

デジタル市場競争会議ワーキンググループ（第49回）

1. 開催日時：令和5年5月19日（金）15：30～17：35
2. 開催形式：通信システムを用いた遠隔開催
3. 出席者：
  - 依田 高典 京都大学大学院 経済学研究科 教授
  - 生貝 直人 一橋大学大学院 法学研究科 教授
  - 上野山 勝也 (株)PKSHA Technology 代表取締役
  - 川濱 昇 京都大学大学院 法学研究科 教授
  - 川本 大亮 PwC あらた有限責任監査法人 パートナー
  - 伊永 大輔 東北大学大学院 法学研究科 教授
  - 塩野 誠 (株)経営共創基盤 共同経営者/マネージングディレクター
  - 増島 雅和 森・濱田松本法律事務所 パートナー弁護士
  - 山田 香織 フレッシュフィールドズブルックハウスデリンガー法律事務所  
パートナー弁護士

（オブザーバー）

- 小林 慎太郎 (株)野村総合研究所 ICT・コンテンツ産業コンサルティング部
- 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

5. 配布資料

- 資料1 事務局提出資料（非公表）
- 資料2 事務局提出資料（非公表）

○依田座長

ただいまから第49回「デジタル市場競争会議ワーキンググループ」を開催いたします。

本日は、森川議員が御欠席です。

また、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。

塩野議員、増島議員、増田オブザーバーは、途中入室と伺っております。

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いたします。

○成田審議官

事務局の成田でございます。本日もよろしくをお願いいたします。

本日は、残されております論点についての御議論と、併せて、先日本日お送りいたしております最終報告案についての御意見、御議論をいただければと思っております。

いつものように前半と後半に分けて、前半は規制の対象となる事業者についての論点とそのほかの論点に関して用意させていただいております。横表のような資料のアプリ代替流通経路のところまでを前半、後半は横表の資料の残り、課金システム以降の話について、それぞれ事務局のほうから御説明させていただいて、皆様の御議論をいただければと思っております。

ちょっと複雑になって恐縮ですけれども、今の前半と後半のトピックの分け方で関連する部分についての最終報告案についての御意見もございましたら、御発言の際に、前半はアプリストア代替流通経路のところまでということで、後半はブラウザ以降のところについて、最終報告案についても御意見があればいただければと思っております。

本日の資料につきましては、検討途上のもの、それから機微な情報も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。

議事録につきましては、いつもどおり発言者の皆様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。

私から以上でございます。

○依田座長

それでは、本日の議題に進みます。

まず、規制対象事業者、横表のアプリ代替流通経路までの部分について、事務局から20分ほどで御説明いただき、その後、議員の皆様から御意見、御質問をいただきます。

御意見、御質問については、生貝議員から名簿順、そして五十音順にオブザーバーの皆様からお願いできればと思います。

御発言の際は、該当する部分の最終報告案に関する御意見についても、ございましたら、御指摘ください。

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。

まず、規制対象事業者についての考え方について、少し整理をさせていただいております。

すので御説明申し上げます。

大きく、論点1として規制導入の考え方、論点2の部分ではそれぞれの今議論いただいております個々の行為に対しての規制対象事業者についての考え方の整理という構成になってございます。

まず、総論的な議論として、いわゆる事前規制、一定の行為を禁止したり義務づけたりということについて、＜規制導入の必要性＞のところは今までも御議論いただいているところと変わっておりませんので割愛させていただいて、最後のところでありますけれども、基本的にOS事業者がいろいろなエコシステム内の各レイヤーに対しての影響力を行使している立場を獲得し、そこでいろいろな行為が行われているということでございます。したがって、まずは一定規模以上のモバイルOS提供事業者は規制対象事業者になるのだろうということでございます。

次のページに行っていただいて、ここからが今日少し整理をさせていただいて御議論いただくところかなと思っておりますけれども、このエコシステムの中での様々な競争上の弊害はいろいろなタイプがございますけれども、例えばあるレイヤーで支配的な地位を占めていることをレバレッジにして、ほかのレイヤーの競争をゆがめている、アプリストアのレイヤーで一定程度の地位を持ってアプリの競争をゆがめているといったことがあるかと思っておりますけれども、その際に、そのレイヤーにおいて有力な地位を得ている背景として、これまでのところはモバイルOS事業者であることをレバレッジにして、そのOS事業者が、例えばアプリストア等では有力な地位を占めているといった状況だと思っておりますが、その行為自体は必ずしもモバイルOSを提供している事業者でないとできないのかということ、そうでない行為もあり得るのかなということでもあります。

すなわち、必ずしもモバイルOS事業者でなくても、仮に今回のいろいろなルールを入れることによって、例えばアプリストアのところで一定規模以上のサービスを展開するに至った事業者は、今、モバイルOS事業者がアプリストアでやっていることと同じような行為をし得る立場に立ち得る。その場合に、競争上の弊害は同じように起こる可能性があるのだろうということでもありますので、対象とすべき行為によっては、新しく入ってきて、ひょっとして大きくなるかもしれない人との関係で、OSを提供している事業者とそうでない事業者とのイコールフットイングが図られるような形にするということも念頭に置かなければいけないのではないかと考えておりますので、「したがって、規制対象行為の種類によっては」というところでもありますけれども、一定規模以上の各サービスを各レイヤーで提供している事業者、アプリストアであれば一定規模以上のアプリストアを提供している事業者、あるいはブラウザであれば一定規模以上のブラウザを提供している事業者も、同様に規制対象とすべきものがあるのではないかとというのが一つ大きな今日の御議論いただきたいポイントでございます。

それから、「また」のところに書いてありますけれども、規制対象行為によっては、今、アプリストアでその行為が行われているということがあった場合であっても、実態として

はOS事業者がいろいろな判断をしていると捉えるべきこともあるのだらうということで、逆に言いますと、仮にアプリストア提供事業者だけに規制をかけたとしても、OS提供事業者がほかの手段で同様の効果をもたらす行為もし得るということも考えておかなければいけないのではないかとということで、そういった場合はアプリストア提供事業者という捉え方だけではなくて、OS提供事業者も対象とするものもあるかもしれないということです。

今までは、OS提供事業者であってアプリストアをやっている者という考え方ではないか、中間報告のときもそういう整理をしてきておりました。今までの経緯としてはそうなのでしょうけれども、これからのルールをつくるときには、いろいろな競争環境ができるということを目指してつくったときに、競争環境ができる市場を過度にゆがめないような形で、いろいろなプレーヤーが出てきたことも想定して、おかしくならないようなルールにしてはどうか、そのようなまとめ方をしておりますので、ぜひ御議論いただければと思っております。

それから、共同規制のところ、イノベーション、自主性を持ちながらというところは、主にルール変更についての行為類型について当てはめるということが今まで御議論いただいてきたところであります。基本的に、規制対象事業者の考え方のところにありますように、そのレイヤーでの一定規模以上のサービスを提供している事業者ということでしょうということでございます。

これについて、ブラウザと検索については、サービス自体がモバイルとPCとで、もちろん少し違いはあるわけですが、ほぼ同様な形で変更などが行われている、アップデートが行われているところがあるということ。

それから、影響を受ける事業者としても、モバイルとPCの両方に対応しているケースがほとんどであるということで、したがって、ホームの生じ方も同じであるということを見ると、ブラウザと検索のルール変更の規律については、モバイル市場だけではなくて、PC市場も含めて対象としてはどうかということでございます。

それから、先に行っていただいて、今の考え方をベースに個々の行為についての当てはめをしてみているところでございます。構成としては、今導入しようとして御議論いただいている規律の概要、②はそれがどういうレバレッジで行われているのかも踏まえた規制対象事業者の考え方で、ただ、この規制対象事業者を考えるに当たって、それぞれのところで少し検討すべき論点がある場合には、そこについて、③というところで留意すべき論点ということでございます。

まず、順番に、OSやブラウザ等の仕様変更についてということで、規律については今の透明化法と類似のものを入れようという議論になっているわけですが、先ほど申し上げましたように、ここについては②・③と書いてあるところの最初のパラグラフにありますように、基本的には一定規模以上のOSとかブラウザをやっている事業者だろうということ、ただ、ブラウザについてはPCも含めて対象にしてはどうかということで、

これは先ほどと同様の整理でございます。

先に行って、検索のところも、先ほど触れたようにルール変更についてはPCとモバイルを一体として一定規模以上の検索エンジン提供事業者としてはどうかということでございます。

次は、アプリストアの固まりの部分でございます。まとめて書いていますけれども、決済の拘束と、アプリストアにおける公正、合理的かつ非差別的な条件にすることと、それから、アプリ内での情報提供の問題について、いずれにしても規律の案は、これは一定規模以上のアプリストア提供事業者ということで、アプリストア事業者であればやり得る行為なのかなということで整理してはどうかということでございます。

次が、アプリの代替流通経路の容認ということで、第三者のサードパーティーストアを認めようということでございますが、これを決めているのはOS事業者なのではないかということで、一定規模以上のOS事業者を対象としてはどうかということでございます。

③で、このところは、ややこしい論点がございます。いわゆるGoogleのDDAと言われているもので見られるように、OS提供事業者のアプリストアで、今Googleの場合は他社のアプリストアの配信を制限している。そういう行為類型をアプリストアでやっているというケースであります。

これについての整理でありますけれども、基本的に他の代替流通経路を認めましょうということがOS事業者にかかっている、そういう意味で他の代替流通経路を実効的に利用できるようになっていけば、一部、そのほかのところでその流通経路について制限を課していても、それ自体は問題にはならないのではないかと。実効的に利用できない状況になっていると認識される場合はそうではないかもしれないですけども、そうである限りは大丈夫だろうというのが一つのケースです。

それから、別のケースで、仮にOS提供事業者以外のアプリストアが大きくなってきたときに、そのストアが他のストアの配信を制限しているといった場合にどうだろうかということでありますけれども、基本的に代替流通経路を確保するということはOS提供事業者が担うべきものであって、その上の一部でやっていることでありますし、その流通経路が確保されている限りにおいては競争への弊害は限定的なのではないか。あるいは、当該アプリストアに取引の自由もあるだろうということを踏まえると、それ自体でOSを提供していない他のアプリストアがそういう制限を課すこと自体を一律に禁じることはやり過ぎになるのではないかと。

ただ、その制限が仮にこれが一定規模以上のストアになってきたときに、公正、合理的、非差別的なものになっているかという視点では見ていくのでしょうかということでございます。少しややこしい議論ではあります。

それから、クローズド・ミドルウェアと言われているOSの機能のところ、アプリストアに対して適切な開発環境が提供されているかということで、一定規模以上のモバイルOS提供事業者を対象とするということではないかということでございます。

それから、3番、WebKitのところでございます。これもちょっとややこしいところで、これも我々の中でいろいろ議論をしたのですけれども、記述としては、サードパーティーに対して自分のブラウザ・エンジンの利用を義務づけることを禁止しようということです。これは、今はアプリストアのガイドラインでやっていて、行為自体はアプリストアのところなのですけれども、ある意味では、エコシステムにおける一つの重要なプラットフォームたるブラウザ間の競争を阻害する行為で、ある種、エコシステム全体に関わるようなことを決めているという部分において、OS事業者という立場での意思決定と見るのが自然なのではないかということで、ある種アプリストアというものが道具としては使われているわけなのですが、そういう意味では一定規模以上のOS事業者が一義的には対象となるべきではないかと。

ただ、先ほども申し上げましたように、ほかのアプリストアも出てくるかもしれないことを考えたときに、自分のブラウザ・エンジンを持っているようなアプリストア事業者が出てきたときに、自分のものに利用を義務づけるというのはある種の自社優遇に当たるので、それはやはり同様に競争をゆがめるおそれがあるということで、そういう場合に一定規模以上のアプリストア事業者というのも規律の対象とするということなのではないかと。それぞれ両方にかけておくということでございます。

それから、拡張機能に関する論点がございます。これはアプリストアのところでは制限がなされているということで、アプリストアの公正、合理的、非差別的な条件についての規律に入れていくということでどうかと。

プライン、デフォルトでございます。まず、デフォルトのところについては、OS上のデフォルトなのか、ブラウザ上のデフォルトなのかというものがございます。これは、OS上のデフォルトというのは当然OS事業者を対象にする。ブラウザ上のデフォルト設定は、一定規模以上のブラウザ提供事業者を対象とするということで整理をしております。

それから、プラインストールは、基本的にはOS提供事業者ということだと思います。一定規模以上のOS提供事業者を対象とすると。

ただ、御案内のとおり、Googleの場合は少しややこしい話になっておりまして、実際に決めているのは、デフォルトについても、あるいはプラインストールについても、OEMが決めているところがあって、これはGoogleのいろいろな誘引を受けながら決めているというところがありますので、仮にOEMあるいはキャリアが決めているとしても、それに対して実質的な影響を与えている場合はやはりGoogleが対象となるという整理でどうだろうかということでございます。

検索については、ランキングの自社優遇をやめましょうということで、これは一定規模以上の検索提供事業者ということで、これはモバイルに限定せずと。モバイルのほうが画面が狭いという特徴もあるものの、ランキング自体の自社優遇はPCのところでも同様に懸念があるということで、両方を含めてということでどうかと。

それから、OSのアップデートのときのアプリ開発の時間的優位性、これはOSの話であ

りますので、一定規模以上のモバイルOS提供事業者ということでどうかと。

データのところも、主に規律としては、取得したデータを競合する自社のサービスに使ってはいけないとか、ポータビリティに対応しましょうとか、あるいは管理体制を開示しましょうといったことを考えていただいているわけですがけれども、結論から申し上げますと、一定規模以上のOS提供事業者、あるいは一定規模以上のアプリストア事業者、一定規模以上のブラウザ提供事業者といったプラットフォームごとに切っていくのがいいのではないかという提案でございます。

もちろん、「以上の弊害は」とありますように、これを全部やっている事業者はよりリスクが高い事業者ということにももちろんなるわけですがけれども、そのプラットフォームのところ得られているデータを自社のところで使うという弊害自体は、単体で持っても同じように弊害があるということで、ここはそれぞれで切って対象とするということでどうかということでございます。

一方で、少しややこしくなって恐縮ですがけれども、ブラウザについては、ルール変更などについては、先ほど申し上げましたようにPCとモバイルを含めてということにしておりますけれども、データを自社のサービスに使うということについて、データの特性、ここに書いているモバイルの場合は、携帯性から利用時間が長いとか、機微性の高い情報も得られるということで、弊害もより大きいということで、強い規制である自社サービスへの利用の禁止というのはモバイルということで切ってはどうかと。

しかしながら、「他方」と書いてあるところで、管理体制を開示しようというときは、これは恐らく管理体制というとPCも一体でしょうから、こういう開示の義務についてはPCも含めてということで、少し入れ子になっている状況でありますけれども、強い規制については少し限定的に、共同規制的な少し緩やかなものについては、実態も含めて考えたときにPCも含めてということでどうかということでございます。

ソーシャル・ログイン、これはアプリストアを提供する事業者ということでございます。

それから、諸機能へのアクセス。これはOSの機能が多いので、一定規模以上のOS提供事業者であります。当然、ハードウェアの機能へのアクセスも議論があり得るところであります。Appleの場合はOS事業者たるAppleがハードウェアのところも当然決めている。アンドロイドのところはややこしくて、OEMが決めている場合もあるし、OEMの決定にGoogleが影響を与える場合もあるということで、影響を与えているような場合はGoogleも対象にするという整理でございます。

ということで、少し複雑に入り組んでおりますので、最終報告での書き方はここまで一個一個緻密に書き込むというよりは、むしろ、例えば一定規模以上のこういう事業者がなり得ますよと総論的に書いた上で、それぞれの個々の各種規律の書き方のところは、少し柔軟性を持たせた書き方にしておいたほうがいいのかということ、これは次回にまた御議論いただくことになろうかと思っておりますけれども、そんな整理でどうかということでございます。これが規制対象事業者についてであります。

それから、残りについて3～4分で御説明できればと思います。

最初の何点かまで前半で御議論いただければと思いますけれども、まずはOSやブラウザ等の仕様変更等についてPCまで含めるか。これは先ほど御説明いたしましたので、重複なので繰り返してしまっていますが、ブラウザについては、ブラウザの提供という意味での性質はPCもモバイルもほとんど共通の部分が多い、弊害を受けるウェブサイト運営事業者も両方に対応しているということで、ルール変更についてはPCも含めてということではないかということをございます。

右側の「なお」のところに書いてありますように、Googleのほうからは、検索について、この後話しますが、事前開示の義務づけはイノベーションや開発の弊害になるということ、これをブラウザについても言われているわけですが、ブラウザについては、御案内のとおり、プライバシー・サンドボックスとか、いろいろな事業者に影響が大きいものが変更を通じて行われているという実態が今ございますので、そういう意味では事前開示も含めてきっちり規律に入れていく方向で引き続き調整していきたいということで、そういう方向でよいかということでもあります。

それから、次の検索のところについては、皆さんもお聞きいただいたように、事前開示の義務づけは弊害になるということを行っているということです。

まず経緯から、デジタル広告のときに御議論いただいたように、デジタル広告のときから、Googleが言っていたことを整理したものでありますけれども、3種類の変更というのがあります。ウェブサイト事業者が対応可能な変更もあれば、スパム等、安全性に関する変更もあれば、マイナーな変更もある中で、1個目の対応可能な変更については、事前に開示していることがありますよとGoogle自身が言っていたということで、そういうことも踏まえて、対応の方向性としては、主要な事項の変更について、弊害が生じない範囲で事前の開示までやりましょうねと。公正性、透明性を確保してくださいということで、これで理解を得ていたということです。

一方で、EUのP2Bですね。EUは、最後の2行にありますように、「常に最新の状態にしなければならない」と言っている。事前開示までは求めていないという状況になっているということをございます。

それで、Googleの主張は、この前ももうお聞きいただいたように、事前開示はP2Bでも求めていないですとか、大きな懸念がある、不可能だと言っているのですけれども、先ほどの広告のところの整理を御覧いただいたように、P2Bのところはともかく、Googleが言っている主張は必ずしもそうではないのではないかと。

ただ、実態として、AMPの議論はいろいろなところに影響があったと我々も認識して、中間報告に記述いただいたわけですが、その後の事前変更のところでは生じている懸念がどうかということも併せ考えたときには、最終的な結論としては以下のようにしてはどうかということで、まず基本的に広告市場の競争評価に沿った対応にしてはどうか。ただ、最後のなお書き、検索エンジン提供事業者による主要な事項の事前の開示については



指針等で記述するという一方で、法律の記述としては常に最新の状態にしておくということを求め、事前の開示については指針事項にはどうかという御相談でございます。

それから、前半の最後のイシューでありますけれども、アプリストアの代替流通経路について。代替流通経路を認める際に、Appleなどがとり得る措置の範囲はどこまでなのかということはどう整理するかということでもあります。

まず、プライバシーに関しては、アプリ代替流通経路を運営しようとする事業者によって個人情報保護法や電気通信事業法等の法令が遵守されることや、その法令を遵守するためのガイドライン等に従った対応が行われることを確保するために、必要最低限の措置を講じることは認められるべきではないかというのが1点。

「また」のところで、OSやハードウェアのセキュリティーが毀損されることのないようにするために、厳に必要で、比例的な措置である限りにおいて一定の措置というのが第2点。

第3点、「加えて」でありますけれども、ユーザーが効果的にセキュリティーを確保することを可能にする措置や設定をできるようにということは認めましょうということが3点目で、なお書きのところで、これらについては正当なものであることをきちっとOS提供事業者によって適切に説明されることが必要だということにしてはどうかということです。

1点目の個人情報云々のところは、DMAでは明記されていないのですけれども、我々としてこういう整理でどうかというのが1点。

それから、2点目としてセキュリティーについて、DMAではインテグリティ、完全性という書き方になってはいますが、セキュリティーということではどうかというところが議論かなと思っております。

もう一点、消費者の視点ということで、セキュリティー、プライバシー保護のために代替流通経路事業者がどんなことをやっているかということについては、消費者が見えるような形にすることが重要ではないかという御指摘も増田様からいただいておりますので、そういう情報提供の在り方についても検討していくべきだろうということで、どういう形にするかというのは、これは調整事項になりますが、文案としてこういうことを考えていきたいなということでございます。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、議員の皆様から御意見、御質問をいただきます。3人ずつ区切っていきたいと思いますが、ある程度人数がまとまるようでしたら最後まで行ってしまいたいと思います。

では、最初になりますが、生貝議員からお願いいたします。

○生貝議員

ありがとうございました。

私からは2点だけ。

まず1点目の規制対象事業者のところについては、実際にこうした問題が顕在化してくるのが短期的、中期的にどのくらいなのか。それは「一定規模以上」という閾値をどこに設定するかにもよりますけれども、いずれにしても今の段階でしっかりこうした考え方を整理しておいて、そして適時のときに必要な対応を行うことができる仕組みをつくっておくというのはあり得る考え方かと思いました。

もう一点、最後に御紹介をいただいた代替流通経路のところについて、様々な観点からの消費者に対する情報提供というのは大変重要なところだと思います。

そして、これは消費者に対してどう情報提供するかということに加えて、まさにこの部分についてもどうモニタリングとレビューを回していくのか。透明化法等と観点は違うけれども、やることはそんなに変わらない部分が多いはずであるということを考えていくことが、この法律の中か外かどうかというのはさておいても、重要なところなのかなと思いました。

御参考までに、DMAは、様々な御参照いただいている関係で御承知かもしれないですが、今年3月にデジタル市場法の実施に関するハイレベル・エキスパート・グループというものを欧州委員会が設立決定をして、そこには電気通信規制機関、データ保護機関、競争当局、消費者保護当局、そして視聴覚メディアの規制当局、それらの欧州レベルのグループそれぞれから推薦される30人程度のグループがこのDMAの実施に関して様々な形でアドバイスやレビューをしていくといった体制をつくっている。

そういった観点から、まさに競争政策としてのこの仕組みは、ほかの制度、政策とどう整合的に実施されていくのかということを確認する、そのことと併せて考える価値があるのだろうなと思いました。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、上野山議員、お願いいたします。

上野山議員は今入っておられませんでしょうか。

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。

私も、最初の対象事業者の話と代替流通経路の2点に関して意見を述べたいと思います。

規制対象の問題ですけれども、これはもともとモバイルOSに軸を置くという形になっておりましたけれども、ポイントはそれが要となっているエコシステムの問題だと理解しております。エコシステムの問題というのは基本的に各レイヤーを束ねることによって力を発揮するものなのだから、典型的なモバイルOSでない事業者であっても、ここで問題

となった行為をする場合もあるかもしれません。その場合に、一定の事前規制が必要な場合もあるかもしれないということだと考えております。今回御提案いただいた個別的な規制対象事業者の絞り方というのは、基本的には正しいのだらうと思います。

また、具体的な御提案の中身も、おおむね賛成でございます。ただ、確かに個々の部分はかなり話が細かくなってくることから、事後の事業者の指定等々なんかの制度とか、その後のそれを支えるような法的な仕組みに関しては、恐らく報告書の後の立法段階でかなり知恵を絞る必要がある問題なのかなという印象でございます。いずれにせよ全体の方向性に関して、賛成でございます。

それから、代替的流通経路に関しては、これはもう既に繰り返して議論してきた問題で、議論の取れんの方向から、当初案から軌道修正になりましたけれども、私もこの軌道修正には基本的に賛成でございます。

最後の消費者が知るような状態でという、増田様のほうから御指摘のあった視点は、これは少なくともプライバシーの保護等々に関して一定の格差がある以上は、最低限これがないと正しい競争の機能が発揮できないのではないかという点からも、重要な問題かなと考えております。

私のほうからは以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

続けて行かせていただきます。川本議員、お願いいたします。

○川本議員

よろしくお願いいたします。

資料の取りまとめ、本当にありがとうございます。

私からも2点です。まず規制対象事業者についてですけれども、こちらは先々を見据えているいろいとややこしい論点も含まれておりますけれども、非常に丁寧に整理されていると率直に思いました。こちらに関しては、現在整理いただいた内容で特に異論はございません。

ただ、こちらは現時点で予想できることをベースに組み立てているので、もちろん状況が変わった際には見直しができる仕組みになっている必要があるというところは非常に重要な点だと思いました。これは生貝先生のコメントに同意です。

最終報告書の中では柔軟性を持たせた書きぶりにするということについても、川濱さんのコメントに同意いたします。

2点目、アプリストアの代替経路に関する点で、本日議論していただきたい事項の2-2、代替アプリストアの参入に当たって適正性の審査についてはモバイルOS事業者に一定程度の裁量を与えることが想定され、その際、モバイルOS事業者による審査の公平性をどのように求めていくかというところについてのコメントです。ストア審査の仕組み、プロセスの検討という点については今後議論を深めていく必要があつて、例えば英国の

DSITのCode of practiceなどを参考にして、アプリストア運営事業者に求められる役割を執行機関がガイドライン化し、まずはサードパーティーアプリストアとして名乗り出る事業者セルフアセスメントを行ってもらって、次のステップとして、モバイルOS事業者による審査を先ほどのガイドラインをベースに行い、最終ステップとして執行機関による最終レビューを行うみたいな、そういうようなプロセスを検討していく必要があるのではないかと思います。

その中で、ストア審査が過剰な厳しさにならないようにという点、プラス、逆にモバイルOS事業者にとって審査作業そのものが過剰な負荷にもならないようにという点も考慮して、このプロセスを検討していく必要があると思います。

あと、その検討の中で、サードパーティーアプリストアと、プライマリストア、OS事業者のストアの役割分担というか、責任範囲について明確化する必要があると思います。どこまでプライマリストアがサードパーティーアプリストアの運用に関与する必要があるのかということころは、まだはっきりと全容が見えていない部分があるので、その点については今後引き続き検討していく必要があると思います。そのニュアンスが最終報告の案にも含まれているかなと思いますので、何か特別追記をとということではないのですけれども、その辺りを個人的には気にしています。

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。

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。

全体として、非常に重要なテーマを的確にまとめていただいていると思います。

私から、まず論点1から始めて、個別の論点についてコメントしたいと思います。

最初に、規制の対象範囲を当初よりも広げることとなるという点ですけれども、対象となるレイヤーごとに競争環境を作出するために必要な範囲で規制対象を絞るという内容になっているかと思いますが、一部の垂直統合企業のみ非対称的な規制をかけるほうが、中長期的に見て市場における競争機能をゆがめかねないという積極過誤を避けるために必要な措置、判断と理解をしました。

一方で、モバイルOS事業者には、OSの支配力を他のレイヤーにレバレッジさせないようにする規制も必要ですので、この意味で生じ得る問題ごとにレイヤー階層別の規制対象の絞り込みが行われたにすぎないものと理解をしています。こうした理解から、事務局案には賛成いたします。

ただし、規制対象者の範囲の拡大が新規事業者の参入抑制要素とならないように、規制対象となる規模基準については一定の配慮が必要かと思います。

次に、モバイルOSとパソコンOSとの連動の話です。これは年々連動が高まっているよ

うに思われます。例えば、AppleのiOSとMacOSも、まさに同時タイミングという形でアップデートの通知が来るなど、共通する機能とか変更内容によっては同時リリースをすることが非常に増えてきていると思います。

その意味で、両者が必然的に連動して、モバイルOSの問題解決がPCのOSにも強い影響を与えるような場合、このような連動が消費者の利益にかなうのであれば、両者を規制対象とするというふうに整理したほうが分かりやすいし、事業者も対応がしやすいのではないかと思います。

反面、そのような連動がないものについては、モバイルに絞った規制にとどめるというのがこれまでの検討経緯からも穏当かと思えます。このたびのブラウザと検索エンジン等はPCとの連動が著しい場面の一つということで、両者を対象とするということを明示して規制対象としたというのが望ましいかなと思います。

個別の論点につきましては、アプリストアにおいて他のストアアプリの配信を義務づけるかどうかというお話についてです。他のアプリストアがプリインストールされていない場合もあり得て、あるいは特定分野に絞った専門的なアプリストアなどもあり得ますので、こういったアプリストアを手に入れるためには、一定規模以上のアプリストア事業者において配信がされないと、十分な選択肢をユーザー側に提示することができない可能性もあるかと思えます。

具体的な規制枠組みを新設するというところまでは要らないかと思うのですが、上記のような場合にあっては、FRAND義務に相当する非差別取扱い義務によって配信義務が課されることとなりますよ、一定の場合にはこういった配信義務がありますよということを明示的に示して整理したほうが、実効的な代替的流通経路をより実質化することができて、規制の漏れもなくなるのではないかと思います。これは、6ページの冒頭の括弧書きに書いてあることと同じかと思えますので、これを明示的に報告書にも書いたらどうかと思えます。

最後に、横表資料のほうで、Googleが懸念しているアルゴリズムの事前開示の話がありますが、私はこの事務局案でいいのではないかと思います。「常に最新の状態にしていなければならない」ということと「事前に開示する」ということとは基本的に同値と理解しておりまして、明日のアルゴリズムを今示すことができない、それだけのことかと思えますので、こちらで賛成です。

私からは以上になります。

○依田座長

どうもありがとうございました。

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。

全部についてコメントというよりは、気になったところということで、まず、スコープ

をどうするか。今までモバイル・エコシステムについて議論してきた中で、ある意味今日のセッションが一番ビッグセッションというか、一番重要なところをカバーするものになったのだなと思いながら伺っていたのですけれども、スコープを広げるというのは私自身は賛成です。

もちろんOSベースで競争がまず始まって、だからOSにアテンションがまず来ましたが、今まさに後れを取ったプレイヤーがキャッチアップしているという状況の中で、Androidベースで新しいインターフェースを作れるプレイヤーについては、そこでまた新しい競争が始まって、新しいインターフェースも非常に増えていて、そこでまた初期投資の回収のための縛りはやはり始まっている。

逆に、PCも入るということでしたけれども、PCもモバイルに後れを取ったので、そこでキャッチアップするために実はモバイルに近くなっているというような状況を考えると、OSの上のレイヤー、さらにはPCも入れるということは適切ですし、あと、上という話だけをしていますけれども、OSの下、例えば今キャッチアップと申し上げましたけれども、今まさにキャッチアップのステージに来ているところなので、これから出てくるであろう 이슈も潜在的にはキャッチできたほうがいい。

例えば、OSの下のレイヤーであるOEMとかキャリアも同じなわけで、出遅れているとはいえ、やりたいことは基本的に同じになってくる可能性がある。OEMとか携帯キャリアを自動的に排除するというようなルールでいいのかという観点も投げかけたいと思いました。

そうすると、これから多分政府内で考えられることなのだと思うのですけれども、かなりスコープが広がったので、法律のタイトルがどうなるのか。モバイルということにこだわるのか。もちろんそれはそれでオプションだと思います。面白い統計があって、日本のユーザーは、物によるのでしょうかけれども、特定のサービス分野だと7割以上がPCではなくてモバイルで見るなんていう統計もあったりするので、モバイルというのでもいいのかもしれないのですけれども、今回ご提案があったように一部PCも入ってくるので、結局、欧州のようなゲートキーパーというような立てつけになってくるのかなと思いながら伺っていました。

あとは、代替流通経路さえあれば、レイヤーが上にある人については、ブラウザー等特に報告書の中で指定されていないインターフェースについては濫用行為をどの程度不問とするのか、その辺がちょっと分からなかったのですけれども、少なくともOSの人については厳しい規制がかかる。要するに基準がダブルスタンダードになって、OSを持っている人にはもうちょっと厳しい基準、ほかの代替流通経路があれば競争としては十分というだけなのか、OSを持っているかどうかで基準が異なるような立てつけにするのかということについては、さっき申し上げた理由で、後発の競争者が先に走った人に追いついていこうとしているという状況がある中で、追いつこうとしている人には緩い基準でいいのか。そこは政策の決定の話だと思うのですけれども、何でOSについては基準をきつくしているのかということも、もしずれがあるのであれば、説明できたほうがいいのもし

れないと思いました。これは本当に土台のところなので、今回の変更はいい方向性なのではないか。

もう1点だけ、ちょっと先の話、これは多分いろいろ改正とか発展していく法律なのだと思うのですけれども、今、AIの文脈で、既存のプレーヤーがむしろ規制をしてくれと言ったというのが大ニュースになっています。これはグッドシチズンであることを強調するために敢えて発言している、あるいは競争者をスローダウンするために商業に意味があるから発言する、いろいろな背景が各社それぞれあるわけですが、政府が規制を入れるときに規制が厳しければ厳しいほど、初期投資が回収できなくなると小さいプレーヤーは入れない。逆に言うと、大きいプレーヤーの既存の利益になる。規制を入れることが逆に大きいプレーヤーのベネフィットになるというところも頭の片隅に置きながら、さっき伊永先生もおっしゃいましたが、線引き、基準値をどうするかというところもリンクしてくると思いますけども、規律イコール、新規参入を全て助けるというのでは必ずしもないということも一つ念頭に置く必要があるかなと思って伺っていました。

○依田座長

ありがとうございました。

ここまでで前半でございます。

事務局のほうからは、ここまでで何かリプライするような論点はございますでしょうか。

○成田審議官

いずれも連関もしていると思いますので、後ほどまとめてだと思っております。ありがとうございます。

○依田座長 承知いたしました。

それでは、後半のほうに入ります。

続きまして、小林様、お願いいたします。

○小林オブザーバー

ありがとうございます。

各論7のアプリ代替流通経路の容認を求める場合の考え方において、OS提供事業者がどこまで審査基準というものを裁量を持ってできるのかというところについて、今回大分修正いただいて書き込んでいただきました。

これを拝見する限りにおいては、これまでAppleやGoogleが、独善的に採用してきたようなルールであったとしても、かなり公正なレベルで取り入れられることが期待できるのではないかなと思いました。

また、DMAがGDPRに依拠するプライバシーの規律についても手当てできるような書きぶりになっているように思いました。

若干懸念されるのは、彼らはグローバルプレーヤーなので、日本のガイドライン、法的拘束力を実質的に持っているものについて、どれぐらいちゃんと省みてくれるかというところ

ころですけれども、この分野の措置に関して言うと、Appleのほう若干厳しめにしてきたという経緯がありますので、ある意味過剰な部分もあったということであれば、今回の考え方に沿ってれば、必要なレベルは確保できるのではないかなと思われました。

それから、同じペーパーの増田様から御指摘いただいた消費者に対する情報提供の在り方の部分で、アプリ代替流通経路事業者を審査したOS事業者、例えばAppleとかGoogleのほうどのような審査をしたのかといったことの客観的な評価というのは、まず審査側からの開示もあり得るのではないかなと。プレーヤーが自分たちはどういう行為をしているのかというのは積極的に提供いただきたいものでありますけれども、併せて、審査する側がどのような評価だったのかというのはセットであっていいのではないかなと思います。

最後に、山田先生がおっしゃられていた、ChatGPTの登場に伴って事業者が規制を入れてくださいと言ってきたというのは、実はとても示唆に富んだ指摘だと思いました。もう大分前の話なのですが、グーグルグラスが登場した時、結局そんなにビジネスにはなっていないのですが、プライバシー侵害を惹起する可能性があるのではないかと。ということで、かなり懸念されたときに、Googleは自らそういったものの使い方について自主規制を入れました。今回のChatGPTのように我々が事前に想像できるようなリスクがあるのであれば、あえて行政庁のほうから規制をかけるということは今後議論が必要になってくると思いました。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、日高様、お願いいたします。

○日高オブザーバー

よろしくお願いします。

まず、全体を通して規制対象というところでは、現状の技術的背景やモバイル・エコシステムの観点から、技術者としても非常によくまとまっているのではないかなという印象を受けております。

一方、一定規模をどのように判断するかというところは、今後の議論というところもありますが、これは市場調査のみならず事業者ヒアリング等を通じて競争環境が形成されているか評価をしていくことになるということで、ここは事業者のヒアリングを大事にさせていただけるとうれしいというのが私の意見としては1点目です。

あとは、モバイル・エコシステム自体の変化が速い部分で、先ほども議員の先生方からも幾つか懸念は上がっていたと思うのですが、例えば現在モバイルとPCを対象にしておりますが、現状をとっても、タブレットのような中間状態のものに関してはモバイルもPCもOSとして参入しているグラデーションがある状態になってきております。ですので、このグラデーションの中でもうまく機能するように、モニタリングや、対象事業の部分の網のかけ方に関しては今後も工夫が必要と認識しています。技術者観点という部分



を大事に、ヒアリング調査等に活用いただけると非常にうれしいのかなと思います。

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

今回、お取りまとめいただき、ありがとうございました。

私も、全体ということでは非常によくまとまっていて、ある種バランスが取れたものになっているのかなという印象でございました。

幾つか、今後の運用を見据えた際に、ここでもいろいろな書きぶりで書かれているところですが、法令適用事前確認の手続で、規制される側に立った際に、予見性が担保されるとか、の事前相談手続のところで恣意性がちゃんと排除されるとか、そういったところが気になるころだと思いますので、実際の運用のところで法令適用事前確認みたいところを今後しっかりと詰めていくところなのかなと思います。

そうすると、その続きで、この場合ですと4-3の調査権限のところにありますように、実際今回いろいろなプラットフォームの方々をお呼びしてコミュニケーションをする中で、大きなプラットフォーマーは諸外国にいるということもありまして、そこでの緊密なコミュニケーションをすることによって今回のこの大きな報告書もつくれたわけですし、そのところのコミュニケーションを担保するというのは、これは運用側になりますけれども、もう必須になってくるのだろうなという印象でございます。

お伝えしたかったのは、今後の運用のところでノーアクションレター制度というか、事前確認手続のところや、実際にコミュニケーションが取れるような代理人を置くとか、運用のところをしっかりとやらないと骨抜きになってしまいますので、今後はそこを見ていただければなという印象でございました。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

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。参加が少し遅れまして申し訳ありませんでした。

事前の御説明もいただきまして中身は検討していたところでもありますけれど、規制対象者のところを御説明をいただいた内容で、論理的にたどると、結果的に正しい状態になっているのだろうなとは思っております。

他方で、こういう規制になっていますというのがぼんと出たときに、なぜなのかというのが外から分かりにくいのかもかもしれないなという部分を少し気にしています。特に、PCも入れるのか、モバイルだけなのかみたいな話が、結論はうまくいっているのだろうと思

うのですけれども、競争法の領域の市場確定は需要者から見るのですよね。需要者から見たときに、それは同じ市場ですかという物の見方をするという発想があると思うのですけれども、今回の案は、どちらかというところから見て、競争の観点からイコールになっているかという目線で調整を図っているところがあるように思います。なので、規制の提案が出てきたときに、競争のルールであるにもかかわらず、これはPCが入ってきて、ところで需要者は同じなのではないかという話が出てきかねないような印象を受けています。

ただ、繰り返しになりますが、結論としては実質的な妥当性はこれでいいのだろうと思っていますし、競争者からはここはこういうふうにしないと逆に不公平だ、もしくは競争がうまく機能しないと、こういう面はあると思いますので、その意味では結論としては細かい調整をしましたということでもいいのかなと思っている次第です。

残りの部分は、どこまでの議論を今スコープに入れるかというのがあったので、後半にやらせていただいてよいでしょうか。まずそこが一番申し上げたかった点でした。

○依田座長 ありがとうございます。

最後になります。増田様、お願いいたします。

○増田オブザーバー

増田です。

今入りまして議論がわかっておりませんが、最初のほうのアプリストア関係、課金のところの話をよろしいでしょうか。

そこにつきまして、方針については賛成いたします。

そして、現状、アプリ事業者がカードナンバーを分かっている、必ずしもよい解決になっているという現状ではありませんし、カードナンバーなどの情報を提供することを義務づけるということは必要ないと考えています。

プラスして、サードパーティーのアプリストアのほうで、どのような条件でそれを運営するかというところは、今後の課題となるかと思うのですけれども、説明よりも簡単にタップして入ることが非常に利便性が高いのではないかというようなことも書かれておりますけれども、どういう決済サービスなのか、外部の決済サービスを利用するのであるということなどを消費者がはっきりと分かるような表示をする、そのようなアプリストアの中の表示などのことをこれから議論していただきたいと思っております。

以上です。

○依田座長

どうもありがとうございます。

ここままで、事務局のほうからリプライ等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。

様々な御指摘をありがとうございます。類似した御指摘を少しまとめながらお答えをしていきたいと思っています。

まず、対象の件につきましては、伊永先生、山田先生、日高様からもありましたけれども、おっしゃるように、今回の整理によって新しくストアのビジネスを始めようという方にとっては、将来自分が大きくなってきたらこういう規律がかかるのだということを示すことにもなりますので、そういう意味で、規模の置き方というのを、日高様のお話にあったように、事業者のヒアリングなどをよくしながら、これは最終報告書の後になってまいりますけれども、そこは慎重に決めていくことが市場を設計する上では大事なのだろうなということで、そこはおっしゃるとおりだと思っております。

それから、川本様、川濱議員からもありましたけれども、今日の整理も一旦させていただいておりますけれども、これはいろいろなことを考えながらやっていかなければいけないということで、御指摘がありましたように、少し柔軟性を持った形で最終報告書もまとめていったほうがいいのかろうなど。特に個別の当てはめのところは少し柔軟性を持たせて、あるいは法制のところもどう柔軟性を確保しながらできるかということを工夫していくのかなと思っております。

それから、OSだけきつくなるような印象というのが山田先生のほうからあったかと思えます。特にアプリストアのところだったと思えますけれども、アプリストアのマーケットの中で、アプリストアで競争している人に求めるべき話のレベルと、アプリストアたる市場の設計に影響力を持っているOS事業者とで、持ち得る影響力、パワー、あるいは成し得る行為が多分違うのだらうなということで、アプリストアとしてやる行為についてはイコールフィッティングを保ちながら、そこにOS事業者としてはストア間の競争が保たれるようにという、一プレイヤーのストアに対して課すこととは違う位置づけであるが故にかかってくる規律が、もう一段ついてくるということで整理されるのかなと思っております。そこに違和感があるようであれば、また御指摘いただければと思います。

それから、塩野様からありましたノーアクションレターに関するご指摘や、コミュニケーションの在り方、これは規制対象の話と外れてしまいますけれども、ここも我々も非常に重要だと思っております。最終報告案の中にもありましたように、今までの事後規制の何かあったときに調査に入ってやっていくというよりは、最初にこういうふうルールに対してコンプライしているということを報告していただきながら、したがって、常にそういうコミュニケーションチャンネルを持つという仕掛けにしていくというところが、今までなかった競争政策からの大きな転換の部分なのかなと思っております。その中で御指摘があったようなコミュニケーションのところや、確認の手続というのがかなり重要なピースになってくるということなのかなと思っております。設計をしていく必要があるのだらうと思っております。

それから、日高様のタブレットの話は確かに難しい問題であります。モバイルと違うということで整理するのかなと思っておりますけれども、具体的な制度設計のときにまたいろいろと御相談させていただければと思っております。

それから、増島先生からありました視点は御指摘のとおりでありまして、我々の今回の

指摘が供給者側のイコールフィッティングというところにちょっと寄った整理になっているところは御指摘のとおりだと思いますので、最終的に出していくときに、おっしゃったような混乱を生まないようには御指摘を踏まえて考えていければと思っております。

それから、代替流通経路の関係につきましては、プライバシーのところは小林先生のほうから大体こういうラインでということでご指摘いただきましたので、こういう方向かなと思っております。

消費者への情報開示のところで何人かの方から御指摘がありました。これは、小林様、生貝様から御指摘がありましたけれども、政府でやるのがよいのか、あるいはOS事業者がやるのがいいのか、そこも含めて詰める必要があると思うのですが、今、我々のところで意識しているのは政府なり第三者がやるほうがフェアなのかなと。

実は、何を審査しているかという別の観点の透明性というのはあると思うのですけれども、どのストアがどうなのかというところは、OS事業者もプレーヤーでもあるというところを考えると、その辺のフェアネスも確保した形での消費者への情報提供は第三者的なところのほうがいいのかなと思っておりますが、少しそういうことも考えながら関係省庁と相談していきたいなと思っております。

全部カバーできたかどうかはありますが、私のほう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。

上野山議員と仲上議員のほうで何か御発言はございますでしょうか。よろしいですか。

ありがとうございました。

それでは、次の議題に進みます。

次に、横表の資料の課金システムから最後までについて、事務局から15分ほどで御説明いただき、議員の皆様から御意見、御質問をいただきます。

御意見、御質問については、先ほどとは反対に、増田オブザーバーからの順番でお願いいたします。

それでは、事務局のほう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。

後半でございます。切り方が複雑になってしまって、増田さんには申し訳ございません。返金は後半になっておりましたけれども、返金の件でございます。先ほど増田様からも御指摘ありましたけれども、少し話が入り組んでおりましたので、ここで一旦整理をさせていただきます。

返金の問題は、ユーザーにとってどういうことが問題なのか、ディベロッパーにとってどうなのかというところを整理した上で、方針についてお諮りしているところでもあります。

ユーザーにとっては、直接ディベロッパーに連絡を取っても、そもそもの経緯、取引状況等、十分ディベロッパー側で把握されていないという中で、スムーズな対話とならなか

ったり、返金処理がスムーズにならない、二重返金が起こってしまうといった懸念がある。

ディベロッパーにとっても、自分のほうで十分に把握ができていないので、スムーズなコミュニケーションができない、あるいはそこでの対応がスムーズにできないといったこと、あるいはそもそもそういうことでアフターサービスを本当はしっかりやりたいけれども、なかなかできないといった声があるのかなということでもあります。

それに対して、Apple側でも、取引情報についてディベロッパーに共有するという取組をさらに新しく加えてやっているというお話もあり、Googleのほうでもいろいろな取組がある中で、Googleのほうはまだ回答待ちでございますけれども、そういう全体感を見ますと、先ほど増田様からお話があったように、クレジットカードは必ずしも必要ないという御指摘があったかと思えますけれども、そもそもの根本のところというのは、決済・課金システムというもので縛られている、直接やり取りができないというところに起因をしているので、そここのところで多様性のある課金システムが選ばれるようになれば、そういったところでの改善が期待できるでしょうし、ストア間の競争ができれば、返金、アフターケアサービスみたいなのところも含めての手当てのところも、サービス間の競争が生まれる余地もあるのではないかと。

それから、ディベロッパーとの情報共有についてはプラットフォーム側でもいろいろな取組がなされている中で、現在、透明化法のほうでもこの問題についていろいろ評価をしておりますので、そういう形での改善を促す仕組みもあるということで、今、この時点で決済情報、取引情報についてディベロッパーに対して情報共有をすべきという具体的な義務づけというところまで導入する必要はないのではないかと御提案でございます。

それから、割販法との関係については、増島先生からまた後ほど御指摘があるかもしれませんが、我々はここのことかなと思って、見間違いだったら御指摘いただければと思います。いろいろ情報などが漏れた場合の責任問題という意味では、こういう整理ですということでもあります。

それから、FRANDという言葉の扱いです。こういう規律を入れるということは別に変わっていないのですけれども、与える印象として、標準必須特許を想起させてしまうところもあるので、報告書では別にFRANDという言葉を使わずに、公正、合理的、非差別的という考え方を日本語で述べることにしてはどうかということでございます。

アウトリンクのところについては、Apple、Googleともに、要はユーザーが逃げてしまうリスクが高いということで回収できなくなるリスクが高いということで懸念の表明を受けておりますけれども、考え方として、両者とももちろんユーザーに選択肢を与えることを重視しているという中で、特にダウンロード、インストールした後のアプリの中でいろいろなものをまた別途買うということについて、現時点では、ユーザーに選択肢を与え、情報提供しているというのはアプリの外側で認めていますということですが、一番ユーザーにとって便利なアプリ内では妨げているというのは一貫していないのではないかと

ということで、ユーザーの選択肢を確保するという観点で、特にアウトリンクのところはユーザーエクスペリエンスとしては非常にやりやすい、スムーズにできるということもありますので、そこは引き続き追求をしていくことでどうかなということ、ここは御存じのとおり海外でも訴訟も含めていろいろ議論が動いているところではありますが、最終報告としては、そこは求めていくということはどうでしょうかということでございます。

WebKitは、後でまた別紙を使って説明いたします。

それから、デフォルト、プリインストールについて、選択画面の表示のタイミング・頻度でありますけれども、今、初回起動時ということによっておまして、それだけで十分な効果を発揮するかという問題もありますので、他方で、あまり頻繁に出過ぎてもよくないということで、年に1回のOSのメジャーアップデートのときなのか、あるいは別な頻度を考えるのか、ただ、初回起動時だけではないときも一定の頻度でユーザーに迷惑にならないような形で頻度で選択を表示するということを追求してはどうかという御提案でございます。

選択画面については、御存じのとおり、有償でやるのかとか、どういう情報を載せるべきなのかとか、いろいろな議論がございます。それについては、最終報告でそこまで決めるのは難しいと思いますので、その後の検討事項ということで、そこもかなり重要な論点だと思っておりますので、最終報告後の議論で検討していきたいということで扱わせていただければと思います。

プリインストールのところの対応策で、2つのオプションのうちの一つ、初回起動時にプリインストールされているものをアンインストールしたいですかということをお聞きかけるとのことについて、プラットフォーム事業者ともいろいろ議論をしておりますけれども、ここまでやることは必ずしも必要ではないのかなということ、そこは求めずに、ただ、アップデートのときに自動的に入ってしまう、ここはきちっと、それが必要なのかどうかというのをユーザーに問うかけるところは求めることにしてはどうかということでございます。

アンインストールについては無効化でよいのではないかとこの考え方もありましたけれども、容量がそれで減るのか、残容量が増えるのかということ、必ずしもそうとも言えないケースもあるだろうということで、基本はアンインストールで、アンインストールできない場合に無効化もあり得べしということで、従来の方針としてはどうかということでございます。

それから、データ取得のところ、ポータビリティとありますけれども、OSであれば、OS提供事業者側でデータを吐き出すときに、受けるほうのものも整理が必要で、ただ、義務づけとして課すという意味では、OS提供事業者のところのデータの集積ということと、OS間のスイッチングのことも踏まえて考え合わせると、OSへのロックインの状況についてデータの集積が一定程度影響を及ぼしているということで、義務づけの対象はOS提供事業者ということはどうかということでもあります。

それから、Chromeの自動ログインのところ、ここに書いてありますが、3回却下するとポップアップが出なくなるようではありますが、そういうこともやられているのだということでもありますので、引き続きここは規律を入れるというよりは状況をきちっとチェックしていく、注視していくということ、扱うということ、どうかということ、でございます。

最後に、アクセスの問題でございますけれども、ここはAppleから、特に無償で認めるかどうかという論点についてはそうすべきではないという意見が出てきております。これに関連して、当方にて、TRIPS協定であるとか、知財の関係、あとは日米デジタル貿易協定との関係を検討しております。

それで、この協定関係については関係省庁にも感触をお伺いしているところでありますけれども、TRIPS協定については、当然知財であるからきちっと報酬を得ることができるということですが、競争上の弊害も含め、必要がある場合は当局としては一定の措置を取ることができるということで、その中に独禁法のようなものも含まれているということで、無償にすることも含めて、競争との兼ね合いで必要であれば、それ自体が制限を禁止されているということではないのではないかとということです。

ただ、いろいろ配慮すべきこととして、競争上の弊害に対応するための措置を取ることの価値と、報酬を得るところのバランスでどう判断するかという議論になるのではないかとということです。

それから、デジタル協定のほうでございますけれども、こちらはどちらかという、国ごとに国籍を根拠として差別をしてはいけないということでもありますので、今回、別に国ベースではないということなのかなと思ってございます。

以上が協定の関係です。

それから、無償にしているのかどうかという各国の状況のおさらいでありますけれども、DMAはfree of chargeと書いてございます。米国の下院・上院の法案だったものはfree of chargeとは書いていなかったということで、restrict or impede、ないしはmaterially restrict or impedeという書き方になっているということでございます。

それから、アクセスの一つであるNFCチップに関するドイツの法律は、いろいろ議論があつて、今はどうなっているかという、fee not exceeding the actual costsということで、実費を超えてはならない、そのような整理をしているものもあるということでございます。

それで、非常に論点が多岐にわたっているということで、最終報告までのレンジで考えたときに、今の段階で結論を出し切るのは少し難しいのかなということで、アクセスに際し、無償とするか否かについては、引き続き検討事項という形にするのかなということでございます。

こちらは、無償と書いているDMAが実際のところどうなるのかというのはこの秋にもまた見えてくるところもあるでしょうから、そういう意味で今後の検討事項としてはどうか

ということでございます。

それから、アクセスのところですけども、プラットフォーム事業者が取ることのできる措置として認める範囲については、結果的には我々の中でもいろいろ考えましたけれども、セキュリティー、プライバシーとも基本的に考え方としては代替流通経路と同じような整理になるのかなということで、こんな文章でどうだろうかということで、セキュリティーについては、OSやハードウェア、ソフトウェア等のセキュリティーが毀損されることのないようにするために必要な措置はいいのではないかと。

プライバシーに関しては、機能によると思いますので、「機能によっては」ということで、先ほどと同じような文章にしてはどうかということでございます。

最後に、WebKitについて、少し修正をさせていただいた部分であります。

論点は、これはAppleの問題でございまして、皆様もヒアリングのときにお聞きいただいたかと思いますが、WebKitの義務づけを禁止してはどうかという 이슈 について、ブラウザ提供事業者に対してWebKit縛りはやめるというところは、もうブラウザ競争ということでAppleと話をできておりますけれども、ブラウザアプリ以外の普通のアプリについて、WebViewのようなブラウザ・エンジンがアプリ内にあるケースがございます。これらについては、必ずしも全てのアプリがきちっとアップデートしているかというところと言うと、かなり怪しい部分があるということで、そこはWebKitの縛りを継続させないとセキュリティー上の問題が出てくるということを聞いております。その部分については、我々も、別途、専門家ともお話をさせていただいて、確かにその部分のリスクがあるのは事実なのだろうということであります。

そういう観点で、では、どう設計するかということですけども、もう一つあるのは、とはいえ、例えばブラウザを自らやっているような事業者が自らブラウザ以外のアプリを提供するときは、当然自分のブラウザ・エンジンを使ったほうがいろいろな機能を自由につくりやすいということで、その弊害はブラウザアプリ以外でもWebKit縛りの弊害があるものですから、その辺りをどうするかということで、結論として、WebKit縛りをやめては駄目ですよということは、ブラウザを提供するサードパーティーに限定せず、およそ全てのアプリに対してまずそういうことをやってはいけないというのが原理原則としてあった上で、ただ、ブラウザ以外のアプリについてのセキュリティーリスクを踏まえて、ブラウザ以外のアプリについては一定の措置を取ることができますよということにしてはどうかということで、ブラウザアプリについては必ずこの利用の義務づけはやめてくださいと。ただ、それ以外のアプリについては、一定のWebKit縛りのようなものを取ることは、必要があれば認める余地をつくらうということでどうかということでございます。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

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。



では、先ほどとは逆順になりますが、1番目、増田様、お願いいたします。

○増田オブザーバー

先ほどは大変失礼いたしました。先走ってしまいましたけれども、改めてお伝えします。

AppleとGoogleとの話合いの中で多くは解決をしていることがありますので、必要な場合にディベロッパーと直接話合いができるように情報提供していただく、連絡が速やかにできるような仕組みにさせていただくということをしていただければいいかなと思っております。

それと、決済サービスについて、自由にそれを導入することができるようになった場合、どういう決済サービスを導入するのかという問題があると思います。公正な決済サービスであるということが大前提であるということで進めていただく必要があると思います。

また、簡単にタップして決済サービスのほうに移動したときに、これは自分の思っていたものと違ってたとそこで初めて気がつくこともありますので、その場合は戻ることができるのか。あらかじめ説明がアプリ内でされていることが必要と思っておりますので、今後、具体的な内容については検討していただく必要があるかなと思っております。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、日高様、お願いいたします。

○日高オブザーバー

私からは2点ほどです。

まず課金の部分で、アウトリンクや支払い手段が増える、そういう選択肢が増えること自体は開発者としては歓迎すべき内容かなと思って受け取っております。

一方、顧客保護の観点からですと、そのような中でトラブルがない状況をどうやってつくっていくかというところはやや課題として残りますので、競争を通じて安全な、誤解のない環境が推進されていくのだらうと想像しておりますというのが1点目です。

次はちょっと専門的な領域になるのですが、ブラウザの部分、特にWebKitの部分を最後に補足いただいたと思いますが、その部分に関して私の理解を述べさせていただきます。まず、自らのアプリからURL等をクリックしてほかのブラウザに遷移するケースですと、現在の状況でもブラウザの選択画面が挟まりますので、そういうことに関してはいわゆるリンクをクリックするとアプリの外に出ていきます。ですのでアプリから飛び出していくケースに関しては、そのまま既存の使い勝手が失われずに、競争も働くと捉えております。

アプリの中で表示する分に関してはWebKitを使いましょうというのは、この部分はAppleもGoogleも自分たちのWebViewを用意しております、それを使っています。GoogleとAppleは、自分たちのWebViewを使ってもらっている限りは、WebView単体でのアップデートを可能にして、セキュリティーをアプリベンダーによらず維持できるという

環境が今時点でもあります。そのためセキュリティーの維持を念頭に前述のような制限を入りたいのかなと理解しています。アプリのアップデートを待つしまうと、セキュリティーリスクがどんどん増えてしまいますよねというのがこの話の背景にあるかなと。アプリのアップデートを待たずに、ブラウザ提供事業者が配信して、セキュリティーホール等を塞ぐというのできるのが大きなメリットですけれども、この部分で注意すべきは、AppleがOSの事業者であり、アプリストアの事業者であるため、そういう手段を選択しやすい構造になっているというところは1点あるかなと思います。GoogleもAppleも、ブラウザの部分がかもし開放されるのであれば、個別のブラウザを提供する事業者によって内部ブラウザをアップデートできる仕組みみたいなものがあると、本来的にはきれいかもしれませんが。

ただ、それは今すぐ解決できる技術的な問題ではなさそうですので、今こう書かれている分に関してはやむを得ない制限なのかなと。セキュリティー上の納得感もあると私は思っておりますというところがポイントであります。

内容的には妥当であると感じるところなのですが、技術的背景を追加で説明させていただきました。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

続きまして、仲上様、お願いいたします。

それでは、続けて先に行きます。小林様、お願いいたします。

○小林オブザーバー

私からは1点だけ。

問いかけとしてあったと思うので、5-1のデータポータビリティの義務づけの対象をモバイルOS提供事業者のみでよいのかということなのですからけれども、ここについては、先ほど御説明いただいたところの私の理解が、ここは入れ子になっていて難しいところだったと思うのですけれども、先ほどの資料の5のデータ取得のところでは、一定規模以上のOS提供事業者、アプリ提供事業者、一定規模以上のブラウザ提供事業者というところで、他方の下に、PCその他については共同規制的な、若干弱い規制をかけるというような整理で、今5-1の表現だけを見ると、モバイルOS提供事業者で弱いほうの共同規制の部分は言及がないので、ここはそういう整理でよかったのかどうかを確認したかったのです。

私の意見としては、基本、PC向けのブラウザについても、データポータビリティなり、そういった部分のデータのスイッチングというのは必要だろうということなので、モバイルほどの拘束力はなかったとしても、ここにある程度の言及があったほうがいいのではないかなと思いました。

今、データポータビリティをやっている、実際に進めている取組として、データラン

スファア・プロジェクトというプラットフォーム事業者の多くが参加しているプロジェクトがあって、そこにはGoogle、Apple、そしてマイクロソフトも参加している枠組みがありまして、そちらについて考えると、そこは実態を見ても、網をかけたとしても、それほど事業者からの反発もないのではないかなと想像しております。

一方で、データトランスファー・プロジェクトについては、その後、具体的に活用されているというようなところも聞こえてこないのです、それは私が寡聞にして勉強不足なのかもしれないですけども、そこについてはしっかり実効性がある形でモニタリングしていく必要があるのではないかなと思っております。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、もう一度戻りまして、仲上様、お願いいたします。

○仲上オブザーバー

ありがとうございます。

先ほど日高様からもお話がありましたが、課金のバリエーションが増えるというところにつきましては、消費者としても歓迎されるべきところかなと思います。

返金について考えると、クレジットカードだけではなくて、ウェブマネーのような匿名性の高い電子マネーのようなものも考える必要があるのかなと思いますので、この辺りは課金システムの依存がなくなってくれば、決済システムの中で解決されるべき課題かと思っておりますので、そこはサードパーティーストアとかディベロッパーが解決すべきルールをつくっていく必要があるかと思っております。

それから、6-2の内容で、セキュリティーが毀損されることのないようにするために一定の措置を講ずることは認められるということも記載していただいているかと思っております。こちらについても、スマートフォンは様々なところで多機能化してきて、個人情報を含め、非常に機微情報も含まれるような状態になってきておりますので、アプリケーションが全てできるというところよりも、やはりこういった形でセキュリティーはしっかりと守られているということのある一定の範囲内で認めていくということもしっかり記載されていることは重要なことかと考えております。

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、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。

私は1点だけで、細かいところはあれなのですけれども、無償か有償かという点で、取りあえず棚上げということに賛成で、この論点はもっと深いことがリンクしてくる。もち

ろん収入の構造が違いますので、そこは当然政府の知るところではない、完全に知ることはできないので、これを変えることによって、例えばハンドセットの価格が上がるとか、どういう影響が逆に消費者とかいろいろなところに出てくるのかというのがありますし、それよりも私が気になったのは、結局、究極的には競争なわけですけれども、IPと競争がどっちが上回るべきかという議論は物すごい深い哲学論争。個別の事件なんかでも必ず大きな議論になって、FRANDの文脈では競争のほうが優先だなんていう判断も出てきましたけれども、FRANDの状況というのはかなり特殊なわけで、まだ日本ではこの部分は、議論はいろいろありますけれども、競争が上だろうというところはかちっと落ちていない。

逆に、欧州だと、今動いている案件なんかでも、IPよりも競争を優先すべきだろうなんていう議論もあるので、例えば今のDMAなんかだとそう書いてはみたものの、実際ではどう落ち着くかというのは、おっしゃるとおりで、まだ動いているという理解なので、TRIPS協定の解釈も含めて、どこで落ち着くのか、ちょっと様子を見られたほうがいいのではないかなというのが私のコメントです。

以上です。ありがとうございます。

○依田座長

ありがとうございました。

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。

私のほうからは、先ほど言及を頂きました割販法にも絡めて決済の部分について少しコメントをさせていただきます。

今、アプリストアの事業者の構造は、これは前にもお話をさせていただいているのですが、ユーザーとディベロッパーとプラットフォームというのがいたときに、取引は御案内のとおりユーザーとディベロッパーが直接取引をするという構造になっているので、売買契約は両者間で発生するという事になっています。他方で、決済の部分については、プラットフォームがディベロッパーに代わってお金を集金してきてあげますという仕組みになっています。収納代行というモデルになっているということですね。ここまでは皆様御存じだと思っております。

ここでクレジットカードの話がかぶってきまして、クレジットカードの仕組み上、収納代行はどういうふうになっていますかという、クレジットカードというのは御案内のとおり、カードのイシューアがいて、アクワイアラーがいて、加盟店がいる、こんな仕組みになっているわけですね。

クレジットカードのメカニズムの中で、アプリのプラットフォームの誰が何をやっているかということになりますと、まずアクワイアラーは決済代行業者が別途存在して、専門の業者さんがいらっしゃいます。プラットフォームは何の役割を担っているのですかとすると、実はアクワイアラーの加盟店となっています。アプリのディベロッパーは何ですか

というと、ディベロッパーは何でもないということになっているのですね。

何となくディベロッパーはアプリの上に乗っかってビジネスをしているので、ディベロッパーがクレジットカードの加盟店というふうに一見見えるのですけれども、実はそういう構成になっていないという実態があります。ディベロッパーというのは子加盟店なのではないかという物の見方をされることもあるのですけれど、構成としてそういう構成をしてなかったという実務がありますということです。同じことはアプリストアに限らず、シェアリングエコノミーで商品やサービスの提供者と需要者をマッチングさせて、その決済についてはプラットフォームがカード加盟店として収納代行し、手数料を差し引いてサービス提供者に引き渡すモデルについてもいえます。

子加盟店なのかどうなのかというのは、決済情報が連携されるのかされないのかということとダイレクトにつながっておりまして、アプリストアを営むプラットフォーマーが、自分が加盟店であって、ディベロッパーは加盟店ですらないというのは、プラットフォーマーが集金のためのサービスをディベロッパーに提供し、集金したアプリ利用料をディベロッパーに渡しているだけなのだから、ディベロッパーは子加盟店ではあり得ない、こういう立場に立っていると承知しています。

ここから競争法と今回の話に入るのですけれど、この場合に、プラットフォーム上での取引は、ディベロッパーがユーザーと直接アプリの売買をしているので、そこで苦情が起ったときに、ディベロッパーが何の情報を持っていますかということと言うと、売買契約が成立しているということなので、ユーザーの情報は一定入っていないとおかしいだろうというのはそのとおりだなという感じがするのですが、他方で、決済関係の情報というのは、ある意味プラットフォームが前面に出て、加盟店として代行収納したものを分配しているだけの構造になっているので、ディベロッパーはカード情報は当然持っていませんし、細かい決済の情報も恐らくディベロッパーに行っていない。配当みたいな形で、ただ払われているだけの構造なので、この状況の下で、アプリの売買に当たってのトラブルとか苦情というのはどうやって解決するのかという話になると、こうした苦情は最終的にはお金の話なので、プラットフォームが前面に出ているいろいろ解決をせざるを得ないという構造になっているのかなと推察します。

今申し上げたのは何か論点、検討すべき課題があるということよりは、事実関係としてはそのようになっているのではないかということでありまして、プラットフォーマーに何を義務づけていくべきなのかという議論は、このような事実関係をベースに考えなければいけないと思っています。

ただ、結論として、今ここに、プラットフォーマーにいろいろ義務づける必要はないのではないかということが書いてあるので、上記の事実関係は記載された結論を左右するようなものではないと思いました。前回、割販法との関係を整理する必要があるのではないかと申し上げたが、その趣旨は今申し上げたところにあるという御説明をさせていただきました。

以上です。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。

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。

私は、山田先生がおっしゃったところと同じところになりまして、TRIPS協定のところですね。こちらのところは、一旦、DMAと異なる規律ということで棚上げということのほうが良いのかなと思ひまして、今、こちらでおっしゃっているように、関係省庁に感触をきいているみたいな話になっていると思うのですけれども、これ一つで極めて大きい話になってしまうのかなと思って、これを現時点で手当てするのは難しいところなのかなと考えます。なので、一言言うと、今回は触らないで行くのかなと思っております。山田先生もおっしゃっていたようなところだと思います。

私からは1点のみになります。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、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3点なのですが、最初に2-3、アプリストアの返金のお話です。こちらに書かれていますように、透明化法のモニタリング会合のほうで昨年度は返金の問題がかなり中心的に扱われました。今年のモニタリング会合でも、どのくらい返金問題等が解決したかという話がまた俎上に載るかと思ひますので、そういったことを踏まえながら現実的な対応をしていくということではないかなと思ひます。

それから、2-4のアウトリンクについてです。こちらもつい先月、アメリカのEpicとAppleとの控訴審の判決が出ましたけれども、そちらでも外部課金システムへの誘導については、カリフォルニア州法ですけれども、違法と扱うという判断が出ましたし、ヨーロッパのほうでも音楽ストリーミングのサービスについて、欧州委員会が違法じゃないかということで異議告知書を出しています。その流れから言えば、アウトリンクを含めた情報提供というところについての規制を課しても、欧米から見ても国際協調を損なうようなものではないかなと思ひます。

最後に、6-1のTRIPS協定の話です。考えてみたのですが、もしアクセス義務の実施をするのに当たって特許技術のライセンスが必然的に伴うのだとすれば、それが前提になりますけれども、そうなのだとすれば、そのライセンスの経済的価値がゼロだということでない限り、確かに規定に違反しそうだと思います。TRIPSの8条に一般原則が書かれていて、これによる正当化の余地もあるかと考えましたが、ちょっと難しいと思ひました。

一方で、TRIPS協定というのはEUも加盟していますので、EUも同様の状況ではないかなと思います。EUはTRIPS違反だとしてもこれを貫くということかもしれません、どういう整理をされているのかという情報共有をしてから判断するというのでいいと思いました。引き続き、この点についてはDMAがどういう判断でこの規律を推し進めているのかということも含めて探っていくということで私も了解しました。

○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

よろしく申し上げます。

後半部分について、事務局に整理いただいている内容で異論はございません。

1点だけ課金のところで、ディベロッパーに対するクレジットカード、口座情報などに関する決済関連情報の提供の話で、先ほど増島先生により詳しく説明していただいたので、あまり付け加えることはないのですけれども、今の整理のようにOSモバイル事業者が保存しているユーザーの個人情報、決済情報などをディベロッパーに対して共有することを義務づける規律の導入までは必要ないという整理をしたときに、今後、サードパーティー・アプリストアや、サードパーティーが提供する決済・課金システムの存在が許可されたとして、この仕組みの中でサードパーティーがディベロッパーに対してユーザー情報を共有しようとする際に、そもそもどこまでの範囲で情報提供が可能なのかというところが見えていないのかなと思います。

そういう意味で、先ほどもコメントしましたけれども、この論点に限らず、プライマリストアとサードパーティーストア、それからサードパーティーの決済・課金システム提供事業者との位置づけや役割の整理については、今後、詳細を詰めていく必要があると思います。

私から以上です。

○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。

後半の議論に関しても、おおむね事務局の御報告に異論はありませんけれども、もう既に各議員から御指摘もあった6-1のTRIPSとの関係の問題ですけれども、私も山田議員、伊永議員と同じ見解で、TRIPSのときの競争法の位置づけというのは、これができたときからかなり議論のあるところだったと記憶しております。

アメリカなんかが念頭に置いているのは、明らかに独禁法違反行為があったときに、それに対する救済策としてのライセンス強制の場合だと思われれます。競争法違反行為に伴う

ような場合のレメディとしての場合であったら、それを無償で行うことも含めた広範な介入の余地を認められていますけれども、ノーフォールの独占なんかのように初めから一定の行為義務を課す場合とか、あるいは何らかの違反行為に対するレメディではない形で義務づけている場合に関しては、それがここで言うTRIPSが扱っている問題に該当するかどうかに関しては、その時点では確固たる結論が出なかった問題なのだろうと感じております。

市場の状況が極端に悪化している場合には、そのような積極的な行為を取らないこと自身は独禁法違反を構成する余地もないわけではないのですが、境界領域ではあるため、紛争になってかなりもめる可能性があることは確かだと。

ここで、無償の場合にはもめるにしても、何らかの政府規制として合理的なアクセスを認めること自身はあるもののだとしたら、そちらのほうで一旦矛を収めておいて状況を見る。それを、後で状況がどう変わるかということも含めて、無償ということを強調し過ぎない形で、合理的な代価程度の言葉にしておいて逃げていくということが必要なという気もいたします。

もちろん、このままDMAのほうで正面突破ができるのだったら、それを参照してもいいかも分からないけれども、臆病な言い方ですが、矢面に立つよりは今回の御提案の方向というのが賢明なのではないかと考えております。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。では、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した。

僕からも簡単に2点だけ。

まず1点目の、先ほど小林様からも言及のあったデータポータビリティの部分については、ここは特にエコシステムの中での消費者のスイッチングコストを下げるといったような論点でもあるところ、まさしく少なくとも大きな事業者の間ではレシプロカルな、相互主義的なポータビリティというものを求めていくといったようなことも有力な選択肢にはなるかなと感じたところでした。

2つ目といたしまして、最後の6-2のインターオペラビリティのところでも、特に法令やガイドラインのために現に必要であり、比例的な措置であるということ、これは前半の議論の繰り返しにもなる部分がありますけれども、それが果たして何であるのかといったようなことは、それぞれの法令、それぞれのガイドライン、それぞれの法目的に合わせた評価が様々な形で必要になろうということ、ここは様々な義務にも関わってくるところで、しっかりとモニタリングをして、検討できる仕組みをどのようにつくるかというのが誠に重要なかなと感じたところでもあります。

以上です。



○依田座長

どうもありがとうございました。

ここまで、事務局のほう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

様々、参考になるコメントをありがとうございます。少しまとめさせていただきながらコメントしたいと思います。

最初に、増田様からありました決済のところです。選べるようになったときの消費者へのきちっとした、誤解が起きないようにとか、違ったときに戻れるように、ユーザー保護という視点は、これからの詳細設計のところのステージになるかもしれませんが、検討していかなければいけないのかなということで、御指摘ありがとうございます。

日高様も同様の御指摘があったかと思います。御指摘、ありがとうございます。

それから、決済の関係で、川本様からもありました役割分担のところですね。確かにこのところがどういうふうになるのかと。基本的にアプリディベロッパーが自ら整える場合はシンプルになるのしょうけれども、そこに第三者が入ってきたときも含めて、これも今後の検討事項ということで受け止めさせていただければと思っております。

それから、前半で触れるのを忘れてしまっていたのですが、川本様から、代替流通経路のところの責任分担も非常に重要な 이슈だと思っております、特にAppleの場合は閉じた世界からいろいろなところを広げていくという、世界観が変わっていくときの責任分担の在り方というのがこれから重要な 이슈になるのかなと思いますので、これはむしろ彼らがどうするかということに対して当局がどう決めるかという次元のものになるのかもしれませんが、重要な論点だと思っております。

それから、WebKitの関係で、日高様、ありがとうございます。おっしゃるとおりでありまして、今は垂直統合になっているがゆえにできてしまっている世界観が、もう少しオープンなエコシステムに移行していくときには、違った世界が技術的にも可能になるということは本当におっしゃるとおりだと思います。そういう意味で、今の書き方にしておきながら、必要な措置が状況変化に応じて変わってくるということなのかなと。なので、そこは状況に応じてやっていい措置が変わってくるということができるよう設計しておくのかなと思っております。そういう意味で、先ほどの案であれば、我々としては大丈夫かなと思っておりますけれども、御指摘のとおりかなと思っております。

それから、無償の話も何人かの先生方から御指摘いただきまして、ありがとうございます。今の段階で結論を出すのは、少し慎重に検討する必要があるということで、皆様共通した御指摘だったと思います。そのような形で、EUのほうもいろいろと議論があるようでありますので、そちらのほうともよく連携しながら、今の段階では結論を出さずにといいたいと思っております。

それから、ポータビリティの件です。小林様、生貝先生のほうからありました。まずおわびを申し上げなければいけないのですけれども、ポータビリティの義務を課するのは、モ

バイルにおける一定規模以上のOS事業者、あるいは一定規模以上のアプリストア事業者、一定規模以上のブラウザ事業者ということでやりたいというのが我々の提案でございました。

その上で、小林様からありました、そこの部分はPCも含めてよいのではないかということでありましたけれども、データのところで申し上げましたが、少し実態も含めて、一方でリスクということも含めて、あるいはスイッチングということを勘案していったときに、データポータビリティ自体は御指摘もありましたようにDTPのようなものが取組として行われて、関係者はその方向で整備していくというところは一致した方向感はあると思うのですけれども、それをさらに、先ほど御指摘ありましたように、どこまで実効的になっているかというところは、まだ進みが遅いという状況の中で、より規制として踏み込んでいく必要性のある部分というのは、モバイルという世界とするというのも一つの整理なのではないかなというのが我々の今回の御提案でございます。それ自体が別にPCのほうでやらなくていいということではもちろんないわけですが、スイッチングの状況であったり、データの質の問題ということを考えてときに、そこにグラデーションをつけてはどうかということではいかがでしょうかという話であります。これはまだ御異論があるかもしれませんが、さらに御指摘をいただければと思います。

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。

今日は時間的余裕が若干ありますから、「モバイル・エコシステムに関する競争評価最終報告書」案について、何か御意見、御発言ございませんでしょうか。

よろしいでしょうか。

それでは、議員の皆様、オブザーバーの皆様から、「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告書」案の事務局提案について、基本的には全構成員から高い評価を受けて、このとおりに進めさせていただければと思っております。

これから、最終報告書案の仕上げに事務局のほうで入っていく形になりますので、またそちらのほうで作業が終わりましたら、皆様のほうに御連絡が行くかと思っております。

モバイル・エコシステム、モバイルOSを基点とした現在起こっていることについて議論をしたわけではございますが、その間にも生成系AI、例えばChatGPTなど新たな動きも出てきていて、必ずしも現在発生している市場支配だけが近い将来問題とも限らない中において、目の前の現実には起きている問題、まだ具体化しているわけではないかもしれない、でも、起こるかもしれないような問題についても幅広にかなり我々のほうでカバーできてきたかなということについては、事務局の御苦勞に対して労を多とするところです。

最後に事務局から御連絡をいただければと思っております。

では、お願いいたします。

○成田審議官

本日も、長時間、御議論いただきましてありがとうございました。

ヒアリング後、事業者とは事務局ベースで議論を重ねてきている中で、今、座長のお話にもありましたように、おかげさまで大分論点が収束されてきているかなと思っております。今日の御議論を踏まえて最終報告の案に修正を加えまして、それについて御議論いただければと考えております。

次回のワーキンググループの日程については、早急に皆様にお知らせしたいと思っております。ぜひ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。

それでは、今日は珍しく余裕を持って会議のほうを終了できます。

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。次回もよろしくお願いいたします。