいろな条件を課すことに対して規律をかけられるようなものを持っておかなければいけないという意味で、FRANDという言葉でそれが全部カバーできているかどうかは分からないのですが、そういうものを持っておくのが一つかなということがあります。

もう一つは、川本さん御自身からも御指摘がありましたように、DCMSでの動き、あるいはDMAでの動きとかは、各国とも連携して、多分、増島さんもおっしゃったように、いろいろなことは、仮にルールをつくったとしてもこれから起こるでしょうから、少し先行して取り組んでいる人たちとも連携しながら、仮にそこで見えているものがあれば手当てするし、見えていなくても一緒に何らか取り組んでいく、いろいろなことの組合せをやっていくしかないのかなと思っているところであります。

それから、伊永先生からありました、各論10のfree of chargeは、すみません。そこは言及が抜けていたかもしれないです。確認して、記載を考えたいと思います。

それから、各論8のガイドラインは、確かにそういうアイデアもあるかなと思う一方で、山田先生もおっしゃったように、どこまで書けるかというところもあるので、ここは引き続きの検討事項とさせていただければと思います。

それから、各論17は、また後ほど御議論をいただければと思いますが、増島先生、山田先生からありましたのは、先ほどの川本先生のところでお話したようなことで、ルールとしてカバーできるものは、細かく書くものではないレベルのもので持ちながら、あとは連携して、日本だけではなくて、各国のいろいろな取組でそういうことに対応できるようにしていくということなのかなと思っております。

それから、サイドローディングの定義については、使わないという御意見が多かったように思います。

もう一つは、むしろブラウザでアプリを直接というものに限定したほうが良いという御意見もありました。

もしよろしければ、そこはどうするのがよいか、特にエンジニア、あるいはセキュリティの仲上様とか、一般的にはこういう定義ということをおかしくないのではないかなというものがあれば、そのようにするとか、④に限定するというのであれば、それも一つの手

かなと思うのですが、もし補足があれば、いただければ幸いです。

時間軸は、先ほどお話したかと思えます。

あと、日高様からありましたクローズド・ミドルウェアは、今のペーパーでは、CDD非準拠のデバイスまでそれを求めるのは、なかなか難しいのかなという書き方になっておりますので、ここはどうしたらいいか。

○日高オブザーバー

すみません。

私の言い方が分かりづらかったのですが、CDDに準拠しているものの中で、GoogleがAndroidのPlay Storeのアプリケーションをインストールするとか、OEM事業者と個別の契約を結んでいるかなと思えます。

なので、CDD準拠という前提はそのままなのですが、その上での個別の契約であったり、プロプライエタリなアプリケーションの利用規約等の中で競争を阻害されなければ、それがいいなと思えます。

○成田審議官

分かりました。

そういう意味では、多分、それは結局、ストア間の競争の軸で実効性をそぐような制限的なことをしていればという理解でよろしいですか。

○日高オブザーバー

そうです。まさしくです。

○成田審議官

分かりました。

では、そういう意味では、各論7の規定の書き方でそういうものを拾えるようにということかと思いました。

DDAの件は、禁止というのは、やってはいけないということにするべきではないかという御指摘ですか。

○日高オブザーバー

そうですね。ファーストパーティのアプリストアで流通制限があると厳しかろうというところですか。

○成田審議官

そうだとすると、これも各論7の規律の中で、代替流通経路が機能するか、していないかというところの中で、DDAの問題がそれを阻害しているということで判定されるのであれば、そこで見ていくという紙の書き方と思えます。

詳細はまた別途御相談させていただければと思いますが、そのようなところでしょうか。

それから、増田様から御指摘のあった件は、今、私のほうでその事実関係をきちんとお答えできる感じではないので、また別途いろいろと検討させていただければと思います。

私からは以上ですが、もしあれば、サイドローディングのところなど、追加の御議論が

あればと思いますが。

○依田座長

承知しました。

おおよそ議員の皆様のお意見を聞いているところ、サイドローディングの利用について、事務局提案にもあったように、欧米等との定義の違いもある中で、あえてそこで意図的に使って誤解を起こすよりは、いっそあまり使わないほうがいいのではないかと。

その場合は、報告書のかなり早い段階で、サイドローディングとは用語的な問題があるので、今回は使わないという形でも一案ではないかという御意見がございました。

これに関していかがでございましょう。

特にサイドローディングの欧米と日本以外の違い等もあって、サイドローディングという言葉を使うことのメリット・デメリットについて、もう少し皆さんの御意見を伺えればと思います。

御自由に御発言していただいて結構ですが、いかがでございましょうか。

○仲上オブザーバー

JSSECの仲上でございます。

○依田座長

お願いいたします。

○仲上オブザーバー

サイドローディングの用語についての議論なのですが、御議論されているとおり、サイドローディングは、そもそもインターネット経由のアプリケーションのローディングだけではなくて、USB経由のアプリケーションのローディングとかも含めた形でのいわゆる公式ストア以外からのアプリケーションのインストールをサイドローディングと呼ぶのが一般的というか、正しい用語定義ではあるのですが、世間一般では、先ほど申し上げたとおり、よくAndroidで行われている、開発者オプションを解除した状態でのブラウザへの読み込みとか、iPhoneであれば、いわゆる脱獄を行った上で、アプリファイルを読み込むところがサイドローディングと認識されている方が多数いらっしゃるというのが現状かと思いません。

先ほど座長がおっしゃっていただいたように、サイドローディングという言葉で今回の4類型を整理すると、正しい用語定義としてもずれているところがありますし、④だけに限定して、これがサイドローディングですというところも、一般的な見解としては近いところになるかと思うのですが、それも言葉の定義から考えると違うという指摘もあったりしますので、サイドローディングという言葉で、読み解き方によって異なる用語というよりは、公式ストア以外からのインストールという形でなるべく明確に書いていただいたほうが分かりやすいのではないかと思いました。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

ほかにどなたか議員、オブザーバーの皆さんから御意見はございますか。

大体今、仲上さんからいただいた意見が、ほかの方々の意見も代表していたように思いますので、一回、そういった方向の意見があったということで、持ち帰っていただいて、なお御検討いただけますか、

○成田審議官

すみません。1点だけ。

○依田座長

どうぞ。

○成田審議官

サイドローディングを公式ストア以外と定義してしまった場合に、では、公式ストアとは一体何なのかと、今度はそっちの議論になってきてしまって、今回御議論いただいているような類型①～③は、この前仲上様がおっしゃっていた御趣旨は、①～③も公式ストアとおっしゃったか、公式ストアなのだと言うべきなのではないかという御指摘だったのですが、それがうまく伝わるかどうか。

結局、公式ストア以外と言ったときは、典型は④として、だけれども、①～③も一緒にサイドローディングなのだということになってしまうかなと。

それが、人によっては④をやれということなのだとなってしまうのも、なかなか誤解が生じるかなと思っていて、そこはどうでしょうか。

○依田座長

仲上さんの意見は、そういう誤解を招くので、いっそサイドローディングの言葉はあえて使わないほうが良いと。

○成田審議官

使わないということでしたか。

○依田座長

私は受け取ったのですが、仲上さん。

○仲上オブザーバー

そうですね。

使わないほうが良いと言って、公式ストア以外のという表現は、確かに御指摘のとおり、正しくなくて、今後、プリインストールアプリストアとか、例えばApple公認のサードパーティーアプリストアとかを出したときに、キャリアさん公式のアプリストアになったりするわけなので、そこは用語の使い方がすごく難しいので、例えばプラットフォームが提供するアプリストアとか、すごく限定的な言い方が求められるのかなと。

言葉は、よりよいものがあるのではないかと思いますのですが、意味合いとしては、プラットフォームが提供するものだけではなくてということだと思しますので、そこは正しく書ける言葉の選び方が求められるかと思えます。

○成田審議官

分かりました。

すみませんでした。

○生貝議員

一言だけよろしいですか。

○依田座長

どうぞ。

○生貝議員

ありがとうございます。

僕も、仲上様たちがおっしゃっていたとおり、その言葉を積極的に使う理由はあまりないのかなと思うところであり、とはいえ、まさしく広く議論されているところなので、これは若干コストはかかるのですが、例えば英国のCMAとか諸外国の議論の中で、どういう使われ方をされているのかということは、もしかすると丁寧に紹介する可能性はあるのだろうと。

特にAppleのほうで、サイドローディングのリスクということで、ポジションペーパーが日本語にも翻訳されて、様々な形で情報発信をされていらっしゃるんですが、これはまさに個別の御質問として、特に今後、2社様とはヒアリング等のやり取りもする中で、議論の言葉の使い方を先方とこちらで認識合わせするためにも、彼らとして、サイドローディングや代替アプリストアといったものをどういった形で定義して使われているのかをお聞きして、そのことを参考情報として書くのも、もしかするとあり得るのかなと思いました。

取りあえず以上です。

○依田座長

今のは一長一短ありますね。

Appleがサイドローディングという言葉がそれなり使っていて、Appleの言うようなサイドローディングのわなにはまってしまう可能性もあるので、いっそこっちとしては使わないというのも含めて、皆さんどうですか。

あと、生貝議員に御質問で、ヨーロッパ、まさにEUでのサイドローディングの使われ方や傾向とか、何か御存じのことはございませんか。

○生貝議員

その言葉を正面から使っている議論をヨーロッパ全体ではあまり聞かないのですが、英国のCMAでは、まさに代替アプリストアと、アプリストアを通じないサイドローディングといった形で使っているのは、最近の報告書では使い分けとしてあったかなとは思いますが。

ただ、彼らも流動的な概念として捉えているのは間違いないだろうという気はいたします。

○依田座長

今までのここまでの議論で、成田さんからさらに意味について御意見を伺うことはございますか。

○成田審議官

いいえ。大丈夫です。

使わないということが皆さんの感じかなと理解いたしましたので、その方向で。

まだ別に最終的な段階ではないですが、そのように理解させていただきました。

ありがとうございます。

○依田座長

では、一旦持ち帰ってもらって、また御検討いただいてよろしいですか。

○成田審議官

かしこまりました。

○依田座長

承知しました。

よろしくお願いします。

それでは、次の議題に進ませていただきます。

議題1と同様に、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、大体15分程度で御説明いただいて、その後、議員の皆様から御質問をいただきます。

川本議員が17時途中退室の御予定で、もう退室されてしまわれましたでしょうか。

それについては、申し訳ございませんでした。

では、事務局から御説明いただいて、皆様から後ほど御意見、御質問をいただきます。

○成田審議官

ありがとうございます。

少しスピーディーにできればと思います。

プリインストールとデフォルトの関係が後半でございます。

まず、各論17は、デフォルト、プリインストール全般についてであります。中間報告でいただいたオプションが3つございまして、オプションAは、デフォルト設定を変更するときに、ユーザーの選択を阻害するような行為はやらないようにということ。

Bは、選択画面のような選択制、より積極的な対応を求めるものとして、ブラウザと検索エンジン。あと、新規顧客接点のほうではボイスもということで、この3つを対象にしてはどうか。

Cは、アンインストールを制限することは駄目だという3つのオプションを提示いただいていたということでもあります。

まず、オプションA、中立的な消費者の判断をゆがめてしまうことは駄目だということについての対象の問題で、対象という書き方について、3つほど論点を書かせていただいています。

中身は先日と変わっていないのですが、必ずしも議論がそこまでなかったものですから、改めてということで、規制の対象となるアプリについては、自社優遇もかなりありますので、自社のアプリとするかどうか1個目の論点。

2個目の論点が、どこのレイヤーのデフォルトなのかということで、ここについては、一つは、OSの上でのデフォルト設定があるのでしょうか。

それから、ブラウザでも検索エンジンなどがありまして、ここが対象ということ。

あと、ボイスアシスタント上もあるわけなのですが、DMAではそれも対象になっているわけですが、むしろこれは新たな顧客接点での中間報告では、ボイスアシスタント上のサードパーティとの関係については、少し状況を注視しようという整理をいただいておりますので、ここは対象にしないという整理でよいかどうかというところが論点でございます。

3つ目の論点であります。規律の書き方として、デフォルトは、ユーザーからは見えないところで決まってしまうところでもありますので、どちらかという、積極的な行為をプラットフォーム事業者、つまり、変えやすいようにしてくださいというより積極的な行為を求めるような形に。

阻害するようなことは駄目だというのはもちろんそうなのですが、それ以上に、設定を容易に変更できるようにという規律にしてはどうかという御提案であります。

もう一つ、Androidの場合は、結局、OEMが決めているのだということであります。いろいろな契約によって、事実上、誘引しているような場合は、Google自体もこの規律の対象にし得るという理解でよいかどうかということでございます。

オプションBについてでございます。

これは選択画面のようなもので、より積極的なものを求めるものの対象についての論点であります。これは中間報告で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は選択画面の対象にしてはどうかということで、ボイスアシスタントについても、中間報告で選択画面の対象にしてはどうかということです。ここも中間報告で議論がありましたが、利用が限定的な中で、本当にここまで求めるのか。

一方で、今までの議論にもありましたように、これはまた相当成長していく技術的な動きも出てきている中で、対象とするかどうかについて御議論いただければと思っております。

論点3のオプションCでございます。まず、アンインストールの前にはプリインストールという状況があるわけですが、競争的な観点と、プリインストールされてしまうと、サードパーティが戦えない、限界が生じると追加でコメントがありましたので、追加しておきました。

これは、先日の増田様の御指摘を書かせていただいたところで、初めからかなり多くプリインストールされている場合があつて、逆にそれを削除すると危ないのではないかと不安を呼んでいると御指摘がありましたので、加筆させていただいております。

ここから先は論点であります。プリインストール自体を全部一律に禁止するのは、弊

害が大きいということだと思いますが、一方で、それによる競争への影響は相応にあることを考えると、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のですよと知らせるような仕掛けは要るのではないかという御提案であります。

例えば端末初回起動時に、先ほど御紹介した、増田様からも御指摘がありましたように、プラインの数がかなり増えてきている。なので、初回起動時に、これは要らないということができるようになるようなものを求めてはどうかとか、あるいはOSアップデートのときに自動で入ってしまうものについても、自動で入れるのではなくて、入れますか、入れませんかとユーザーにお聞きするようなことを求めてはどうかということでございます。

ここは、DMAではそこまでは求めていないのですが、こういったことが必要かどうかについて、御議論いただければと思っております。

その上で、プラインインストールされたものをアンインストールすることができるようにしながら、アンインストールしてしまうと問題が起きるものがありますと、例外を認めるということでもよいかということでございます。

ボイスアシスタントについては、先ほどの中で触れましたので、ここは飛ばさせていただいて、もう一つの大きな論点が、Googleの検索サービスにおけるマップの問題です。

この問題をどう取り扱うかということで、実態面の話は修正がございませんので、説明は切らせていただきまして、どうするかについてであります。少し書き方を整理し直しておりますが、まず、検索は、消費者の選択に及ぶ影響が非常に大きいと。

ここでフェアな表示がなされているかどうかは、競争上も非常に影響が大きいということなので、一般的な検索について、自社サービスの優先的な表示がなされないような規律が要るのではないかと、有利に扱うことを禁止する規律が要るのではないかとということがまずあって、それでよいかどうかという点。

その上で、マップについてどう考えるかということがここからなのですが、マップの場合は、オーガニックの一般検索のランキングと別の枠を別途置いているということで、枠を置くこと自体はサービスのデザインの問題なので、これ自体は特に問題視するものではないという理解でいいかと。

他方で、この枠の中で、Googleマップだけが表示され、ほかに切り替えることができないところは自社優遇になるのではないかとということで、先ほどの規律を踏まえて、そういう整理でよいかどうか。

その場合に、対応策として、ユーザーの利便性を考えれば、枠に何らかのサービスが入っていないとユーザーも困ってしまうわけですから、それ自体は仕方がないにしても、後で変更できるようにすることを仮にプラットフォーム事業者のほうでやれば、自社優遇には該当しないという判断ができるのではないかとということで、競争への弊害とユーザーの利便性を阻害し過ぎないということで、このようなところでの提案はどうかということで御理解いただければと思います。

論点として、そもそもマップとは、Google検索の一部なので、マップの部分について

自社のサービスを使うのは当然なのではないかという議論があった場合に、それをどうするかという点についても御議論いただければと思います。

あと、切替えができるようにという技術的な可能性については、もし御指摘等があればと思います。

以上が、マップについてでございます。

最後に、OSのアップデートの際のアプリ開発、要は、OS提供事業者自らのアプリ開発が、OSアップデートの際に、他のアプリ事業者が得られない情報を早い段階でもらっているのではないかと、時間的優位性の問題があります。

これについては、この辺りは割愛させていただいて、実態的に幾つかのパターンがあるようではありますが、例外として、これは正当だと認められる場合が2つぐらいあるのではないかと整理で、サードパーティのサービスと連携が必要になるような場合は影響が大きいということで、それについて、事前にアプリ部門と機能をチェックしていくのはあり得るのではないかと。

それから、今、Google等でも行われていますが、一部の限られたアプリ・デベロッパに検証するために見てもらっているといったことも、それがフェアなプロセスになっているのであれば、そこも妥当性はあり得るということでよいかどうか。

以上を踏まえて、規律としては、これは基本的に機能へのアクセスという観点で捉えて、各論26、各論27で議論されているようなそのイコールフットィングということでどうかと。

その際に、今申し上げたような2つの類型で、例外としてよいものは、その中の例外として取り扱うということかどうかということでございます。

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、また議員の皆様から御意見、御質問を伺っていきたいと思います。

それでは、先ほどとは逆の順番で、今度はまず、増田様からお願いいたします。

○増田オブザーバー

増田でございます。

私からは、前回お伝えしたとおりの考えでございますが、検索エンジンを変更できることを知らない消費者が多いのではないかと思います。

ただ、選択するに当たっても、検索エンジンの特性を知らないと、選択することができませんので、それぞれの特性を情報提供していただいた上で、消費者が選択できること、分かりやすく自由に選択できるようにしていただくことが必要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ことは、先ほど御紹介いただいたとおり、消費者にとって、初心者などは特に非常に利便性が高いこともあります。

ただ、消費者によっては使いこなすことができないようなアプリであったり、必要がな

くて、いつも使わないのに、邪魔だなと思っているようなアプリがありますので、削除することによる影響が不安とならないように、削除できる、できないなどの情報提供をしていただく、消費者がそれを削除することができるようにしていただく必要があると思います。

また、サードパーティのアプリについても、安全性確保は当然ですが、選択の対象となるように、そのアプリの特性とか性能が分かりやすく情報提供されて、消費者が選択することが望ましいのかなと思います。

マップについても同じ考え方だということをお伝えいたします。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、日高様、お願いいたします。

○日高議オブザーバー

聞こえていますでしょうか。

○依田座長

聞こえております。

○日高オブザーバー

プリインストール、デフォルト関係の部分で、各論17はおおむねこの方針でよいかとは思いますが、1点、技術的には、アンインストールと、インストールされている状態という2種類が今、議論の中にはあったと思うのですが、最近のスマートフォンでは多少濃淡が出てきておりまして、アプリが活性化の状態、通知とかが届いて、ちゃんと動いている状態から、あまり使っていないので、不活性である状態みたいなグラデーションが出てきています。

プリインストールのものに関して、アンインストールが何らかの技術的な理由でできないようなものであっても、活性・不活性みたいなユーザーの選択ができて、不要なものを目に入れない、不要なアプリに自分の情報を渡さないみたいな選択ができるとよいのかなというのが各論17の部分です。

あと、各論18で、Googleマップとかで入れ替えられるかどうか、技術的に可能かどうかという部分があったのですが、基本的には、技術的にできないということは多分ないであろうと。

どちらかという、検索事業者は、広告とかアドの分野ではもっと高度な入替えをされていらっしゃるの、何らかの理由でできないのであれば、この場合はGoogleですが、もうちょっと詳しい解説とか開示をしていただいて、どういうところに問題があるのだよというのをより明確にお話ししてもらったほうがよいのではないかと思います。選択できるという機能だけを見ると、技術的には可能かなとは思いますが、もう少し詳しい技術的背景がないと判断がつきかねますのでその部分はエンジニアの観点でコメントさせていた

できます。

それ以外に関しては、おおむね同意ということで、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

仲上でございます。

この議論については、私どもはセキュリティの観点でお話しさせていただくことは、以前、ボイスアシスタントのところでお指摘させていただいたことになりまして、ほかの議論については、おおむねこのとおりで問題ないのではないかと思います。

1点、補足というか、期待としては、OSがアップデートされるときに、様々な新しい機能が出てくると思うのですが、その実装の仕方とか機能の利用の仕方という際には、いわゆる開発のときに、セキュリティを考慮した実装をしなければならないのですが、そういったガイドライン的なものとか開発ルールみたいなものを内部でも、我々JSSECとかでも検討はしているのですが、そういった検討を行うに当たっては、OSがこのように更新されますよ、こういったAPIが追加されますよといった情報については、可能な限り早い段階で情報が欲しい。それは開発する前に整備する必要がありますので、そこはこういった施策によって早い段階での情報公開が行われるといったところに対しては期待を持っております。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、小林様、お願いいたします。

○小林オブザーバー

論点ごとに順番に。

まず、各論17ですが、この方向のうち、増田様もおっしゃっていましたが、今、ユーザーが知らないという状況の中、デフォルトの製品を習い性のように使うという状況があるとすれば、これは選択制で、選択できることを伝えるとともに、そこの切替えは容易に到達できる場所に変更できるということをちゃんとお知らせしていくことが必要になってくるだろうと思います。

その際に、今回、ブラウザと検索エンジンということでしたが、ボイスについても、特にここは外す必要もないのではないかなと。

確かに、市場としてはこれからのかもしれませんが、それは検索エンジンにしても、ブラウザにしてもそういう時代もあったわけなので、そこをあえて今回、対象から外す必要もないのかなという思いです。

次に、各論18です。

今、日高様からも御説明がありました。多分、技術的に積極的にできない理由はなくて、これはあくまでもサービスの一体性ということで、利便の話であつたり、あえてその仕組みを融合するように、密結合になるようにして検索とマップを連動させていることがあるのではないかと推察するわけなので、ここは、地図についても、基本的には表示媒体ということで、切替えができるようにすべきなのではないかなと。

地図についても、正直ベースで言うと、ほとんどの消費者はGoogleマップを選択するという結果になるのだと思いますが、それはブラウザ検索エンジンのところと同じように切替えができることが重要なのではないかと。

一番懸念しているのは、Googleマップに行くと、その次に、検索か何かをすると、そこでまた広告表示が出てくるということで、結局、Googleのエコシステムの中で完結するような仕組みになっている。

これはビジネス戦略としては大変優れたものであるのですが、そこで検索とマップが一体ではなくて、選択であるというふうに、可能な状況をつくり出すことが、今後の市場競争の分野では重要なのではないかと考えました。

最後に、OSのプリインストールの部分の各論2ですが、ここもAppleの弁としては、OSと一体であるというもので説明している部分が多分にあると思うのですが、ここもあえてそういう設計をされていると。

ユーザーとしては、例えば増田様がおっしゃっていましたが、バイタル、健康という本当は要らないのではないかとこのものも消せないような状況で、バージョンも知らされない間に、OSのアップデートとともに強制的にインストールされている状態は行き過ぎなのではないかと。

他国からそういうことについての注文はついていないとAppleは言っているそうですが、そこについては、日本においてはまた状況が違うのだということで、分離または選択できる、アンインストールできる、または情報を提供することを求めていくべきなのではないかと考えました。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

ここままで、事務局のほうで何かリプライや、さらに聞きたいこと等はございませんか。

○成田審議官

大丈夫です。

最後にまとめて。

○依田座長

分かりました。

では、続きまして、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。

私のほうでも順に行きたいと思いますが、御提案は、基本的にはよいと思います。

ただ、68ページですか、ボイスアシスタントの点なのですが、ボイスアシスタントをオプションBに含めるか、含めないか、事務局提案は含めないかと思うのですが、確かにボイスアシスタントは発展途上ではあるわけですが、将来、かなり重要なツールになり得るのではないかという気がしています。

開発が一時停滞しているというか、停止する傾向にあるという動きもありますが、いつまでそうなのか分からないし、また、DMAの中でも規制対象になっているかと思えます。

非常に個人的なのですが、ボイスアシスタントはすごく重宝してしまっていて、私の周辺ではほとんど日常生活に不可欠な存在ですし、また、遠隔介護をしていると、ボイスアシスタントは声で起動でき、年を取った人には入力するとかしなくても対応できて、非常に便利であり、今後、かなり普及するような気もしています。

いずれにせよ、そういうものなので、外さないほうがいいのかと思っております。

次に、オプションCに関して、73ページですか。

インストールしたり、アップデートするときに、消費者に確認させると提案されていますが、これでいいかと思えます。

それから、84ページのマップの話です。

皆さんもおっしゃっていたマップについては、競争法上も、かなり狭い意味でも自己優遇といいますか、競合する地図アプリを排除する、あるいはさらにその先まで行くのかもしれませんが、そういう意味で、かなり典型的な競争者を排除する自己優遇ですので、これは提案のとおりでいいと思います。

他方、枠のところも私はよく分からないのですが、提案を拝見したところ、枠の部分についても、ユーザーが後で選択できるようにするという御提案であれば、それはリーズナブルというか、落としどころになるのかなと思っております。

それから、OSのアップデートについて、88ページですか。

これについても、提案されたとおりでいいのかなと思っています。

ということで、ボイスアシスタント以外はこれでいいのかなと思っております。

私からは以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

泉水先生、マップの件を独禁競争政策上でいうと自己優遇で、例えば独禁法でいうと、不公正な取引方法の中のどれに当たりますか。

○泉水議員

抱き合わせや拘束条件取引とかで、それによってマップの市場における競争者を排除するという市場閉鎖効果が生じるタイプではないかと思えます。

○依田座長

承知いたしました。

○泉水議員

ほかの方が反応されるかもしれませんので、期待しています。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、山田議員、お願いいたします。

○山田議員

ありがとうございます。

私も、いただいた部分についてコメントということではないのですが、マップが気になっています。

もちろん、独禁法では、数年前にフランスでやられて、裁判所でひっくり返って、違法ではないということになって、また最近、去年ですか、ドイツは、基本的に私的独占としては、多分、抱き合わせということ、今、欧州もセルフプレファレンスでアビューズの範囲に議論があり、次々に裁判所でひっくり返っているDominanceの事案も多いので、なかなか難しいのだと思うのですが、そのテクニカルな話とは別として、マップは、ほかの分野と全然毛色が違うというか、端的に言えば、国の安全保障に直結する話だと思うのです。

特に自動運転とかも、完全導入は延びに延びていますが、いずれ始まったときに、マップというのはいわゆるエッセンシャルファシリティというか、みんなが使わなくてはいけないもので、ほかのマップサービスが排除されて生き残れなくなるという状況があるならそれはよくない。

クオリティーの問題だけではなくて、これだけ国のソーシャルインフラの基本になる情報が、私的な会社だけに管理されるというのはリスクを否めない。

諸外国と比べても、日本はもともとすごく精度が高い地図の会社が複数あるわけですが、もしそれがだんだん駆逐されつつあって、吸い込まれてしまった、情報を取られてしまったというような事態になるのであれば望ましくない。

この枠組みの中でやるかは別なのですが、何か有事のときに、地図は本当にクリティカルなもの、かつ、もちろん自動運転のときも、いわゆる通信業界の特定のスタンダード特許の保有企業みたいな形で、全部ロイヤルティーを取られるみたいなものになるのか、いろいろな問題があるので、これも長期的に別の視点からもウオッチする必要があるトピック。逆に言うと、検索などよりもっとセンシティブなのではないかと思うのです。

なので、枠組みはこれでいいと思うのですが、政府のほうで独禁法のような表面的な話以外の角度も含めて何か一番よい方向性なのか、何か手当てがあったほうがいいのかなどというのが私のコメントです。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

森川議員は、今、オンライン参加されておりますでしょうか。

○森川議員

森川です。

途中からの参加ですみません。

ありがとうございます。

○依田座長

森川先生、お願いいたします。

○森川議員

説明いただいた各論に関しては、違和感はそれほどありませんでした。

ありがとうございます。

したがって、変化球的なコメントを2つほどさせてください。

1つ目が、最近のスマホは、御案内のとおり、いろいろなヒントとかが出てくるようになって、ディープスリープとか、全く使っていないよということで、こういうのをもうちょっと後押ししていくと、一括でいろいろなものを変更できるとか、カスタマイズできるとか、アンインストールまで持っていくといったことがあり得るのかなと、資料とかを拝見しながら思いました。

どのようになるのかは、皆様方の知恵をいただかないといけないのですが、そういったものを後押しするのもあるのかなと感じたのが1点目。

2つ目は、基盤モデルが話題になっていますが、今、検索エンジンの競争優位性みたいなものをがらっと変える可能性があるとは言われているし、Googleなども多分恐れていると思いますので、基盤モデルとの垂直統合的なところは、これからも留意しておかなければいけないのかなと思いました。

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、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。

ボイスアシスタント周りは、基本的に泉水先生や他の委員の皆さまと同じ意見を持っております。

マップは、前回お話しさせていただきまして、私も、これは独禁法の枠組みにおける他者排除型の抱き合わせということでしょうかと質問させていただきました。

例えばYahoo!とかがマップをやって、ちなみに、マップの話は、レイヤーをちゃんと分けて議論しなくてはいけなくて、後ろ側で地図データを提供している人は、ゼンリンやMapboxとかがいて、今議論しているのは、どちらかというインターフェース側のサー

ビスの人を言っている。

一応、こういう頭で理解しているのですが、多分、そのところには、例えばYahoo! MAPとかがいて、Googleの検索でやるとGoogleマップしか出てこないの、Yahoo! MAPの人たちが大変みたいなのかなの、と大きく理解しているのです。

これを解決するために、もしかするとエンジニアの方に教えていただいたほうがいいのかもしれないのですが、例えばGoogleの検索で千駄ヶ谷とかを調べたときに、検索のところに出てくるマップをYahoo!のマップにしてくださいとユーザーが選んだということにすると、何が起きているのかというと、クエリ自身は1回Googleに飛びまして、多分、GoogleのサーバーからYahoo!のAPIをたたきに行くのですか。ここに出てくるみたいな形になるわけですね。

例えばYahoo!は、マップを外販すると。

実際、今はGoogleマップを使っていますが、例えばYahoo!がマップを食べログみたいなところに提供しますみたいなときに、食べログからお金を取って、要するに、APIをたたくと金が出てくるみたいなモデルになっていると思うのですが、例えばGoogleの検索の中でたいたたら、Yahoo!のものが出ましたと。これはユーザーが選んで、それが出るのですという話になったときに、お金の問題としては、Yahoo!がGoogleに対して課金をするのか、しないのか。

Googleとすれば、自分のものを出しておけば、別に金はかからないという話になって、Yahoo!のものをユーザーが選んでやると、APIをたいたと、金を取られるみたいな話になっていると、変なことになっているという感じがしまして、よく考えると、枠を出して、ユーザーが選んで、それを出せという話と、ブラウザで、いわゆるSafariなのか、Chromeなのか、自分で選べという話は、もしかするとちょっと違うかもしれない。

特にデータサーバーに行って、APIをたたく、たたかないみたいなところは違うのかもしれないと思ひまして、よく理解して考えたほうがいいのかなと思った次第です。

以上です。

○依田座長

技術系の方々に、今、増島先生がお話ししたことについて、何か補足されるところはございますか。

お願いいたします。

○日高オブザーバー

では、私、モバイルエンジニアの日高から回答というか、一例の御紹介にはなると思うのですが、今、増島先生がおっしゃったとおり、GoogleのほうでAPIをたたいて、Yahoo!のサービスなり、ユーザーが選んだサービスを扱う形になります。

一般的には、APIの従量課金モデルみたいなものが多いのですが、こういうサービス間の横串の連携等であれば、APIの課金に費用を発生させず、例えばYahoo!のページのほうで見たお店から予約を受け付けて、その中から、お店のほうからお金をもらったり、TV

単位での課金、Yahoo!のマップの中での広告露出による課金とかのいろいろな自社サービスへ流入していただくことのほうが重要ですので、そういう課金がサービサーとしては一般的かなというのと、そういう課金が発生しないまでも、一例としては、モバイルアプリケーションであれば、地図を開くのに、枠の中で開くパターンと、直接Googleマップとかマップ系のアプリケーションを開くのを今時点でもユーザーが選べるような仕組みがあったりするので、そういう形で、APIをたたくみたいなことをせずに、直接遷移するパターンもございます。

以上になります。

○増島議員

そうすると、今、検索との抱き合わせの話をしているのは、別に千駄ヶ谷にこだわっていないのですが、千駄ヶ谷を検索したときに、何が戻ってくるかというところ、検索結果の中に、Yahoo!のマップでこことかみたいなのが出てきて、食事の何とかみたいなのが出てくると。

Yahoo!はこれをただで提供するはずだということでもいいわけですね。

○日高オブザーバー

そうですね。

今のビジネスモデルを踏まえると、多くの場合、無料になろうかなというところですか。

○増島議員

なるほど。

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。

よろしいでしょうか。

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。

皆さんが言われていることに私も賛成なのですが、まず、論点17のプリインストール、Choice Screen、アンインストールのオプションA～Cの話なのですが、いずれも重要で、オプションAだけでは足りませんので、選択できるか、アンインストールできるかというところが焦点になってくるような気がします。小林議員も言われていましたが、ボイスも同様に、オプションBやオプションCも重要なのではないかと。前回は発言しましたが、そう思います。

それから、日高オブザーバーからアイデアを出していただいたのは、そうだなと思ったのですが、アンインストールが技術上難しい、もしくは一部の機能がOS統合されているということであれば、不活性化するというところで、アンインストールに代替する、アンインストールの中のオプションとして、不活性化も確かにあるかもしれません。下手な正当

化事由を潰す形で、問題が生じにくい形をつくれるかもしれないということで、私もそれに賛成します。

先ほど先走って論点17についてコメントをしてしまいましたが、ガイドラインと法令との違いですみ分けて、ガイドラインで書いたらどうかと申し上げたことの補足なのですが、ガイドラインは、法令と違って法規範を定立するものではありませんので、規律を詳述するというよりは、考え方を示すのがいいのではないかと考えて発言しました。

要は、違反類型やグレーゾーンを明示的に色分けするというやり方ではなくて、規制の趣旨はこういうことなので、それを迂回するような行為についても、例えばと言って例示を出しながら、考え方として、こういうものは迂回に該当する可能性が高いですよ、該当するかどうかは、こういったポイントで判断されますよという要素を示していくことがガイドラインの役割かなと考えております。あまり細かく具体的な分類を書いていくというよりは、例示と考え方を示していくのに、ガイドラインがいいのではないかと考えて発言しました。

以上になります。

○依田座長

どうもありがとうございました。

川濱議員、生貝議員、まだオンラインにつながっておられますでしょうか。

○川濱議員

つながっております。

○依田座長

川濱議員、お願いいたします。

○川濱議員

私どもは、今回の提案には基本的にとにかく、全面的に賛成するものですが、既に皆さんから御指摘があったように、選択対象の中にボイスを入れるかどうかの問題について、ボイスを外す理由はないような気がいたします。今回、ボイスを入れたからといって、ボイスに対する研究開発意欲が低下することはあまり考えられないのではないかと。むしろこれが入ることによって、サードパーティのボイスが成長していく機会が残って、そのほうが好ましいのではないかと考えております。

それから、一応、コメントとして、マップの問題ですが、マップの問題も皆さんおっしゃるとおり、全く異論はなく、特にこれは抱き合わせに該当するのではないかとすることは、泉水議員と同じ意見です。

特にここでチェックしておくべきは、マップサービスの枠における表示は、Google検索サービスの一部であるためというような見解を認めると、基本的に統合商品を集めて一つの商品だからという形で、古典的に指摘された、OSの範囲を拡大する能力を持っているものは、何でもOSに入れていくことによって、市場全体を制覇できるのかということになります。

つまり、20年以上前のMicrosoft事件のときに直面した問題にもう一遍ぶつかることになるわけなので、これは端的に、枠の欄に入れないところは、基本的に別の機能であると一般にユーザーは考え、ユーザーが別個の需要、すなわち、これに代えて何か別のほうが良いと選択するような機会があって、別個の需要が存在する限りは、別個の商品と考えるべきなのではないかと。

これもよくある話ですが、技術的に展開しているから、その部分は切り離しにくいのだということであっても、特に切り離していない状況が技術的に要請されることがない限りは、その部分で枠の中に別のものが入ってくる設計でやっていくことでの要請をしていくことは可能だし、必要なことなのだろうと考えております。

私のコメント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、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。

僕自身も、先生方がおっしゃった論点に異存なく、最初に増田様がおっしゃった論点が大変重要だと思っています。

つまるところ、消費者が実質的な選択をできるための情報提供、そして、その選択を完全に消費者の自己責任に帰着させてしまわないための仕組みをどのように考えていくか。

といいますのも、例えば検索エンジン一つを取っても、GoogleとDuckDuckGo、Bingの検索エンジンの特性の違いについて熟知している人はそんなに多くないと思うのです。

なのですが、明らかにあれらの間には、例えばセーフサーチの機能一つを取っても、あるいはまさにコンテンツモデレーションといった検索、例えばディスプレイインフォメーションへの対策といったところ一つを取っても、かなり大きな違いがある。

そういったものの情報提供といったところは、プラットフォーム事業者に頑張っていた部分もありつつ、政府、あるいは社会一般メディアも含めたものに対する評価の情報をどう充実させていくかが大変重要なのだと思います。

あるいは例えばボイスアシスタントにしても、それぞれがまさにプライバシー性の高いデータについて、どういう扱い、例えばどういうところで、どういうポリシーで保存しているのかということも含めて、しっかりと理解してもらった上で、選択ができる環境をどのようにつくっていくか。

また、消費者という観点のほかにも、多様な検索エンジンを使えるようにしていくのは、まさしく民主主義の観点から、どのように多様な情報流通を担保していくのかという問題にもほかならず、また、検索エンジンの検索結果から影響を受けるメディアビジネス、今、まさしくメディアへの対価も、競争政策上、一つの論点になっていると認識していますが、そういったところとも不可分の問題である。そうしたところ全体について、恐らく、まさ

しく継続的なモニタリングの仕組みが我が国において必要なのだろうと。

これは、まさしく総務省のプラットフォーム研究会などですと、モデレーションやプライバシーを含むことについて、僕も参加して、プラットフォーム事業者の方々にも様々なヒアリングをして、実際にどういうことをやっていらっしゃるのかということで、一生懸命に情報を出していただくことを何十回にもわたってやっているわけですが、そのこと自体、結構コストがかかる。

また、ヨーロッパでは、まさしくデジタル市場法ではない、デジタルサービス法のほうでそういったことに対する、検索エンジンなども含めた情報の透明性の確保を制度的に求めている。

最近、しばしばデジタルサービス法のことについて、ここで言及する頻度を増やしていますが、重ねて言うとおりに、デジタル市場法とデジタルサービス法を同時に提案して、ほぼ同時に成立させたことにはやはり意味があると考えられるべきなのだろうと。

そういったことをどの場所で、どのように行っていくかは、難しい論点にはなってくると思うのですが、個人的な要望としては、ぜひそうした継続的な競争以外の観点のモニタリングも関係各所と様々な協力をしながら、しっかりとコストをかける。

これはまさしく例えば代替流通アプリストアの適格性の担保も、同じようなモニタリングの継続的な仕組みが恐らく不可欠になってくるのだろうと。

そういったことについて、できれば強調して書いていただけるとよいなと感じているところです。

私からは以上です。

○依田座長

どうもありがとうございました。

では、ここまでで、事務局から何か御回答がありましたら、よろしく願いいたします。

○成田審議官

多岐にわたる御意見をありがとうございました。

まず、ボイスについては、オプションBの選択制の対象にすべきではないかという御意見が多かったかと思っておりますので、それを踏まえて、方向感を出した形にできればと思います。

マップについても、基本的に自社優遇だろうということと、技術的にもできないことはないだろうという御指摘だったかと思っておりますので、それを踏まえさせていただければと思います。

それから、ユーザーにとっての分かりやすさとか特性をきちんと情報提供してといった点は、まさに選択の画面のようなことできちんとそういうものが出るようにというのは、むしろ伊永様がおっしゃったように、ガイドラインのレベルなのかもしれませんが、大事なところだと思っておりますので、今、たしか紙でもそこは触れていたかと思っておりますが、手当てをする必要があるのかなと思えました。

それから、森川議員からいただいたように、ヒントを与えるような部分ですが、これはオプションAと言われるもので、要は、イージーに変えられるようにするところの一つのやり方としてあるのかなと思いますので、実際に容易に変えられるというのは、いろいろなやり方があるので、ここは容易に変えられない状況を規律するとともに、ベストプラクティスのような形でやっていくことなのかなと思いました。

あと、不活性にできるようにということは、アンインストールまでいかないものということで、そこは御指摘のとおりかと思いますので、何らか触れられればと思っております。

それから、山田先生からのマップの安全保障の観点は、この場でということにはならないのかもしれませんが、関係しそうな部署は国交省ですか。どこかで話し合えればと思っております。

以上でしょうか。

漏れてしまっているところがあったかもしれませんが、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。

本日も多様な御意見をいただきまして、どうもありがとうございました。

基本的に論点については、提案について、おおむね認めていただいていたと思っておりますし、なお残る議論については、一旦、事務局で持ち帰っていただいて、また検討いただければと思っております。

では、最後に、事務局から連絡等はございますでしょうか。

○成田審議官

本日は長時間にわたり、ありがとうございました。

大変参考になる御議論をいただきまして、ありがとうございます。

次回は、メール等でアジェンダをお知らせできればと思いますので、また引き続きよろしく願いいたします。

私からは以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、以上をもちまして、本日のワーキンググループを終了いたします。

どうもありがとうございました。