

パブリックコメント提出者一覧 (559件)

別添

メールによる提出者 (66件)

No.	提出者
1	大学教員
2	無職
3	国立大学法人長岡技術科学大学教授
4	匿名
5	一般社団法人_日本経済団体連合会 デジタルエコノミー推進委員会企画部会データ戦略WG
6	一般社団法人_コンテンツ海外流通促進機構(CODA)
7	会社員
8	東京大学先端科学技術研究センター・信州大学教授(経法学部)・一般社団法人経済安全保障マネジメント支援機構
9	山口大学大学院技術経営研究科教授・弁理士
10	一般社団法人 全国消費者団体連絡会
11	一般社団法人 電子情報技術産業協会
12	京都大学大学院法学研究科教授
13	ACT App Association
14	匿名
15	全米商工会議所
16	一般社団法人 日本オンラインゲーム協会
17	弁護士
18	公益社団法人 全国消費生活相談員協会
19	Centre for Information Policy Leadership
20	岡本 I P マネジメント
21	情報通信消費者ネットワーク
22	NRIセキュアテクノロジーズ株式会社
23	大学教員(慶應義塾大学商学部准教授)
24	会社員、個人開発者(いずれもアプリ開発)
25	一般社団法人iOSコンソーシアム
26	早稲田大学法学学術院・教授
27	匿名
28	Coalition for App Fairness
29	一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会
30	Progressive Policy Institute
31	一般社団法人 モバイル・コンテンツ・フォーラム
32	匿名
33	慶應義塾大学名誉教授

	個人事業主：屋号「ワンダウォール・ネット」
34	職業：Web／App開発業
35	一般社団法人 安心ネットづくり促進協議会
36	コンピューター・情報産業協会
37	匿名
38	八雲法律事務所
39	三浦法律事務所
40	マイクロソフト
41	匿名
42	アジア旅行技術産業協会
43	一般社団法人 MyDataJapan 公共政策委員会
44	アンダーソン・毛利・友常法律事務所外国法共同事業 ※なお、本意見は、当事務所に所属する弁護士有志の見解であり、当事務所としての見解ではありません。
45	個人(弁護士)
46	株式会社NTTドコモ
47	一般社団法人 新経済連盟
48	匿名
49	Meta Platforms, Inc.
50	グーグル合同会社
51	シャープ株式会社 通信事業本部
52	Apple Inc
53	匿名
54	Match Group, Inc.
55	ネット教育アナリスト
56	匿名
57	Epic Games, Inc.
58	SPOTIFYAB
59	Open Web Advocacy
60	一般社団法人 救国 シンクタンク
61	ソフトウェアエンジニア
62	会社員
63	関西大学法学部名誉教授
64	団体職員
65	大学教員
66	団体役員等・公認会計士

e-Govフォームによる提出者（493件）

No.	提出者
417	株式会社ニューズドテック
419	一般社団法人日本スマートフォンセキュリティ協会 事務局
431	在日米国商工会議所（ACCJ）
450	公益社団法人東京都医師会
480	一般社団法人リユースモバイル・ジャパン
483	一般社団法人インターネットユーザー協会
以上の番号以外	その他個人（487件）

責任者各位

私は iPhone の機能については、素人ですが
一般市民の立場から意見させていただく。

10 年ほど前に、Android 機を初めて使い、
いくつかのアプリをダウンロードして、使用
し始めたところ、ある日知らないアプリを
いくつか購入したと履歴に残っていた。

アプリは購入していないと思い、Google に

問い合わせしたところ、中国国内の何者かに
よって、ハッキングされ購入されていたと
判明した。

すぐに取り消しの手続きを行い、その時は
大した被害には陥らなかったが

Androidにはセキュリティは非常に弱い
のが実感出来たため、すぐに iPhone に
乗り換えた。

その日以来、セキュリティに対する個人情報
の流出などは経験していない。

つまり、我々は iPhone. Apple に対する
堅牢な情報セキュリティを信用することができた。

今回の改悪により、そのようなセキュリティの穴による
情報漏洩があると我々は考える。

ゲームアプリの課金程度の情報漏洩なら、いざ知らず

現在は、数千万円の株式を運用している身にとっては
情報漏洩で乗っ取られることを非常に危惧する。

あなた方はこのような、素人ですらすぐ分かるような
セキュリティの甘さが考えられるにも関わらず
国民の意見を蔑ろにして、強行に採決するというなら
全てにおいて、決定した方々で全ての責任を取れるなら、
今すぐにでもやりなさい。

昨今マイナンバーカードの錯誤が多々見受けられるが
その程度も運用できないのではないですか？

App Store をオープンにすることにはいくつかの弊害が考えられます。以下に
いくつかの例を挙げます:

1. セキュリティリスクの増加: App Store の審査プロセスは、有害なアプリや
セキュリティ上のリスクを最小限に抑えるための重要な手段です。オープンな

アプリストアでは、審査が緩くなる可能性があり、マルウェアや個人情報の漏洩などのセキュリティリスクが増加する可能性があります。

2. 偽アプリの増加: オープンなアプリストアでは、開発者が簡単にアプリを提供できるため、偽のアプリや詐欺的なアプリの数が増える可能性があります。ユーザーは本物のアプリと偽のアプリを見分けるのが難しくなり、個人情報の漏洩や詐欺被害に遭うリスクが高まる可能性があります。

3. コンテンツの品質の低下: App Store の審査プロセスは、アプリの品質やユーザーエクスペリエンスの向上に寄与しています。オープンなアプリストアでは、審査がないため、品質の低いアプリが増える可能性があります。ユーザーは信頼性のあるアプリを見つけるのが難しくなり、アプリのパフォーマンスや安定性に問題が生じる可能性があります。

以上の懸念材料が全てクリアにならない限りは

あなた方は責任を取らないのだから、絶対にやるべきではない。

その対象を限定することが合理的である。

仮に、「一定規模」の要件を広範なものとしてしまうと、ブラウザ及び検索エンジンの分野において、超巨大グローバル企業を頂点とする業界構造に対して挑戦するべくシェアを伸ばす事業者も須らく規制に服することになり、かえって当該分野における競争関係の固定化を招くことが懸念される。

すなわち、遵守状況の証明等、本報告に記載された事業者への義務付けの内容には、相当のコストやノウハウが求められる。そのため、そうした規制に対応していく上では、超巨大グローバル企業が相対的に有利であり、「一定規模」の要件を必要以上に広範なものとすることは、かえって、競争の活性化の阻害につながることに留意が必要である。

なお、先行するプラットフォーム事前規制である、EUにおけるDMAにおいても、ゲートキーパーの指定要件として、域内市場への大きな影響、事業における定着した永続的地位等が規定されており、対象は極めて限定的に絞り込まれている（3条1.）。さらに、売上額等の規定された閾値を満たす場合であっても、上述のゲートキーパーの指定要件を満たさないとプラットフォーム事業者が主張する場合の手続きが規定されており（3条5.）、市場への影響等の実態に即して必要な者のみを指定することとなっている。これらの海外における規制との調和にも鑑み、OS提供事業者以外のアプリストア、ブラウザ及び検索エンジンの提供事業者の指定要件は、市場の影響やその永続的地位等の観点において、競争政策上の弊害が真に生じていると認められる範囲に、その対象を限定すべきである。

2. 各論

(1) 新たなアプローチ

該当箇所：(28頁) デジタル市場、中でも、今回競争評価の対象としているモバイル・エコシステムにおける競争上の諸課題については、その特性から、これまでの競争法によるアプローチとは異なるアプローチを考える必要がある。

【意見】

本報告書では、モバイル・エコシステムにおける競争上の課題への対応として、既存の独禁法・透明化法では限界があるため、事前規制の枠組みを例外的に提案。規制の対象はあくまでもモバイル・エコシステムとインターネットブラウザ全般と認識しているが、本報告書によって、EUデジタル市場法のように、他のデジタル分野にも事前規制の対象が拡大する可能性が高まることを懸念。同時に、国際的な整合性等を斟酌することなく、日本のみに過重な規律が課せられることで、わが国におけるサービスやイノベーションの導入が遅れることを懸念。

今回の事前規制の提案は、あくまでわが国の競争政策上、例外的な措置であることを明確にされたい。また、かかる事前規制の対象範囲は必要最小限とすべき。

(2) サービス間競争への対応

該当箇所：(145～146頁) 検索結果の表示において、他の類似、同等サービスより自社サービスを優遇し、上部に表示するようなことがあれば、競合サービスのデベロッパに対する排除効果を生じさせ、サービス間競争が行われる余地を著しく減少させているおそれがある。

【意見】

検索結果上位に自社サービスが表示される場合でも、消費者の便益に資するものであれば必ずしも問題とするものではないと理解する一方、「自社優遇」という用語や概念が独り歩きすることを懸念。あくまで反競争的な自社優遇に対する規制であることを確認、確保するとともに、該当する事業者と十分かつ丁寧なコミュニケーションを図るべき。

(3) その他意見

昨年4月の「中間報告」に対して提出した経団連意見（上記）において求めているとおり、知的財産の保護や技術的制約・実現可能性・プライバシー・セキュリティの確保等に十分留意することが必要。併せて、今後の欧州における対応状況や米国における政策動向を見極め、既存の国内法や国際協定等との整合性を図りながら、わが国としての対応を継続的に検討すべき。

以上

な責任主体が分からなくなるのであれば、問題であると考えます。

路を運営するサート・ハ・ーティによる審査等か・行われることか・重要となる。」

等と言っているが、(ア)(7)は他事業者性善説に立っていて、悪意を持った事業者に対して全く歯止めが効かない。

「Apple 憎し」で盲目(敢えてこの表現を使う)になっているのではないか？

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」について

2023年8月9日

東京大学教授（先端研）・信州大学教授（経法学部）
（一社）経済安全保障マネジメント支援機構

この意見書は、デジタル市場競争会議「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」（2023年6月16日付）へのパブリック・コメントである（以下では上記文書を単に「報告」と呼び、該当箇所は単に頁のみを挙示する）。筆者は、短時日の間に精力的な検討を経て報告をまとめた同会議と事務局の努力を一納税者として多とするものであるが、以下のように、行政法・知的財産法・経済安全保障法の研究者として問題を発見したので、修正を要すると思量する*1。

1. サイドローディング強制措置について

報告は、従前「サイドローディング」と呼ばれてきた事象を、以下の4類型に分かって検討対象としている（94頁）。

- ① Appleによる審査が前提となるApp Storeを通じてダウンロードされる代替アプリストアを通じたアプリ配布
- ② iPhoneに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
- ③ 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を通じたアプリ配布
- ④ いかなるアプリストアも経由せずブラウザを経由してアプリ自体をダウンロードする方法によるアプリ配布

*1 なお、筆者は、セキュリティを重視する観点からの長年のiPhoneユーザであり、本意見書ではiPhoneの使用を前提とするところがあるが、PCについてはWindowsのユーザであって、アップル社の製品に特段の愛着を有するわけではない。また本意見書の一般論は、アンドロイド端末にも妥当するものである。

このように類型を分けたことは、議論の精緻化をもたらすものである。即ち、従前は類型④が「サイドローディング」として意識されてきたところ、そこで指摘された問題が①～③においては回避されているのではないか、という議論が可能となるのであり、現に報告は、「類型④を認めることを義務付けるものではない」としつつ（104頁）、①～③のような「アプリ代替流通経路」を容認するよう事業者に義務付ける規律を導入することをもって、結論としている（103頁）。それは、①～③のいずれかを事業者に義務付けても、④とは異なり、「不正アプリの配信を防止する等といったセキュリティ、プライバシーを確保するために必要な技術面等での仕組みを導入すること」が困難でない、との前提に立つものと見られる（104頁参照）。

しかしながら、報告の依拠するこの前提が成り立つことは、論証されていない。

報告は、「セキュリティ、プライバシーの確保」のために、(i)「アプリ・デベロッパ自身による取組」に加え、(ii)「アプリストア運営者がアプリ・デベロッパに対しアプリのセキュアコーディングのガイドラインを示」すことや、(iii)「重大なぜい弱性情報を積極的に共有」することを想定している（98-99頁）*2。

だが、まず、(i)「アプリ・デベロッパ自身による取組」に大きな期待を置くというのであれば、それは、世界中のアプリ・デベロッパが自発的にセキュリティ確保のための措置を執るはずだという荒唐無稽な性善説に立つものであって、単なる信念に過ぎないものである。もとより、そもそもそのような性善説が成り立つのであれば、悪意ある攻撃を想定する必要もなく、類型④を排斥する報告の立場とも一貫しないこととなるから、報告がこの(i)を重視すると見るのでは、その趣旨を曲解することになるかもしれない。そこは善意に解すべきであり、報告は、(i)ではなく、(ii)と(iii)に大きな期待を寄せていると見るのが妥当である。

しかし、(ii)についていえば、運営者が予め示した「ガイドライン」によって、一般利用者のセキュリティやプライバシーに危殆をもたらす悪意ある攻撃が排除できるというのは、あまりに楽観的な想定である。いうまでもなく、その種の

*2 報告には(iii)に「等」の字も付されているが、その具体的内容についての記述はない。

攻撃の手法は千差万別なのであり、従前の手法に依拠した「ガイドライン」を回避しつつ攻撃を行う手法が存在しないと考えられるのであれば、とうの昔にアップル社自身によって実現されているはずである。多種多様なアプリケーションソフトが開発され流通することは、アンドロイド端末群との間で熾烈な競争を繰り広げる自社製品 iPhone の競争条件を改善するものだからである*3。それが現に存在しないということは、そのような手法ではセキュリティの確保ができないという事実を強く示唆するのであって、報告には、それに対する反証はない。

では、(iii) はどうか。脆弱性情報をアプリケーションソフト開発者と共有するというのは、セキュリティ確保にとって諸刃の件である。開発者についての性善説が成り立たないとすれば、その中に悪意ある開発者が混在していると見るほかはなく、そのような開発者にとっては、まさに共有された脆弱性情報こそが「宝の山」となりうるからである。そして、「経済安全保障」の観点からは、日本人のデータを扱うアプリケーションソフト開発者の中には懸念国の政府、軍隊、あるいはそのエージェントが含まれていると想定するほかはないのであり、そのような者がセキュリティ確保にとって死活的な脆弱性情報を入手すれば、それを掻い潜って危険なソフトウェアを開発し実装を図るのは、必定である。何の指針もなく脆弱性情報を「積極的に共有」するというのは、セキュリティ確保策とはなりえないというべきである。

もっとも、報告は、「取り扱うアプリ・デベロッパを信頼できる者に限定」することも述べているので(99頁)、そのように危険な開発者を除く形で脆弱性情報を共有する相手方を限定することを想定しているのかもしれない。だが、セキュリティ確保に当たるべきアプリストア運営者は、「信頼できる者」をどのように見定めるのであろうか。現にアドロイド端末についてはOS提供事業者としてのGoogleが「信頼できる者」を見定めているはずであるが、iPhoneと比較してマルウェアが多いのは、関心のあるユーザの常識である*4。即

*3 「Statcounter」(<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/worldwide>) によれば、2023年7月時点における、世界におけるスマートフォンのシェアはアンドロイド端末群が70.9%、iPhone (iOS端末) が28.36%である。

*4 筆者は2023年3月まで一般社団法人情報法制研究所の理事であり、情報法制学会の創立会

ち、一般ユーザの側から見れば、セキュリティへの関心の度合いに応じて選択肢が存在するのであり、報告の立場は、それを奪おうとするものである。公権力によって多様性を排し、一律のサービス態様を市場に強いてユーザの選択肢を奪うのは、正しいとは思われない。(なお、自己責任論によってこの議論を回避することはできない。なぜなら、マルウェアに感染した端末が横行した場合、他のユーザから受信した文書、写真、また機微情報が漏洩する可能性が高まり、その影響は広く他のユーザにも及ぶ。即ち、今日のiPhoneユーザ相互間であれば期待できる水準のセキュリティが確保できないこととなり、危険性の高いアプリ・デベロッパを自ら選択したのでないユーザにも、外部不経済が及ぶこととなるからである。)

さらに、一見して老舗の日本企業であり、経営者のすべてが日本人であっても、その実は外国の政府や軍隊が所有する企業でありうることは、経済安全保障についての研究経験の浅い筆者ですら、公安関係者などから仄聞するところである。資本関係の隠蔽はときとして極めて巧妙であり、日本企業のみが株主であるように見えても、その実、出資者を7段階遡ればすべて同一の外国軍隊に行き着いてしまうなどということがあるという。独自の存在意義を示す、業界では名の知れた日本企業が、いつの間にか、経営者も知らないうちに、外国資本の傘下に入っているという事象すらあるとされる。アプリケーションソフトの開発にあたるソフトウェア・ハウスのみがその種の懸念を免れると想定する根拠は、まったくない^{*5}。そして、そのような事象を想定するならば、「信頼できる者」を見極めるのは困難を極めると考えねばならないし、今日「信頼できる」者が明日もなお「信頼できる」であるとも限らない。むしろ、日本国民

員でもあって、それらの役員や参与、研究員などには情報法や情報技術の関係者が多いが、その間で、アンドロイド端末のセキュリティがiPhoneに劣らないとする意見は、まったく見られない。筆者がiPhoneユーザであるのも、専らセキュリティの確保を理由としている。

*5 実のところ、同様の懸念は、代替アプリソフト作成者や運営者についても存在する。たとえばアップル社が「信頼できる」とした者のみにアプリソフトの運営を委ねるのだとしても、その判断に誤りがありうる以上、アップル社自身と比較して「信頼できる」度合いが低いのは必然である。

のデータを標的にする悪意ある攻撃者にとっては、アプリストア運営者に「信頼できる」と認定されているということ自体が得難い資源であるから、それを目標に行動することを想定せねばならない。個々のアプリストア運営者が「信頼できる者」を見極めることができ、その認定判断に iPhone システム全体のセキュリティを委ねて差し支えないとする想定は、やはり、荒唐無稽な楽観に基づくものというほかはない*6。

以上の通り、報告は、類型④を排斥した点では従前の議論を一步進めたものであるが、類型①～③を強制しようとする点で、サイドローディング強制措置についての問題に答えていない*7。その要因は、スマートフォンについてはアプリケーションソフト開発者のみならず一般ユーザもまた市場における取引相手であるにもかかわらず、日本国民の大半に及ぶ一般ユーザの利益を軽視しているためである。それでは、日本国民のデータが懸念国に流出し、安全保障の観点から少なからぬ影響がもたらされることになりかねない。「アプリ代替流通経路」の容認を事業者に強いることは適切でない。**報告は、類型①～③を強制しないことをも明記し、「アプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律を導入すべきである」との方針（103頁）を撤回すべきである。**

*6 報告は、ほかに、(iv)「不正アプリの検証として有効な動的解析」や、(v)「検証の有効性、実効性をより高めるために、アプリのバイナリ解析を部分的に行うことによって、使用されているAPIをリスト化する等の静的解析」に言及するが(99頁)、セキュリティを破る不正アプリが出現し、プライバシーに関わる個人データが抜き取られた後で事後的に検証するというのは、そもそもセキュリティ対策というに値しないものである。

*7 報告は、マイクロソフト・ストア (Microsoft Store) における取組みに繰り返し言及するが(99頁、102頁)、マイクロソフトのウィンドウズ (Windows) というのは、報告自身が問題ありと認める類型④によって運営されてきたものであり、マイクロソフト・ストアを通じて流通するソフト(「ストアアプリ」)はウィンドウズ用アプリケーションソフトのごく一部に過ぎないし、ウィンドウズの用いられるパーソナル・コンピュータ(PC)において十分なセキュリティが確保されているとの認識は一般的ではない。またそもそも、スマートフォンが国民生活の隅々に浸透している現状に照らせば、主として一部のインテリ層が仕事で使うに過ぎず、わずかにゲーム好事家がユーザに加わるPCとスマートフォンとを同列に置いてセキュリティ確保を論じるということ自体、当を得ないものである。

2. 事業者への「比例的」措置の強制——一般的な問題

このような問題が報告に見られるのは、その方法論自体に問題があることにも起因する。即ち、報告は、「モバイル・エコシステムの特徴を踏まえると、円滑な法執行を実現するためには、市場画定及び競争上の弊害の立証を不要とし、競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為類型について、それを事前に原則的に禁止するというアプローチ」が適切であるという（31頁）。市場画定をなさず競争上の弊害も認定せずに規制を行うという手法は甚だ乱暴なものであるが*8、ここではいったんそれを措き、報告が、規制対象事業者によるセキュリティ確保などのために執る措置が「比例的」でなければならないとしている点に着目したい（同頁）。民間事業者の行為について「比例的」というのは耳慣れない術語であるが、一般に、行政法の分野においては、法の一般原理として比例原則が挙げられる（塩野宏『行政法 I』（第6版、2015年）71頁）。それはドイツ行政法における「警察比例の原則」に淵源を有する法原則であって、今日では、法治国原理の当然の帰結であり、権力的な行政作用については、一般に、目的と手段が比例していなければならないこと、即ち権力作用が過剰であってはならず、謙抑的でなければならないことを意味するとされる（同93頁）。

ところが、報告は、民間事業者たる規制対象事業者の行動が「比例的」でなければならない、過剰であってはならないといい、事業者が「比例的」であるよう、権力的に強制すべきだという。現に、サイドローディング（「アプリ代替流通経路」）の強制を主張する箇所、報告は、「OS提供事業者は、OSやハードウェアのセキュリティが毀損されることのないようにするため、又はプライバシーの確

*8 筆者は競争法や産業組織論の専門家ではないのでこの点の小論は控えるが、このような判断手法が競争法（独禁法）における通常の判断手法とかけ離れたものであり（白石忠志『独禁法講義（第9版）』26-29頁（有斐閣 2020）参照）、報告に包含された数々の問題の要因となっていることは、ここで指摘しておきたい。なお、競争法の学説の中には市場画定不要論を唱えるものがあるが（白石忠志「市場画定不要論について」根岸哲先生古稀祝賀『競争法の理論と課題』（有斐閣、2013年）17頁参照）、それによって判断の実質的内容が異なることにはならない。

保等のために必要であり、かつ比例的な措置を講ずることができる」という（103頁）。規制対象事業者の事業活動を公権力が規制して事業者が適切とする高レベルでのセキュリティ確保を止めさせ、規制当局から見て必要最小限の（「比例的」な）措置に留めるべきだというのである。しかもそれが「比例的」であることは当局の認定によることが前提になっており、事業者側に説明責任を課すという（104頁）。これは、本来自由であるべき事業者の経済活動に対し、無際限に権力を発動するというのに等しい。市場画定も弊害認定も抜きに、「競争に悪影響を及ぼす危険性」が高いとの当局の一方的な認定によって公権力を発動するというこのような規制方針は、比例原則とはまさに逆の方向を向いた、法治国原理の端的な蹂躪だということができる。法治国原理を研究した者の端くれとして（塩野・前掲書79頁参照）、筆者としては、このような一般的姿勢そのものに、とうてい賛同することができない。比例原則と紛らわしい用語法の下に、法治国原理を端的に蹂躪する規制を導入することを、日本国憲法の下にある政府が推進すべきではない。上記以外の点も含め（118頁、172頁、184頁及び脚注）、**事業者に「比例的」な行動を求める箇所は、報告からことごとく削るべきである。**

3. 事業者が開発した新規デバイスへのアクセス

報告は、携帯端末事業者としてのアップル社が「UltraWideBand（超広帯域無線）へのアクセス制限」を行ったとして、それを問題視している（171頁以下）。その事実関係は、同社が独自のU1超広帯域チップ（UltraWideBand。以下「UWB」という。）を2019年にiPhone11に導入した際に、あるデベロッパが自社のアプリもそれにアクセスできるようにしてほしいと求めたにもかかわらずそれを認めず、2021年/2022年になって初めてサードパーティがUWBチップの機能を利用できるようになった、というものである。これに対し、報告は、OS提供事業者としてのアップル社とアプリケーションソフト開発者との間の「イコールフットイング」が阻害された事例として扱っている（172頁）。

しかしながら、このような報告の論旨は、根本的に誤ったものである。報告には、上記のUWBチップについて特許権や著作権の知的財産権の対象であることに

ついでに言及がないが、昨今の技術革新の状況に照らし、「独自」のUWBチップが知的財産権の対象でないというのは、ありえないことである。そして、知的財産権というのは天然自然に生ずるものではなく、多大の労力と費用を要して開発された知的成果に対し、その当然の対価として、法律によって許与されたものである。端末にチップを実装するアップルは、自らがそのような労力と費用を負担するか、あるいは権利者に相応のライセンス料を支払わねばならないのであり、いずれにせよ、知的財産権の対価を支払っているわけである*9。他方で、端末に実装された新規な機能へのアクセスを求めるアプリケーションソフト開発者というのは、そのような対価を一切負担していない。知的成果創出のため多大の労力と費用を負担する者と負担しない者との間で「イコールフットイング」を求めるといふのは、根本的に誤っている。

このように誤った方針に基づいて記述されているため、報告は、「OS提供事業者の競争上の優位性をより強固なものにする」ことが問題だとしているが(172頁)、新規な技術を開発し知的財産権を獲得した事業者が、その知的財産権を有するがゆえに競争上優位に立つのは当然であって、それを問題視すること自体、正当化し得ないものである*10。

報告には、新機能を実装したアップル社が一定期間サードパーティのアクセス

*9 たとえ多大の労力と費用を負担して発明を得たとしても、同様の発明が他人によって先に出願されたり、代替技術が事実上の標準になったりした場合には、開発者が負担した費用は結実せず、単に負担のみが残ることになる。知的財産ビジネスというのはその種のリスクを孕んだものであって、それもまた、開発の対価として算入されることになる。

*10 試みに、件のUWBチップがサードパーティの発明品である場合を考えてみれば、このことは明らかである。優れた技術を開発し、特許権や著作権で競争上の優位を防衛しているサードパーティが、その技術の採用を決めた納品先であるアップル社の端末にいち早くアクセスして、他者よりも早期に市場に参入できるというのは、当然のことである。それがサードパーティでなくアップル社自身であった場合に何が異なることとなるのか。報告が述べる通りチップがアップル社「独自」のものであり、一から十まで同社が開発していた場合になお「イコールフットイング」を求めるといふのは、知的財産権の権利者（あるいは実施権者・ライセンシー）としての同社の立場を、等閑視するものである。

を制限した理由として、セキュリティやプライバシーに配慮せざるをえないことや新機能の安定的な動作について確認する必要があったことが記述されている（171-172頁）。その記述内容そのものは納得のいくものであるが、知的財産権を保有する新技術の開発者には、本来、その種の説明責任など課されるいわれがないことを、改めて強調したい。知的財産権の保有者は、ライセンスするかどうか、またライセンス料をいかに定めるかを任意に決定できるのであり、それこそが、知的財産権が「権利」であるということの、基本的な意味である。そのような権利を否定し、OS提供事業者に「比例的」な行動を求めたり説明責任を課したりするというのは（172頁）、我が国の法秩序に対する誤った認識に基づくものである。そしてこの点は、「NFC（近距離無線通信）へのアクセス制限」に関する報告書の記述（173頁以下）にも、等しく当て嵌まる^{*11}。

多大の費用と労力を要して開発した知的成果物について他人のアクセスを強要するのは、開発のインセンティブを殺ぎ、フリーライドを許容し、貿易上の不正をもたらすとして、WTO体制において厳に慎むべきだとされてきた（同協定付属書1C（TRIPs協定）31条参照）。そこから逸脱した取扱いについては、既に確立した標準必須特許に関して特許権者がいわゆるFRAND宣言をしている場合につき、ごく例外的に認められるに過ぎない（知財高大合議部判平成26年5月16日判時2224号146頁・平25(ネ)10043）。その例外を恣意的に拡張し、政府の規制権限によって事業者に「比例的」な行動を強制するのは、我が国の法秩序を破壊するものである。WTO体制そのものがいま転機にあることは筆者も承知するところであるが、自由貿易なくして資源の乏しい我が国の存立そのものが危ういのは自明の理であり、WTO協定は、依然として自由貿易体制を裏付ける基本的な実定国際法である。にもかかわらず、それを敢えてないがしろにする姿勢を政府の公式な文書で打ち出すというのは、およそあってはならないことである^{*12}。

*11 私企業たる「OS提供事業者」に公権力を用いて「比例的」な行動を要求することの問題については既に述べたところであるが、知的財産権の無視は、別種の問題である。

*12 なお、報告は、「イコールフットィングの観点から、アクセスについて、無償とすることを義務づけるか否かについては、引き続き検討する」としているが（173頁）、無償などというのは知的財産権の接収に等しい暴挙であって、まったく論外の沙汰というべきである。

「UltraWideBand（超広帯域無線）へのアクセス制限」と「NFC（近距離無線通信）へのアクセス制限」に関する報告書の記述は、全面的に削除すべきである。

4. 決済・課金システムの利用義務付けについて

報告は、「App Store、Google Playストアを利用して有料アプリやアプリ内コンテンツを販売するサードパーティ・デベロッパは、Apple及びGoogleが提供する決済・課金システムの利用を義務付けられている」ことを問題としている（61頁以下）。そして、現状の問題に対する方策として、それらが自ら提供する決済・課金システムの利用義務付けを禁止すること（80頁）のみならず、その実効性を確保するために、規制を迂回できないようにするための措置として、「『プラットフォーム事業者の提供する決済・課金システム以外の決済・課金システムを利用できるようにしなければならない』、『プラットフォーム事業者の提供する決済・課金システム以外による決済・課金システムの利用を妨げてはならない』、『デベロッパがプラットフォーム事業者の提供する決済・課金システムを利用しないことを許容しなければならない』といった、禁止行為の内容を幅広く解釈できる規律を採用」すべきだとし（82頁）、さらに「『アプリ内課金をする場合に、AppleやGoogleの提供する決済・課金システムとそれ以外の決済・課金システムのどちらか一方又は両方の利用を自由に選択できる』状況としていく必要がある」とする（同）。このうち、特に最後の点に関しては、報告は「ユーザーがどちらの決済・課金システムで取引を行ったのかが分かるようにするなど、ユーザーに混乱が生じないような対応を行っていくことが必要である」とするのであるが、そのような「対応」をいかにしてアプリケーションソフト開発者に要求するかについ

このような知的財産権の無視がWTO体制の破壊をもたらすことは前述の通りであるが、マイクロソフト社やIBM社がAPIの有償公開をビジネスモデルとしていることから照らせば（下記URL参照）、特定企業についてのみ知的財産権の接収を行い、特定のビジネスモデルを強要することは、法治国原理のみならず、平等原則にも反する。このような暴挙を「検討する」こと自体、公式文書において表明する政府の姿勢として極めて不適切である。

<https://www.ibm.com/jp-ja/products/api-connect/pricing>

<https://learn.microsoft.com/ja-jp/graph/metered-api-list>

ては、何ら述べるところがない。しかしながら、一つのアプリケーションソフトの内部で複数の課金・決済システムが併存する場合、まったくの同一物に複数の価格が存在することとなるばかりでなく、決済・課金方法ごとにプライバシー侵害の危険が別々に存在することになる。（このような措置を強制する根拠の一つがアプリケーションソフト開発者による「直接の顧客サービス」を円滑化するところにある以上は（80頁）、顧客データをアプリケーションソフト開発者が直接に把握すること、即ち複数の課金・決済システムを提示されてプラットフォーム事業者を信頼している又は明確に区別が分からない状況にあるユーザのプライバシーを侵害する危険が生じることを容認していると受け取らざるをえない。）

また、報告は、「アプリ内における他の課金システム等の情報提供、誘導等の制限」に問題があるとし（84頁以下）、「アプリ内でのコンテンツ購入の場面において、アウトラック等の表示を制限することに妥当性はない」との認識の下に（89頁）、「デベロッパが、当該アプリストア上で獲得したユーザーに対して、異なる購入条件であることを含んだ情報提供や取引の申し入れ（アウトラックを含め、アプリ内で行うことを含む）を行うことを無償で認容することを義務付けるべきである」（89-90頁）と結論づけている。

しかしながら、プラットフォーム事業者は、アプリケーションソフトの市場を設営するためのコストをすべて負担しているのであり、そうであればこそ、アプリケーションソフト開発者は、円滑に市場に参入することができるのである（60頁、62頁参照）。かつ、そこでは、特許発明、著作物、また商標等の営業標識、さらには営業秘密が用いられるのであり、それらはすべて、知的財産権の対象である。知的財産権の塊ともいべきサービスに対して対価を無償にすべきだというのが報告の論理からは出てこない恣意専断だというのは、既述の通りである*13。百歩譲って、仮に報告の述べるような競争上の弊害があるのだとしても、ア

*13 報告は、「手数料を支払っているサードパーティ・デベロッパの過半数が『高い』、又は『どちらかと言えば高い』と答えて」いることを立論の根拠とするが（78頁）、現に市場での取引に参加している者が自由意思で支払った価格に対して漏らす不満の声になど、もともと何の意味もない。エルメスのバッグを買った顧客のほとんどは「高い」あるいは「どちらかと言えば高い」と答えるかもしれないが、そのことを根拠に「エルメスのバッグの市場」

アプリケーションソフトを開発した者が独自の決済・課金システムを用いることについては、少なくとも、OS提供事業者に知的財産権の対価を徴収することを認められることを明示すべきである。

5. ソーシャルネットワークによるログイン

報告は、「アプリストアを利用するデベロッパが、当該サードパーティ以外が

における独占的地位が濫用されているとして競争法当局が値下げを要求するなどということは、聞いたこともない話である。いうまでもなく、そのような市場には他の高級ブランド・バッグの市場が隣接し、そこから圧力を受けているからである（白石・前掲書52頁参照）。

同様に、iPhone用OSのアプリケーションソフト開発の市場についてはアンドロイドのアプリケーションソフト開発の市場が隣接し、手数料が「高い」のであれば、隣接する市場に逃避することが可能である。プライス・リーダーシップやカルテルによってアプリケーションソフト開発者のそうした行動が妨げられているというならば話は別であるが、報告には、それを示唆する記述すら見られない。狭いiOS市場のみに着目してOS提供事業者の独占的地位を問題にするのであれば、市場画定と弊害要件に関する議論は避けて通れないはずである（市場というのは、何より需要者の範囲によって画される。白石・前掲論文注8、25頁、29頁参照）。それらを避けた上で何故か隣接市場の圧力を無視し、恰もiOS市場における独占的地位が必ず弊害をもたらすかのように論ずる報告の立場は、支持することができない。

なお、「高い」「どちらかといえば高い」といった主張が、無形で不可視の存在である知的財産権について特に俗耳に入りやすいことにも、注意すべきである。ヤマハ音楽教室などが、他人の著作物に依拠してビジネスを営む場面——著作権管理団体の管理楽曲を演奏しない教室では対価が発生せず、「ちょいワルおやじでも弾けるAKB」といった、管理された他人の著作物を題材とした教室であることは前提であった——においても一切の対価を支払う必要がないと主張して債務不存在の確認を求めた訴訟でも、月額1万円の受講料に対してわずか250円という著作権対価が、教室に通うための往復の地下鉄運賃やバス代金をも著しく下回る低額であった——月4回の教室では1回あたり60円強——にもかかわらず、「高すぎる」と主張された。東京地裁・知財高裁によってその主張が一蹴され（東京地判令和2年2月28日平29(ワ)20502等、知財高判令和3年3月18日判時2519号73頁・令2(ネ)10022）、最高裁の上告棄却決定によりその判断が確定した（最決令和4年7月28日裁判所ウェブサイト参照）のは、記憶に新しいところである。そのような俗言になど法律上は何の意味もないのであり、わざわざアンケート調査まで行い、政策立案の根拠としたのは、そもそも誤りである。

提供するソーシャル・ログインを提供する場合に限り、「Sign in with Apple」(SIWA) というAppleのソーシャル・ログインを選択肢に表示することを義務付けている」ことを問題視し(164頁以下)、「本来は各デベロッパの選択にゆだねられるべきものについて、アプリストア運営者という立場を利用して自社サービスを優遇」するものだと断じて(166頁)、「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対し、自社のIDサービスの使用、オファー、相互運用を、当該アプリストアを利用するデベロッパに義務付けることを禁止すべきである」を対応策としている(167頁)。

しかしながら、現行のSIWAにおいては、ユーザは、アップル社に対して設定した自らのIDのみを用いてアプリケーションソフトにアカウントを設定し、その際、ユーザを追跡したりプロファイリングしたりすることがないという同社の方針に信頼して行動することができるのであり、その利便性は大きい。これを知的財産権の観点から見れば、同社は、自らの営業標識(「アップル」商標など)に対して営業上の信用を蓄積しているものであり、その成果は、知的財産権として手厚く保護すべきものである。

これに対し、報告は、「ユーザーが通常使用しているメールアドレスをサードパーティ・アプリに対して登録することなく、サードパーティとの間でメッセージのやり取りを可能とするサービス」が存在するという。だが、そのような「サービス」になぜユーザが信頼を措けるのか、何らの論証もなされていない。その種のサービスを提供する事業者が信頼の措けない外国でデータ処理を行っていたり^{*14}、事業者自身が外国政府や外国軍隊と密接な関係を有していたり、さらには外国政府の支配下にしたりするといったことがどうして想定されないのか、報告には、何らの説明もないのである。却って、報告は、アプリケーションソフト開発者のみを対象とする「事業者アンケート」のみから上記のような対処策を導いているのであり、肝心の需要者の声には、耳を傾けていない。そこにはまさに、本意見書において繰り返し指摘してきた、一般ユーザのプライバシーの軽視と0

*14 我が国で広く普及しているLINEのサービスについてそのような問題があることは、経済安全保障の研究者にとっては常識以前の認識である。

S提供事業者の知的財産権の無視、そして外国アクターの存在を無視した経済安全保障の観点の欠如という、報告の問題点が集約的に現れている。この瑕疵は、手続的なものであるだけに、治癒し難いものである。「ソーシャル・ログイン」に関する報告の方針は、全面的に撤回すべきである。

6. OS等の仕様変更のタイミングなど

報告は、アップデートなどによりOSなどの仕様が変更される場合について、透明化法上の事前開示期限につき、特定の日数を明示することなく、「当該作業又は調整のために要すると見込まれる合理的な日数を確保した日」にすべきであると、かつその起算日について、β版などの公開日ではなく、「最終的な仕様変更の内容が確定した日」にすべきだという。β版の公開日を起算日としたのでは「デベロッパ等が動作検証等に費やすことができる時間が不足する」からというのが、その理由である（53頁）。

しかしながら、全世界で同一の日に公開され配布されるOSなどについて、日本についてのみアプリケーションソフト開発者のために「合理的な日数」を確保せねばならないとすれば、日本市場についてのみ、その日数分のアップデートが遅れる可能性がある。これについて、報告は、「政府が画一的な期限を設定するのではなく、ルール変更等の内容に応じて合理的な日数を確保することを求めるものであり、懸念は当たらない」とするが（53頁）、その「合理的」な日数というのは日本のアプリケーションソフト開発者について定められるのであれば、世界の他の開発者と同一になる保障はない（というよりもむしろ、同一にならないことが通常だと想定される）から、日本市場のみが孤立する懸念を払拭することはできない。

OSのアップデートには、充電中に時計を表示させるなどといった単なるデザイン変更もあり^{*15}、現に次期のiPhone用OS（iOS17）について、2023年6月公開のβ版でそのような仕様変更が予告されている。その種の変更については、アプリケーションソフト開発者のために最終版から「合理的な」日数を置くというの

*15 <https://pc.watch.impress.co.jp/docs/news/1506304.html>

が、まさに合理的だと見えるかもしれない。だが、OSのアップデートには、セキュリティ対策や不具合の修正を講ずる側面もある。たとえば、2023年7月11日には、現行のiPhone用OS（iOS16）のセキュリティ・パッチの不具合を修正するOSが配布された^{*16}。大規模アップデートを待たず、緊急のセキュリティ確保を優先したわけである。そのような場合に、日本のアプリケーションソフト開発者のためにのみ「合理的な」日数を置かねばならないというのでは、日本のユーザーのみが、その期間、不具合を甘受せねばならないということになりかねない。

もちろん、報告の立場からは、「ルール変更等の内容に応じた合理的な日数」が前者のような場合は長く、後者のような場合は短いとされるのであろう。しかし、問題は、OSの大規模なアップデートというのは、ただ単に前者のようなデザイン変更のみを目的として行われるのではなく、セキュリティの改善をも目的として行われるのが通常だということにある。仮に、今回の緊急セキュリティ・パッチの対象になったような不具合が大規模アップデートの直前に見つかったとすれば、それをもアップデートの対象にするのが当然であるし、そもそも大規模なアップデートというのは、セキュリティを高めるための新たなソリューションを導入することを目的としていることが多い。にもかかわらず、見た目のデザインの変更などの側面のみに着目してアプリケーションソフト開発者の利益を図るとするのは、規制対象事業者との間のバランスを取ろうとしているかに見えて、その実、一般ユーザーにとって何よりも大事なセキュリティを犠牲にするものである^{*17}。これもまた、前記のような、法治国原理に基づく比例原則の本旨に沿

*16 <https://pc.watch.impress.co.jp/docs/news/1516144.html>

*17 一般ユーザーにとってとりわけ重要なのはプライバシーであるが、それを報告が軽視していることは、ユーザーの行動履歴を追跡するアプリケーションソフトの行動についてリスクを表示させることが「公平」でないとする（57-58頁）にも現れている。個人データを集積し分析することを基本的なビジネスモデルとするGoogle（アルファベット）やフェイスブック（メタ）などと異なり、アップルが、その種の行動を自社が執らないことをメリットとして需要者に訴求してきたことは、周知のところである。異なる行動準則を採る事業者がそのことを強調するのは、商品役務の選択に必要な情報を消費者に提供することにほかならないのであって、それをもって「公平」でないとするのは、衡量する秤が偏っていると評する

わず、似た呼称の下に過剰な権力行使を正当化しようとする報告の基本姿勢に起因するものである。このような基本姿勢に基づく規制は、正当化されない。**OS等の仕様変更についての規制を、現時点で導入すべきではない。**

結び

甚だ残念なことではあるが、今日では、スマートフォン上を行き来するデータをめぐって、経済的利得を目指した悪意あるビジネスだけでなく、主権国家の政府や軍隊をも、マルウェアの作成や配布にあたる主体として想定せねばならない状況である^{*18}。その種の懸念なくデータの自由な流通により市場の効率化がもたらされると想定できる状況を「グローバル化」と表現するとすれば、グローバル化の時代は、終焉したのである。

こうした時代の変化を報告が踏まえておらず、その結果として経済安全保障の観点からの検討を欠き、セキュリティを軽視し、プライバシーに関する不安をユーザに与え、さらに知的財産権については無視するに等しい姿勢を採っていることは、一納税者としての筆者にとって、重ねて残念至極というほかない事態である。「最終報告」というタイトルそのものをいったん撤回し、本意見書を踏まえて、新たな目で再度の検討に臨むことを求めたい。即ち、本意見書は、**「最終報告」とのタイトルを改めて「第二次中間報告」とし、今後も検討を継続する旨を明示すべきである**と考える次第である。

ほかはない。

*18 <https://nordot.app/1048172810945266005?c=113147194022725109>

わが国では、北村滋氏（前国家安全保障局長、東大先端研客員上級研究員）が、この点を早くから指摘していた。<https://toyokeizai.net/articles/-/634785>、

<https://www.nikkei.com/article/DGXZQODE055JH0V00C23A1000000/> 最近のものとして、「我が国をめぐる地政学的変化と新国家安全保障戦略（講演詳報）」（2023年5月10日）。

<https://www.yomiuri.co.jp/choken/kijironko/ckworld/20230507-OYT8T50013/>

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合)	山口大学大学院 技術経営研究科 教授・弁理士 (個人・職業)
	氏名(※)	[REDACTED]
	住所(※)	[REDACTED]
	連絡先	[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

(該当するページ: 主として 29 頁, 37-38 頁及び 169-187 頁)

内閣官房デジタル市場競争本部事務局「モバイル・エコシステムに関する
競争評価 最終報告」(2023年6月16日)に対する意見

山口大学大学院 技術経営研究科
教授・弁理士 [REDACTED]

(WIPO 紛争処理機構 登録仲裁調停人)

2023年8月9日

【要旨】

新規 OS 関連技術を含む OS 技術情報全般に係る(競争促進事前規制としての)広汎な情報提供義務制度については、イ) 関連する知財制度が推進する革新的イノベーションと技術進歩の実現阻害、ロ) 英国法制等との諸外国協調における不整合懸案、ハ) WTO TRIPS 協定関連各条への条約法上の適合性懸案などの可能性から、慎重な再検証が望まれる。

具体的には最終報告『6. OS 等の機能へのアクセス』各節が規定する OS 技術情報に係る情報提供義務が、既存 OS 関連技術のみならず新規 OS 関連技術をも対象とするものであるときには、上記諸懸案の顕在化が実質的に危惧されるところである。新規 OS 関連技術に係る情報提供義務制度の採用については、慎重な再検証と適切な修正対応が期待される。

[目次]

- I. 総論：最終報告『2. 目指すべき姿と対応に向けた基本的な考え方』及び『4. (参考) デジタルプラットフォームを巡る諸外国の動向』について
- II. 各論：最終報告『6. OS 等の機能へのアクセス』への懸案
 - 1. 概観
 - 2. 新規 OS 関連技術に係る「競争促進事前規制 (OS 技術情報の情報提供義務)」の特異性
 - 3. EU 法制の積極的アプローチ：「相互運用性」関連措置
 - 4. 英国法制の抑制的アプローチ：「新技術相互運用性」関連措置の事前介入措置除外
 - 5. 英国法制と欧州裁判所判決：‘Exceptional Circumstances’ test との整合
 - 6. 反競争的行為を伴わない知的財産の強制提供義務制度と WTO TRIPS 協定
 - 7. 新規 OS 関連技術に係る情報提供義務と TRIPS 協定第 27 条・第 31 条適合性懸案
 - 8. まとめ
- III. 総括：英国法制示唆と TRIPS 協定懸案

[本文]

I. 総論：最終報告『2. 目指すべき姿と対応に向けた基本的な考え方』及び『4. (参考) デジタルプラットフォームを巡る諸外国の動向』について

本最終報告¹では、その『2. 目指すべき姿と対応に向けた基本的な考え方』における『2-5. 本競争評価における対応策の検討に当たっての考え方』にて、「こうした状態において、モバイル・エコシステムを形成したプラットフォーム事業者が競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為類型が明らかになってきており、そうした行為が特定できる中では、事前に一定の行為類型の禁止や義務付けをするというアプローチ（以下「事前規制」という。）がより適切である。」との記述のとおり、プラットフォーム事業者の一定の行為につき各類型の事前規制（以下「競争促進事前規制」）の実施を提言している。

しかしながら本年2023年公表の我が国の最終報告（またEU Digital Markets Act [2022]²規制 [以下「EU Digital Markets Act」] 及び英国 Digital Markets, Competition and Consumers Bill [2023]法案）に先立ち公表された、英国法制下での A new pro-competition regime for digital markets [2021] 指針³（以下「UK Digital Markets New Regime」）第106項では、「競争促進事前介入（Pro-competitive interventions [PCI]）」のあり方がいち早く検証されており、イ）既に当該他社に情報開示・ライセンスがなされている既存のOS技術情報（以下「既存OS関連技術」）に係る情報提供義務については、そのプラットフォーム事業者からの一方的拒絶の状況により是認される余地があるものの、他方でロ）未だ当該他社への開示・ライセンスがなされていない新たなOS機能等に係る新規技術（以下「新規OS関連技術」）に関して、その新規の情報提供義務をプラットフォーム事業者に課すことは、（ブレイクスルー・イノベーション推進等への配慮から）原則として許されないとの理解が示されているように解される。⁴

¹ <https://public-comment.e-gov.go.jp/servlet/Public?CLASSNAME=PCMMSTDETAIL&id=060230619&Mode=0>

² <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/1925>

³ <https://www.gov.uk/government/consultations/a-new-pro-competition-regime-for-digital-markets>

⁴ またEU法制下でも、新規OS関連技術に関連してウェアラブル端末・仮想アシスタント技術等につき、European Commission, Commission Staff Working Document: Sector inquiry into consumer Internet of Things, Final report [2022] para. 243 記述（「(243) The fact that proprietary technologies are not subject to FRAND terms ...」）にて、（デ・ファクト標準技術たる）プラットフォーム事業者の有するこれら新規技術に係る知的財産については、他社へのFRAND条件による強制ライセンス許諾義務が課されるものでないことが確認されており、その解釈に格別の注意を払うべきと考える。

またかかる新規 OS 関連技術に対する英国法制下での謙抑的姿勢は、本年 2023 年春の英国法案 Digital Markets, Competition and Consumers Bill [2023], Clause 45. Power to make pro-competition interventions, section (3)に係るガイダンスたる Digital Markets, Competition and Consumers Bill Explanatory Notes [2023], Chapter 4: Pro-Competitive Interventions, para.241 でも再度確認され、新規 OS 技術を構成する contactless payments 機能については、競争当局からの競争促進事前介入による Pro-competitive order 措置対象とはできず、(競争当局以外の) 他の公的機関での検討を推奨するに留める Recommendation to another party 措置対象とする必要があることが明示されている。

かような英国 UK Digital Markets New Regime 第 106 項 (及び Digital Markets, Competition and Consumers Bill Explanatory Notes [2023] para.241) での競争促進事前介入に係る抑制的な立場は、当該事前介入としての各施策が新規 OS 関連技術に係る情報提供義務にまで及ぶときには、イ) 当該新規技術を保護する知的財産制度により推進される、特に革新的な新結合 (Neue Kombinationen) による技術進歩 [J.A. シュンペーター] 及びディスラプティブ・イノベーション (Disruptive innovation) [C. クリステンセン] の実現を阻害⁵することとなり、この結果としてロ) 市場経済活動全体の持続的な成長を最終的に停滞させる恐れがある、との認識に基づくものであろうと推察する⁶。

これらの意見者認識から本意見書の各論では、特に我が国最終報告の『6. OS 等の機能へのアクセス』に焦点をあて、同項が提案する競争促進事前規制としての OS 技術情報の情報提供義務について、その対象が新規 OS 関連技術及びその知的財産に及ぶときには、イ) 革新的イノベーションと技術進歩の阻害により我が国の持続的な経済成長を最終的に遅滞させる可能性があり、またロ) 諸外国法制動向との協調維持及び WTO TRIPS 協定の関係条項との適合性観点からも懸案可能性が残ることを指摘のうえ、結論として同項目のあり方には慎重な再検証と適切な修正対応が期待されることを説明する。

⁵ 若しくは他の見地によれば、技術進歩と生産性向上による総供給曲線 [Aggregate Supply curve] ポジティブ・シフトの阻害 [J. M. ケインズほか]。

⁶ Cf. Christopher T. Marsden & Ian Brown, *App stores, antitrust and their links to net neutrality: A review of the European policy and academic debate leading to the EU Digital Markets Act*, 12(1) INTERNET POLICY REVIEW 27 (2023). Pablo Ibáñez Colomo, *Anticompetitive effects in EU Competition Law*, 17(2) JOURNAL OF COMPETITION LAW & ECONOMICS 309 (2021).

II. 各論：最終報告『6. OS 等の機能へのアクセス』への懸案

1. 概観

最終報告『6. OS 等の機能へのアクセス』各節では、プラットフォーム事業者に対し保有する相互運用性等に係る OS 技術情報を他社に向け適切に提供すべき義務（以下「情報提供義務」）を課し得ることを記述している。しかしながら前記のとおり、競争促進事前規制の一環として、新規 OS 関連技術を含む OS 技術情報に係る情報提供義務を広くその保有者に課すことは、革新的イノベーションと技術進歩の推進を阻害する恐れがあり、慎重な再検証が望まれるものと考ええる。

2. 新規 OS 関連技術に係る「競争促進事前規制（OS 技術情報の情報提供義務）」の特異性

最終報告にて競争促進事前規制の一環として、新規 OS 関連技術の情報提供義務をその保有者に課すことは、同技術に関連する知的財産保護を実質的に制限するものと見做され、WTO TRIPS 協定（知的所有権の貿易関連の側面に関する協定）下での国際知財保護秩序との整合性が懸案となる可能性があると考ええる。

最終報告『6. OS 等の機能へのアクセス』にて情報提供義務の対象とされる各 OS 技術情報には、その技術資料・プログラムコード及び関連する実装機能との関係において、技術資料・プログラムコードにつき営業秘密・ノウハウ等、及び関連する実装機能につきソフトウェア特許権、などの知的財産保護の対象とされ得るものと考えられる。この点、WTO TRIPS 協定の加盟国たる我が国では、これらの各権利の保有者に対して知財制度上の所定の排他権が付与されるものとされ、その権利実施及び行使は当該保有者の裁量により行われることが原則となる。

かかる OS 技術情報に対して（競争促進事前規制としての）情報提供義務が課されるときには、その結果として、イ）当該技術情報に関連する知的財産の権利行使が制限され、権利者に実質的な強制開示・ライセンス義務を課すものと見做される恐れがあり、またロ）かかる権利制限は、知的財産制度が推進する革新的イノベーションと技術進歩を阻害し得るのみならず、TRIPS 協定第 27 条第 1 項 [技術非差別原則]・第 31 条各号 [強制ライセンス許諾手続き] 及び両

条項の制定趣旨との関係にて、適合性に懸案があるとの指摘を受ける可能性があるのではと考える。

この点、既にこのような OS 技術情報に対する情報提供義務のあり方については、前記の欧州連合 EU Digital Markets Act 及び英国 UK Digital Markets New Regime にて、革新的イノベーションと技術進歩の推進維持の観点から、その許容性のあり方と制度外郭が以下のとおり検証されており、我が国政策検討の過程においても慎重な再確認が望まれるものと考ええる。

3. EU 法制の積極的アプローチ：「相互運用性」関連措置

事前介入に積極的であるとも評価される EU 法制下では、EU Digital Markets Act 第 6 条（「第 6 条. 第 8 条に基づいてさらに規定される可能性があるゲートキーパーの義務」）第 7 項において、事前介入としてオペレーティング・システムと仮想アシスタントに対する相互運用性（interoperability）確保のための技術情報に係る情報提供義務が広く許容され得る余地があるように記述されている。

しかしながら、同法制の前文条項（Whereas clauses）では、その各条項解釈と運用につき、特に前文第 27 項にてイ）「(27) ただし、そのような早期介入は、問題のサービスが引き続き争われることを保証し、不公平な条件や慣行による限定的リスクを回避できるようにするために必要かつ適切な義務のみを課すことに限定されるべきである。」とし、またロ）「比例性を確保するために、欧州委員会はさらに、義務のサブセットの中から、本規則の目的を達成するために必要かつ比例したもののみを適用すべきであり、そのような義務が維持されるべきか、抑制されるべきか、適応されるべきかを定期的に検討すべきである。」ことが明示され、事前介入の一環として採り得る具体的措置の内容は、今後の運用において比例原則（proportionality）等に基づき厳格に取捨選択されることが義務付けられている。

以上より、EU Digital Markets Act 第 6 条第 7 項及び前文第 27 項を適切に解釈すれば、事前介入としての新規 OS 関連技術に対する情報提供義務制度が、EU 法制下での条項解釈・運用段階にて現実に広く許容されるかについては今後の観察を要し、我が国法制下での政策判断との関連にて慎重な注意を払う必要があるものと考ええる。

4. 英国法制の抑制的アプローチ：「新技術相互運用性」関連措置の事前介入措置除外

他方で競争促進事前介入に抑制的な英国法制では、前述のとおり UK Digital Markets New Regime 第 106 項にて「106. たとえば現在想定されているように、この措置は、重要なデータへの第三者のアクセスを突然制限する戦略的マーケット・ステータス会社に対する是正施策を可能にするが、重要な新しい相互運用性 (new interoperability) のための技術導入を積極的に要求するために使用することはできない。」旨が明示され、新規 OS 関連技術に係る情報提供義務は、競争促進事前介入の一施策として用いることはできないことが確認されている。知財保護制度が推進する革新的イノベーションと技術進歩への阻害を回避すべく、かかる抑制的アプローチを英国法制は選択しているものと観察される。

また、前記のとおり、かかる新規 OS 関連技術に対する英国法制下での謙抑的姿勢は、本年 2023 年春の英国法案 Digital Markets, Competition and Consumers Bill [2023], Clause 45. Power to make pro-competition interventions, section (3)に係るガイダンスたる Digital Markets, Competition and Consumers Bill Explanatory Notes [2023], Chapter 4: Pro-Competitive Interventions, para.241 でも再度確認され、新規 OS 技術を構成する contactless payments 機能については、競争当局からの競争促進事前介入による Pro-competitive order 措置対象とはできず、(競争当局以外の)他の公的機関での検討を推奨するに留める Recommendation to another party 措置対象とする必要があることが明示されている。⁷

以上のとおり、UK Digital Markets New Regime 第 106 項 (及び Digital Markets, Competition and Consumers Bill Explanatory Notes [2023] para.241) における新規 OS 関連技術に係る適用除外は、我が国の競争促進事前規制のあり方との関連において実質的な示唆を与えるものと考えられる。

5. 英国法制と欧州裁判所判決：‘Exceptional Circumstances’ test との整合

UK Digital Markets New Regime 第 106 項 (及び Digital Markets, Competition and Consumers Bill Explanatory Notes [2023] para.241) における (競争促進事前介入からの) 新規 OS 関連技術に係る情報提供義務の適用除外は、欧州第一審裁判所 (The Court of First Instance) による知財強制提供に係る先行判決との整合を確認することにより、更に鮮明となろうと考える。

2007 年のマイクロソフト事件⁸では、オペレーティングシステムの相互運用性

⁷ なおドイツでは類似状況に対し、(英国ガイダンスによる指針と同様に) 支払サービス監督法の法改正により (競争当局以外の) 他の機関による措置対応を指向しつつあることが、最終報告にて紹介されている。

⁸ Case T-201/04 Microsoft v. EC Commission [2007] ECR II-3601. Cf. SEIYA S. TAKEUCHI,

(interoperability) を維持するために必要なインターフェース情報の提供拒否が問題となり、EU 競争法（優越的地位の濫用 [TFEU 第 102 条]）に違反する可能性に基づき、欧州委員会がマイクロソフト社に対し、同社の既存パートナーであり関係市場で競合する事業者に向けて、サーバー・オペレーティングシステムの相互運用性を維持するために必要なインターフェイス情報を提供する義務があると命じた事案であった。

同事件での OS 技術情報の情報提供義務措置につき同裁判所は、過去の IMS 事件⁹にて欧州司法裁判所（European Court of Justice）により示された知財強制提供の許容基準たる「例外的状況」テスト（‘Exceptional Circumstances’ test）を踏襲し、a) ライセンス拒否が「新製品」の出現を妨げていること、b) 保護された技術の提供は「不可欠」であること、c) 拒否により下流市場での競争は「除去」されること、d) 拒否には「正当な理由」が存在しないこと、の諸要件が満たされる「例外的状況」を充足する場合にのみ、競争法規制による OS 技術情報の情報提供義務と、その結果としての知財強制提供が許容されると判示している。

特に本事件判断では、既存パートナー事業者による将来事業にて「a) ライセンス拒否が「新製品」の出現を妨げていること」（第 1 要件）が求められている点に、イ）知財制度が推進する革新的イノベーションと技術進歩に対する同裁判所の格別の配慮があり、またかかる配慮は、ロ）UK Digital Markets New Regime 第 106 項による情報提供義務対象からの新規 OS 関連技術の適用除外の明示によって、現下再確認されているように観察される。

かかる欧州裁判所判断（Microsoft 事件・IMS 事件）を背景とした英国法制下での情報提供義務対象からの新規 OS 関連技術の適用除外方針は、我が国の競争促進事前規制のあり方との関連において実質的な示唆を与えるものとする。

6. 反競争的行為を伴わない知的財産の強制提供義務制度と WTO TRIPS 協定

前記のとおり英国法制下での状況に鑑みれば、競争促進事前規制としての新規 OS 関連技術に対する情報提供義務制度については、革新的イノベーションと技術進歩を阻害し得る懸念から、これを許容することは好ましくないものとする。

ANALYSIS OF ENFORCEMENT OF INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS RELATED TO STANDARD TECHNOLOGY IN EAST ASIA AND EUROPE, sec. 4-2-4 (Kindaikagakusha, 2021).

⁹ Case C-418/01 IMS Health GmbH & Co. OHG v. NDC Health GmbH & Co. KG [2004] ECR I-5039, [2004] 4 CMLR 1543. 参照. 竹内誠也「IoT ビジネス領域の技術標準に係る知的財産権の行使に関する法的課題 - 欧州の諸判例・学説と我が国知財関連競争法政策への示唆 -」『日本知財学会 第 18 回年次学術研究発表会 2020 予稿集』2C2（日本知財学会, 2020）.

えられる。またこの結果として、当該新規 OS 関連技術に含まれる知的財産の情報開示・ライセンス許諾の拒絶についても、これらは原則として反競争的行為を伴わない適法な知的財産の権利実施行為であると評価すべきと考えられる。

よって仮に WTO 加盟国が、新規 OS 関連技術に対する（競争促進事前規制としての）情報提供義務、及び、その結果として、当該新規 OS 関連技術に含まれる知的財産に係る強制情報開示と強制ライセンス許諾を我が国法制下にて義務付けている（「強制提供義務」）と見做される場合には、各加盟国の知財保護制度のミニマム・スタンダードを規定する WTO TRIPS 協定関連各条との条約法上の適合性¹⁰につき、国際社会より懸念が示される恐れがあるのではないかと考える。

7. 新規 OS 関連技術に係る情報提供義務と TRIPS 協定第 27 条・第 31 条適合性懸案

より具体的に新規 OS 関連技術については、その技術資料・プログラムコードと関連する実装機能につき、技術資料・プログラムコードに係る営業秘密・ノウハウ等、関連する実装機能に係るソフトウェア特許権、及びその他の知的財産保護が関係し得ることが考えられる。かかる新規 OS 関連技術につき適法な知財実施行為を行う権利者に対し、（OS 技術情報に係る情報提供義務の結果として）当該知的財産の強制開示・ライセンス許諾が義務付けられていると見做される場合には、以下の WTO TRIPS 協定各条との適合性懸案を指摘される恐れがあるものとする。

第一に、新規 OS 関連技術の実装機能に係るソフトウェア特許に対して、（その情報提供義務の結果として）ライセンス許諾が義務付けられていると見做されるときには、TRIPS 協定第 27 条第 1 項 [技術非差別原則] 及び第 31 条各号 [強制ライセンス許諾手続き]（特に同条第 a 号、第 b 号及び第 h 号。無償での提供義務付けがなされるときには、殊に第 h 号との関係に留意すべきである¹¹）に係る適合性につき、国際社会より懸念が示される恐れが危惧される。

¹⁰ Cf. Seiya S Takeuchi, *Teleological interpretation of Article 63 TRIPS based on the Vienna Convention on the Law of Treaties and customary international law—analysis of the EU's request for information on China's SEP cases*, 17 *JILPL* 674 (2022). 竹内誠也『詳解 国際知的財産法』第 1 章（慶應義塾大学出版会, 2022）。

¹¹ なお第 31 条第 k 号による同第 b 号・第 f 号の適用除外については、「司法上又は行政上の手続の結果反競争的と決定された行為を是正する目的」（第 k 号）のための措置であることが必須要件とされるため、（特に新規 OS 関連技術に係る反競争的行為を伴わない適法な権利実施に対する事前規制の場合に）競争促進事前規制がその対象とされ得るか否かにつき非常に慎重な検討議論を要するものとする。なおこの点、2017 年に導入が見送られた「標準必須特許裁定実施権」制度試案検討における、強制ライセンスと TRIPS 協定適合性に係る慎重な議論と結論が、本件にも適切な示唆を与えるであろうと考えられる。

また第二に、新規 OS 関連技術への情報提供義務の結果として、当該技術資料・プログラムコードに係る営業秘密・ノウハウの強制開示とライセンス許諾のみが義務付けられていると見做されるときには、(上記 TRIPS 協定第 27 条第 1 項・第 31 条各号は特許権への処分を対象とするため) 必ずしも両条適合性への直接の懸案となるものではないが、(当該両条の協定成立過程での制定議論の趣旨に鑑みれば) その営業秘密・ノウハウに対して情報開示とライセンス許諾が義務付けられることは、両条の制定趣旨尊重の観点から好ましくないものとする。

8. まとめ

上記に鑑み、新規 OS 関連技術を含む OS 技術情報全般に係る広汎な(競争促進事前規制としての)情報提供義務制度については、革新的イノベーションと技術進歩の実現阻害、英国法制等の諸外国動向との不整合懸案、及び WTO TRIPS 協定関連各条への条約法上の適合性懸案から、その採用にあたり慎重な再検証が望まれるものとする。

III. 総括：英国法制示唆と TRIPS 協定懸案

前記検証のとおり、新規 OS 関連技術を含む OS 技術情報全般に係る(競争促進事前規制としての)広汎な情報提供義務制度については、イ) 関連する知財制度が推進する革新的イノベーションと技術進歩の実現阻害、ロ) 英国法制等の諸外国協調における不整合懸案、ハ) WTO TRIPS 協定関連各条への条約法上の適合性懸案などの可能性から、慎重な再検証が望まれるものとする。

具体的には最終報告『6. OS 等の機能へのアクセス』各節が規定する OS 技術情報に係る情報提供義務が、既存 OS 関連技術のみならず新規 OS 関連技術をも対象とするものであるときには、上記諸懸案の顕在化が実質的に危惧されるところである。新規 OS 関連技術に係る情報提供義務制度の採用については、慎重な再検証と適切な修正対応が期待されるものとする。以上

いなど、デベロッパ側の速やかな対応を阻害するような問題点も指摘されています。

Google や Apple はデベロッパへ早期に更新計画を発信し、併せてデベロッパも公開を延期させることがないよう、自ら準備出来る体制を整備することを明記してください。

【理由】

スマートフォンは常に様々な脅威にさらされています。消費者の安全と安心を確保するために、システム脆弱性を解消するためのアップデートは必須です。更に、デベロッパが OS、ブラウザのアップデート情報を踏まえて遅滞なくアプリを改修することも危険性排除の点で鍵と言えます。改修の間隙を縫って弱体化したシステムに悪質な攻撃が仕掛けられ、個人情報情報の剽窃など、消費者被害が拡大することが容易に想定されるためです。

(該当箇所： p.61 2-1. 決済・課金システムの利用義務付け)

【意見】

決済・課金について、1つのアプリに2つの異なる決済システムを組み合わせることは、消費者の混乱を招くことに繋がります。トラブルが発生した場合に、どこで決済したのかわからなくなり、その問い合わせにも時間とコストがかかって、却ってトラブルが増えてしまう可能性もあります。また、複数の決済システムから一つを選択する場合に、その決済システムがプライバシー保護の面で十分に機能しているのかを確認するすべはありません。

消費者にとって、わかりやすい安全な決済システムとすることを求めます。

【理由】

アプリ内から外部の Web サイトに移されて決済・課金されるようなシステムも含まれると消費者は全く混乱することになります。現在のアプリストアでの決済・課金システムでは消費者の選択に繋がるような細かな料金設定が出来ず、消費者の利益を阻害しているとの記述がありました。同じアプリの中で複数の決済システムが存在し、それに紐づいて料金設定がされることは、一見すると消費者の利便性を促進するものにも思えますが、操作や選択の間違いで消費者の意図しない決済が行われる、自ら利用した決済システムを理解しておかないと仮に返金を求める事態に陥った場合に、返金を受けられない可能性は高まります。わかりやすく安全であることを第一義にして対応を取りまとめてください。

【意見】

決済・課金システムの利用義務付け解消の対処法として、P84 の結論部分に「このため、決済・課金システムの拘束だけを問題として対処するのでは足りず、アプリ流通においてプラットフォーム事業者の提供するアプリストアを通じた経路以外の方法を認め、競争を導入することが必要である。」とありますが、決済・課金システム拘束問題の解決方法として、「アプリ代替流通経路」を導入するというのは、特に金銭に関わる「決済・課金」の場面で、消費者を危険にさらすものであり、不適當です。

(該当箇所： p.90 2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備 (アプリ代替流通経路の容認))

【意見】

「アプリ代替流通経路」の④のプラットフォーム事業者の提供するアプリストアを通じた経路以外からアプリを直接ダウンロードする類型を認めた場合、プラットフォーム事業者による安全性審査の過程を経ず、消費者は安全性を担保されていないアプリをダウンロードすることになります。誤って悪意あるアプリをダウンロードし、個人情報の抜き取られやマルウェアに感染する恐れがあります。特にマルウェアに感染した場合、被害者がマルウェア拡大の加害者にもなりうるものです。直接ダウンロードは極めて危険なものであり、反対です。

【意見】

「アプリ代替流通経路」の①②③に記載された、App Store 以外の代替アプリストアですが、プライバシーやセキュリティをどの程度まで確保して設定出来るのかが重要です。

少なくとも「App Store」と同等程度のセキュリティレベルを確保することが必要であり、消費者にとって安全でアプリを安心して利用できる環境を確保することを第一義としてください。

(該当箇所：p. 102 青少年保護の観点からの留意点)

【意見】

青少年保護の観点について、仮に「アプリ代替流通経路」を容認した場合でも、保護者にわかりやすい仕組みを作って被保護者を保護できることが必要です。わかりやすく利用しやすい仕組みを作れない場合は、「アプリ代替流通経路」は容認すべきではありません。

※なお、「ペアレンタルコントロール」との記述ですが、「ペアレンタルコントロール」の誤りではないでしょうか。

以上

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※)	一般社団法人 電子情報技術産業協会 [Redacted]
	住所(※)	[Redacted]
	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

1. 記載された内容に対する意見

<該当箇所:p.41～189>

【セキュリティ・プライバシー保護及び消費者利益確保の観点からの検討の必要性】

セキュリティの確保とプライバシーの保護は、個人のみならず、日々個人情報を含むセンシティブな情報を取り扱い、デジタルトランスフォーメーション(DX)を推進する多くの企業にとって益々重要な経営課題となっています。とりわけ、セキュリティの侵害や個人情報の漏洩によるレピュテーションリスクは企業経営全体を脅かしうる重大なものであることから、最先端の堅牢なテクノロジーの導入も含めて、様々な取り組みが進められているところです。そのような背景のもと、最終報告に提示された対応の方向性については、セキュリティ及びプライバシーの確保の観点から、DX 化への推進、企業利用における実態等も踏まえていただきながら、より詳細かつ丁寧な検討が行われることを期待し、提案いたします。

まず、今回公開された最終報告の内容は、大規模なプラットフォーム事業者と関わる、数多くの事業者・スタートアップのビジネス機会を拡大するとともに、魅力のあるモバイルサービスの発展、消費者による多様な選択肢の確保にも資するものであると考えられる一方で、例えば、アプリ代替流通経路を許容することは、セキュリティリスクやプライバシーリスクなどの脅威が増加する方向にもなりますので、両者のバランスをとる必要があると考えております。

具体的には、リモートワークや DX を推進する多くの企業にとって、IT 端末機器において堅牢なセキュリティを担保し、個人情報を含むデータを適切かつ安全に管理することは、円滑な企業活動にとって不可欠な営みとなっています。このことから、IT 端末機器の調達にあたっては、セキュリティやプライバシーの保護が高い水準で確保することができるか否かが一つの重要な判断要素にもなっております。また、そのプラットフォーム上

で社員が利用するアプリ等を含めたソフトウェアの選定、そしてそれらを総合した社員端末の管理も含めて、セキュリティの確保に万全を期すべく対応を行っております。そのような中、現在禁止されているアプリ代替流通経路を許容するにあたっては、あるいは OS 提供事業者がセキュリティ又はプライバシー確保のために講じている具体的な措置を規制当局が制限するにあたっては、セキュリティ上の堅牢性を損ねるリスクや個人情報漏洩等のリスクを考慮し、利用者の利益に反しないよう適切なセキュリティ・プライバシーが確保される前提に立って検討する必要があると考えます。企業ユーザーを含む幅広い利用者の声を聞きながら、慎重かつ詳細な分析・議論を行うことをお願いいたします。

なお、上述のことに関連して、DX を推進するデジタル庁や経済産業省、サイバーセキュリティの懸念等に対処する内閣サイバーセキュリティセンター(NISC)、また社会基盤事業において端末が利用されるという観点からは後述の経済安全保障の文脈も含めた政府内関係各所とも連携いただきながら、矛盾のない政策にさせていただくことが重要であると考えます。

なお、報告書案 2-3 では、セキュリティやプライバシーの確保等のための措置が過度でないかどうか等を規制当局が判断する枠組みの創設や、この枠組みの一部として、利害関係者が技術専門家に措置の必要性和比例性について意見を提供してもらうことができるプロセスが提案されております。「比例性」については、攻撃者の技術も日進月歩で進む中、セキュリティやプライバシーは法令遵守に留まらない高次のレベルでの実現を目指す必要がある点には留意が必要ですが、技術的な知見を重視するという観点において適切な方向性であると考えます。

他方、当該アプリ代替流通経路については、セキュリティやプライバシー保護に関して大きな影響があることに留意すべきであり、それらと、モバイル・エコシステムにおける競争の活性化とのバランスを最大限慎重に考慮することが必要不可欠です。現実的に、既にアプリ代替流通経路が実現しているパソコン市場におけるマルウェアの状況等、消費者にとって多様な選択肢が実際に提示されているのか、セキュリティという負の経済外部性を伴うものについて消費者が合理的な判断を行うことが可能であるのかを学術的な研究や消費者実感なども踏まえながら慎重に見極めた上で、判断をする必要があります。

また、携帯電話などの IT 端末機器に関しては、一般消費者や企業においてもソフトウェアのアップデート、セキュリティやプライバシーリスクへの対策が一般的に行われていることから、ソフトウェアのアップデートやセキュリティやプライバシーリスクへの対策についても検討が加速していくと考えられます。

他方、当該リスクについては、パソコン市場についてさらなる研究に値することにも留意が必要であると考えます。このために、報告書案 2-3 では、セキュリティやプライバシーの確保等のための措置が過度でないかどうか等を規制当局が判断する枠組みの創設や、この枠組みの一部として、利害関係者が技術専門家に措置の必要性和比例性について意見を提供してもらうことができるプロセスが提案されていますが、一方で、検討

過程において専門家からも最先端の技術について判断を行うことができるのかといった懸念なども示されていることにも留意すべきです。また、携帯電話に留まらず、IoT 機器などの IT 端末機器全般については、一般消費者や企業においてもソフトウェアのアップデート、セキュリティやプライバシーリスクへの対策が一般的に行われているものの、サイバーセキュリティ事案が増加し高度化する傾向にあることにも十分に留意しつつ、ソフトウェアのアップデートや、セキュリティやプライバシーリスクへの対策についても検討が加速していくことが望まれます。

政府においては、これらの観点に関して多様なステークホルダーからの声を聞きながら、政策の検討を行っていただくことが重要であると考えます。

【経済安全保障の観点からの検討の必要性】

近時の国際情勢に鑑み、経済安全保障の確保は我が国の重要な政策課題であり、現在、経済安全保障推進法に基づき特定社会基盤事業者の設備導入におけるリスク管理策が講じられているほか、セキュリティ・クリアランスを含む情報保全の強化に向けた法制度が検討されています。

かかる経済安全保障の観点からすれば、我が国のインフラ設備や価値の高い機密情報に対して今後益々巧妙化・複雑化して繰り返される攻撃に対峙することを可能とするため、特定社会基盤事業者においては、あらゆるレイヤーでセキュリティ対策を強化することが求められます。実質上端末レベルのセキュリティを下げることを強制することになる政策は、特定社会基盤事業者が導入しようとする多層的で包括的なセキュリティ対策に穴を開けることにつながり、対策に困難を生じさせる可能性があることを認識したうえで、経済安全保障の観点からの議論も反映されるべきだと考えます。

他方、最終報告書案では、セキュリティとプライバシー保護の重要性を踏まえ、リスクに適切に対処し管理するための措置を講じる枠組みが提案されています。それが適切な枠組みであるか、セキュリティ事案の高度化を踏まえた検討と、サイバーセキュリティ担当部局や経済安全保障担当当局との連携が不可欠であると考えます。端末レベルのセキュリティを下げることなく、わが国の経済安全保障を確実に担保するための取組が着実かつ発展的に実施されることが期待されます。

【一般消費者利益の確保による企業活動の支援の観点からの検討の必要性】

昨今は、一部の専門的なデベロッパだけでなく、企業の業種・規模を問わず、自社製品やサービスの提供に資するアプリを開発し、消費者に販促や情報の共有を行うことが一般化しております。

一般消費者利益の確保という観点からは、アプリ代替流通経路の許容や決済・課金システムの選択提供等によりユーザーの選択肢が広がるというメリットがあり得る一方で、後述するような懸念もあります。

アプリ代替流通経路や OS 提供事業者がセキュリティ又はプライバシー確保のために

講じている具体的な措置を規制当局が制限することは、ともすれば消費者が所謂野良アプリや不正アプリを通じて頒布されたマルウェア等により被害を受けるリスクを増大させることに繋がりにかねません。

現在も企業サイトを模したフィッシング詐欺は増加の傾向にあります。自社企業のアプリを模した偽アプリ・不正アプリ等の発生により、結果として、企業イメージの低下などブランドイメージの毀損などにもつながる恐れも考えられます。

また、決済・課金システムの選択提供に関しては、現にオンラインやアプリ利用において一般消費者が困っていることや混乱が生じている事例なども具体的に検討のうえ、一般消費者に混乱がないように十分留意すべきであり、OS 提供事業者が講じる一般消費者保護に関する措置の効果についても分析して政策を決定していくべきです。

一般消費者の便益や安全な利用環境の確保なしには、企業が持続的に、一般消費者の皆様に信頼をおいていただける形でサービスを提供することは困難なものとなります。デベロッパの声に加え一般消費者も含めた声を反映いただくことが不可欠であり、どのような利用環境が消費者及び製品・サービス提供者である企業活動に資する市場環境の構築に繋がるのか、十分に懸念が払拭される形での検討をお願いします。

他方、最終報告書案では、アプリ代替流通経路や決済・課金システムの選択提供に関しては、参入要件としてユーザーにとってメリットが示されているだけでなく、セキュリティやプライバシーが確保される形で提供されることが期待されるとされています。このような枠組みが着実に機能することを前提とした上で、一般消費者にとって利益が確保され、また企業活動が活性化されていくことが望ましく、関係各者による取組が進展することが期待されます。

他方、当該枠組みについては、ユーザーの利益、技術的可能性等について、多角的な検証を行った上で、企業活動の活性化とともに、政府介入が必要かどうかも含めて慎重に見極めることが期待されます。

【政府による過度な介入による企業負担の増大及びイノベーション阻害の可能性の観点からの検討の必要性】

デジタル分野、IT 分野は日進月歩で新しい技術が開発され、それがプラットフォームに導入されることによって、企業や一般消費者が当該イノベーションの果実を享受することができる領域でもあります。最終報告においては、デジタル市場の発展や技術革新に寄与する企業努力に対して、政府への運営状況の報告を求めることや、モニタリングレビュープロセスなどを経ることなど、政府による介入が提案されています。一方で、技術変化のスピードが激しく、ビジネスモデルが絶えず変化するデジタル分野においては、プラットフォーム側がイノベーションの速度に対応した頻繁な対応が求められること、規制への対応が過度な負担が求められることで、日本市場への新技術等の導入が遅延する可能性も危惧されます。

製品やサービスの開発・イノベーションは、最先端の専門知識や知見を兼ね備えた技

術者や経営者に牽引されながら、企業による創意工夫のもと生み出され、発展するものであり、急速に変化するデジタル領域にそぐわない政策が導入・実施される場合には、本来実現されうるイノベーションを遅延・阻害する要因ともなります。ひいては日本経済にとって負の影響を与える可能性も危惧されることから、慎重な検討をお願いしたいと考えます。

他方、公正取引委員会の調査結果や最終報告書では、モバイル・エコシステムを巡る競争にさまざまな懸念の可能性が指摘されています。多様な企業によるさらなるイノベーションを促進するための健全な環境の構築は、モバイル・エコシステムだけでなく、経済全体にとって有益であると考えられます。他方、多様な企業によるさらなるイノベーションを促進するためには事前規制が適切な手法であるか、さらなる検討が必要と考えられます。また、公正取引委員会報告書ではサンプル数が少ないことにも留意が必要と考えます。

【投資回収を含めた健全な企業活動の発展の観点からの検討の必要性】

企業は日々自社製品の技術やサービスの質の向上、イノベーション創出のために多額の投資を行い、サプライチェーンに渡って多くの企業と連携しながら企業活動を営んでおります。ビジネスへの投資とマネタイズの適切なバランスを取ることで、更なる投資を行い、更なるイノベーションが創出されます。そのような中、ビジネスモデルを鑑みることなく、企業努力により開発されたサービスやソリューションを無償で提供することを強制する政策(最終報告 89-90 ページにおける異なる購入条件であることを含んだ情報提供や取引の申し入れ(アウトリンクを含めアプリ内で行うことを含む)を行うことを無償で認容することや、164 ページにおけるポータビリティのためのツールやアクセスの無償提供など)の方向性は、自由な企業活動を萎縮させる可能性もあるため、適切な対価を含む自由な企業活動を推進する政府の立場からも、慎重かつ丁寧な議論をお願いしたいと考えます。

モバイル・エコシステムの多様化は日本の企業と消費者に利益をもたらすべきであり、新たに検討されている枠組みはアプリ代替流通経路を通じて配布されるサードパーティアプリに対するプライバシーとセキュリティサービスの提供、相互運用性、アクセス、データポータビリティサービスの提供などを通じて、事業投資と収益化の新たなモデルを生み出し、デジタル市場での競争とイノベーションを促進することが期待されます。

他方、当該モバイル・エコシステムの多様化については、日本の企業と消費者に利益をもたらすものになるのか、慎重な見極めが必要です。報告書中において、日本への新機能の導入が遅れる可能性やセキュリティが低下する可能性等があり、日本の企業やユーザーにとって良いものになるのか、さらなる検討や精査が必要であると見受けられます。アプリ代替流通経路プライバシーとセキュリティを現在の強固なレベルで提供することが可能なのか、それが事業投資と収益化の新たなモデルを生み出すことにつながるのか、デジタル市場での競争とイノベーションを促進することにつながるのか、精査するこ

とが期待されるとの見地もあります。

【技術的制約や実現可能性の観点からの検討の必要性】

最終報告で提案されるモバイルエコシステム上の課題への対応の方向性には、技術的実現可能性を含む詳細な技術的検討が行われておらず、また競争という一面的な要素においてのみ検討がなされており、上述のセキュリティやプライバシーとトレードオフになる部分を中心に、技術的制約や実現可能性、そしてパソコン OS の時代で経験してきた過去の知見・経験といった観点からの更なる検討が必要と考えます。一般論として、どのような政策を検討するにあっても、技術的限界や現実における技術的制約への考慮が十分になされることが必要であり、企業負担の度合いも含めて慎重かつ十分な検討が望まれます。

継続的な経済的・技術的恩恵を享受し、意図しない有害な結果を回避するためには、それぞれ個々の提案ごとに、一般消費者や企業を含む主要ステークホルダーへの影響を含めたケースバイケースの検討が必要であり、経済的・法的に加え技術的観点から、実現可能性と効果を注意深く分析することが必要であり、重ねて慎重かつ丁寧な議論をお願いしたいと考えます。

【知的財産権の保護の重要性】

一般論として、知的財産の創造・保護・活用のサイクルは、投資の収益化を実現することで企業の投資を促していくイノベーション創造の基盤です。いずれの事業者にとっても、オープン・クローズ戦略など知的財産の戦略的活用は、事業戦略の根幹をなしています。また、政府も、コーポレートガバナンス・コードやそのガイドラインに則して、知財への投資や活用戦略を実行し、その内容を情報開示して株主と対話することが企業価値向上に役立つと考え、これを企業に求めるガイダンスを提供しています。さらに、日本はこれまで日本企業が創造した知的財産を他国企業による模倣や無断使用から保護するために国際的に知的財産権保護の取組みを主導してきました。

このような背景のもと、特許や著作権、営業秘密など知的財産にも関わる制度的な検討については、知的財産権の実施許諾を強制し、又は無償を含め知的財産活用の対価設定に政府が介入することの是非も含めて、事業者のイノベーションや企業価値向上に向けた取組みを妨げることとならず、かつ、既存の知的財産制度や日本が順守を表明してきた二国間・多国間協定や国際条約との整合性が確保されるよう留意して、慎重かつ丁寧に検討を行うことが必要であると考えます。

<該当箇所:p.172>

【「OS 等の機能」の定義】

「一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、OS 等の機能について、自社に認められているものと同等の機能との相互運用性やそのためのアクセスを、サードパーティに

対して認めることを義務付けるべき」とされている事項について、「OS 等の機能」の定義が明らかでなく、今後更なる議論を行う過程で明確化されることが必要です。なかでも、「OS 等の機能」の定義が、セキュリティなど必要なものが確保されるとともに、ハードウェアへの負荷等の必要な事項への考慮がなされ、かつ知的財産権に配慮した上で、出来るだけ多くの SMS を含む API が提供されるよう、検討がなされることが望ましいと考えられます。

<該当箇所:p.189>

【「注視スキームの確立」について】

「注視スキーム」の具体的な枠組みとして「情報収集体制の構築」及び「問題が深刻化した場合の対応策」の言及がなされています。新たに導入される枠組みを通じて、公平・公正かつ安心安全な環境を実現していくためには、適切な執行の枠組みが検討・確保されることが望ましいと考えます。とりわけ、今般の枠組みの検討にあたり、既にデジタルプラットフォーム取引透明化法が施行されている現状にも鑑み、企業の対応コストが過重なものとならないよう、またそういった行政コストが企業に転化され、ひいては企業活動の妨げになるばかりでなく、ユーザーに転化されることとならないようにすることが極めて重要であり、企業のイノベーションや消費者利益の向上につながることを期待します。

2. 記載された内容の他に、考慮すべき視点とそれに対する意見

【透明性が確保された政策決定プロセス担保の必要性】

最終報告作成に向けた実質的な議論を行ってきたデジタル市場競争会議ワーキンググループ(WG)は長らく非公開設定で開催され、関連議題の議論期間中、事務局提出資料は一般に公開されず、議事録についても公開までに数ヶ月の時間を要しており、また一部は依然として一般に公開されておられません。このため、どのような観点から深く議論がなされたのかなど、窺い知ることが難しく、また、構成員以外の専門家や当事者企業、ステークホルダーが、その過程で意見を述べるのが容易ではありません。非常に影響範囲の大きい政策的検討であることから、立法事実を明確にした上で、消費者団体や経済団体を含む多様な専門家やステークホルダーからの意見を踏まえた多角的な視点からの政策決定が望まれます。

【学術的知見の活用】

なお、競争政策研究センターの「データ市場に係る競争政策に関する検討会」による報告書においては、「競争政策とデータ保護、消費者保護といった関連する政策分野が別々にではなく、相互に連携して取り組む必要がある」との考え方が示されており、競争政策、データ保護、消費者保護といった観点から多角的に検討していくことが望まれ

ます。また、同センターの直近の研究において、プラットフォームによる自己優遇が消費者やビジネスユーザーに悪影響を及ぼすわけではないということ、構造分離などの政策が必ずしも有効な解決策ではないことなどが複数の理論研究において示されているとも指摘されています。こういった最新の学術的知見も結集しながら、社会経済にとって最適な方向性となるよう議論を進める必要があります。

以上

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

※誤解に基づいて行っている意見があると思います。その場合には、予め、お詫び申し上げます。明らかな誤字などは、公表等の際に修正していただいて結構です。

2-4 (28頁)

・競争法とは何か。189頁の独占禁止法（独禁法）とは違うのか。精密に意見を交換をするために、定義のない競争法という用語は避けて、日本の法律名である独禁法という用語を用い、必要な場合には同法の関係する規定を明示すべきである。

・独禁法だけでは十分な対応ができないことには同意するが、独禁法を効果的に執行する余地は、あると考える一日本では、自由競争減殺等、比較的容易に違反とするための諸概念が独禁法19条に存在するために、他国よりも独禁法で対処できる問題が多いはずである。本報告書を受けて法律が制定されるのを待つことはできない。ボイスアシスタント、ウェアラブルに関するものに限らず（188頁以下）、独禁法上問題となる具体的事案があれば迅速・厳格に対処すべきである。さらに、新法下、独禁法と異なるアプローチのみを採用するというのではなく、独禁法の適用が適切な事案については独禁法を適用するようにするとともに、独禁法の効果的な執行を妨げている要因を考え、その除去も目指すべき。

・注11の独占的状態の規制については、昨今の経済状況にあわせるとともに、より機動的に執行できるよう改正を行うことを目指すべきである。

2-5 (29頁)

・市場支配的地位を自ら改善したり、地位を強化することが可能であるのにそれを行わない事業者は無いだろうことを考えれば、透明化法上の共同規制の枠組みは、一般的に、競争維持・促進の目的のためには、役に立たないという認識から出発すべきである。その他の事項（透明性の確保、取引相手間の公正性確保）についても、特に、外国に拠点を置いて世界的に事業を展開する事業者については、協力しなかった場合のサンクションが非常に小さく、真に協力しているかどうかを検証するメカニズムも備えないため、十分に働いた／働くだらうと考えることはできない。競争に関する問題については、透明化法のようなアプローチが合理的と思われるものは、存在しないとみるべきである。

2-6 (30頁)

・規制対象について、本報告書で検討した対象が限定的であったことから、当面、これらに対象を限定することはやむを得ない。もっとも、技術革新の速度が速い中、このような形で規制対象を限定しておく、遠くないうちに同種の問題が他のサービスについて生じることが予想される。今回はこのような方針でよいとしても、次にこの種の検討を行う際には、ドイツ競争制限禁止法19a条の指定制度や、規制対象をより広く設定しているEU・デジタル市場法の採用しているアプローチについて、より積極的に検討すべきである。

3-1 (31頁)

・原則的に禁止する方針に賛成する。もっとも、このような方針をとっても、指針を定め、法令適用事前確認手続きとあわせて使い、このようなソフトなアプローチを主にすれば、現在まで、公取委が行ってきており、最近、特にその傾向が強まっている独禁法上の企業結合規制や各種排除行為規制にかかる正式処分によらない執行実務となりかねない。このようなアプローチでは、不透明で、法形成がなされず、実効性・抑止力が不十分で、損害の店舗にもつながらず、執行機関と被規制者の間の妥協・調整によって規制がなされることになる危険性が高い。法令適用事前確認手続きなるものが、正式処分にとってかわるようなことがないように注意すべきである。

・法令事前確認手続きを採用するのであれば、事実関係、なぜその行為を問題であると執行機関が考えたのか、それに対して規制を受ける者がどのような主張を行っているのかを、詳細・具体的に書いた文書を公表した上で、十分な期間を設けて、意見募集（パブリックコメント）も実施すべきである。

・執行機関は、公取委にすべきである（なお、このためには、当然ながら、数百人規模での増員が必要である。）。執行機関は、内閣府、経産省、総務省など、内閣からの独立性のない機関とすべきではない。

・予めルールを明定する手法を採用したとしても、正当化事由にかかる判断が必要であることから、事後的に法形成を行う余地は生じるものと思われる。専門性の高い事項であることから、執行機関となる公取委に、かつて存在した審判制度を備えさせて、これに法形成機能を担わせるべきである。なお、この結果出される審決の司法審査では、実質的証拠法則を採用し二審制とすべきなど、専門的判断を尊重する設計とすべきである。

・正当化事由となりうるものとして、セキュリティ、プライバシー確保「等」と書かれているが、「等」には、何が入るのか。限定列挙すべきである。

・正当化事由の要件を、できる限り明確化するとは、何を指しているのか。必須であることを要するといったことか。なお、この点について、一般的には、セキュリティ確保のために必要であり、その目的のための相当な手段であるとともに、一般消費者の利益の観点からみて自由競争経済秩序という法益を上回る利益をもたらすものである必要があるとすべきと考える。

3-1 (32頁)

・規制対象事業者から「説明を受けられる規制」とは、何の意味するのか。一定の行為を原則違法とし、正当化事由がある場合に限って別段の扱いをするということであれば、手続面では、正当化事由について主張立証を行い立証責任を負うのは証拠との距離が近い規制対象事業者であるとする—この上で、立証責任を負う規制対象事業者が主張立証をするかどうかは当該事業者の自由—ということになろう。このような枠組みとは違うものを想定しているのか（そうだとしたら、再考すべきである。）。

・う回的行為を禁止する規律が必要、というのは、規定が必要と書くべきではないか。規律には様々な意味が含まれる。う回行為が禁止行為に該当することを明示的に書くべきである。

・一般消費者および事業者ならびにこれらの団体の執行機関に対する措置請求制度について規定すべきである。

3-2 (32頁)

・報告書の提出について、報告書の正確性検証ができなければ意味がない制度であることは勿論のこと、どのような事項・事実について報告させるべきなのかを執行機関が的確に把握することがなければ、何の意味もない制度であること、技術・ビジネスモデルの変化が急速に起こっている市場においては執行機関は正確性の検証も報告させるべき事項の把握を行うことも一般的に非常に困難であることに、留意すべきである

・虚偽報告及び報告を行わないことに対して、実効性ある金銭的不利益を課すべきである。

・違反行為の是正措置のみならず、再発予防措置（株式処分等、構造的措置を含む）を講じる権限が与えられるべきである。また、違反行為から得られた果実（利益）について、原状回復のための措置を命じる権限も与えるべきである。

- ・金銭的不利益について、EUの立法例を参考として、十分な抑止力をもつような額ないし水準とすべきである。

- ・違反行為の是正措置ないし金銭的不利益については、公取委にこれらを課す仕組みが備えられているが、デジタル市場外（伝統的市場）においても、十分に機能していない。本報告書に基づいて行われる立法に先立ち、公取委の制度がなぜ機能不全に陥っているのかを検証し、同じような機能不全が起こらないようにすべきである。

3-2 (続き) (33頁)

- ・域外適用されるものであること—あるいは事業者が拠点とする国が日本外であっても適用されるものであること—を明らかにする規定を設けるべきである。

3-3 (33頁)

- ・私人による法執行は、被害救済をさせるためにも、公的執行が不十分になる場合に備えるという観点からも、重要性が高い。本報告書を受けて制定される法律においては、違反行為が特定されているのであるから、私人による訴訟利用は、容易なはずである。これらのことから、現実的に利用が可能な形で、損害賠償請求制度及び差止請求制度を設けるべきである。また、違反行為が特定されていることから、新たな法律の下では、いわゆる濫訴のおそれはない一方で、迅速に違反行為を止める必要性が高いのであるから、差止請求では著しい損害の発生やそのおそれは要件とすべきでない。

- ・一般消費者および事業者ならびにこれらの団体による損害賠償・差止請求制度を導入すべきである。

- ・法執行の仕組みについて、詳細が書かれていない。これが最終の報告書であり、執行レジームについては、国民には、意見を述べる機会が与えられないということか。

51頁

- ・類型2について、事後規制の規律に服さしめることに賛成する（なお、これは、類型1に該当すれば、規律しなくて良いと考えていることを意味するものではない）。

52頁

・「共同規制の枠組み」は、どのようなものを想定しているのか。透明化法のようなものを想定しているとするれば、これは機能しているのか。適当であると結論する前に、透明化法上の共同規制の枠組みなるものが機能しているのかの検証があるべきではないか。

・類型1についても、自己優遇とこれによる排除の問題は生じうる。差止の対象にすべきである。さらに、透明性、手続上の公正性の問題であるから、差止が不要というのは、どのような根拠・手続観に基づいているのか。手続上の公正性は実体的公正性を確保する手段であり、その唯一の手段であることも少なくない。透明性がなければ、市場参加者の自律的決定と選択も、事業上有効な新規参入・事業拡大の計画も不可能である。透明性、手続上の公正性の問題について、アプリアリに、差止が不要とするのは、誤りである。

58頁(ウ)

・2-1で論じられる義務により対応することに賛成する(2-1に関する意見は、当該箇所述べる。)

59頁

・デジタル広告市場については、別途、本報告書が示した事前規制のアプローチによる立法が必要と考える。公取委・報告書公表から技術・事業方法も変化しており、再度の調査を行う必要があるのではないか。なお、米国・EU競争当局は、違反行為に対して正式な措置をとる方向で動いているが、日本・公取委は本問題にかかる調査を行っているのが気になる。

・検索エンジン提供事業者による主要な事項の事前開示について、開示自体は法的義務とすべきである—そうしなければ、実効性がない—(開示の態様・事項については、柔軟に執行機関が決定できることが合理的であることから、執行機関が告示により指定し、又は、指針で示すこととしてもよい)と考える。

60頁

・仕様変更等が競合ブラウザ・ベンダーからも一般ユーザーにとっても望ましい仕様変更等であることが多いという認識の成否が分からないため、注視するという対応が適切かど

うかについて意見することを留保する。

69頁

・「以上を踏まえると」以下の2段落中、返金に係る部分について、記述が分かりにくく、行政が実際に何をやっているのかが分からない（現在は、何もやっておらず、今後、注視、改善を図っていくべきであるといことか。）。

80頁

・自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止することに、賛成する。

82頁

・（第2段落）利用強制を禁止しただけでは、十分な解決にならない状況にあるという認識に、賛成する。

・「そこで」から始まる段落の記述内容に、賛成する。

・「手数料の負担の問題に加え、「アプリ内課金をする場合に、Apple や Google の提供する決済・課金システムとそれ以外の決済・課金システムのどちらか一方又は両方の利用を自由に選択できる」状況としていく必要がある」ことに賛成する。

83頁

・（1行目）一般的なう回禁止規定による対応が可能となるように、う回行為禁止規定を設けるべきである。

・取引相手方が同種のサービスを提供しているにもかかわらず異なる条件を設定していれば、「公正、合理的かつ非差別的な条件」（なかでも非差別的な条件）を課しているとはみられないことを規定するとともに、例外的に、相手方のサービスが同等でありながらも例外的に非差別的な条件を課しているとは認められない場合があるのであれば、それがどのような場合かを限定的に列挙する規定をおくべきである。また、例外的場合に当たるかどうかを主張立証するのは、規制対象事業者であることを法律上、明らかにすべきである（以

下、本報告書において「公正、合理的かつ非差別的な条件」に触れる部分について同様。)

・手数料の水準は、原則として、決済・課金システムを利用させることで追加的に負担することとなる費用に基づいて設定すべきものであること、法執行者および利用者の求めがあれば費用の内訳及び額を開示する義務を負うべきこと、及び、事業上の機密保持の観点から開示ができないことを規制を受ける者が十分に説明した場合には秘密が保たれつつも中立的で十分な専門能力をもつ独立性ある第三者機関により、費用に照らして、手数料の水準が公正かつ合理的なものであることを検証する制度を設けることを、法律上で規定すべきである（以下、本報告書において「公正、合理的かつ非差別的な」対価に触れる部分について同様。)

・キャンセルや返金を巡る問題の改善策について、相手方に対する損害の填補が確実になされるようにすべきである。

84頁

・「2-3」における議論については、後述する（「2-3」に関する部分で意見を述べる。)

90頁

・(2行目) 義務付けることに、賛成する。

・(5行目) 一般的なう回禁止規定による対応が可能となるように、う回行為禁止規定を設けるべきである。

・(10行目) 「2-3」における議論については、後述する（「2-3」に関する部分で意見を述べる。)

90頁以下

・「2-3」内の記述について、危険なアプリについては、法律によってこれを禁止すべきである。OS提供者に危険なアプリ排除の責任を負わせるべきでないしい、OS提供者に危険かどうかの判断をゆだねるべきでもない。また、利用から常に危険が生じるわけで

はないが、利用方法によってはリスクや脅威を生じさせるアプリについては、そのことを、利用者に対して分かりやすく表示することを義務付けるべきである。

103頁

・(ウ)(1)について、アプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付けるべきである。

・(ウ)(2)「セキュリティ、プライバシーの確保等」について、「等」には、何が含まれるのか。限定列挙とすべきである。

104頁

・「過度なものとなっていないか等を、規制当局が判断するという 規制枠組みが適切」であることに、賛成する。

・(5行目)「適切に説明」とあるが、この説明は、誰が誰に対して行うのか。セキュリティ及びプライバシー確保のためにとられる措置が、これらを確保するために必要・比例的な措置であり、かつ、これによって確保される一般消費者の利益が自由競争経済秩序の利益を上回る場合に限って、そのような措置をとることができ、また、そのような措置であることを法執行機関又は裁判所に対して示す説明は、OS提供事業者が負うと規定すべきではないか。

・類型④を認めることを義務付けないことが適切か、類型①に対応すれば類型②に対応しなくとも義務履行とはしないとするのでよいのかについて、意見を留保する。既に述べたように、危険なアプリは、法律とこれに基づく規制によって、流通しないようにするとともに、利用方法次第ではリスクないし脅威を生じさせるアプリにはその旨をわかりやすく表示する義務を課すべきである。これらの規制が実効的に行われていることを前提とすれば、かような表示がある中で、ダウンロードするのは利用者であり、またOS提供事業者が危険なアプリや表示義務に反するアプリを発見した場合には法令違反アプリとして対応を取ることが可能なのであるから、セキュリティ及びプライバシーを理由として、代替流通経路をAppleによる審査が前提となるものだけに限ること—いいかえれば、類型①の対応のみを行うことでよいとする—は、競争上の懸念への対応として、不十分ではないか。

・(3)「アプリストアが担うべきアプリ審査」については、現在、アプリ流通がアプリス

トアによって行われていることを前提とした記述とみられるが、類型④にあるように、アプリストアを経由することは必須でなく、例えばOS提供事業者がアプリ審査を行う可能性もあるとすれば、アプリストアに限らず、アプリ審査一般についての記述としておくべきではないか。

107頁

・「3-1」と「3-2」の間に、テキストがない（誤記ではないか）。

118頁

- ・(3行目) 禁止することに、賛成する。
- ・第2段落（「なお」以下）について、解消されることが期待できるのかの判断ができないため、意見表明を留保する。
- ・第3段落（「また」以下）に賛成する。
- ・第5段落（「そのため」以下）禁止することに、賛成する。

120頁

・「公正、合理的かつ非差別的」かどうかの判断について、83頁（公正、合理的かつ非差別的な条件）に対して述べた意見と同様である。

137頁

- ・(ウ)(1) 3行目「ユーザーを自社の提供する製品やサービスに誘導する」を削除すべきである。誘導しているか否かに関わらず、利用者はOSまたはブラウザにおけるデフォルト設定を容易に変更できるようにし、それを技術的に可能とすることを義務付けるべきである。
- ・(ウ)(1) 3行目「自社のOS又はブラウザ」を、「自社のOS若しくはブラウザ又は自社と関連する会社が提供するOS又はブラウザ」に変更すべきである。

・(下から3行目)一定規模以上のOS又はブラウザを提供する事業者に対して、サードパーティをして、当該サードパーティの提供するアプリのデフォルト設定を容易に変更できるようにさせる義務を負わせることが必ずしも適切ではないことには、賛同する。もっとも、上記の通り、利用者はOSまたはブラウザにおけるデフォルト設定を容易に変更することができるべきなのであって、「誘導」するもののみを対象とするのは、過小規制である。

138頁

- ・(i) OS におけるデフォルト設定を当該義務の対象とすることに、賛成する。
- ・(ii) ブラウザにおけるデフォルト設定を当該義務の対象とすることに、賛成する。
- ・(c) の本文4行目につき、積極的な作為を義務付けることに賛成する。
- ・(c) の本文最後2行について、う回禁止規定による対応が可能となるように、う回行為禁止規定を設けるべきである。
- ・(2) 本文4行目につき、義務付けることに賛成する。
- ・(2) 本文6行目「UIを害しない形で」につき、UIを害するとはどのような場合かを法律上で規定するとともに、具体的にいかなる場合かを示す指針を策定すべきである。

139頁

- ・(9行目)表示すべきであることに、賛成する。

142頁

・(c) の記述は、139頁で選択画面を表示すべきとしながら、その具体的な方法につきステークホルダーに決めさせて、十分に意見を関与させた上で定められた表示方法を採用していれば上記選択画面表示義務を果たしたことになるというものであるようにも見える。効果的な表示方法をステークホルダーが関与して決めることに異を唱えるものではないが、このような方法で決定された方法に従っていれば、表示義務違反に問われることはないとするのでは、表示義務の実効性が損なわれる危険がある。このように定められた方

法に従っているかどうかは、義務違反の有無を検討する上で考慮することがある、という程度に、留めるべきである。

143頁

- ・(2行目) 義務付けることに、賛成する。
- ・(4) 本文2行目「義務付け」ることに、賛成する。
- ・(4) 本文3行目以下、OSやデバイスの機能にとって不可欠であり第三者が技術的に独立して提供できないアプリに関して、不可欠かどうかを判断するのは法執行当局又は裁判所であること、及び、不可欠であり第三者が提供できないことの立証は、制限を行うOS事業者が行うものであることを、規定により明らかにすべきである。
- ・注47) ユーザーの所有物である機器に内蔵されるメモリを利用している限りユーザーには負担が生じ続けているのであり、不活性にすれば代替措置にあたるとするのは、不可解である。アンインストールの制限は、本文で書かれた例外的場合を除き、認めるべきでない。

147頁

- ・1行目、規律の在り方について検討を行うについて、これから検討を行うということか。早急に着手されたい。

157頁－158頁

- ・情報遮断のオプションが選択されなかったことは、遺憾である。OS、アプリストア、ブラウザの全てを提供する事業者が取得データを使用してサービスを行っていることは、他の事業者は同じことが出来ない中で競争上、有利に立つ行為である。しかも、デジタル分野では、サービスの内容や競争関係が刻々と変化しており、現在は競合関係にあるとみられていなかったサービスが、短期間のうちに競合関係にあるサービスへと変化することがありうる。この中で、「競合サービス」において使用することを禁じるというだけでは、規制として不十分である。報告書で示された対応の方向性をとるのであれば、「競合」には潜在的な競合関係も含まれることを明記するとともに、サードパーティの提供するサービスと競合関係にないことを主張立証させる責任はOS・アプリストア・ブラウザ

提供事業者におわせるべきである。また、繰り返して義務に違反する場合には、構造的措置を含む是正措置をとることを命じる権限を法執行機関に付与すべきである。

158頁

- ・データの取得・利用について透明性を確保するのは結構だが、透明にすれば、データ利用・取得から生じる競争上の懸念が消えるものではないことに注意すべきである。

- ・透明化法に言及した部分について、透明化法の規制手法が実効的なものであるのかの検証を踏まえるべきである。同法上のデータの取得、利用にかかる規定については、これが実際に順守されているかどうかを確かめる方法がなく、空文化しているのではないか。

159頁

- ・2行目「返金等に関する必要なコミュニケーションの円滑化に向けた方策」について、上記69頁に対するコメントを参照。

- ・「この点」から始まる段落について、透明にすればどのようなルールを設定してもよいかのような書きぶりになっているように感じられるが、そうだとしたら、それでよいのか。特段の事情がない限り、サードパーティから得られたデータに当該サードパーティがアクセスできるようにすることを義務付けるべきではないか。

164頁

- ・「無償で、当該データの効果的なポータビリティを可能にするため、効果的なポータビリティの実施を促進するための無償のツール及び当該データに対する継続的かつリアルタイムでのアクセスを提供することを義務付ける」ことに、賛成する。

- ・「ポータビリティの実施を促進するためのツールや継続的かつリアルタイムでのアクセスの提供に当たっては、相互運用性が確保されることが重要である」ことに、賛成する。

167頁

- ・「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対し、自社のIDサービスの使用、

オフアー、相互運用を、当該アプリストアを利用するデベロッパに義務付けることを禁止」することに、賛成する。

・Chromeへの自動ログインについて、現在は、「Chromeにもログインするかを尋ねるポップアップメッセージが表示され、このメッセージに対して「スキップ」を選択しChromeへのログインを拒否することができ、このように拒否した場合には、その後、当該ポップアップメッセージが表示されなくなる」ことから特段の対応をとらないとしているが、現状が変更される可能性がある以上、上記「スキップ」後もメッセージを表示することを禁じる規定を設けるべきである。

168頁

・限定的であるべきところ1%にとどまっているために特段の対応をとらないとしているが、数を増やす可能性があるから、限定的に行わない限りは違法とする規定を設けるべきである。

・ユーザー自身がいつでもリセットできるとするが、ユーザーに対して、リセットが可能であることの情報は平明に見えやすい形で提供されているのか。されていないのであれば、そのような形で表示することを義務付けるべきである。

・検索クエリ、クリックデータなどへのアクセスの解放について、新規参入に別の障壁があり現実に起こらないから当面、特段の対応を行わないとしているようだが、新規参入がいつ、いかなる形で行われるのかは予め分かるものではなく、現時点では予想もしなかったような形で支配的事業者に対して競争圧力をかけることができる主体が出現する可能性は常にあるのであるから、参入を困難にする要因のうち除去すべきものは、予めないし常に、除去しておくべきである。この「5-7」について、どのような方針をとるのが適切かの判断も、参入する者が実際にありそうかどうかではなく、アクセス解放が適切か、アクセスできないことが除去すべき潜在的参入困難化要因にあたらぬかどうかという観点から行うべきである。

171頁

- ・(ウ) 恣意的な運用こそが問題なのであり、対応の方向性として、第一には、2-(ウ)(3)「公正、合理的かつ非差別的な条件」で提供する義務の賦課が述べられるべき

である。

172頁

・「一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、OS 等の機能について、自社に認められているものと同等の機能との相互運用性やそのためのアクセスを、サードパーティに対して認めることを義務付ける」ことに、賛成する。

・(下から3行目)「等」は、削除すべきである。他に、措置を講じる理由があるのであれば、限定列挙すべきである。

・(最後の行)「適切な説明」について、31-32頁の「説明」に対するコメントと同様。

176頁

・「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務」を課すことに、賛成する。

178頁

・(ウ)「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務」を課すことに、賛成する。

・(ウ)「正当化」について、正当化に関する判断枠組みについて他の箇所で述べてきたことと同様。

184頁

・「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務」を課すことに、賛成する。

・「プライバシー確保等」のため以下について、プライバシー・セキュリティに関する部分で述べてきたことと同様。

・う回的な行為に対しては、これを禁止する規定による対応が可能となるように、う回行為禁止規定を設けるべきである。

185頁

・「OS等の機能への同等のアクセスを認める義務」を課すことに、賛成する。

187頁

・「OS等の機能への同等のアクセスを認める義務」を課すことに、賛成する。

188頁

・「懸念は看過できるものでない」のであれば、直ちに措置を折るべきではないのか。注視スキームをこれから構築することで足りるのか。法的ルールと執行、実効性をもたせる仕組み構築に直ちに着手すべきではないか。

以上

「ACT のコメント | App Association」が「デジタル市場競争本部 (DMCH)」の「モバイルエコシステムにおける競争評価に関する最終報告書」

2023 年 8 月 16 日

ACT | App Association は、デジタル市場競争本部 (DMCH) が実施したモバイルエコシステムに関する競争評価の最終報告書のコメント募集に応じて、意見を提出するために文書を提出します。

App Association のコメントは次のように整理されています：

I. 利益声明と背景に関する記述	2
II. ACT の一般的な見解と推奨事項 モバイルアプリエコシステムにおける競争に関する App Association	4
a. プラットフォーム登場前の開発者によるソフトウェア配布方法	4
b. ソフトウェア配布に対するプラットフォームの影響: エコシステムの仕組みは？	5
c. モバイルアプリエコノミーは競争力、成長、そして雇用創出の強い兆候を示しています	6
d. ソフトウェアプラットフォームにおける競争法の適用：二面市場分析	6
i. ソフトウェアプラットフォームと市場の定義	6
ii. ソフトウェア配布プラットフォーム、市場支配力、独占力	9
iii. 市場のソフトウェア側	9
iv. 市場の開発者サービス側	11
e. 小企業アプリ開発者に対する消費者の信頼を築き維持することにおけるプラットフォームの役割	14
i. サイバーセキュリティとプライバシー、著作権侵害、データの管理と移行におけるプラットフォームの役割	14
ii. 著作権侵害への対処におけるプラットフォームの役割	15
iii. データの管理性と移行のサポートにおけるプラットフォームの役割	17
i. データの管理性と移行のサポートにおけるプラットフォームの役割	18
ii. 強制サイドローディングの可能性とモバイルアプリエコノミーへの害	19

f. モバイルアプリエコノミーにおける競争健全性の兆候: プラットフォームが新たな市場を開拓.....	22
g. プラットフォームの指令が国際貿易に与える悪影響.....	23
III. モバイルエコシステム最終報告書の競争評価における DMCH の主張と提案された救済策に関する App Association の推奨事項.....	30
IV. 結論.....	35

I. 利益声明と背景に関する記述

ACT | App Association は、日本国内および世界中に存在する数千の小企業アプリケーション開発者やコネクテッドデバイス企業を代表しています。これらの企業は、世界中で 800 兆円以上の価値を持つグローバルなアプリエコノミーを牽引しており、¹日本国内では約 57 万の雇用を提供しています。² App Association のメンバーは、スマートデバイスの接続性を活用して、消費者と企業のユースケース全体に新たな効率性をもたらす革新的なソリューションを創造し、プラットフォーム規制に対して予測可能かつ公正なアプローチを求めながらビジネスを成長させ、新たな雇用を生み出しています。そのため、オンライン仲介プラットフォームに関する調査は私たちに直接関係しており、DMCH や他の政策立案者および行政当局には、私たちの見解を慎重に検討していただくことを強くお願いします。

一般的に、App Association は、DMCH に対して業界やセクターに固有のガイダンスの作成や強制を避けるよう奨励しています。政策立案者が特定のセクターに免除を設けたり、特に対象としたりする場合、産業間の格差や予期しない結果に関する重大なリスクが生じる可能性があります。競争政策とその執行に対する柔軟で業界にとらわれないアプローチは、特有かつ困難なケースに対処する上で非常に優れており、調和の取れた予測可能な法的環境とビジネス環境を促進し、予測できないテクノロジーの進歩によって引き起こされる市場の変化にも追いつくことができます。アプリエコノミーや「デジタルプラットフォーム」、「デジタルマーケット」の概念は、新しいサービスや製品が導入されるたびに常に変化しています。商取引や統計業界における表現の違いにより、用語の使い方に必然的に乖離が生じ、独占禁止法の適用にも矛盾が生じる可能性があります。

¹ <https://actonline.org/global-appcon22-competition-and-privacy/>.

² <http://www.progressivepolicy.org/wp-content/uploads/2016/11/Japan-App-economy-paper.pdf>.

以下のように、App Association はデジタルプラットフォームと競争に関する見解や、競争当局が提起する特定の問題への反応や意見を提供しています：

- App Association によれば、現在の日本のモバイルアプリエコノミーは競争力があり、活気にあふれており、小企業の開発者がイノベーションを起こし、雇用を創出しているという圧倒的なデータがあります。世界のアプリエコノミーの価値は 800 兆円を超え、³日本では約 57 万の雇用を生み出しているとのことです。⁴市場全体の激しい競争により、世界のアプリストアの収益は着実に成長し続けていると述べられています。
- DMCH は、開発者が信頼できる多様なデジタルソフトウェア配布プラットフォームの利点を認識する必要があります。そうしないと、DMCH の最終報告書が、その後の政策策定プロセスでバイアスをかける可能性があります。さらに、開発者調査から小企業コミュニティを除外し、提案された政策変更の基礎として使用する DMCH のアプローチは、政策変更が最終的に決定される前に包括的な方法で行われるべきであることを要求しています。
- アプリエコシステム内の小企業は、競争ポリシーとその執行に対して、業界にとらわれない柔軟なアプローチに頼っています。予測可能な法律環境やビジネス環境が整っていることにより、イノベーターは予測できない技術の進歩による市場の変化にもうまく対応できるようになります。
- DMCH は、ソフトウェア開発業界の進化やモバイルアプリエコシステムにおける競争とイノベーションの具体的な兆候を考慮し、最終報告書でモバイルアプリエコシステムが健全で競争力があることを認識し、政府の介入を必要としないという結論を示すべきです。このエコシステムやその活気を損なうような既存の法律や規制の変更は追求されないという立場です。

App Association は、DMCH の目標である競争とイノベーションの促進を、消費者部門と企業部門を通じてデジタル経済全体に広げることがを共有しています。小企業開発者コミュニティの代表として、私たちは一般的な観点と推奨事項を提供し、DMCH が提起したさまざまな調査結果や提案された救済策に対する回答を行います。App Association は、DMCH の今後の取り組みを支援する機会を歓迎しています。

³ <https://actonline.org/global-appcon22-competition-and-privacy/>.

⁴ <http://www.progressivepolicy.org/wp-content/uploads/2016/11/Japan-App-economy-paper.pdf>.

II. ACT の一般的な見解と推奨事項 | モバイルアプリエコシステムにおける競争に関する App Association

a. プラットフォーム登場前の開発者によるソフトウェア配布方法

ソフトウェアアプリケーションの初期の頃から、消費者と開発者の間で多くの変化がありました。例えば、1990年代初頭には、消費者はソフトウェアを販売している実店舗を見つけ、そこに足を運ばなければなりませんでしたが、インターネットの普及により、ほとんどの家庭でインターネットの接続が可能になりました。これによって、消費者は自宅から簡単にアプリケーションをダウンロードすることができるようになりました。インターネット接続によってもたらされた変化にもかかわらず、パーソナルコンピューター(PC)ソフトウェアの黄金時代は、モバイルアプリ革命の規模と比較すると見劣りしています。オンライン配布への移行中には、まだプラットフォームの検査機能が導入されていなかったため、消費者はインターネットからダウンロードしたソフトウェアを信頼できないと感じることがよくありました。

モバイルプラットフォームが普及する前、ソフトウェアエコシステムは主に PC 上で動作しており、ソフトウェア企業は消費者の信頼をゼロから構築する必要がありました。そのため、初期のアプリ開発会社は一人または二人の開発者で構成されることが多く、製品の開発、マーケティング、販売など多くの業務を兼任していました。アプリ開発会社は自社製品のコードを書くだけでなく、以下の業務も担当していました：

1. 公開ウェブサイトの管理;
2. 会計処理のために第三者を雇用する;
3. 知的財産を保護するために法務チームを雇用する、および
4. 製品に対する消費者の信頼を獲得し守るために小売流通業者と契約する。

オンラインソフトウェアの配布を管理するために必要な知識や経験は、小規模な開発会社の主要な専門分野ではなかったため、追加の業務に取り組んでしまうことで、アプリ開発者は貴重な時間と費用を無駄にしまい、ほとんど利益が見込めないという現実もあります。

インターネット経済では、オンライン上で十分な評判を築かなければ、消費者からの即時の信頼はほぼ不可能となり、それほどのアプリ会社にとっても極めて重大な課題です。しかし、「信頼」とは何を意味するのでしょうか？この文脈では、信頼とは、アプリ会社と消費者の間に築かれた関係を指し、消費者がアプリをインストールし、個人情報などをアプリ会社に開示する際に、消費者が自信を持って行うことを指します。プラットフォームが登場する前は、ソフトウェア開発者はしばしば信頼の壁を乗り越えるために、自社の製品を信頼性の高い企業に預ける必要がありました。

アプリストアのない時代において、開発者は厳しい小売流通業者の要件に直面し、困難さと圧迫感を経験していました。小売流通業者との取引において、これらの小企業は競争力のある価格を保証する必要があり、製品の発売マーケティングのためには1,463万円の費用がかかり、さらに売上の3-6%をマーケティング手数料として支払わなければなりません。また、小売流通業者に製品を納品するための費用や、売れ残った製品の買い戻しにも対応しなければなりません。契約の交渉では、消費者が実際に製品を見る前に、ソフトウェア開発会社が製品を特集するための店頭カタログや、小売店が製品をディスプレイするための追加費用を支払うよう要求されることがよくありました。

しかし、スマートフォンとアプリストアの登場により、これらの革新的な小企業の経験は過去のものとなりました。スマートフォンは、その短い歴史の中で経済全体を革命化し、ソフトウェアプラットフォームと開発者の間に相互依存の関係を築きました。開発者が自分の消費者やクライアントにアプローチするためにどのプラットフォームを選択するかという事実は、プラットフォームが単なるアプリのマーケットプレイスだけでなく、開発者向けのサービスプロバイダーとしても競争していることを明確に示しています。開発者がアプリをプラットフォームのアプリストアではなく、インターネットブラウザを介して配布している場合でも、開発者は依然として利益を得ることができます。なぜなら、消費者は自分のスマートフォン上で実行されるウェブブラウザが安全であると信頼しているからです。

b. ソフトウェア配布に対するプラットフォームの影響: エコシステムの仕組みは?

スマートフォンの台頭と並行して、アプリエコシステムは指数関数的に成長しました。これらの企業は、世界で800兆円以上の価値がある世界的なアプリエコノミーを推進し、⁵日本では約57万件の雇用を担っています。⁶ただし、アプリエコノミーの軌道はさまざまな要因によって決まります。アプリエコシステムのダイナミックな成長と圧倒的な成功において、最も重要な要素は、厳選されたプラットフォーム、つまりアプリストアの存在です。信頼性の高いアプリストアは、業界や企業全体でアプリの利用を促進するための重要な基盤となっています。ソフトウェア配布における革命を引き起こしたのは、次の3つの重要な特性です:

1. 諸経費を削減するサービスの提供;
2. 即時かつ費用対効果の高い消費者信頼の仕組み、および
3. グローバル市場への費用対効果の高いアクセス。

⁵ <https://actonline.org/global-appcon22-competition-and-privacy/>.

⁶ <http://www.progressivepolicy.org/wp-content/uploads/2016/11/Japan-App-economy-paper.pdf>.

現在、モバイル、デスクトップ、ゲーム、さらにはクラウドコンピューティングのあらゆる成功したプラットフォームは、これらの機能を提供しなければ、市場での失敗のリスクを冒します。プラットフォーム間の競争の増加は、起業家にとって前例のない機会を提供しました。DMCHは最終報告書の中で、新しいデジタルプラットフォームが提供する価値について、App Associationとの共通認識を示していることを複数の箇所で述べています。

c. モバイルアプリエコノミーは競争力、成長、そして雇用創出の強い兆候を示しています

スマートフォンは、印刷機や蒸気機関などの革新を凌ぐ、人類史上最も急速に普及した技術です。わずか15年の間に、アプリストア（またはプラットフォーム）、モバイル、クラウドの結びつきによって、アプリは私たちが日常的に使用する電話、デバイス、サービスを変えました。プラットフォームの登場により、消費者と開発者に新たな機会が生まれました。ただし、プラットフォームが一部のインフラを提供する一方で、開発者や企業がスマートデバイスを実現させています。アプリがなければ、スマートフォンはただの電話に過ぎません。

モバイルアプリエコノミーは競争力、成長、雇用創出の強い兆候を示しています：

- 世界のアプリエコノミーの価値は、世界的にJPY 800兆以上と評価されています。
- 日本のソフトウェア開発者の労働力は約57万人と推定されており、さらに増加しています。⁷
- 世界のスマートフォン所有者63億人は、2021年に2,300億のアプリをダウンロードしました。
 - 上位のアプリダウンロード数(ゲームを除く):⁸
 - ビジネス関連のダウンロード数121億3,000万件
 - 金融関連のダウンロード数58億7,000万件
 - 生産性関連のダウンロード数48億7,000万件
 - 健康とフィットネス関連のダウンロード数24億8,000万件
 - 教育関連のダウンロード数9億5,000万件

d. ソフトウェアプラットフォームにおける競争法の適用：二面市場分析

i. ソフトウェアプラットフォームと市場の定義

⁷ <https://nextbillionusers.google/research/africa-developer-community-2021/#>.

⁸ <https://sensortower.com/>.

市場支配力と市場の特徴が競争に対して不利な影響を及ぼすかどうか、特に小企業に与える影響について判断する前に、適切な市場定義が行われるべきです。DMCHの市場定義においては、独占禁止法の基準である代替品の存在などを考慮する必要があります。しかし、そのような分析は客観的な事実に基づいていることが求められます。従来の独占禁止法の分析は、多くの場合、多面市場であるプラットフォームに簡単に適用することができません。

多面プラットフォームは、従来の市場とは異なる重要な特徴を持っています。なぜなら、プラットフォーム開発者の施策や価格設定が市場の一方の側に影響を与えることがあるからです。例えば、市場の一方の側で参加者数や品質を向上させるための投資は、他方の側が求める価値を生み出します。双方向プラットフォームが提供するサービスの価値は、プラットフォームの両側に参加する人数が増えるにつれて、増加します。したがって、プラットフォーム企業は、自社の品質と広告だけでなく、ネットワーク上で活動するベンダーの品質と広告にも注意を払わなければなりません。⁹

従来、双方向市場（例：新聞）における独占禁止法の分析は、ネットワーク効果の影響が限定的であるため、市場の片側に焦点を当てることが一般的でした。しかし、ソフトウェアアプリ配布プラットフォームなど、関連する需要と価格設定によって間接的なネットワーク効果が増加する場合には、関連する独占禁止市場の両側を含めることが適切です。DMCHはデジタルプラットフォームを双方向市場として特徴づけていますが、¹⁰モバイルプラットフォーム市場では、1つの取引を実行するために少なくとも3つの異なる市場（無線通信事業者を考慮するとおそらく4つ）を考慮する必要があります。しかし、多面プラットフォームで取引の両側に明らかな競争が存在する場合でも、取引の一方の側における「小規模だが有意な非一時的価格上昇測定」（SSNIP）などの従来の概念を利用すると、反トラスト法の誤用につながる可能性があります。DMCHは、ケースバイケースの市場定義に柔軟性を提供し、多面的なデジタルプラットフォームに対して独占禁止法を適切に適用することが推奨されています。過去の経済や法的手法に加えて、新たなアプローチも多面プラットフォームの複雑さに対応するために活用されるべきです。

DMCHは現在存在する著名なデジタルプラットフォームを認識しています。しかしながら、App Associationは、この議論を補完するために、数多くの消費者と企業向けのユースケースを提供するデジタルプラットフォームの幅広さと多様性についてさらに議論することを求めています。また、それらが開発者や顧客を獲得するためにどのように競合しているのかについても探求する必要があります。DMCHは、「アプリストア」というリストでAppleとGoogleの2つのプラットフォームに焦点を当てることを選択しましたが、開発者にとって市場は遥かに広く、ユースケースと潜在的な顧

⁹Mark Rysman、*双方向市場の経済学*、23 J. Econ.Persp.125, 136 (2009)。

¹⁰暫定の要約報告書、24 段落、8 ページ目。

客ベースに基づいて最も望ましい選択肢は異なるでしょう。確かに、**Apple** と **Google** のアプリストアは、**App Association** が他の箇所で議論されているように、開発者にとって非常に価値があります。これらのストアによって、開発者は諸経費とコンプライアンスの負担を減らすことができます。また、内蔵された顧客の信頼、市場への迅速なリリース、広範な配布と市場へのアクセスの拡大なども実現できます。これらのプラットフォームはアプリ開発者が世界中のユーザーと関わり、アプリの可視性を確保するための一元化されたフレームワークとなっています。ただし、**App Association** のメンバーは開発者向けにさまざまな追加オプションを常に活用しています。ゲーム開発者は **Epic** や **Steam** などのプラットフォームを選択することができますし、企業開発者は数百もの独自のカスタムプラットフォームを利用することもできますし、独自のプラットフォームを作成することも可能です。さらに、一般のユーザーにアプリを届けたい開発者にとっては、特にプラットフォーム上で提供されているものとは異なる種類の配信サービスや検索サービスを求める場合には、ウェブを利用することも選択肢の一つです。また、ソフトウェア開発者は、**Facebook** で広告を出したり、製品を **Amazon** を通じて配布したり、さまざまなプラットフォームを活用することもできます。ただし、**App Store** や **Google Play** などのソフトウェアプラットフォームと、情報を提供しデータによって支えられるソーシャルメディアプラットフォームや「アグリゲーター」との間には重要な違いがあることを注目する価値があります。例えば、**Facebook** や **X**（以前は **Twitter**）などのアグリゲーターは、情報や他の人々と人々を結び付ける役割を果たし（その過程で貴重なデータを生成します）、一方で **Google Play** ストアや **Apple** の **App Store** は、消費者やアプリ開発者が直接取引を行うマーケットプレイスを提供しています。これらの違いは、開発者が一つのモデルを他よりも好む場合があることを示しており、**DMCH** にはソフトウェア配布プラットフォーム間の幅広い競争を認識し、その競争がプラットフォームの機能向上と価格引き下げにどのように寄与しているかを強く要望します。

確かに、**DMCH** の最終報告書には、ソフトウェア配信プラットフォームやアプリストアの行為に関連して、大手プラットフォームが新しいまたは小規模な競合プラットフォームに対して企業が登録する意欲を妨げる具体的な例は含まれていません。開発者は複数のプラットフォームを選択することができますが、完璧なソフトウェア配布プラットフォームなどは存在しません。一部のアプリ開発者は、開発者サービスを利用するためにプラットフォームに料金を支払っており、それらのサービスが自分たちのニーズに応えることを期待していますが、すべての開発者が同じサービスを必要とするわけではありません。オンライン企業が消費者に対してデータの取り扱いについて明確に伝える必要があるように、プラットフォームも開発者に対して自社の利用規約の要件と詳細を明確に定義する必要があります。例えば、プラットフォームが開発者ガイドラインを変更する際には、明確に伝え、開発者が変更が彼らや顧客関係にどのような影響を与えるかを理解するようにしなければなりません。**App Association** は、その小企業開発者コミュニティを代表して、これらの領域の改善に向けて絶えず闘っています。

ii. ソフトウェア配布プラットフォーム、市場支配力、独占力

市場が適切に定義されたら、DMCHの独占禁止法の分析は、競争に対する市場の特徴が悪影響を与えるかどうかを知るために、市場支配力と独占力を判断する必要があります。市場支配力と独占力は関連する概念ですが、同じではありません。市場支配力は、競争市場で請求される価格よりも高い価格を売り手が設定できる能力です。一方、独占力は、企業が価格を制御し競争を排除する力を持っている状態です。政策立案者や執行機関は、この2つの概念を程度の問題として区別するべきですが、独占力はより高い程度を指します。ただし、企業が市場支配力や独占力を持っているだけでは、競争に対する悪影響を見つけるには十分ではありません。DMCHは、企業が自社製品を不当に評価し、それによって消費者や競合他社に損害を与えていることを証明する必要があります。このような悪用の証明は、適切な独占禁止法の措置が必要かどうか、そして必要な場合にはどの程度必要かを正しく判断するために重要です。App Associationは、DMCHの分析が市場支配力と独占力の両方を明確に定義し、探求するよう要望しています。

プラットフォームは、さまざまな経済分野で重要な役割を果たしており、売り手向けにサービスのセットをまとめて提供し、それらの売り手を特定の買い手カテゴリーと結びつけています。日本の独占禁止政策は、市場支配力の評価がより包括的であり、市場シェアだけに頼らずに他の要素に依存すべきであることを反映すべきです。また、新しいデジタルプラットフォームが、複雑なソフトウェアプラットフォームに従来の独占禁止法の事例を適用することは適切ではないことを示しています。基本的な市場シェア（ユーザーベースの相対的な規模など）への過度の依存は、シェアと権力を誤って同一視し、同一プラットフォーム上で複数のサービスから利益を得る能力、代替の障壁の低さ、新たな競合他社による市場参入の容易さなど、マルチサイドプラットフォームの独自の特徴を無視するものです。これらの特性によって、ユーザーのロックイン効果が最小限に抑えられます。さらに、適切な独占禁止法の分析は、問題となっている独占力が一時的なものではないことも示す必要があります。このような判断は、再び事実に高度に依存し、厳格で客観的な経済分析に基づいた包括的なものでなければなりません。私たちはまた、DMCHおよび他の関係者に対して、自社の利益のために単に調和のとれたアプリエコシステムを破壊しようとする異端の日和見主義企業による未検証の主張に依存することを避けるよう強く警告します。現在進行中の訴訟も含まれます。

iii. 市場のソフトウェア側

ソフトウェアプラットフォーム市場の異なる側面に目を向けると、一般の人々にとって最も目に見える側面は、ソフトウェア販売業者（アプリ開発者）がソフトウェア消費者（企業および個人消費者）に販売する側面です。DMCHの証拠ベースとApp

Association の経験は、ソフトウェア市場の側面において強力で活発な競争を反映しています。

App Association は、DMCH の暫定の要約報告書におけるプラットフォームによる自己優先化の議論を高く評価しています。¹¹ソフトウェア配布プラットフォームの特異性を考慮すると、自己優先化を一律に特徴づけることは避けるべきです。なぜなら、自己優先化は競争を促進する垂直統合の好例となる可能性があるからです。私たちは DMCH に対して、垂直統合や自己優先が消費者にとって効率性の向上、品質の向上、またはコストの削減につながる可能性がある場合、ユーザーが別のプラットフォームに簡単に切り替えることができれば独占禁止法の問題は最小限に抑えられると結論付けるよう強く求めます。スマートフォンが音楽プレーヤーやカメラ、マルチモーダル通信デバイスでもあることを考慮すると、これらの機能の一部に焦点を絞ることなく、それらがデバイスに統合されていることにも注意する必要があります。さらに、消費者が自己優先化が消費者にとって悪影響であると示される場合、競争が規制の役割を果たすことが期待されます。なぜなら、そのような消費者は低い切り替えコストのため、プラットフォームを離れることができるからです。自己優先化に関する独占禁止法の調査は、一般に、問題企業が市場支配力を持ち、その市場支配力を利用して競争と消費者に害を与えている場合にのみ適切です。実際、DMCH によると、この調査では日本のアプリ開発者がアプリの自己優先化に関して懸念を示していないことが指摘されています。¹²

¹¹暫定の要約報告書、45～50 段落、15～16 ページ目。

¹²暫定の要約報告書、96 段落、35 ページ目。

iv. 市場の開発者サービス側

同様に、DMCHには、その証拠と App Association の経験が、市場の開発者サービス側において強い競争があることを示す結論と一致しているということを確認するよう促しています。DMCH は特に、この市場の側面におけるデジタルプラットフォームの活動に対して独占禁止法が過剰に適用されるような言及に対して慎重である必要があります。一部の企業は、競合他社を罰するために独占禁止法を利用し、その際に自社の問題を大げさに誇張する傾向があります。例えば、独占禁止法の介入を支持する立場の人々は、ソフトウェアプラットフォームが開発者に提供するサービスの費用を指摘して、政策立案者に独占禁止法の適用範囲を拡大すべきだと主張しています。彼らは、開発者サービスの支払いの公正さを示すために、ソフトウェアの配布コストと支払い処理のコストを比較しますが、支払い処理はプラットフォームが提供するサービスの一部であり、即座の供給の数億台のデバイス、アプリストアを通じたマーケティング、プラットフォームに組み込まれたプライバシー機能、知的財産保護の支援、およびプラットフォームに組み込まれたセキュリティ機能など、さまざまなサービスが含まれていることをご説明します。App Association は、プラットフォームへの開発者サービスの費用に関する苦情は、より重要性の低いサービスと比較されているために誇張されており、開発者サービスの価格を削減するための新しい規制制度の創設や独占禁止法の拡大が正当化されないと DMCH に結論付けるよう強く促しています。

反対派が示す競争への損害の他の証拠としては、ソフトウェアが無料でないにもかかわらず、オープンインターネット上で無料で利用できるということが挙げられます。プラットフォーム上でソフトウェアの配布にはコストがかかります。先述の通り、オープンインターネット上でソフトウェアを販売するには、ソフトウェアプラットフォームがバンドルしている複数のタスク（マーケティング、知的財産の取り締まり、プライバシーコントロール、セキュリティ機能、支払い処理など）を販売者が担当する必要があります。さらに、それを額面通りに受け取った場合でも、この前提は都合の悪い特徴を持ちます。つまり、オープンインターネットでのソフトウェア販売は、プラットフォームでのソフトウェア販売の代替となり得るという逆の立場を証明してしまうということです。特に、ソフトウェアプラットフォームの反対派は、ソフトウェアプラットフォームの要求に従わざるを得ないと主張しながら、実際には代わりに開かれたインターネットでソフトウェアを販売しているため、ソフトウェアプラットフォームの要求に従う必要がないことを公然と認めています。この内部の矛盾は見過ごされることが難しく、観察者はおそらくソフトウェア販売業者には選択肢があることを把握しているはずです。実際、多くの他の開発者は、反競争的な行為を主張せずに、プラットフォーム間で移行を行ってきました。代替手段は、同一である必要はありませんが、市場経済では一般的であり、健全な競争の兆候となる傾向があります。

これらの議論から政策立案者や執行機関が得るべきもう一つの結論は、政策立案者が反トラストの懸念を装いながら資金力のある競合他社による利己的な行動に警戒すべきだということです。最も声高に主張している者たちは、アプリ業界を代表している

ように思われるかもしれませんが、実際には競合他社を弱体化させるために独占禁止法や他の政策手段を利用しようとする大企業が多いのです。現在、最大のソフトウェアプラットフォームは、企業の規模や政治的影響力に関わらず、開発者サービスに対して（収益の割合として）同じ料金を請求することが一般的です。また、場合によっては小規模な開発者に対してはそれよりも安い料金を請求することもあります。私たちは、**DMCH**（特定の組織や情報源を指すのか不明です）が、ソフトウェア配布プラットフォームへの手数料を支払わずに利用している開発者の大多数について、直接的に言及していないことに注目しています。ただし、**DMCH**は、手数料の削減が時間とともに起こってきた競争やその他の圧力を認識しています。開発者がソフトウェア配布プラットフォームへ支払う手数料の客観的な評価は、**DMCH**の意思決定において重要であり、その報告書を修正する必要があると主張しています。開発者とプラットフォームの関係に政策立案者が介入すれば、最大のソフトウェア企業は利益を得る一方で、**App Association**が代表する小規模開発者は不利な状況に置かれる可能性もあるため、慎重に検討すべきです。大手ソフトウェア会社が政策立案者を説得して、ソフトウェアプラットフォームに対し、より良い一回限りの取引を要求するよう説得した場合、**App Association**のメンバーとそのクライアント、顧客は、これらの大手企業の割引の結果として生じる費用を補填することを強いられます。さらに問題を複雑にすることに、**App Association**のメンバー企業の多くは、これらの大企業と競合しているため、市場の障壁を高めることで大企業に与えられる利益は、**App Association**のメンバー企業に直接的な不利益をもたらすこととなります。

このような競争状況に関する独占禁止法への懸念はしばしば誇張されていますが、競争分析は常に最終的な判断基準とはならず、独占禁止法の懸念は他の政策の優先事項と相反する場合があります。例えば、ソフトウェアプラットフォームが消費者のプライバシーを保護するために行っている措置について、政策立案者は懸念を表明しています。あるケースでは、アプリが実行されていない場合でも消費者の位置を追跡する機能を制限する決定をしたソフトウェアプラットフォームが、独占禁止法の懸念に直面しました。擁護者は、ソフトウェア会社やプラットフォームにプライバシー慣行の改善を求めるため、特に位置データに関しては、常に圧力をかけています。彼らはしばしば企業がどのように個人情報を収集しているかを指摘しています。実際には、プラットフォームレベルでのプライバシーコントロールは、すべてのアプリまたは特定のアプリに対して収集ルールを設定しやすくすることで、この認識された問題に対処しています。

政策立案者は長い間、企業が製品やサービスの設計においてプライバシーを組み込むべきであるとの立場を明確にしてきました。それに従って、プラットフォームのオペレーティングシステムからのプライバシープロンプトの目的は、消費者を混乱させて意図しないよりも多くのデータを提供するオプションを選択させることではありません。そのため、アプリが実行されていない状態でも位置データを提供することを容易にすることが、データの保護よりも優先されることはありません。なぜなら、それは特定のアプリ開発者を支援するためであり、プライバシーをデザインに組み込むとい

う政策の原則に反するからです。さらに、よりプライバシー保護に優れたアプローチを取るソフトウェアプラットフォームは、他のプラットフォームと競争する上で差別化される可能性があります。これらのプラットフォームは、開発者が機密データを収集しやすくするとされる他のプラットフォームとは異なるアプローチを取っています。こうした政策のもつれを解決するには、消費者にとって何が最も効果的であるかに焦点を当てる必要があります。独占禁止法は本来、消費者の福祉に対処するものであり、競合他社に利益をもたらすことを目的としていません。したがって、もしプラットフォームが独立開発者の提供する製品よりも消費者が好む提供をしている場合、政策立案者は、強力な競合他社の苦情がその選択肢を法律で制限する必要性を問うべきです。

App Association のメンバーは参入する市場を厳選していますが、積極的に競争しています。そして、強力でリソースが豊富な競合他社の存在だけでは、必ずしも参入意欲を完全に抑えることはありません。豊富なリソースを持つことは、競合他社であるかどうかに関わらず、明らかな利点ですが、私たちのメンバー企業は、差別化された製品を提供しニッチな市場を埋めることや、価格競争による競争力、または単純に大手競合他社を巧みにかわすことで存在しています。アプリストアにおけるカメラアプリの継続的な存在と成功は、企業がプラットフォームと直接的に競合している事例です。アプリストアにおけるカメラアプリの継続的な存在と成功は、企業がプラットフォームと直接的に競合している事例です。DMCH の調査結果に関して、ソフトウェア配布プラットフォーム自体が主に可能にしてきた顧客獲得における「先行者」の利点についての懸念を述べます。¹³ なぜなら、DMCH の議論が、プラットフォームと開発者の間のトレードオフについての説明がなく、それがプラットフォームの信頼性を維持するために開発者が提供する資金との関係を説明していないからです。私たちは、DMCH の最終報告書には、このトレードオフに関する議論が含まれることを強く求めます。これは、ソフトウェア配布プラットフォームの発展と利便性を総合的に理解するために不可欠な要素です。

しかし、競合するサービスを提供する企業が、より大きな企業に買収されることは決してないとは言えません。小規模企業には主に 3 つの成功の定義があります。小規模企業の成功には主に 3 つの定義があります。1 つは会社を次世代に引き継ぐこと、もう 1 つは大企業に買収されること、そして（非常にまれな場合ですが）初めての公開株式 (IPO) です。それらの選択肢の中で、買収されることが経営者と消費者の双方にとって最も良い選択肢となることが多いです。消費者のためにより良い製品やサービスを提供するための買収は、一部の企業にとっては自然で有益な結果であり、競争の観点からも健全です。

¹³暫定の要約報告書、63～65 段落、21～22 ページ目。

e. 小企業アプリ開発者に対する消費者の信頼を築き維持することにおけるプラットフォームの役割

最初は、開発者たちはプラットフォームに参加することに消極的で、そのモデルが自分たちが迅速にアプリをリリースし、アプリを改良するというニーズに対応できないのではないかと心配していました。しかし、成功したプラットフォームは、アプリ開発者に広範な消費者へのアクセスを提供することで、アプリのエコシステムを変革しました。プラットフォームは、アプリ開発者に対して世界中の数十億のアプリユーザーとの関係構築と広がりを提供する中心的な枠組みを提供します。参入障壁とコストが低いため、新興のアプリ開発者や確立された開発者の双方が成功を収めることができます。

開発者がプラットフォームに対して配信やマーケティングなどの様々なサービスの料金を支払う開発者サービス市場も重要な要素です。この市場も激しい競争が展開されています。前述の通り、市場ははるかに広範で、さまざまなプラットフォームを含んでいます。DMCHは、ユーザーエクスペリエンスの完全性が他のデジタルプラットフォームとの競争における差別化の手段であることを認めています。App Associationは、DMCHが示した結論を再検討するよう要求しています。特に、暫定の要約報告書の35番目から37番目の段落は、以下で詳しく述べられているソフトウェア配布プラットフォームへのアクセス制限の理由について十分に探求されていないと指摘しています。

i. サイバーセキュリティとプライバシー、著作権侵害、データの管理と移行におけるプラットフォームの役割

スマートフォンやソフトウェア配布プラットフォームが登場する前、ソフトウェア開発者は消費者の信頼を築くために時間と膨大な費用を費やしました。その信頼は、製品を市場に投入するためにソフトウェア開発者にとって不可欠であり、今もなお重要です。多くの開発者は、自社のソフトウェアに広く知られたブランドを持っていませんでした。モバイルプラットフォームが普及する以前、ソフトウェア開発者はしばしば信頼の壁を乗り越えるために、製品を評判の高い企業に提供する必要がありました。デジタル配布が可能なシェアウェア製品でさえも、消費者の信頼を得るためには実績のあるブランドと提携することが一般的でした。現在、消費者はこれらのようなゲームをプラットフォーム上で無料でダウンロードすることができます。これらのプラットフォームは、製品の販売に伴う大きな経費を軽減するだけでなく、消費者に対してより簡単にアクセスすることができます。今日、消費者の信頼は継続的な維持と警戒が必要であり、その信頼を失うことはプラットフォームと開発者の両方にとって損害をもたらします。

多くの消費者は、個人情報保護とセキュリティを重要な要素と考え、ソフトウェア配布プラットフォームとの関わり方や利用場所を選ぶ際に重視しています。互いに競争し、消費者と開発者の両方を引き寄せるために、主要なプラットフォームは悪意のあるアプリに対する高度な初期防御策を提供する必要があります。最後の防御ラインであるデバイスのオペレーティングシステムがアプリの活動をブロックすることを期待して、ユーザーに悪意のあるアプリをダウンロードさせるのではなく、最も競争力のあるプラットフォームは、アプリが消費者にアクセスされる前にマルウェアのスクリーニングプロセスを利用しています。また、このようなプラットフォームは、ユーザーのプライバシーを危険にさらす可能性のある不要なアクセス許可の要求をアプリが防止することで、さらなる保護を提供しています。

ii. 著作権侵害への対処におけるプラットフォームの役割

プラットフォームが登場する以前、ソフトウェア開発者は知的財産（IP）を著作権侵害や盗難から守るのに苦勞していました。ソフトウェア企業は製品を小売店で保護する上で重大な課題に直面しました。なぜなら、ライセンスコードが有効である間は盗まれやすく、商品の保護が困難だったからです。開発者が市場に製品を出すために大きな障壁を乗り越えると、著作権侵害や盗難の脅威に直面し、ビジネスの規模を制限し、利益を減少させる結果になりました。2006年においても、ソフトウェア開発者は平均で年間9億8,600万円の収益を失ったと推定されていました。

プラットフォームが提供する紛争解決手段を活用する前、ソフトウェア開発者は知的財産権侵害の訴訟による重大な負担を負っていました。訴訟による法的費用だけでなく、数か月または数年にわたって企業の問題から時間を奪われ、正当な知的財産権所有者は毎月数千ドルの費用を負担していました。さらに、侵害が海外で発生した場合、ソフトウェア開発者は外国の司法制度に頼るしかなく、中には法の支配や公平性の欠如している場合もありました。ソフトウェア開発者や著作権保持者は、プラットフォームが提供する紛争解決手段を活用することで、製品の配布と品質の保護を効果的かつ費用効果の高い方法で行えるようになっていきます。

これらのプラットフォームの利点にもかかわらず、一般のユーザーに届けたい開発者にとっては、ウェブを利用することも代替手段となります。特に、プラットフォームで利用できるものとは異なる種類の配信や検索サービスを求める企業にとっては、ウェブが選択肢となります。上述のように、開発者は異なるモデルを好む場合があるため、ソフトウェアプラットフォーム間の違いは、配布方法のマーケットにおける多様性を示しています。

ソフトウェアプラットフォームの安全性とセキュリティは、特にエンタープライズアプリ開発者にとっては、開発者サービスの重要な要素です。ソフトウェアプラットフォームのセキュリティ機能は、その存在の過程で大幅に向上してきましたが、新たな手法や脅威に対応するためには、継続的に適応する必要があります。かつてはデバイ

スを解除するために4桁のパスワードだけで十分でしたが、現在のデバイスは生体認証に対応し、ソフトウェアプラットフォームはこれらの認証手段を開発者にも提供しています。これにより、開発者は顧客に高度なセキュリティ対策を提供し、信頼を築き維持することができます。ただし、サイバーセキュリティの専門家とハッカーの間の攻防戦は終わりませんし、セキュリティは脅威に対抗するために常に進化し続ける必要があります。一部のプラットフォームはデバイスのセキュリティを制御していないものもありますが、開発者はプラットフォームのセキュリティ機能が関連するハードウェアとシームレスに連携し、全ての攻撃ベクトルに対応できることを求めています。ソフトウェアプラットフォームは、脅威が発生する場所に関係なく、プラットフォーム全体の開発者を確実に保護するために脅威情報の共有と収集能力を向上させるべきです。また、消費者だけでなく、開発者や彼らのクライアント、ユーザーを守るために重要なセキュリティ更新を迅速に承認し、展開する必要があります。

App Association のメンバーシップ全体では、消費者のデータは関連する法律と規制に従って収集されます。これには、「アプリの機能のみ」や「機能とターゲット広告」といった目的が含まれます。繰り返しになりますが、私たちのメンバーが利用できるプラットフォームの幅広さにより、経験や実践方法はプラットフォームごとに異なる場合があります。**App Association** は、企業が製品やサービスにプライバシーを早い段階から組み込むことを重要視し、責任ある透明なデータ管理に取り組んでいます。プラットフォームのオペレーティングシステムからのプライバシープロンプトは、消費者が自分のデータがどのように収集・利用されるのかを情報を得て明確に判断できるようにする必要があります。競争の視点だけで問題を考えることは、完全な視点ではありません。また、よりプライバシーを保護するアプローチを取るソフトウェアプラットフォームは、敏感なデータの収集を容易にする他のプラットフォームと競争上の差別化を図っています。こうした政策のもつれを解決するには、消費者にとって何が最も効果的であるかに焦点を当てる必要があります。日本の独占禁止法自体は、競争と消費者福祉に対する悪影響に正当に対処しています。したがって、もしプラットフォームが独立開発者の提供する製品よりも消費者が好む提供をしている場合、**DMCH** (およびその他の政策立案者) は、強力な競争他社の苦情がその選択肢を法律で制限する必要性を問うべきです。

App Association のメンバーは、提供するサービスの機能に合わせたデータを収集し、法律や規制、および関連するプラットフォームに準拠しています。また、**App Association** のメンバーは、収集した機密データを保護するために、エンドツーエンドの暗号化などの最新の技術的な保護メカニズムを使用するために努力しています。さまざまなプラットフォームには、消費者自身がプライバシーをより細かく制御できる機能が組み込まれており、**App Association** はこれをサポートしており、消費者からの信頼を高めることができます。**App Association** は、メンバーと協力して、消費者とのコミュニケーションに使用されるプライバシーポリシーが次の3つの重要な原則を反映していることを確認しています：(1) ポリシーは明確で透明であり、データ収集の実践だけでなくデータ保護の実践も明示されている必要があります。(

2) ポリシーは提携している広告主、アナリティクスサービスなどの第三者について明確に説明し、彼らが消費者のデータにアクセスし、それをどのように処理するかを説明する必要があります。(3) 消費者は合理的な範囲で自分のデータにアクセスし、変更や削除を行うことができる権限を持つ必要があります。

私たちは、DMCH に対して、違法なコンテンツや知的財産権の問題に取り組むための措置を講じているデジタル経済の関係者、およびそれらの取り組みに依存している関係者との綿密な協議を行うことを強く推奨します。これは、著作権侵害を管理し、違法コンテンツに対処する能力に重大な影響を及ぼす可能性のある提案を進める前の重要な手続きです。

iii. データの管理性と移行のサポートにおけるプラットフォームの役割

プラットフォームが消費者のアカウントを介して購入を可能にする取り組みや、ソフトウェア配信プラットフォーム間の切り替えコストの低さにより、消費者はデータとサブスクリプションを管理しやすくなりました。これにより、新しいデバイスに移行したり、家族と共有したり、購入履歴を確認したり、親制限を設定したりすることが容易になりました。この中央集権化は、利便性を提供するだけでなく、不正な開発者と金融情報を共有することから生じるサブスクリプションやデータの詐欺、その他の違反から消費者を保護するのに役立ちます。そのため、消費者は異なる開発者によって作成された複数のプラットフォーム間でデータとサブスクリプションを管理する必要がある場合よりも、より多くのアプリをダウンロードし、アプリ内での購入にもっとお金を使う傾向があります。

厳格な基準やアプリレビュープロセス、アプリ内の支払いは、消費者の信頼を築き、小規模なアプリ開発者でもプラットフォームを通じて広くアプリを配信することができるようになります。実際に、ユーザーがプラットフォームを信頼すると、新しいソフトウェアアプリを試す意欲が高まり、小企業の開発者にとってもより多くの機会が生まれます。この組み込まれた消費者の信頼は開発者をプラットフォームに引き寄せ、利用可能なアプリの数と品質の持続的な成長をもたらしています。そして、DMCH が検討している両面プラットフォームの商業的な現実、独占化や反競争的な行動といった根拠のない主張に矛盾しています。

関連して、プラットフォームのランキングや特集における透明性は、私たちのメンバーにとっては役立つものですが、プラットフォームでの成功にとって「重要」とまでは言えません。プリストアのランキングに関するさらなる洞察は有益ですが(例: 技術仕様、ビジネスユーザー向けの利用可能なツールなど)、ソフトウェアプラットフォームは、ランキング固有のアルゴリズムなど、関連するすべてのビジネス運営の詳細を開示することを適切に避ける可能性があります。欧州委員会(EC)などの他の規制機関は、透明性のスコアカードなど、この分野でのさまざまな義務を提案しています。それには、説明内容、ランキング、およびデータの収集/使用状況などが含ま

れます。App Association は、進化し、透明性が高まり、小企業の開発者に利益をもたらしているアプリストアランキングに過度な義務を押し付ける新しい仕組みに強く警告します。

i. データの管理性と移行のサポートにおけるプラットフォームの役割

アプリメーカーは、プライバシーを最初から設計に組み込むよう努めるだけでなく、全ての能力を持つ人々が効果的にそれらを使用できるようにするという強い動機も持っています。たとえば、神経疾患を持つ患者のリモートスクリーニングやモニタリングを支援するアプリの開発者は、認知障害を持つ人々がそれを効果的に使用できるようにする必要があります。同様に、家の見学に利用される拡張現実アプリは、視覚障害を持つユーザーに対しては画面の内容を音声で説明する機能を搭載することができます。

小規模なアプリ会社にとって、これらの機能は過去には消費者自身が独自に追加するためのものであり、アプリ自体に統合される実用的なオプションとは言い難かったことがあります。一部のスクリーンリーダーの例では、視覚を必要とする場合があり、設定にはソフトウェアの操作にも十分な知識が必要です（ただし、一部のツールではモバイルオペレーティングシステム上での設定がデスクトップよりも容易かもしれません）。障害のある人々に対して、これらの機能をアフターマーケットのツールとして他の人に頼ることを要求するのは、アクセシビリティを提供する上で費用がかかる方法であり、アプリ企業が製品を開封時にアクセス可能な状態にしたいという理想的な状況ではありません。

この点で、ソフトウェアマーケットプレイスは開発者と障害のある消費者に対して改善の余地を与えており、現代の開発者はこれらのプラットフォームイノベーションに大いに依存しています。例えば、現在のプラットフォームでは、消費者はデバイス上で声のコマンドを使ってプラットフォームをアクティベートすることができます。また、開発者が視覚障害のある人々のために自分で別の機能を作る代わりに、プラットフォームは広範なアプリケーションプログラミングインターフェース（API）に開発者が自由にアクセスできる環境を提供しています。例えば、視覚障害のある人々のためにアプリをアクセス可能にするために、開発者は独自に機能を作る代わりに、VoiceOver API を統合することができます。あるいは、過去の標準的な方法である顧客が別のアフターマーケットツールをダウンロードするという手法に頼ることもできます。

さらに、ソフトウェアプラットフォームが自社の製品をプラットフォーム上で優先することを禁止する提案は、現在の仕組みのままではこれらのアクセシビリティツールの提供を減らしてしまいます。この結果、それらのツールが人々が使用するオペレーティングシステムやデバイスとの統合によって実現可能で効果的かつ手頃な価格になるというメリットが失われてしまいます。その上、これらのツールが市場から姿を消

すと、障害を持つスマートデバイスの所有者は再び主にアフターマーケットのオプションに頼らなければならなくなります。また、これらのオプションの統合にはより多くのリソースが必要となり、組み込み機能オプションに比べて高額かつ必要のないコストが発生することになります。

ii. 強制サイドローディングの可能性とモバイルアプリエコノミーへの害

上述のように、ソフトウェア配布プラットフォームのレビュープロセスは、集団行動の問題を解決します。ユーザーの個人情報悪用して利益を得るいくつかの不正な開発者が存在するかもしれませんが、そのようなアプリをプラットフォームに許可することは、消費者のプラットフォームへの信頼を侵食し（そして使用する意欲を減退させる）可能性があります。小企業の開発者は、ユーザーのプライバシーとセキュリティを保護するためにプラットフォーム上のすべてのアプリを精査するなどの手段を通じて、プラットフォームの価値を維持するプラットフォームの取り組みに依存しています。実際、データの収集と保存に関連してデータのセキュリティとプライバシーを保護する措置を積極的に要求するこのようなプラットフォームの取り組みは、エンドユーザーの信頼を獲得および維持する必要がある開発者に広く利益をもたらし、同じエンドユーザーのプライバシーを保護する主要な手段となります。この力関係は、開発者コミュニティの間で広く支持されています（プラットフォームの利点にアクセスするために料金を支払うことを逃れるために、今日のモバイルアプリエコノミーをひっくり返したい一部の外れ値の開発者にとっては非常に残念なことです）。

一般的に、日本のモバイルデバイスのユーザーは、デバイスのオペレーティングシステムに事前にインストールされているアプリストアを通じてアプリをダウンロードします。オペレーティングシステムとアプリストアがセットになって提供されることで、デバイスのオペレーティングシステムがアプリストアの利用規約を遵守させ、非承認のアプリがデバイスの制御やユーザー情報にアクセスすることを防ぐことができます。残念ながら、アプリエコノミーの中でいくつかの最大手企業が、政策立案者を募って、ソフトウェアプラットフォームが消費者がメインのアプリストア以外からアプリをダウンロードする能力を管理することを禁止するよう求めるキャンペーンを開始しました。言い換えると、彼らは政府に対して、ソフトウェアプラットフォームにサイドローディングを許可するよう要求し、一部の提案では、プラットフォームがサイドローディングアプリの潜在的な危険性について消費者に警告することさえ禁止するよう求めています。

特に、2つの主要なソフトウェアプラットフォームは、消費者に損害を与える可能性のある未調査のソフトウェアのサイドローディングを防ぐために堅牢な対策を講じています。たとえば、iOSではサイドローディング（メインのアプリストア以外からソフトウェアをスマートデバイスにダウンロードすること）が禁止されているため、

Apple の App Store の利用規約では著作権侵害が禁止されています。そのため、コンテンツを盗むようなサイドローディングされたアプリを iOS デバイスにインストールするのは困難です。同様に、Android も著作権窃盗犯にとって問題となります。Google Play ストアでは、著作権侵害に関与したり、著作権侵害を助長したりするアプリも一般に拒否されます。また、現在の Android のデフォルト設定では、サイドローディングは許可されていません。ただし、ユーザーは設定に入り、「不明なソース」からのサイドローディングを一つずつ許可することができます。

サイドローディングを防止するソフトウェアプラットフォームの機能は、サイドローディングされたアプリにインストールされたマルウェアを使用して個人情報にアクセスし、犯罪行為を行う悪意のある攻撃者から消費者を保護します。さらに、個人から大手エンターテインメント企業に至るまで、著作権所有者は現行の法律に基づいて利用可能なツールを使用して、偽造アプリや映画、音楽、テレビを違法にストリーミングするアプリを削除しています。それでも、サイドローディングされたアプリは、主に無料であり、最も人気のあるストリーミングやテレビ番組を含む、料金を支払わずにコンテンツにアクセスできるという点で消費者に魅力を持っています。ソフトウェアプラットフォームに対して、未検証のソフトウェアを許可するための法的な義務や裁判所の命令は、著作権所有者とその顧客にとってコストがかかることとなります。

サイドローディングを禁止するプラットフォームに対する政府の介入案は、通知と削除手続きの効果を弱めることとなります。（例えば、違法なアプリを削除するために特定の対策を実施するオンラインサービスプロバイダーに限定的な免責を提供する法律など、著作権所有者からの侵害物の削除要求に迅速に対応する措置を講じるオンラインサービスプロバイダーを支援する法律を含めます）。私たちは、DMCH (およびその他の政策立案者や関係者) に対して、ソフトウェアプラットフォームでモバイルデバイス上のアプリまたはアプリストアを許可する必要がある場合、日本の法律に基づく削除がいかにか非効果的であるかを検討することを強く求めます。たとえば、偽の Disney+ を装った映像コンテンツの窃盗に特化した詐欺師が、消費者に対してサイドローディングを行わせ、可能な限り多くの個人デバイスにマルウェアをアップロードしようとする場合、サイドローディングを容認する提案では、Apple のようなプラットフォームがそのアプリを削除したり、デバイスの機能や個人情報へのアクセスを遮断したりすることができなくなります。なぜなら、そのアプリは名目上、Apple TV+ と競合するからです。たとえ Disney が削除通知を提出したとしても、違法の推定は適用されます。このような状況では、プラットフォームは手を縛られ、削除要請に対する遵守による法的責任を負う可能性があります。これにより、プラットフォームが違法なコンテンツに対処する能力が事実上なくなってしまう。

アプリストアに対する政府の命令によって未審査のサードパーティ製アプリがスマートデバイスに許可されるようになると、消費者のマルウェアのリスクが増し、ハッカーがユーザーの個人情報にアクセスする可能性が高まります。サードパーティ製アプ

りをサイドロードしたい消費者の大半は、デバイスを「ジェイルブレイク」するか、デバイスの設定を使用して信頼されたアプリのダウンロードを許可する必要があるかもしれません。この制限は、悪意のある攻撃者が無知な消費者にアクセスするのを防ぐための簡単で効果的な障壁を提供します。偽造ソフトウェアアプリは、消費者データの損失、サービスの中断、デバイスの誤作動、コンテンツへのアクセスの喪失、デバイス保証の無効化、個人情報盗難、詐欺、さらには著作権侵害による民事および刑事訴追につながる可能性があります、実際に引き起こされます。

消費者にとってのコストは明らかに大きいですが、企業の評判や収益への損害も同様です。コンテンツやサービスを提供する企業は、顧客の保護に強い関心を持っています。著作権侵害や偽造ソフトウェアアプリはエンドユーザーの信頼を脅かし、評判悪化につながる可能性があります。これらのコストを定量化するのは難しいかもしれませんが、それでも否定することはできません。DMCHを含む規制当局が、モバイルエコシステムにおいて偽造アプリを正規のアプリと同等の立場に置かないことが重要であり、消費者が間違ったアプリをダウンロードした場合に危険にさらされることとなります。ソフトウェアプラットフォームは、コンテンツプロバイダーとその顧客の両方に利益をもたらす安全なオンライン市場を提供する上で必要かつ重要な役割を果たします。スマートデバイスを管理するための複数のオプションと柔軟性があることも優れた点です。しかし、サイバー犯罪者がアプリマーケットプレイス内にショップを開設できるようにすると、著作権侵害が増加し、収益が失われ、顧客の不満が増大することとなります。これらおよび上記の理由により、私たちはDMCHに対し、ソフトウェアプラットフォームが偽造アプリやその他の盗まれたコンテンツを削除することを妨げる法律を定めようとしないう強く警告します。具体的には、DMCHに対し、「ソフトウェアアプリストアでは、オンラインでの直接の代替手段は完全に排除することができる(例、Appleアプリストアはデバイス上の唯一のソフトウェアアプリストアであり、サイドローディングは技術的に制限されている)、または、消費者が直接のチャネルを使用する際に抵抗を作り出すことで制限されます(例：サイドローディングに関するAndroidの警告やシステムのオーバーライド要件、および自動更新のないこと)。¹⁴

アプリ審査に関する議論はAppleのApp Storeのみを対象としているが、DMCHは少なくとも、Google Playストアにおける同じ利益を保護するためにアプリ審査に対する同様のアプローチが取られていることを認めるべきですが、Google Playストアに関する議論からは完全に省略されています。Appleのアプローチとは異なる点も似ている点もありますが、これもエコシステム内の多くのソフトウェア配布プラットフォーム間での競争と差別化の手段です。¹⁵

¹⁴暫定の要約報告書、16.1項、5ページ目。

¹⁵暫定の要約報告書 38-39段落、12ページ目。

f. モバイルアプリエコノミーにおける競争健全性の兆候: プラットフォームが新たな市場を開拓

過去 10 年以上、アプリエコノミーは成功を収めてきましたが、次の 10 年はさらに良くなる可能性があります。上述のように、厳選されたアプリストアを通じて配布されるソフトウェアアプリの急激な成長は、無数の消費者および企業の使用事例と市場を積極的に変革し続けています。この成長と雇用の創出は、開発者プラットフォームモデルが依然として成功していることを強く示しています。さらに、アプリエコノミーの成長は持続するでしょう。なぜなら、開発者たちはプラットフォーム以前に存在しなかった新しい製品、サービス、市場を創造し続けているからです。アプリエコノミーの創意工夫の注目すべき例は、新型コロナウイルス感染症のパンデミックとの闘いであり、感染拡大を最小限に抑えるためにモバイルアプリが接触者追跡通知に効果的に活用され、数え切れないほどの命が救われたことです。

おそらく最も重要なことは、さまざまな種類のハードウェアがネットワークに接続されるにつれて、プラットフォームの世界が進化し、拡大し続けていることです。たとえば、ウェアラブルデバイス向けの新しいプラットフォームが登場しています。例えば、つながった家庭用デバイスや自動車によって、異なるプラットフォーム間での相互運用性が進んでいます。これにより、音声アシスタントの機能が他のデバイスと連携できるようになります。これは、単一のプレーヤーが市場の力を握るというプラットフォーム市場の概念に逆行し、開発者のサービスが需要に応じて改善・進化し続けることを示しています。

プラットフォームが開発者に新たな視聴者にアプローチする機会を提供する別の分野は、アクセシビリティツールです。モバイルオペレーティングシステムは、開発者が障害者の生活を向上させるアプリを作成する際に使用できる強力なアクセシビリティツールを備えて構築されています。視覚障害者向けの地図アプリでの音声案内や、言語障害を持つ人々のためのテキスト読み上げツールなど、これらのツールを開発者ツールキットの一部として提供することで、どのアプリもより多くの人々にアプローチすることが可能となります。

デジタルプラットフォーム運営の透明性に取り組む中で、DMCH はアプリ ストアでの特集とランキングの問題を提起しました。App Association のアプリ開発メンバーは、洗練されたユーザー インターフェイスと直感的なユーザー エクスペリエンスのデザイン、アプリの定期的な更新、アプリのローカリゼーションの最適化、障害を持つユーザーによるアプリへのアクセス、レビューの収集、アプリの作成に基づいて紹介されることがよくあります。たとえば、App Store では、App Store 編集チームとの情報共有 (<https://developer.apple.com/contact/app-store/promote/>) は、特集されるための最適な方法となります。Google Play は（編集主導ではなく）アルゴリズム主導です。Google プラットフォームでは、ユーザーに発見され、注目されるようトレンドを起こすことがより重要であり、アプリのタイトル、ダウンロード数、高評価、価格が検索ランクを決定する主要な要素となります。他のプラットフォームは異なるアプローチを採用しており、プラットフォームが相互に競合するため、それが差別化要因となります。

一般に、アプリ ストアでのランキングや特集などのプラットフォームの透明性は、事前に計画を立てて事業の法的確実性を確保する能力を高めるために、メンバーやビジネス ユーザーにとって重要ですが、メンバーの成功にとって重要ではありません。私たちは、DMCH が調査の中でこの問題を検証したことに感謝します。App Association は、透明性には異なるレベルが存在し、一部のレベルでの情報開示は有益であると指摘しています（例：技術仕様やビジネスユーザー向けの利用可能なツール）。ただし、プラットフォームは自身のランキングに関連するアルゴリズムなど、事業運営の全ての詳細を開示する義務を負うべきではないとの立場です。完全かつ完璧な透明性は、検索ランキングの操作を名目上のものにし、アプリストアをスパムでいっぱいにするでしょう。システムを悪用しようとする者に先手を打つために、プラットフォームには検索やランキングのアルゴリズムを最適化し続ける柔軟性を与えることが重要です。。これによって、プラットフォームは常に一步先を行くことができます。

g. プラットフォームの指令が国際貿易に与える悪影響

政策立案者は、DMA（および同様の競争プラットフォームの介入）が、デジタル経済における外国の競争相手、特に日本のデジタルイノベーターとみなされる企業を差別することを目的とした貿易障壁であることを認識すべきです。注目すべきは、米国通商代表部が最近、年次国家貿易推計で DMA をデジタル貿易の障壁として分類したことです。¹⁶ DMA は、モバイルエコノミーの成功と成長を可能にしてきた自由で公正な貿易の原則と条件に反するものであり、他の重要な市場で DMA が複製される可能

¹⁶米国通商代表部、外国貿易障壁に関する国内貿易推計報告書(2023年4月)、以下で入手可能
<https://ustr.gov/sites/default/files/2023-03/2023%20NTE%20Report.pdf>。

性は、イノベーションと雇用創出に対する脅威となります。この結論は、DMA をいくつかの角度から分析することで明らかになります：

- DMA の「ゲートキーパー」の範囲
- 非関税貿易障壁 (NTB) としての DMA 禁止事項
- 世界貿易機関協定に基づく差別禁止
- 世界的な文脈における DMA の貿易上の懸念

DMA の「ゲートキーパー」の範囲。 DMA の範囲は、一見しても差別の懸念を引き起こします。DMA は、欧州委員会 (EC) が「ゲートキーパー」とみなした団体にのみ適用されます。このような決定を行う際、EC は、特定の企業が次の 3 つの定性的基準をそれぞれ満たしているかどうかを分析します。(1) 「内部市場に重大な影響を与えている」。(2) 「ビジネス ユーザーがエンドユーザーに到達するための重要なゲートウェイとなるコア プラットフォーム サービスを提供する」。(3) 「事業運営において確固たる永続的な地位を享受している、または近い将来そのような地位を享受することが予見可能である。」¹⁷しかし、一連の定量的要因により、企業が定性的テストを満たしているという EC の推定が成立します。(1) 過去 3 会計年度の EU での年間売上高が少なくとも 75 億ユーロであった、または前会計年度の平均時価総額または同等の公正市場価値が少なくとも 750 億ユーロであり、および少なくとも 3 つの加盟国で同じコア プラットフォーム サービスを提供する。(2) 昨年会計年度において、EU 内で月間アクティブ エンドユーザーが少なくとも 4,500 万人、年間アクティブ ビジネス ユーザーが少なくとも 10,000 人いるコア プラットフォーム サービスを提供している。および(3) 過去 3 会計年度のそれぞれで、(2) の基準を満たした。¹⁸

定性的要因により、EC は大企業を「ゲートキーパー」とみなし、DMA の対象とする広範な裁量権が与えられていますが、議論の多くは定量的要因に焦点を当てています。定量的要因は定性的要因が満たされているという前提を生み出すからです。この推定は、競合する欧州の同業者を除外しながら、大規模なプラットフォーム企業に適用するように調整されているようです。Spotify などのオンライン マーケットプレイスを運営する欧州最大の企業でさえ、基準を満たしていない可能性があります。Spotify の価値は最近変動していますが、企業価値の基準である 750 億ユーロを依然として大幅に下回っています。ヨーロッパの他の最大手企業は現時点で定性的基準を満たしていないようであるため、DMA がヨーロッパのすべてのプラットフォームを取り上げ

¹⁷デジタル分野における競争可能かつ公正な市場に関する、2022 年 9 月 14 日の欧州議会および理事会の規則 (EU) 2022/1925 および指令 (EU) 2019/1937 および (EU) 2020/1828 の修正、第 3 条(1)は、<https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/1925/oj> 【デジタル市場法 (DMA) 】に掲載

¹⁸ヴァネッサ・アンマリー・ターナー「EU デジタル市場法 – デジタル市場の新たな夜明け？」AMER. BAR ASSOC. Vol. 37、第 1 号 (2022 年秋)、https://www.americanbar.org/groups/antitrust_law/resources/magazine/2022-fall/eu-digital-markets-act/?login (DMA、第 3 条第 2 項を引用)。

ることを断るか、それともほぼすべてのプラットフォームを取り上げることを断るかという文脈で **Spotify** が最も引用される傾向があります。興味深いことに、ブックイング・ドットコムはこの規則の対象となる可能性のある欧州企業として **EU** の政策立案者によって頻繁に引用されていますが、同社はコネチカット州に本社を置くブックイング・ホールディングスの完全子会社であり、規則が適用されるのは非 **EU** 企業であるという事実がさらに強調されています。数字が何を示すかに関係なく、欧州の政策立案者が欧州企業を支援する目的で外国企業を取り上げる意図を持っていたという証拠になります。欧州議会の議員らも同様のことを公的に認めています。¹⁹

このような立法の歴史に加えて、**DMA** は、共通点がほとんどなく、まったく異なる市場で競合するビジネス モデルを持つ複数のオンライン マーケットプレイスとプラットフォームを対象としています。同じ **DMA** 規定が、行動広告から収益の相当額を得ているソーシャル メディア プラットフォームと、販売者と購読者から収益を得ている小売プラットフォームの両方に適用されるという事実は、この範囲の目的が次のとおりであることを明確に示しています。対象事業体が競合する市場の種類や、顧客、競争、または **EU** 域内市場に損害が発生したかどうかには関係ありません。企業の行為から生じる潜在的な危害が共通のルールの対象となるのに十分な類似の属性を有するように、少なくとも同じ種類の市場で競争する企業に対して、競合と消費者への損害を軽減するための規制をもっと調整することを、政策立案者は期待されるでしょう。たとえば、高インフレの時期には、**DMA** で規制されている小売業者とそうでない小売業者間の競争圧力を減らすことは逆効果になる可能性があります。

DMA の立法意図とその定量的要因の両方からの証拠は、**DMA** の範囲自体が **WTO** 協定分析の下で差別の問題を引き起こす可能性があることを示唆しています。貿易およびサービスに関する一般協定 (**GATS**) に基づき、加盟国政府は、他の加盟国の管轄区域に拠点を置く競合他社に対し、国内に拠点を置く「同様のサービスおよびサービス提供者」よりも「不利な」扱いに同意する場合、差別的行為を示す可能性があります。皮肉なことに、**DMA** の柱の 1 つは、プラットフォームを介して提供される独自のサービスについて、対象となるプラットフォームによる優遇措置の禁止です。したがって、**EC** も、**DMA** が軽減と防止を目指しているのと同じ種類の差別行為の責任を負っている可能性があります。しかし、注目すべき違いは、**DMA** の対象範囲が、市場規律によって罰せられない価格引き上げや生産制限を可能にする可能性がある実証可能な市場支配力を持つ企業に限定されていないことです。一方、**EC** は、**EU** 競争法の分析や日本の独占禁止法の原則に基づいて想定されるあらゆる形態の市場支配力を大幅に超える政治権力を行使する可能性があります。つまり、新しい法律の採用により、市場または市場主体の業績や価格に一方的に影響を与える可能性があります。したがって、国籍に基づいて特定の企業を差別するために政府権力を行使することを精

¹⁹ 「**EU** はトップ 5 のハイテク企業に焦点を当てるべきだと主要議員は語る」 フィナンシャル。タイムス、<https://www.ft.com/content/49f3d7f2-30d5-4336-87ad-eea0ee0ecc7b> (ペイウォール)を参照。

査することには、オンライン市場における同様の差別を防止する法律の制定と同様に、少なくとも同等に強い貿易関連の公共の利害があります。

非関税貿易障壁 (NTB) としての DMA 禁止。DMA の範囲が差別的であるかどうかという問題と切り離せないのは、その要件の内容がその範囲内の市場やプラットフォームに不当な負担を課すかどうかという問題にあります。加盟国はまだ NTB に関連した競争政策に特化した WTO 協定を採択していませんが、この問題に関して参考となる関連する分析的および外交的枠組みは存在します。例えば、加盟国は、「WTO の枠組みにおいてさらなる検討に値する分野を特定するために、反競争的慣行を含む、貿易と競争政策との相互作用に関係する加盟国が提起した問題を研究するための作業部会」を設立することに同意しました。²⁰同様に、最近設立された米国・EU 貿易技術評議会 (TTC) は、交渉担当者が潜在的な NTB に対処し、さまざまな技術関連問題について政策アプローチを調整するための二国間会議の場を提供しています。²¹実際、TTC のサブグループの 1 つであるワーキンググループ 5 では、特に「データガバナンスとテクノロジープラットフォーム」を取り上げています。²² TTC を設立する米国と EU の共同声明の中で、署名国は「オンラインプラットフォームサービスのグローバルな性質を認識し、安全、公正、オープンなオンライン環境を確保するためのそれぞれのポリシーの施行に協力することを目指す」と述べています。²³オンラインプラットフォームのグローバルな性質を認識することは、オンラインプラットフォームに関連する署名国のポリシーが、当事者が採用することを選択した協定の下で NTB または同様の障壁となるかどうか、またどの程度の障壁となるかを判断するのに役立つかもしれません。

2 つの DMA の義務は、プラットフォームのグローバルな性質や、プラットフォームが安全、公正、オープンなオンライン環境を促進する程度を干渉する可能性があります。まずは DMA の第 6 条(4)では、対象となるゲートキーパーに対し、「そのオペレーティングシステムを使用または相互運用するサードパーティのソフトウェアアプリケーションまたはソフトウェアアプリケーションストアのインストールと効果的な使用を許可および技術的に可能にすることを求めています。²⁴この義務によって生じる明らかなセキュリティとプライバシーの問題を改善するために、2 つの差し止め

²⁰シンガポール閣僚宣言、世界貿易機関、(1996 年 12 月 13 日に採択)、
https://www.wto.org/english/thewto_e/minist_e/min96_e/wtodec_e.htm。

²¹米国と EU の貿易と技術。米国貿易代表部執行委員会。OFFC. OF THE PRES. (2021 年 6 月発表)、
<https://ustr.gov/useuttc>。に掲載

²²ユーロ。共通、EU・米国の貿易と技術。評議会、ワーキンググループ 5 – データガバナンスと技術プラットフォーム、
<https://futurium.ec.europa.eu/en/EU-US-TTC/wg5>。に掲載

²³米国・EU 貿易と技術に関する共同声明。評議会、2022 年 5 月 16 日、フランス、パリ・サクレール。12 段落、
<https://www.commerce.gov/sites/default/files/2022-05/US-EU-Joint-Statement-Trade-Technology-Council.pdf>。

²⁴ DMA 第 5 条(4)。

請求があります。1つ目は、サードパーティのアプリやアプリストアが「ハードウェアやオペレーティングシステムの完全性を危険にさらさない」ことを保証するための措置を講じることをゲートキーパーが「妨げられない」ということですが、それは「厳密に必要であり、かつ必要な範囲に限り」、「ゲートキーパーによって正当に正当化されている場合」というものです。2つ目は、ゲートキーパーが、エンドユーザーがサードパーティから効果的にセキュリティを保護できるようにするデフォルト以外の対策や設定を適用することを「妨げられない」ということですが、これも「厳密に必要なかつ適切な範囲」にあり、「ゲートキーパーによって正しく正当化された場合」に限られます。

たとえ「厳密に必要なかつ適切」かつ「正しくに正当化される」ことによって暗示される証拠提出義務を満たすことが比較的容易だったとしても（そしておそらくそうではないでしょう）、例外を「ハードウェアまたはオペレーティングシステムの完全性を危険にさらす」脅威に限定することはむしろ範囲が狭く、広範なサイバー脅威や消費者被害が含まれなくなります。したがって、第6条(4)の推定は、いかなるセキュリティ対策にも重くのしかかり、少なくとも推定上、現在小規模なアプリ会社とユーザーを保護している積極的なセキュリティ構造を確実に不可能にします。たとえば、世界的な大手アプリストアは現在、販売を承認する前にアプリを精査し、データ収集活動や、カメラや正確な地理的位置などの機密デバイス機能へのアクセスを、アプリの目的を果たすために必要な機能のみに制限していることを確認しています。ストアは、そもそも審査プロセスに合格したことに基づいてのみ許可されていたアクセスを取り消すことで、消費者をだまして、より機密性の高いデータを不正な目的で収集できるようにするアプリの削除を実行します。今回、DMA がその構造を違法化した場合、アプリストアは、消費者に意図的に害を及ぼすアプリを正規の開発者のソフトウェアと並んでストアに掲載することを許可すると同時に、アプリプラットフォームが現在アクセスを取り消すために使用している技術的メカニズムを廃止することが求められる可能性があります。これらの問題が実装時に対処されない限り、その結果、プラットフォーム上の安全性と公平性、そして最終的にはオンラインプラットフォーム自体のグローバルな性質に対する脅威が大幅に増大することになります。これらの結果は、潜在的なデジタル貿易 NTB に焦点を当てた TTC 交渉担当者やその他の貿易会場の焦点となる可能性があります。

DMA の 2 番目の要件である第 6 条(7) および第 6 条(10) は、連携して中国を拠点とする競合他社や悪質な行為者に意図せず有利になるように作用します。具体的には、第 6 条 (7) は、ゲートキーパーが、オペレーティング システムやその他のソフトウェア、デバイス機能と、ゲートキーパー自身の製品に提供されているのと同じレベルの相互運用性を提供することを要求しています。²⁵第 6 条(10)は、ゲートキーパー事業体に「個人データを含む。非集約データへの高品質、継続的、リアルタイムのアクセ

²⁵ DMA、第 6 条(7)。

ス」を提供することを要求します。。」²⁶ DMA は、この要件の適用対象を、「関連するビジネス ユーザーが提供する製品またはサービスに関してエンドユーザーが実行する使用」に直接関係する個人データにのみ制限しています。。、およびエンドユーザーが同意することでそのような共有をオプトインする場合。」²⁷残念ながら、この制限は、外国の敵対者が管理する組織が所有するプラットフォームやオンラインマーケットプレイスと個人情報を共有するというゲートキーパーの義務を取り消すほど狭いものではない可能性があります。同様に、第 6 条 (7) は、ヨーロッパおよび日本の消費者のデバイス、オペレーティング システム、およびデバイス上のその他のソフトウェアへの可能な限り最良のアクセスを、外国の敵対者によって管理されている事業体に提供することをゲートキーパーに要求する可能性があります。同様に問題があるのは、このような必須の義務は、ダークパターンやプライバシー侵害による消費者保護法違反の繰り返しかつ永続的な実績を持つビジネスユーザーを排除する取り組みを複雑にしたり妨害したりすることです。²⁸機密情報への継続的アクセスを提供するという第 6 条 (10) の要件と組み合わせると、この義務は、イノベーションのリーダーから基本的人権と民主主義を保護しない政府への強制的な技術移転の一形態になる可能性もあります。この観点から見ると、DMA は日本企業にとって貿易に対する非常にコストのかかる障壁となる可能性があると同時に、EU の外交的および経済的利益を世界的に損なう可能性があります。

世界貿易機関協定に基づく差別禁止。 主要な 3 つの世界貿易機関 (WTO) 協定のそれぞれにおいて、署名国政府は通常、協定の対象となる国内外の商品およびサービスを平等に扱わなければなりません。具体的には、関税及び貿易に関する一般協定 (GATT) の第 3 条、²⁹貿易およびサービスに関する一般協定 (GATS) 第 17 条、³⁰および知的財産権の貿易関連の側面 (TRIPS) の第 3 条³¹にそれぞれ、この差別禁止義務の概要を示しています。各条項は差別禁止の扱いが若干異なりますが、DMA の目的に最も関連する協定である GATS は、オンライン市場の規制上の扱いにどのように適用される可能性が高いかという点で非常に単刀直入です。第 17 条では、各会員は「他の会員のサービスおよびサービス サプライヤーに従うものとする。。。自社の

²⁶ DMA, 第 6 条(10)。

²⁷ 同上。

²⁸ ACT | App Association の会長であるモーガン・リードから上院商業・交通・科学委員会のリーダーシップに宛てた連邦政府に関する手紙。連邦貿易委員会とエピック ゲームズとの和解、<https://actonline.org/wp-content/uploads/2023-02-15-ACT-FTC-Settlement-Letter-to-Senate-Commerce.pdf>。

²⁹ 関税および貿易に関する一般協定 (GATT)、第 3 条。1994 年 4 月 15 日、https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/legal_e.htm#GATT94。

³⁰ サービス貿易に関する一般協定 (GATS)、第 XVII 条、https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/26-gats_01_e.htm#articleXVII[GATS]に掲載

³¹ 知的財産権の貿易関連側面に関する協定 (TRIPS)、第 3 条、1994 年 4 月 15 日、https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_01_e.htm。

同様のサービスやサービスサプライヤーと同等の待遇を提供する」と規定しています。³²この義務は、サービスが EU 市場に参入した場合にのみ適用され、ヨーロッパでの使用がどれほど広く普及しているかを考えると、主要なオンラインマーケットプレイスやプラットフォームはその基準を満たす可能性が高くなります。

DMA のグローバルな文脈における貿易の懸念。政策立案者らがハイテク関連政策の貿易への影響について議論を続ける中、オンライン市場に対する *DMA* の潜在的な差別的影響が焦点となるのは間違いありません。EC が自らの利益を積極的に主張する姿勢を考慮すると、政策立案者は、支援を求めるイノベーターや消費者の国家のおよび世界的重要な利益をしっかりと明確に表明することを躊躇すべきではありません。政策立案者らの異議は、*DMA* の範囲が特定のプラットフォームのみを対象とすることを意図しており、これに準拠するにはコストがかかるという事実よりも、もっと深いところまで踏み込むべきでした。*DMA* の制限の内容は、これらの貴重なプラットフォームの世界的な性質や、公正かつ安全なオンライン取引や商取引を促進する機能を保護するという条約に基づく約束にも違反する可能性があります。これには、環太平洋パートナーシップのための包括的かつ先進的な協定 (CPTPP) などの枠組みが含まれます。また、交渉担当者にとって、特に市場にコストを課すことは、最先端技術の研究開発への多額の投資能力を妨げることになるということを見做すことは難しいでしょう。業界リーダーの投資インセンティブが大幅に減少すれば、我が国の経済と国家安全保障が弱体化することになります。通商政策当局者にとって、この結果から身を守ることは最優先事項でなければなりません。

これらの問題は、いくつかの国がオンライン市場を対象とした同様の規制の枠組みを真剣に検討している重要な時期に発生しています。これらの提案は、方法は若干異なりますが、*DMA* の基本要素の一部をそのフレームワークに暫定的に組み込むことを試んでいます。それだけでなく、EU はさらなる立法作業において基本的な *DMA* 枠組みを構築してきました。たとえば、EU の立法者は、EU データ法のような新しい立法提案に「ゲートキーパー」の概念を取り入れ始めています。この新しい法律の下では、*DMA* のゲートキーパーは、競争力の強弱に関係なく、他の企業に与えられた権利を行使することができなくなり、競争圧力がさらに軽減されます。したがって、*DMA* の貿易への影響については、政策立案者が世界の他の地域への *DMA* の卸売輸入に抵抗すべき理由をよりよく理解し、EC によるその実施について情報を提供するために、さらなる研究と分析が必要です。政策立案者は、*DMA* やそれに類似する提案を支える主要な前提に注目し、反対すべきであり、世界中の政府関係者がそのような介入がもたらす大きなコストを公然と評価するのを助けるために行動すべきです。

³²GATS 第 17 条、1 段落。

III. モバイルエコシステム最終報告書の競争評価における **DMCH** の主張と提案された救済策に関する **App Association** の推奨事項

上記に基づいて、App Association は暫定の要約報告書のセクション 8.2 で、特定の調査結果と救済策について次の推奨事項を提示します：

- ソフトウェア アプリケーションストアに関する最終報告書の調査結果と推奨事項を含む、「モバイルエコシステム」における競争と経済および社会に対する競争の重要性に関する最終報告書のテーマ別の議論：
 - App Association は、イノベーション、セキュリティ、プライバシーを確保しながら、モバイルエコシステムで公正かつ公平な競争環境を実現するという DMCH の目標を共有しています。そして消費者がこのダイナミックなエコシステムから恩恵を受けられるようにします。
 - App Association は、DMCH の調査結果の基礎には開発者を対象に実施された調査が含まれていることを理解していますが、この調査にはアプリストアに料金を支払わない開発者は含まれていませんでした。開発者の大多数はアプリストアに手数料を支払わない小企業であるため、このような怠慢は最終報告書を裏付ける DMCH の根拠に重大な欠陥があることを意味します。App Association は、DMCH に対して、提案されているポリシー変更が開発者コミュニティの認識と経験に基づいたものであることを確認するために、先に進む前に開発者コミュニティの包括的な調査を実施することを強く推奨します。
 - App Association は、社会全体のモバイルエコシステムの重要性を認識するための DMCH の取り組みを高く評価しています。DMCH の分析は、App Association が推奨する市場の定義と枠組みと一致しています。つまり、開発者が使用するすべてのマルチサイドプラットフォームを含めて関連する市場を広く定義します。証拠とデータに対する客観的なアプローチは、DMCH が示すモバイルエコシステムの各層にわたって強力な競争が存在するという結論のみを裏付けることができ、証拠は、モバイルエコシステムにおける「平等な競争の場の劣化」、「商業的な実用性の低下」、または反競争的な「参入の抑制」や「競争の排除」の存在に関して、DMCH の結論を支持していません。DMCH のモバイル OS とアプリストアの市場シェアに関する記述には重大な欠陥があり、上記の内容と一致するように修正される必要があります。
 - OS 層が高い参入障壁を永続させる「少数のプレーヤー」のみを許可すること、Apple による一部のソフトウェアアプリストアとサイドローディングの責任ある除外が、手数料をめぐる効果的な競争を妨げていること、Android デバイス上の Google Play のデフォルトの設定が他の Android ソフトウェアアプリストアとの競争を妨げ、Android デバイスにおける Google Play をほぼ独占的なものとして定着させたこと、競争

の欠如が、日本のアプリ開発者、出版社、およびアプリ内課金を要求するストアフロントを通じて取得された消費者にとって過度な手数料をもたらしたことに対する DMH の知見に App Association は強く反対します。私たちは DMCH に対し、上記と一致してこれらの調査結果を大幅に修正することを奨励します。DMCH の結論を利用した法律の推進は、今日の App Association 小企業の成功を可能にする活気に満ちた競争市場にとって有害となるでしょう。

- 事前規制と共同規制の枠組みの両方を二重に利用するという DMCH が表明したアプローチを評価する一方、App Association は、上記の議論と一致して、エッジケースや仮説ではなく、強力な証拠に基づいて証明された広範な害悪に対処するためにそのようなフレームワークを使用することを要求しています。
 - DMCH の報告書には、同提案の規制介入が国際貿易や自国の条約の履行を果たす日本の能力に与える影響についての考慮は記載されていません。App Association は日本の政策立案者に対し、先に進む前に理論的根拠からのこの重大な欠落に対処するよう強く求めています。
- **アプリケーションストア関連の問題:**
 - App Association は、OS とブラウザのアップデートに関する予測可能性と透明性の向上をサポートしており、小企業や新興企業のコミュニティを代表して闘い続けています。わたしたちは、今日の OS とブラウザのアップデートには、OS とブラウザのレベルで行われたアップデートに関するタイムリーかつ詳細な説明がすでに含まれていることに留意しています。結局のところ、OS やブラウザのアップデートに関する予測可能性と透明性を高めるための政府の介入は、そのような介入を必要とする実証済みの害悪に基づくべきです。事前開示に対処する義務と、問い合わせや要請に対応するための手順とシステムの開発に関して、我々は日本政府に対し、これまでに開発され成功したコミュニケーション手段を構築するよう要請します。
 - App Association は、主要なプラットフォームのステータスの特定とレビューに使用されるすべてのプロセスが、強力なデータ主導型の根拠に基づいていること、およびそのようなプロセスでは、行為を禁止する前に以下で説明する慎重な独占禁止法分析の手順を踏むことを強く求めています。提案されている禁止すべき行為（例：「あらゆる種類の自己優先行為」）は、競争促進および消費者向けの行為の非合法化を避けるために、ケースバイケースで行う必要があります。
 - App Association は、アプリストアのリストと検索の透明性を高めるという DMCH の目標をサポートしています。この点において、プラットフォームが開発者の事業をめぐって競争する能力を奪うような義務を回避するよう強く求めます。代わりに、私たちは DMCH に対し、プラッ

トフォームがどのようにそれらを達成できるかについて中立的な、目標指向の要件を提供することを強く求めます。小規模な開発者にとって、顧客の信頼を構築し維持することが最も重要です。App Store の App Tracking Transparency (ATT) (およびデジタル経済におけるプライバシーと信頼を強化するための同様のアプローチ) は、依然として小規模な開発者が依存する信頼を構築するための主要な機能として残っています。私たちは、アプリストアのビジネスユーザー向けの利用規約を合理的かつ非差別的なものにすることを支持しますが、この要件は、デジタル経済においてプライバシー強化テクノロジー (ATT など) への依存を妨げたり、弱めたりしない、テクノロジーおよび企業に中立的な方法で実現されることを強く求めます。。

- App Association は、サイドローディングの警告や制限、アンチステアリング規定、およびアプリ内課金の代替手段の欠如がビジネスユーザーの超過料金の回避を妨げているとする DMCH の一律の結論に異議を唱えています。前述したように、この調査結果は現在のアプリエコノミーの現実と一致しておらず、そのような調査結果は、日本の競争促進と日本の消費者保護の目的に合致する意図的な独占禁止法分析を使用して、ケースバイケースで判断されるべきである。。
 - App Association は、必要な措置として、アプリストアの手数料規制に反対しています。DMCH の最終報告書は、アプリストアの手数料がどのように支払われるのかを完全に把握しておらず、そのような手数料の理由やソフトウェア配布プラットフォームと開発者の共生関係についても調査していません。さらに、上で述べたように、DMCH が開発者調査からより広範な中小企業開発者コミュニティを省略していることは、そのような義務の正当性がエコシステム内の大多数の開発者の見解に基づいていないことを意味します。そのため、日本政府によるそのような介入を正当化する根拠は確立されておらず、「アプリストアや支払いおよび課金システムを通じて受けたサービスが支払った料金と一致しない」、「料金は一部の開発者により不釣り合いに負担している」という DMCH の主張も正当化されない。一部の開発者が負担します。」さらに、我々は、日本政府が、一部の開発業者から名目料金を徴収することによって、小企業開発業者に重要なサービスを提供する店舗の能力 (詳細は上述の通り) を妨害することを強く戒めます。
 - 現在のプラットフォームが依存している高い慣行基準を反映できない、代替ストアを介したデバイス上のソフトウェアのサイドローディングやアプリケーションプログラミング インターフェイスへのアクセスを義務付けることは強く推奨しません。「セキュリティとプライバシーを確保するアプリの代替配布チャネルの

効果的な使用を可能にする」という義務は、確かにセキュリティとプライバシーの利害の維持を許可するものでなければなりません。実際、サイドローディングの義務化は、プライバシーとセキュリティをサポートするという DMCH の目標、およびセキュリティとプライバシーを確保する観点からアプリストア運営者自身が講じることができる取り組み（脆弱性の検証、悪意のあるアプリの配布の防止、その他の技術的対策の検証など）を損なうものです。

わたしたちはさらに、知的財産権の利益がサイドローディング義務の検討においても同様に最優先であるにもかかわらず、DMCH の最終報告書がその論理的根拠と提案された救済策から知的財産保護の利益を誤って省略していることにも留意しています。少なくとも、セキュリティとプライバシーに加えて維持すべき利益のリストに「知的財産保護」を追加するよう DMCH に要請します。

さらに、私たちは日本政府に対し、アプリストアの実施規範の策定に小企業開発者を含めることを強く推奨します。

- **App Association** は、特にそのような救済策が実施されない場合、または最終判決に基づいていない場合（例えば、控訴が尽きる）、欧州連合デジタル市場法 (DMA) および米国のさまざまな裁判所の判決を含む、外国の管轄区域でアプリストアに課せられた救済措置を日本が繰り返すことを阻止します。**App Association** は、米国などの他の主要な法域はこれまでのところ、アプリストアの支払いおよび課金のシステムとアプローチに政府の介入を課すことを拒否し、その代わりに DMA の影響を慎重に調査することを選択していると指摘しています。わたしたちは日本に対し、これに倣い、EU における DMA 実施の影響を慎重に評価してから、それを再現する国内政策の変更を進めるよう求めます。
- **App Association** は、払い戻しなどに関するコミュニケーションの透明性の向上を支持しており、透明性法に基づく監視によってそのような側面に対処されることを高く評価しています。さらに、**App Association** は、現在導入されているプラットフォームからの既存のガイダンスに基づいて構築されるアプリレビューのガイドラインをサポートし、そのさらなる開発を支援することに尽力します。
- **インストール前、デフォルト設定** : **App Association** は、モバイル OS レベルでのプリインストールおよびデフォルト設定の義務に関して注意を促しています。義務において、機能を損なったり、新しいデバイスで不適切に「ブロードウェア」を引き起こしたりするソースコードやその他の基本設定を事実上変更するモバイル OS の変更を許可すべきではありません。モバイル OS

の制作者は、市場競争によって、そして政府の命令なしに、新しいデバイスやモバイル OS のユーザーのためのカスタマー エクスペリエンスを長らく向上させてきました。私たちは日本政府に対し、この市場の動きを混乱させないよう細心の注意を払うよう要請します。

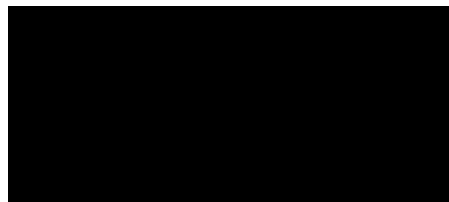
- **データの取得と利用**：データの取得と利用に関しては、現在、データのポータビリティを可能にする多くのツールが存在し、小企業の開発者コミュニティによって使用されていることに注目しています。私たちは、アプリストアの機能間の「相互運用性」の恣意的な定義を義務付けることを強く推奨しません。これは実行不可能であり、ストアの大規模な再設計が必要となり、プラットフォームの競争力を損なうこととなります。さらに、OS の支払い課金システムと開発者が必要とする情報 (および消費者のプライバシー保護の必要性) との関係は、DMCH の最終報告書では定めていません。App Association は、データの取得と利用に関する新たな義務を裏付ける十分な根拠がないと考えており、さらなる調査が実施されるまでそのような提案への支持を控えるよう DMCH に求めています。最後に、開発者がその識別サービスを使用、提供、または相互運用するためのプラットフォームによる要件に関するあらゆる義務では、機能と主要な利益、つまりプライバシー、セキュリティ、知的財産の保護、および障害のある人に対するアクセシビリティの提供について例外を規定しなければなりません。
- **OS などの機能へのアクセス**：App Association は、OS 機能へのアクセスに関するいかなる義務も、プライバシー、セキュリティ、知的財産の保護、および障害のある人へのアクセシビリティの提供などの機能および主要な利益に対する例外を規定することを要求します。

IV. 結論

わたしたちは **DMCH** に対し、モバイルアプリのエコシステムを総合的に評価し、上記のようなその強力な競争力と革新的な特性を概要報告書で把握することを強く求めます。**DMCH** はまた、このダイナミックなエコシステムに政府の命令を不当に挿入し、日本におけるイノベーション、成長、雇用創出を不必要に混乱させるような政策変更も避けるべきです。

App Association は、**DMCH** に意見を提供する機会を感謝しており、私たちの考えを慎重に検討するよう強く求めます。私たちは、バランスの取れた消費者保護と競争政策の開発を通じて、ダイナミックなアプリエコノミーの恩恵をすべての消費者と企業にもたらすために、**DMCH**、および日本および世界中の他の政策立案者や規制当局と協力することに全力で取り組んでいます。

敬具、



ACT | App Association



提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等)	■■■■■■■■■■
	または職業(個人の場合)	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
	氏名(※)	■■■■■■
	住所(※)	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
	連絡先	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

1. アプリストアについて

- 一定規模以上のアプリストア提供事業者は、当該事業者の運営する決済・課金システム以外の利用を形式的に容認しているものの、外部決済システムを用いる場合に当該事業者が課す制約によって、事実上、外部決済システムを用いることが困難となっている。
- このため、本報告書案で示されている「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、当該アプリストアを利用するデベロッパに対し、自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止する」「アプリストアのビジネスユーザーへの利用条件等(手数料含む)を公正、合理的かつ非差別的なものとするを義務付ける」ことはもとより、う回措置の禁止も含めた対応は、競争環境の整備の観点から必要性の高い措置として賛同する。

2. 規制対象事業者について

- 本報告書案においては、規制対象事業者の範囲に関し、OS 提供事業者だけでなく、「一定規模」の各種プラットフォームサービスを提供する事業者について、幅広く規制対象とすることを検討すると記載されている。
- 今後、具体的な法制度等の整備にあたっては、「一定規模」に係る要件や、対象事業等について今後詳細を決定していくものと承知しているが、規模要件と対象事業者へ義務付けられる規律のバランスや、事業者の対応コストにもご留意頂き、競争政策上不可逆的な弊害を及ぼし得る分野に絞って、合理的な法制度等をご検討頂きたい。

3. その他

- アプリ内におけるコンテンツについて、アプリストア提供事業者が行う販売可否の判断基準が不明確かつ客観性に乏しい事例がある。具体的には、アプリストア提供事業者の審査により、あるアプリ内で販売不可とされたコンテンツが、当該アプリストア提供事業者の運営するアプリ内では販売されていたことがある。
- こうしたアプリストアの圧倒的なシェア率を背景とした不公正な措置は、モバイルエコシステム内の競争環境に歪みをもたらし、ひいては、消費者の利益を損なうものと考えられるため、本報告

書案に基づく措置の検討に当たっては、この点についてもご高配願いたい。



August 15, 2023

U.S. Chamber of Commerce Comments on Japan's Digital Market Competition Headquarters' "Competition Assessment of the Mobile Ecosystem"

The U.S. Chamber of Commerce welcomes the opportunity to comment on the Digital Market Competition Headquarters' ("DMCH") final report: *Competition Assessment of the Mobile Ecosystem*.

The U.S. Chamber is the largest business advocacy organization in the world, operating in all 50 states and in over 50 countries to promote free enterprise and advance American trade and investment globally, representing companies of every size and from every sector, working with state and local Chambers and over 100 AmChams around the world. The Chamber also operates more than 20 bilateral business councils, including the U.S.-Japan Business Council (USJBC). Through the USJBC, we represent a substantial share of U.S. economic activity with Japan and advocate for stronger commercial ties between our two countries. In the United States, Japan, and globally, we advocate for sound policy frameworks that support economic growth, promote consumer protection, and foster innovation.

The Chamber supports Japan's desire to strengthen its digital economy and expand the benefits of digitalization to more of its citizens. Japan is a top market for digitally tradeable services, and a key partner of the United States. We appreciated the opportunity to provide comments on the earlier interim reports issued in April 2022, as well as your consideration of our comments on this final report.

- **Ex-ante Approach to Competition:** We ask that you reconsider your current ex-ante approach to regulating the mobile ecosystems space. Competition laws that selectively apply to companies based on artificial criteria raise serious concerns about potential negative impacts on innovation, investment, and the ability of companies to respond swiftly to evolving market dynamics. Instead, we would recommend that Japan consider using existing enforcement frameworks, such as the Anti-Monopoly Act, which provide a proportionate means of achieving desired outcomes and reduce the risk of unintended consequences. We believe ex-post enforcement under existing competition laws is best positioned to target conduct that proves to be harmful, rather than seeking to address theoretical or speculative harm. Moreover, an ex-ante regulatory approach, if taken, should apply to all actors across the mobile ecosystem and should ensure priorities such as privacy, security, and the interests of the consumer are promoted and safeguarded.
- **Potential for Discriminatory Treatment:** As noted in our initial June 2022 submission, the Chamber continues to harbor concerns that DMCH's approach to regulation in this space is specifically targeting U.S. companies to the exclusion of others, including Japanese firms. That concern is amplified because the scope of your investigation and proposed regulation appears to selectively covers a narrow slice of digital activity strictly

beyond the mobile ecosystem so as to deliberately exclude comparable Japanese services, while minutes and prior reports indicate that the investigation was conducted in a highly targeted manner. A broader scope that covers online portal services, for example, would capture dominant Japanese incumbent firms that seem to be excluded by the approach being pursued.

- **Security Considerations:** We recognize the DMCH’s interest in ensuring opportunities for innovation and consumer choice in the mobile ecosystem but are concerned about the implications of the proposed regulations on shared U.S.-Japan strategic interests: technology competition with authoritarian governments, including China; the security of devices, data, and digital ecosystems; and protection against growing cyber intrusion and malware threats, including through forced integrations of competitors’ services without regard to whether it is in the best interests of Japanese consumers. It is also important to ensure that Chinese technology firms operating in the Japanese market do not receive advantageous treatment due to their exclusion from the scope of the regulation, given the potential impact on competitiveness and national security. It is critical to ensure that perceived benefits from regulation are weighed against any potential harms to users, businesses, and the economy.
- **Trade Secrets and Intellectual Property:** We remain concerned that the proposals could mandate that platforms provide third party commercial actors (including competitors from other nations) access to proprietary information, processes, or features “free of charge” or preclude platforms from enforcing contractual terms on collecting commissions. Including such a mandate would be contrary to Japan’s longstanding interest in protecting investments and intellectual property rights, and would be in potential conflict with trade rules (i.e. U.S.-Japan Digital Trade Agreement, TRIPS) that protect against forced relinquishment of IP without adequate remuneration and/or discrimination against U.S. digital products.
- **Stakeholder Engagement:** We appreciate the openness of the DMCH to input from stakeholders, including the U.S. Chamber, in the process of putting together this final report. We would ask that you expand upon this engagement in the coming months as this report and your proposals undergo further scrutiny and potential revision, in particular through more robust dialogue with impacted stakeholders. We further ask that efforts are made to provide any future updates/amendments to this report in English, as well as Japanese. Finally, we respectfully request that the process become more transparent, in light of the closed-door setting in which DMCH meetings and deliberations have taken place, the delayed release of meeting minutes, and the fact that certain documents continue to be kept confidential by the secretariat.

Japan has a well-deserved reputation as an economy that supports innovation in the digital space. The Chamber believes in the importance of vibrant markets, and we welcome measures to safeguard competition, provided those measures do not unfairly target specific

companies or create barriers to trade and investment; protect cybersecurity, intellectual property, and trade secrets, and are developed and implemented in a transparent manner that takes into account the views of all stakeholders.

The U.S.-Japan economic partnership itself is a cornerstone of the global digital economy. We see the strength of this partnership in our close bilateral trade and investment ties and our cooperation on digital trade issues across multilateral fora, including the G7 and APEC. As countries around the world pursue digital trade and regulatory agendas that seek to undermine competition and erect regulatory barriers, we believe it is ever more important that Japan and the United States closely coordinate so that together we can be in lock-step to address our common challenges.

The Chamber thanks the Government of Japan and DMCH for the opportunity to provide these comments. The U.S. business community is proud of its longstanding and substantial contributions to the U.S.-Japan commercial relationship, and we look forward to continuing this dialogue on these important digital policy issues.

Contact

[REDACTED]
International Digital Economy Policy
U.S. Chamber of Commerce
[REDACTED]

[REDACTED]
U.S.-Japan Business Council
U.S. Chamber of Commerce
[REDACTED]

2023年8月15日

内閣官房デジタル市場競争本部による「モバイル・エコシステムに関する競争評価」に対する全米商工会議所の意見

全米商工会議所（U.S. Chamber of Commerce）ではこの度、日本国デジタル市場競争本部の「モバイル・エコシステムの競争評価」最終報告に対する意見提出の機会を頂いたことを歓迎いたします。

全米商工会議所は世界最大のビジネス擁護団体として、大中小のあらゆる業種の企業を代表し、米国の州レベルおよび地方レベルの商工会議所、世界各地にある100以上の米国商工会議所（AmCham）と連携しており、全米50州および世界50

カ国以上にて自由企業の促進と米国の貿易および投資を推進するために活動しています。また、米日経済協議会（USJBC）を含む20を超える二国間経済協議会をも運営しており、USJBCを通じた活動は米国の対日経済活動の大部分を占め、両国間の経済連携のさらなる強化を目指し、提唱しています。我々は米国、日本、そして世界各国において経済成長を支え、消費者保護を促進し、イノベーションを生み出す健全な政策枠組みを提唱しています。

全米商工会議所は、デジタル経済を強化しより多くの国民にデジタル化の恩恵を提供しようとする日本の考えを支持します。日本はデジタル取引されるサービスのトップ市場であり、米国の重要なパートナーでもあります。我々は、昨年4月発表の中間報告において意見を述べる機会を与えていただいたことに感謝するとともに、今回の最終報告においても我々の意見を検討していただけることに、感謝いたしております。

- **競争に対する「事前規制」アプローチ:** 今回提案されている、モバイル・エコシステムにおいて「事前規制」するアプローチですが、今一度、再検討していただくようお願いいたします。人為的な基準に基づいて企業により選択的適用されるような競争法は、イノベーションや投資、進化する市場動向に迅速に対応する企業の能力に悪影響を与え、深刻な懸念が生じます。代わりに、目指す結果を得、意図せぬ結果になるリスクを低減させる相応な手段である、独占禁止法などの既存の執行枠組みを利用することを勧めます。セオリーによる推測的弊害に対処しようとするよりも、既存の競争法の下での事後的執行こそが、実証された弊害ある行為を取り締まるには最も適していると考えています。さらに、「事前規制」アプローチをとるのであれば、モバイル・エコシステム全体のすべての当事者に適用されるべきであり、プライバシー、セキュリティ、消費者の利益といった優先事項が守られ、保証されるべきです。
- **差別的待遇の可能性:** 2022年6月に初めて提出した意見でも述べたように、デジタル市場競争本部が提案するモバイル・エコシステムにおける規制は、特に米国企業を標的とし、日本企業を含む他の企業を対象外とするものであることに、引き続き懸念を抱いています。その懸念がさらに深刻である理由は、調査対象となった範囲および提案された規制が、あたかも日本の同等のサービスを意図的に

対象外とするように、モバイル・エコシステムとは離れた、ごく限られたデジタル活動を標的に選択したように見受けられるからです。それは議事録や過去の報告書においても、調査対象が的を絞られたものであったことが示されています。より広範な範囲（例えば、対象をポータルサイト・サービス社にする）にすれば、現在のアプローチでは除外されると思われる日本の有力な既存企業も取り込むことができます。

- **セキュリティに関する配慮:** モバイル・エコシステムにおけるイノベーションや消費者の選択の機会を確保する、という意図は分かりますが、提案された規制が日米共通の戦略的事項（中国など権威主義的政府との技術競争、デバイス、データ、デジタル・エコシステムのセキュリティ、日本の消費者への利益・不利益を考慮せずに競合他社同士のサービスを強制的に統合する、等を含む理由で増大するサイバー侵入やマルウェアの脅威からの保護、など）に与える影響を懸念しています。また、競争力と国家安全保障への潜在的な影響を考えると、日本市場で業務展開している中国のテクノロジー企業が規制の対象外となることによって、有利な待遇を受けないようにすることも重要です。規制がもたらすと想定される利益を、利用者、企業、経済に対する潜在的な損害と比較衡量することが肝要になります。
- **企業秘密と知的財産:** 提案により、プラットフォームが第三者の商業主体（他国の競合他社を含む）に独自の情報、独自のプロセス、独自の機能へのアクセスを無償で提供することを義務付けたり、プラットフォームがコミッションの徴収に関する契約条件を適用することを妨げたりする可能性があることを懸念しています。そのような義務付けを含めることは、投資と知的財産権を保護するという日本の長年の取り組みに反し、適切な報酬なしに知的財産権を強制的に放棄させることや、米国のデジタル製品に対する差別から保護する貿易規則（すなわち、日米デジタル貿易協定、TRIPS）に抵触する可能性があります。
- **ステークホルダーの関与:** 我々は、今回の最終報告書をまとめるにあたり、全米商工会議所を含むステークホルダーの意見を取り入れるという、デジタル市場競争本部のオープンな配慮に感謝いたします。また、今後この報告書および提案にさらなる吟味または改訂が加えられる可能性がある数か月の間に、特に影響を受

けるステークホルダーとの充実した対話を設けて頂くことをお願いいたします。さらに恐縮ですが、今後報告書が更新・修正される場合は、日本語に加え英語版も提供していただけるよう、心掛けて頂ければ幸いです。最後に、貴本部の会合や審議が非公開で行われていること、議事録の公開が遅れていること、一部の文書が事務局によって機密扱いにされ続けていることに鑑み、その過程の透明性を高めることを謹んでお願いいたします。

日本は、デジタル分野におけるイノベーションを支援する経済国として、高い評価を得ています。全米商工会議所は、活力ある市場の重要性を確信しており、競争を保護するための措置を歓迎いたします。が、特定の企業を不当に標的にしたり、貿易や投資の障壁を作ったりせず、サイバーセキュリティ、知的財産、企業秘密を保護し、すべてのステークホルダーの意見を考慮した透明な方法で策定・実施されることを前提条件としています。

日米経済パートナーシップそのものは、グローバルなデジタル経済の礎石です。このパートナーシップの強さは、日米間の緊密な貿易・投資関係や、G7やAPECなどの多国間フォーラムを通じたデジタル貿易問題での協力を表れていると我々は考えています。競争を弱体化させ、規制のバリアを築こうとするデジタル貿易や規制の政策を世界各国が検討する中、日本と米国が緊密に連携し、共通の課題に一丸となって取り組むことが、今までになく重要であると考えます。

最後に、全米商工会議所は、意見提供のこのような機会をいただいたことに関し、日本政府およびデジタル市場競争本部に対し感謝を申し上げます。米国の経済界は、日米の商業関係に長年にわたり多大な貢献をしてきたことを誇りに思っており、これらの重要なデジタル政策の課題について対話を続けていくことを期待しています。

問い合わせ先

[REDACTED]

[REDACTED] International Digital Economy Policy

U.S. Chamber of Commerce

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] U.S.-Japan Business Council

U.S. Chamber of Commerce

[REDACTED]

(該当するページ:90-104 ページ)

「セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路」は、上記「多様な決済・課金サービス」を現実かつ実効的に実現するためには必須であり、これが容認され、アプリストア間で適度に競争が働き、各アプリストアの品質向上が期待できることは、デベロッパーにとってさらに優れた商品流通機会を得ることに繋がり得るため、この検討の方向性に賛同する。

他方、指摘されている通り「過度に多いアプリの流通経路」は消費者をいたずらに混乱させることに繋がりにくいこと、代替する新たなアプリストアが不正なアプリを適切に排除する機能を有しているかのモニタリングが必要になること等については、さらに議論が必要であると考えられる。

ただちに許容されるものでもありません。むしろ、知的財産活用の安易な制限は、企業の技術開発やイノベーションに対するモチベーションを失わせ、産業の発達を阻害するおそれすらあります(特許法第1条参照)。

例えば、アップルは iOS の中核となる技術や知的財産(著作権、特許、営業秘密など)に関する権利を保有しています。これは当然ながら同社が多額の投資を行って開発を行ったものであり、あくまでもその私有財産が現在のサードパーティのアプリやデバイスのエコシステムの基礎となっていると考えられます。同社は、携帯電話ユーザーに対して iOS の使用を許諾するとともに、サードパーティに対しては API の使用を許諾することで彼らの開発活動を許容しておりますが、それは iOS の開発者であり著作権者である Apple 社に許される知的財産の活用手段と考えられます。すなわち、OS の機能の利用をサードパーティに開放するかしないかは OS 事業者が妥当性・必要性を踏まえその裁量で判断すべき事項です。

また、OS 事業者は、サードパーティに対する OS の機能の利用許可を義務づけるとすれば、OS 事業者は、OS の使用に関連する技術上の営業秘密の開示を強制されるおそれもあります。

さらに、OS 事業者が取得している、データ処理装置やデータ処理方法の特許との関係では、サードパーティの提供するデバイスやアプリが OS の機能にアクセスして OS の機能を使用する場合等では、サードパーティを主体とした特許発明の実施が行われると考えられます。

以上のような観点から、サードパーティの OS 機能へのアクセスを認めることを義務づけた場合には、これらの知的財産権に対する適切な配慮が必要になるはずで

具体的には、少なくとも、以下の諸規範との関係で、特許等、知的財産権の利用許諾等を義務づけることがそもそも許されるか否か、許されることがあるとしてもその要件はいかなるものであることを要するか、無償での許諾を義務づけることが可能か、適正な補

償額はどのように定めるべきか、およびそれらの制約を課するための手続保障はどうあるべきかにつき慎重な検討を行う必要があると考えます。

- ① 日本国憲法(以下「憲法」といいます。)29条との関係で、基本的人権として保障された財産権である知的財産権の利用許諾をサードパーティに与えることを OS 事業者が義務づけることが、同条によって保障されている財産権の制約として許容できるか否か、および許容できる場合があるとしても、補償等、その要件はどうあるべきか。
- ② 独占禁止法第21条との関係で、OS 事業者が知的財産権を理由としてサードパーティの OS へのアクセスを拒否することは、同法の適用対象外である純然たる知的財産権の権利行使として許容されるべきではないか。
- ③ TRIPS 協定 13 条(著作権)ならびに 30 条(特許権)との関係で、OS 事業者が、サードパーティによる OS の利用を許諾することを義務づけることが、同条の禁止する、権利者の利益を不当に害する制約とならないか否か。
- ④ TRIPS 協定 31 条との関係で、OS 事業者の特許に対し強制実施権の許諾制度を設ける場合、「許諾の経済的価値を考慮し、特許権者は、個々の場合における状況に応じ適当な報酬を受ける。」(h)とされているところ、無償での許諾義務づけは可能か否か(31 条(k) では、司法上又は行政上の手続の結果反競争的と決定された行為を是正する目的のために他の使用が許諾される場合には、報酬額の決定に当たり、反競争的な行為を是正する必要性を考慮することができるとしているが、文言および憲法 29 条 2 項の趣旨に照らせば、およそ無補償での許諾が許容されているとは考えられないのではないか)。
- ⑤ OS 事業者の知的財産権に強制実施権などを課す制度を設けるとしても、TRIPS 協定 31 条(b)では、「使用者となろうとする者が合理的な商業上の条件の下で特許権者から許諾を得る努力を行って、合理的な期間内にその努力が成功しなかった場

合に限り、(無許諾使用を)認めることができる。」としているので、民間での交渉を
続に前置し、かつ、許諾しないことが明らかに反競争的であると決定された場合に
限り強制実施権が課せられると考えるべきではないか(同協定 31 条(k)参照)。

- ⑥ 強制実施権を認めるとしても、憲法 31 条の適正手続保障、同法 32 条の裁判を
受ける権利、ならびに TRIPS 協定 31 条(i)(j)で強制実施権の付与手続に司法審査
を要求していること等に鑑み、司法審査を含む適正な手続保障を設けることを視野
に入れる必要があるのではないか。
- ⑦ TRIPS 協定 39 条との関係で、OS へのアクセス許可の義務づけが OS 事業者の営
業秘密の開示を伴う場合、加盟国が負う営業秘密の保護義務に反するおそれはな
いか。

OS 事業者はその私有財産である OS 上にエコシステムを健全に育成することで消費
者の利益を図るというインセンティブを有しており、信頼できるサードパーティの利用を殊
更に制限するインセンティブは有していないはずで。

にもかかわらず、公権力がその自発的な発展に過度に介入することは、却って当該エ
コシステムの健全な発展や、それをベースにしたイノベーションの可能性や、知的財産
の開発へのモチベーションを殺ぐおそれがあると考えます。

くれぐれも、競争環境の維持・対等な立場の維持という名目で、技術・イノベーション・
知的財産権を安易に制限する前例を不用意に作らないようご配慮ください。

以上。

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※) 住所(※)	公益社団法人 全国消費生活相談員協会 [Redacted] [Redacted] [Redacted]
	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

公益社団法人全国消費生活相談員協会は、全国の消費生活センター等で消費生活相談を担う消費生活相談員を主な構成員とする公益社団法人です。①週末電話相談・電話相談 110 番の実施、②適格消費者団体として、事業者の不当勧誘、不当表示、不当条項等にする差止請求、③消費生活相談員のレベルアップのための各種研修等の実施、④消費者への啓発活動の実施、⑤各省庁等への要望や提言、パブリックコメントへの意見表明等の活動を行い、消費者の安全安心な暮らしを守ることを目指しています。

このたびの報告書は、公平公正な市場の競争環境を実現することによって多様な主体によるサービスが創出され、同時に消費者の選択の機会の確保、消費者利益の確保を可能とするためのものであると理解します。一方で、消費者を取り巻くデジタル市場の環境がますます進化した複雑化していく中で、いまだデジタルリテラシーが追いついていない消費者も多数います。パソコンとは異なりスマートフォンは、これまで一定の安全性が確保された環境であり、消費者はそれを当然のこととして利用してきました。消費者にとってハードウェア、ソフトウェアの安全性が大前提であり、セキュリティ、プライバシーが適切に保護されなければなりません。モバイル・エコシステムにおける公平、公正な競争環境の実現と、消費者のセキュリティやプライバシーの保護、選択の機会の確保が同時に実現されなければならないことから、消費生活相談員の団体として、以下のとおり意見を申し述べます。

(該当するページ: P61 2-1 決済・課金システムの利用義務付け)

App Store、Google Play ストアを利用して有料アプリやアプリ内コンテンツを販売するサードパーティ・デベロッパは、Apple 及び Google が提供する決済・課金システムの利用を義務付けられていることから、高額な手数料の負担や、消費者へのサービスの幅が狭くなったり、料金設定の自由度が損なわれるなどのデメリットがあることが

ら、決済・課金システムの利用の義務付けを禁止することが提案されています。

消費生活相談においては、オンラインゲームの未成年者トラブルなどの場合、Apple、Googleにより、一定条件をクリアした場合には速やかに返金されることから、かなりの割合で解決できていますが、個別の事情があつてプラットフォーム提供事業者と話合いがうまくいかない場合、サービスを提供しているゲーム事業者（ディベロッパ）の方が事情をよく理解しているだろうと、ゲーム事業者（ディベロッパ）との話合いをしたいという要望になります。そうした場合に、ゲーム事業者（ディベロッパ）に消費者の個人情報や課金額等の情報が伝わっていないことから、ゲーム事業者（ディベロッパ）とプラットフォーム提供事業者とのコミュニケーションがうまくいっていないケースがあるのではないかと考えられることがあります。そもそも契約の相手方が誰なのかということが、消費者にわかりにくいことから、プラットフォーム提供事業者とゲーム事業者（ディベロッパ）双方に申し入れをしてしまい、二重の返金を受けてしまうケースもあるのだと考えます。

サブスクリプションの場合には、アプリ事業者（ディベロッパ）のサービスの解約をしても、決済の解約をプラットフォームで行わなかったことで課金が継続し、サービスを全く利用してなくても、アプリ事業者（ディベロッパ）からの返金もプラットフォーム提供事業者からの返金もされないという相談があります。

報告書P83「デベロッパとの情報共有については自主的な改善の取組みもなされており、その取組状況については、透明化法のモニタリングにおいて、取り上げられているところである。」

以上を踏まえれば、キャンセルや返金を巡る問題については、Apple、Google による改善に向けた取組の状況を含め、透明化法の運用の中で、今後もモニタリングを継続し、改善を促すことにより対応していくこととする。Apple、Google においては、引き続き、本問題に対する改善策を講ずるとともに、改善策に対するデベロッパやユーザーへの周知徹底も行っていくことが必要である」という提案に賛成します。

まずは透明化法をもとに既存のプラットフォーム提供事業者に必要な改善をしていただくこと、今後、対象となる新たなプラットフォーム提供事業者に対しても同様の対応を求めます。

一方で、消費者が自身の希望に合うサービスを選択するには、十分な情報提供が必要であり、また、インターネット上の取引であることから、セキュリティやプライバシーの安全性確保が何より重要です。

プラットフォーム提供事業者の決済・課金システムの利用の義務付けを禁止し、サードパーティ・デベロッパによるシステムの導入を許した場合、これまでのプラットフォーム提供事業者によるセキュリティやプライバシーの安全性と同レベルの安全性が確保されるのか、消費者からは判断ができないため危惧されます。日々、サイバー攻撃にさらされ、その技術レベルも日々高くなっていることから、それらに対応できるだけの技術を持ち、安全性確保のためにコストをかけることができるかどうか、安全性の評価を

どのようにするのか、今後、具体的に示していただくことが必要です。

また、プラットフォーム提供事業者の決済・課金システムと、サードパーティ・デベロッパによる決済・課金システムが同時に提供される場合、消費者は非常に混乱すると推測されます。現状においても、インターネット上で契約して、その後支払い請求が来ても、どこで契約したのか確認する方法がわからずに相談に来る消費者がいます。これは稀なことではなく、急激なインターネットの普及により教育・啓発がされないままに利用をスタートしていることや、事業者による表示や情報提供がわかりにくいことによるものです。多数の決済サービスから自分にとって適切なサービスを選択するためには、高い消費者力が求められますが、簡単なことではありません。決済サービスを選択させる際には、契約の相手方は誰か、その特性、申し出する場合の窓口など、それぞれのサービスごとに、明確に表示する必要があります。また、異なる相手方に申し出た際には、サポートをしていただく必要があります。

(該当するページ: P90 2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備 (アプリ代替流通経路の容認))

(1) アプリ代替流通経路の容認を求めること

一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律を導入すべきである。

(2) アプリ代替流通経路容認を求める規律の設計

アプリ代替流通経路を容認するに当たっては、セキュリティ、プライバシーが確保されることが重要である。このため、本規律においては、上記のとおり、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を実効的に利用できるようにすることとしている。

以上の提案がされています。

現状では、厳しい審査を経たアプリを、セキュリティ、プライバシーが確保されたアプリストアよりダウンロードすることで、マルウェアやウイルスから守られています。新たなアプリストアの安全性が、それと同程度になるのかについて危惧されます。現状の安全性のレベルを維持すること、青少年保護のための機能が使えなくなることがないようにしてください。

また、「OS 提供事業者によるセキュリティ、プライバシー確保のための措置には多様な方策 (例えば、OS 提供事業者によるアプリストア運営者に対する審査や、OS において施されるセキュリティ対策等) やそれらの組合せがあり得ることから、OS 提供事業者が構ずる措置の具体的な内容は、OS 提供事業者が選択できるようにすることが適切である」とされているとおり、新たなアプリ代替流通経路のセキュリティ・プライバシーの確保のためには、OS 提供事業者による措置が必要であり、そのコストは、アプリ

ストア事業者やアプリ事業者、消費者が負担することになると考えます。その結果、アプリの価格が下がり消費者の費用負担が軽減するなど、消費者利益となるのか不明です。

さらに、アプリ代替流通経路の実効性確保との調整により、セキュリティ・プライバシーの安全性が低下しないようにしていただくことを求めます。

「アプリ代替流通経路運営事業者がセキュリティやプライバシーの確保のために講じている措置やそれに関する客観的な評価について、消費者が知り得る状態にすることが、消費者利益の確保のために重要である」と指摘されているとおり、どのアプリストアを選択するのか、消費者の選択する権利の確保には、それぞれの特性や措置についてわかりやすく表示していただくことを求めます。

デジタル市場競争会議の「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に対する Centre for Information Policy Leadership のコメント

Centre for Information Policy Leadership（以下「**CIPL**」）¹は、デジタル市場競争会議（以下「**DMCH**」）の「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」（以下「**最終報告**」）に対してコメントを提出する機会を歓迎します。CIPL は、DMCH が日本のデジタル経済において効果的なデータ保護を確保しつつデジタル市場における競争の促進を目指すことについて支持します。

CIPL は、日本のデータ関連の法規制の策定の動向を長年にわたり注視しており、データ関連の問題や規制を扱う日本の関連規制機関、特に個人情報保護委員会（以下「**PPC**」）、及び最近では DMCH と頻繁に連携しています。特に、CIPL は、2022 年 6 月 9 日に DMCH が公表した「モバイル・エコシステムに関する競争評価 中間報告」（以下「**中間報告**²」）に対し、欧州連合（以下「**EU**」）のデジタル市場法（以下「**DMA**」）提案に対する関与の過程で CIPL 会員企業およびその他のステークホルダーから収集した意見³を含め、コメントを提出しました。CIPL が最近日本に関与した例として、2023 年 6 月に東京で開催された G7 データ保護・プライバシー機関ラウンドテーブル会合に併せ開催されたマルチステークホルダー・ラウンドテーブルで、信頼性のある自由なデータ流通（Data Free Flow with Trust）推進におけるグローバル越境プライバシールール（Global CBPR）の潜在的役割を検討しました。また、CIPL のボヤナ・ベラミー代表は、日本の主要関係者や政策立案者、海外からのゲストを招いて PPC が主催した G7 DPA 公式サイドイベント「PETs（プライバシー強化技術）の可能性の検討/AI 利用における個人データ保護」のモデレーターを務めました。ラウンドテーブル会合、サイドイベントともに、PPC、経済産業省（METI）、民間企業の代表者が参加しました。さらに、CIPL のボヤナ・ベラミー代表は最近、PPC の代表も参加した IAPP のアジアプライバシーフォーラム 2022 で、「Cross-Border

¹CIPL は、Hunton Andrews Kurth 法律事務所内にあるプライバシーおよびデータ政策に関するグローバルシンクタンクで、本法律事務所および世界経済の主要セクターにおけるリーダーである 85 社を超えるメンバー企業から財政的支援を受けています。CIPL のミッションは、情報化時代である現代において、効果的なプライバシー保護および個人情報の責任ある利活用双方の実現に向けたソートリーダーシップ (thought leadership) の発揮とベストプラクティス開発です。CIPL の活動は、世界中のビジネスリーダー、プライバシーおよびセキュリティ専門家、規制当局、政策立案者間の建設的な協働を促進します。詳細については、CIPL ウェブサイト <http://www.informationpolicycentre.com/> をご覧ください。本コメントの内容は、個々の CIPL 会員企業または Hunton Andrews Kurth 法律事務所の見解を表すものとして解釈されるべきではありません。

²日本デジタル市場競争会議「モバイル・エコシステムに関する競争評価 中間評価」（2022 年 6 月 9 日）に対する CIPL の [回答](#)。

³CIPL が DMA および GDPR との相互作用のコンテキストにおいて公開した 2 つのホワイトペーパーをご参照ください。CIPL [ホワイトペーパー](#) 「Bridging the DMA and the GDOR - CIPL Comments on the Data Protection Implications of the Draft Digital Markets Act」および CIPL [ホワイトペーパー](#) 「Limiting Legal Basis for Data Processing Under the DMA: Considerations on Scope and Practical Consequences」

Privacy Rules Are Going Global」というパネルディスカッションのモデレーターを務め、Global CBPR のような共同規制の認証メカニズムを通じて、信頼性があり説明責任を果たせるデータ流通を可能にすることの重要性について議論しました。本コメントにおいて、CIPL は、DMCH が提起した問題の本質と性質に関する議論の枠組みに有用となる、以下の見解を提示します。

1. 総評

a. 「共同規制の枠組み」アプローチの支持

CIPL は、DMCH が「特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律」（以下「**透明化法**」）で採用された共同規制的枠組みアプローチ、すなわち、政府が原則的な枠組みを提示し、指定されたパラメータ内で枠組みの要件を運用することを規制対象事業者に委ねる枠組みについて言及していることを支持します。このアプローチは、組織の説明責任、行動規範、認証などの共同規制的かつ強制力のあるメカニズムによってさらに運用可能な、**技術中立的で、将来を見据えた、成果ベースのデジタル規制とルール**を可能にする必要性を求める CIPL の提唱に沿ったものです。しかしながら、最終報告における多くの規制の方向性が事前規制となっているため、透明化法のようなアプローチは最終報告では部分的にしか採用がされていません。これには DMCH による慎重な検討が必要であり、透明化法のようなアプローチが日本におけるモバイエコシステムにおける競争を規制するのにより適しているのか否かという観点から評価する必要があります。さらに、DMCH は、透明化法が 2021 年に施行されたばかりであり、モバイル・エコシステムの重要な部分であるアプリストアに適用されることを念頭に置く必要があります。DMCH は監督の重複を避ける必要があり、既存の透明化法を考慮して、新たな規制案が必要かつ正当かどうかを明確にしなければなりません。

また、デジタル規制や政策立案には、CIPL が 10 年以上にわたって開拓してきた**組織の説明責任の原則**を盛り込み、推進することが不可欠です。説明責任は、組織が独自のリスクやユースケースに合わせてコンプライアンス対策を調整できる柔軟性を提供すると同時に、規制当局から求められた場合には、その処理に関する意思決定を説明および検証できることを組織に求めます。説明責任によって、達成すべき目標と成果を設定する一方、これらの立法目標をどのように達成するかは組織に委ねられるため、法制度のアジャイルさを保持し、原則と成果にもとづく規制を実現できます。

CIPL は、効果的なデータ規制とそれに対応する企業内での実施において、組織の説明責任が重要な構成要素であると考えています。組織の説明責任は、企業が業種や規模に関係なく利用できるものです。その**リスクベースの枠組み**は、企業がコンプライアンスへの取り組みにおいてリスク評価を実施し、リスクの高い活動を特定し、優先づけていることを、政府の規制当局や執行機関に保証するものです。また、リスク評価およびコンプライアンスへの取り組みを示せ

るよう企業に求めることで、調査や執行の措置も簡素化されます。CIPL は、DMCH にクラス最高のデータプライバシーとデータガバナンスの実践、および組織のコンプライアンスプログラムを開発するための標準として認知されている CIPL の説明責任の枠組みを検討いただくことを推奨いたします。⁴この枠組みは法律にとらわれず、データ保護からコンテンツおよびプラットフォーム規制、競争や責任ある AI に至るまで、デジタル規制のあらゆる分野に適用できます。

b. 規制当局の継続的な対話と関与

十分に機能するデジタル市場を実現するために、CIPL は、様々な政策と規制の視点を結集し、デジタル規制へのバランスの取れたアプローチを確保することが重要だと考えています。競争法は、効果的なデータ保護への影響を考慮しなければなりません。同様に、データ保護法の解釈と実行においては、競争への影響を考慮すべきです。この点で、CIPL は、DMCH がモバイル・エコシステムに関する規制を検討するに際し、PPC、総務省（MIC）、消費者庁（CAA）、内閣サイバーセキュリティセンター（NISC）、その他ステークホルダー及び影響を受ける企業と協議を行う取り組みを評価します。この対話により、経験や見解の交換を可能にし、DMCH が市場の力学、技術的な意味合い、規制対象事業者やデータ主体の関心について包括的に理解することを支援します。これがひいては、より公平で効果的なルールと成果につながります。CIPL は、規制当局と影響を受ける企業とのこのような対話および協議をさらに正式に発展し、可能な限り制度化し、継続的に実施することが重要だと考えています。

DMCH と PPC、MIC、CAA、NISC が正式に協力することは、十分に機能する競争市場と効果的なデータ保護の双方を可能にするソリューションを構築する上で極めて重要です。双方の目的を完全に達成できない場合、規制当局は、必要なトレードオフを理解し合意するために協力しなければなりません。重要なことは、分野横断的な規制協力を執行の場面だけに限定せず、規制の協議、策定、解釈の全ての段階や、規制横断的なサンドボックスのような革新的な規制ツールの使用にも拡大することです。⁵

その意味で、英国の Digital Regulation Cooperation Forum（デジタル規制協力フォーラム、以下「DRCF」）⁶やオーストラリアの Digital Platform Regulators Forum（デジタルプラットフォーム規

⁴組織の説明責任に関する CIPL のリソースと論文は[こちら](#)でご参照ください。

⁵CIPL は、規制のサンドボックスのような革新的な規制ツールの開発も奨励しており、モバイル・エコシステムにおける競争とデータ保護の相互作用は、規制のサンドボックスの候補として最適だと考えます。例えば、シンガポールの情報通信メディア開発庁(IMDA)は、2022年7月、プライバシー強化技術(PETs)の実験を希望する企業を対象に、シンガポール初のPETサンドボックスを[立ち上げました](#)。同庁は最近、PETサンドボックス構想を支援するため Google との新たなパートナーシップを[発表しました](#)。

⁶Digital Regulation Cooperation Forum (DRCF) は、英国の4つの規制当局、すなわち、情報コミッショナー事務局(ICO)、競争市場局(CMA)、情報通信庁(Ofcom)、金融行動監視機構(FCA)が集まり、オン

制フォーラム、以下「**DP-REG**」)⁷は、デジタルおよびオンラインサービス特有の課題に対処するための効果的かつアクション・ドリブンな規制協力の例となりえます。例えば、DRCFの [2023年/2024年作業計画](#)は競争とデータ保護の促進を含むものであり、オンライン広告市場、オンライン選択アーキテクチャの実践、潜在的な規制上の救済措置に焦点が当てられています。最後に、これらのイニシアチブは、より協力的で成果にもとづく共同規制モデルにおいて、影響を受ける業界のステークホルダーとの効果的な関わり方を示すものでもあります。

c. プライバシーとセキュリティの正当化による個人の権利の保護

CIPL は、デジタル経済には、とりわけ競争、イノベーション、公共とオンラインの安全性、サイバーセキュリティから、消費者とデータの保護に至るまで、データに関連するあらゆる利害を考慮した規制アプローチが必要であることに言及したいと思います。「モバイル・エコシステムに関する競争評価 中間報告」に対するコメントで強調したように、バランスの取れたアプローチを行うためには、一方の規制分野が他方より体系的に優先されるべきであるとか、競争リスク分析がデータ保護リスク分析より優先されるべき（またはその逆）であるといった想定を行わないことが重要です。

この点で、CIPL は、プラットフォーム事業者の特定の行為は、プライバシーとセキュリティ対策を確保するために行われるものであり、したがって、許容され正当化されうるという DMCH の認識を支持します。⁸共同規制の枠組みのアプローチに沿って、組織は、DMCH やその他の関連規制当局の要求に応じて、プライバシーやセキュリティを含む、コンテキストに応じたリスクアセスメントやその他のコンプライアンス対策を実施することができます。したがって、実質的な正当性なくプライバシーやセキュリティ対策が講じられることが懸念される場合、規制当局や執行当局は、業界と協力し策定され合意された明確な基準に基づいて、その対策が過度なものであるか適切なものであるかを判断できる可能性があります。しかしながら、DMCH と関連機関は、プライバシーを侵害するインシデントやサイバー攻撃のリスクが高まる中、プライバシーとセキュリティのイノベーションを受け入れる必要があります。

ライン上の人々と企業に利益をもたらすデジタル規制への首尾一貫したアプローチを提供します。詳しくは[こちら](#)を参照してください。

⁷デジタルプラットフォームの規制に対する合理的で一貫性のあるアプローチを支援するため、オーストラリア通信メディア庁 (ACMA)、オーストラリア競争・消費者委員会 (ACCC)、オーストラリア情報コミッショナー事務局 (OAIC)、および e セーフティー監督官事務所が共同で Digital Platform Regulators Forum を組成しました。当イニシアチブは、競争、消費者保護、プライバシー、オンラインの安全性、データ問題など、デジタルプラットフォームの規制が交差する分野横断的な問題や活動について、独立した規制当局間で情報を共有し、協力することを目的としています。詳しくは[こちら](#)を参照してください。

⁸ DMCH の最終報告の I.3-1 項。なお、モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告は、「I. 総論」及び「II. 各論」という、2つの主要な章から構成されています。

競争市場ではプライバシーの利点が得られる可能性があります。個人の権利を保護するプライバシーとセキュリティのイノベーションは、競争の目標とは別のものであり、区別されるものです。プライバシー領域に独占禁止法の原則を適用すると、個人の権利が損なわれ、競争市場の目標が弱まる可能性があります。したがって、プライバシーとセキュリティの正当化は、個人情報保護法などの関連する法的要件の遵守だけに限定されるべきではありません。その代わりに、組織は法的要件を超えた高度なプライバシーとセキュリティ対策を提供し、プライバシーとセキュリティ対策の堅牢性によって市場で差別化を図る機会を持つべきです。

d. 競争が消費者のプライバシー保護と選択肢の改善につながるについて

今日、プライバシーは単なるコンプライアンス上の問題ではなく、企業間の差別化を図るための重要な機会となっています。「シスコ 2022 年 消費者プライバシー調査 (Cisco 2022 Consumer Privacy Survey)」によると、消費者の 76%が、データの扱いについて信頼できない組織からは購入しないと回答し、81%が、データの取り扱いが組織が顧客をどのように見ているか、また尊重しているかを示すものであるという意見に同意しました。⁹同様に、Cisco との共同で発表したレポート「Business Benefits of Investing in Data Privacy Management Programs」では、組織がプライバシープログラムに投資する際は、歴史的にコンプライアンスとリスクのために行われてきましたが、プライバシープログラムが、ビジネスの実現、持続可能なビジネス、ブランドの評判、競争力、そして顧客と消費者の信頼など、従来の法的コンプライアンスを超えた複数のメリットと投資対効果を提供するという認識が高まっていることが示されています。¹⁰

そのため、規制は消費者のために一定レベルのプライバシーとセキュリティの保護措置を確立するよう組織に求める一方で、組織は、特にデータプライバシーを差別化要因とする新技術の出現により、基本的なプライバシーとセキュリティの対策を成長させ、競合他社と差別化する機会を得ています。実際に CIPL は、堅牢なデータ保護と消費者の選択は競争力のある消費者プライバシー市場の先駆けであることを指摘したいと思います。個人のプライバシー保護を向上させるこのような競争と差別化は、業種や規模に関係なく、どのような組織でも利用できるようにする必要があります。したがって DMCH は、反競争的とみなされる可能性のある行為を正当化する可能性があるとして、プライバシーとセキュリティを考慮するだけでなく、エンドユーザーのためにより良いプライバシーとセキュリティを提供することに対する産業界と消費者の要求が高まっていることも認識する必要があります。いかなる規制も、こうした取り組みを阻害することなく、むしろ促進するものでなければなりません。

⁹ 「シスコ 2022 年 消費者プライバシー調査」 (Cisco 2022 Consumer Privacy Survey) は[こちら](#)。

¹⁰ CIPL と Cisco の共同レポート「Business Benefits of Investing in Data Privacy Management Program」は[こちら](#)。

さらに CIPL は、最終報告は主に市場関係者に焦点を当てており、消費者の視点には十分な重点が置かれていない点を指摘したいと思います。この点に関して PPC、METI、裁判所等の他の関係規制当局は、需要側、すなわちより優れたプライバシーとセキュリティ保護を求める消費者の選好を調査する上で、より適切な立場にある可能性があります。

e. EU の DMA モデルには、日本のモバイルシステムには当てはまらない特定の目的が存在

CIPL は DMCH に対し、規制への期待値と目標を明確にすること、および現行の競争体制が期待と目標に対応できるのか、あるいは新たな規制が必要なのか評価することを推奨します。例えば、CIPL の最新の論文「*Limiting Legal Basis for Data Processing Under the DMA: Considerations on Scope and Practical Consequences*」でも強調しているように、¹¹EU DMA は、競争の調和を達成し、また各国が独自の競争規制当局と独立した司法機関を持つ EU 域内市場における断片的で一貫性のないルールを回避するため、という特定の理由により導入されました。¹²一方、英国¹³、韓国¹⁴、オーストラリア¹⁵、米国¹⁶など、ほかの管轄区域の執行メカニズムは、既存の執行体制が、

¹¹CIPL 論文「*Limiting Legal Basis for Data Processing Under the DMA: Considerations on Scope and Practical Consequences*」2023年5月30日

¹²CIPL は、欧州の立法府がデジタル市場法に関して拠り所とした法的根拠、すなわち「*Treaty on the Functioning of the European Union*」（欧州連合の機能に関する条約、以下「TFEU」）の第114条を検討しました。特に TFEU の114条は、国内規則を近似させ、域内市場における規制の分断を防ぐことを目的とした措置を採択する権限を立法府に与えています（調和条項）。「[DMA Impact Assessment Report](#)」（DMA 影響評価報告）およびその「[Explanatory Memorandum](#)」（説明資料）によると、TFEU 114条は、(i) ゲートキーパーが提供するサービスの本質的な国境を越える性質、(ii) デジタルサービスの単一市場の機能に関するさらなる分断の危険性から、関連する法的根拠と考えられます。

¹³英国の「*Digital Markets, Competition and Consumers Bill*」（デジタル市場・競争・消費者法）案は、英国の競争・市場庁（CMA）に、(i) ある組織が特定のデジタル活動に関連して「戦略的市場地位」を有するかどうかを判断するため、および(ii) 相互運用性やデータポータビリティを強制するなどの目的で、対象を絞った競争促進的介入を設計し実施するための、広範な裁量権を与えています。執行に関して、CMA は、軽度かつ非公式な関与を重視し、必要な場合にのみ正式な執行措置に移行する段階的なアプローチを取ると予想されます。

¹⁴韓国の公正取引委員会は2023年初め、市場参入を阻止して力を強めるプラットフォームをめぐる競争上の懸念が高まる中、デジタル経済における支配力の乱用に関する指針を発表しました。

¹⁵オーストラリアの競争・消費者委員会は、「*Competition and Consumer Act 2010*」（2010年競争・消費者法、Cth）にもとづき、デジタル市場における競争を規定する現行法を執行しており、過去6年間にデジタルプラットフォームに関連し、以下3件の調査を行いました：DPI（*Digital Platforms Inquiry*）、DPSI（*Digital Platform Services Inquiry*）、AdTech Inquiry。

¹⁶米国では、オープン・アプリ・マーケットツ法案（OAMA）、イノベーション・選択法案（AICOA）などの同様の法案が議論されているものの法制化されておらず、広く支持される可能性は低いです。業界団体、専門家、シンクタンクを含む多様な個人や組織が、国家安全保障、ユーザーのセキュリティ、プライバシー、米国の経済競争力などの問題に影響を与えるとの懸念を示しています。

ゲートキーパーが反競争的に行動しているかどうかをケースバイケースで検討できると考えています。

したがって、DMCH は、全面的な規範的規制を導入することなく、代わりに市場における特定の反競争的行為について個別のケースバイケースの分析を追求することで、同じ規制目的を達成することができる可能性があります。先ほど指摘した通り、事前規制の場合、規制当局は、介入の有無によって、監督する将来の市場がどのようになるかを予測するために、その市場に関する事実を想定することになります。このような想定と予測の対象となる日本市場は、EU 市場とは実質的に異なっています。また日本のグローバル、地域的パートナーシップも実質的に異なります。アジア太平洋地域においては、欧州のような調和ではなく、収斂に重点が置かれており、また複数政党、複数国のシステム内における分断化を回避することにも重点が置かれています。規制の収斂においては、各国の規制枠組みの異なる特性を考慮し、各管轄区域の法制度に組み込まれている特定の文化の異なる価値観と優先順位を尊重します。収斂の考え方には、収斂のプロセスが動的でかつ柔軟である、つまりはテクノロジーの変化、市場の力学、国民の期待などに適応可能であるという考えが内在しています。しかし日本は厳格な事前規制を課すことで、このような柔軟性と将来性を備えた規制アプローチを失ってしまう可能性があります。したがって日本は、正当性のある競争促進的な行為を禁止することによって、日本の消費者に不利益をもたらすという予期せぬ結果をもたらすかもしれない、厳格な事前規制を回避すべきです。

2. 具体的なコメント

a. 決済・課金システムの利用義務付け（最終報告 II. 2-1 項）

- **競争上の懸念**：決済・課金システムの利用義務付けにより、代替的な決済・課金方法を提供する事業者の参入が妨げられ、事業者が多様な料金プランやサービスを提供することが妨げられ、イノベーションが低下する。ユーザーは選択肢を奪われ、様々なサービスを受けることができない。
- **DMCH による対応の方向性**：一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対し、アプリストアを利用する開発者に自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止する。当該事業者は、アプリストアのビジネスユーザー向けに、手数料を含め、公正、合理的かつ非差別的な利用条件を適用することが求められる。

CIPL は、ユーザーがさらに自由に代替サービスを選択できるように決済・課金サービスにおいて業界の競争を促進させるという DMCH のイニシアチブを支持します。しかし、DMCH は、代替手段を提供することでプライバシーやセキュリティを守る手段が損なわれたり、ユーザー側に混乱が生じたりすることがないようにしなければなりません。一般的にユーザーは、アプリストアが提供するようなプライバシーに配慮した安全な決済・課金ソリューションを利用すると考えられます。特に、十分に確立された枠組みが存在しない場合、悪意ある行為者が、返金やカスタマーサポートポリシーに対し様々なレベルの組織慣行、様々なレベルのプライバシーとセキュリティ保護を備えた複数のサービスに直面するユーザーを誤解させようとする可能性があります。さらに、代替の決済・課金システムを許可する場合、アプリストアは、特定の取引情報や個人に関するその他の個人データを代替サービスプロバイダと共有する必要があります。特にデータ共有に関する安全な規制の枠組みがない場合、個人データの拡散を招き、悪意ある行為者によるデータ搾取のリスクも高まる可能性があります。

規制対象となる組織は、プライバシーおよびセキュリティのリスク、新たな競争要件に従ってデータへのアクセスを提供することによる悪影響を事前に評価できる必要があります。データ受領者は、関連するリスク軽減措置を実施することが求められるべきです。

最後に、データの管理にもとづく責任の分担については、慎重に検討する必要があります。DMCH の指示に従った後のデータ受領者の行為について、規制対象の組織が責任を問われるべきではありません。

b. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（最終報告 II. 2.3.項）

- **競争上の懸念**：アプリの代替流通経路の制限は、次のように様々な競争上の問題を引き起こしている：(i) 企業がアプリストア事業に参入する機会を失う、(ii) アプリストアの手数料に競争圧力がかからない、(iii) アプリのレビューが必ずしも透明で公正でないため、イノベーションとユーザーの選択が妨げられる。
- **DMCH による対応の方向性**：一定規模以上のオペレーティングシステムを提供する事業者は、セキュリティとプライバシーを確保しつつ、アプリの代替流通経路の実効的な利用を認めるべきである。

CIPL は、個人の選択の最適化と市場アクセスの改善は重要な政策優先事項と考えていますが、プライバシーとセキュリティを犠牲にしてそれらを実現すべきではないと考えます。実に、プライバシーとセキュリティに対する消費者の懸念は、アプリ代替流通経路の選択を常に上回るものです。消費者の選択と市場アクセスに対する措置を急ぐのではなく、意思決定者はこの慣行に関わる競合する正当な権利について、より広く深い分析を行うべきだと考えています。（中間報告へのコメントでも強調いたしましたが）CIPL は、DMCH に考慮いただきたい点をここで再度挙げたいと思います。

- アプリストアの所有者とアプリ開発者の双方に必要な法的確実性を提供する一方で、プライバシーとセキュリティを含む競合する正当な権利の両立や費用対効果の評価をどのように運用するか
- アプリストアの所有者、デバイスメーカー、ユーザーが、例えば合意されたセキュリティプロトコルを介して、悪意のあるアプリ（国家主導のサイバー攻撃やなりすまし詐欺など）からユーザーをどのように保護するか
- データプライバシーおよびセキュリティの侵害が発生した場合、ほかのどのような法律（消費者保護など）が関係する可能性があるのか、そしてサイドローディングによる侵害が発生した場合、オペレーティングシステム、アプリストアおよびデバイスメーカーがそのような法律にもとづく責任を負う可能性を検討するために、ほかの所轄当局とどのように連携するか
- サイドローディングに代わる、消費者の選択と競争の問題により効果的に対処できる、よりリスクの低い代替手段があるか
- サイドローディングがデジタルエコシステム全体と消費者に与える、プラスとマイナスの両面における長期的な潜在的影響

また、DMCH には、EU の DMA 制定過程における最新の規制の進展にも注視していただきたいと考えています。具体的には、DMA の提案では、代替流通経路からのサードパーティ製アプリケーションのインストールと効果的な使用を可能にする義務をゲートキーパーに課していますが、現在、最終文の規定は、対抗的利益に服することになっています。つまり、ゲートキーパ

ーは、ハードウェアやオペレーティングシステムの完全性を確保するための措置や、エンドユーザーのセキュリティを効果的に保護するための措置を講じることを妨げられません。¹⁷

さらに CIPL は、DMCH が業界と市場関係者に法的な明確性をもたらすアプリストアの行動規範やガイドラインの採用を検討していることを支持します。この点に関して、CIPL は DMCH に対し、最終報告で言及された行動規範、すなわち日本スマートフォンセキュリティ協会が作成している「[セキュアコーディングガイドライン](#)」、および英国の科学・イノベーション・技術省（以下「DSIT」）が公表した「[Code of Practice for App Store Operators and App Developers](#)」をさらに調査することを推奨します。DMCH は、このような行動規範を策定する際、開示と透明性の要件を慎重に検討し、アプリ開発者だけでなくサイバー犯罪者もデータにアクセスできる可能性があることを念頭に置く必要があります。例えば、英国の DSIT は、アプリストア事業者に対し、アプリやアップデートに対して実施したセキュリティチェックの概要を一般にアクセス可能な形で提供することを求めています。¹⁸

最後に、DMCH は、プロバイダーがセキュリティとプライバシーを確保するための措置を講じる際に、オペレーティングシステムの比例性と必要性を精査するとしていますが、この比例性についてはさらに検討する必要があります。セキュリティリスクは増大し、テクノロジーは高度化しているため、「比例的」が何を意味するかは重要な議論になります。一般的に、規制対象の組織は、可能な限り高いセキュリティとプライバシー保護を目指すことができなければなりません。DMCH は、この急速に変化するデジタル空間では、プライバシー規制への法的遵守は最小限必要なものではあるものの、決して十分ではないことを念頭に置く必要があります。さらに、DMCH（およびその他の関係規制当局）は、プライバシーとセキュリティに関する技術的知識を持つ必要な専門スタッフを確保し、この業務に十分なリソースを割く必要があります。

¹⁷DMA 第 6 条 4 項。DMA の最終テキストは[こちら](#)をご覧ください。

¹⁸ 2022 年 12 月 9 日に英国科学・イノベーション・技術省が公表した「Code of Practice for App Store Operators and App Developers」の 1.3.項は、[こちら](#)からご覧ください。

c. デフォルト設定、プリインストール（最終報告 II. 4-1.項）

- **競争上の懸念**：現状維持バイアスによってユーザーはデフォルトのサービスを利用する傾向があり、デフォルト設定のサービスには競争優位性があるため、ユーザーの自律的な意思決定や選択の機会を妨げている。ユーザーにアプリをインストールする選択肢を明確に示すことなく、自社のアプリを自動的にインストールすることは、サードパーティを競争上不利な立場に追いやり、ユーザーの自律的な意思決定や選択の機会を妨げる。
- **DMCH による対応の方向性**：一定規模以上のオペレーティングシステム提供事業者は、
 - (i) オペレーティングシステムまたはブラウザのデフォルト設定をユーザーが容易に変更できるようにし、かつ技術的に可能にすること、
 - (ii) オペレーティングシステムがデフォルトでユーザーに案内または誘導するブラウザ、検索エンジン、音声アシスタントの選択画面を表示すること、
 - (iii) プリインストールされたアプリをユーザーが容易にアンインストールできるようにし、かつ技術的に可能にすること。しかし、場合によっては、アンインストールの制限を認める必要がある。

CIPL は、DMCH の方向性が、EU の DMA と同様のアプローチに従っていることに注目しています。¹⁹重要な点として、DMA は、サードパーティが技術的にスタンドアロンベースで提供することができないオペレーティングシステムやデバイスの機能に不可欠なソフトウェアアプリケーションに関して、アンインストールの制限を許容しています。実際、カメラ、メッセージ、メールアプリといった特定の機能は、オペレーティングシステムにとって不可欠な部分です。したがって、CIPL は、ある機能がオペレーティングシステムの中核機能を構成している場合、特にプライバシーやセキュリティに配慮した機能というコンテキストにおいては、アンインストールに制限を課す柔軟性をオペレーティングサービスに提供する DMCH の方向性を支持します。

CIPL は DMCH に対し、ユーザーが代替サービスのリストからインストールするかどうかを選択できるようにするため、ブラウザ、検索エンジン、音声アシスタントの選択画面を表示することをオペレーティングサービスに求めるという方向性について再検討することを推奨します。選択画面の表示が競争の促進につながる可能性はありますが、複数の選択肢に直面した時、個人が情報にもとづかない意思決定をするようになる可能性もあります。これは、ひいては効果的なプライバシーとセキュリティの保護に影響を及ぼし、選択メカニズムの価値を大きく損なってしまいます。したがって、選択画面に関する DMCH の対応の方向性は、非常に特殊な目的のみのために、また絶対に必要な場合にのみ、慎重に使用される必要があります。

¹⁹DMA 第 6 条 3 項。

d. 自社サービスの優遇（最終報告 II. 4-2.項）

- **競争上の懸念**：クエリで検索した場合、様々な自社サービス（地図、ビデオ、金融、航空券など）の検索結果がオーガニック検索枠の上部またはその近辺に表示されるため、ユーザーが代替市場プレイヤーを犠牲にしてそれらのサービスに移行することが可能になる。
- **DMCH による対応の方向性**：一定規模以上の検索エンジンを提供する事業者は、検索順位の表示において、類似のサードパーティサービスよりも自社のサービスを優位に扱うべきではない。

DMCH は、自社優遇や検索結果の表示全般の規制を検討するにあたり、それに伴う潜在的なプライバシーとセキュリティのリスクを慎重に検討する必要があります。最終報告の当テーマに関して、DMCH から損失となる実質的な証拠が提示されていないことを考えると、このような禁止による潜在的な損失及び意図しない結果についてより明確に検討していくことが特に重要です。多くの機能を実行するために、一般的な検索エンジン事業者は、地図、航空券、ビデオなどを提供する代替的なサードパーティ サービスと特定の種類のデータを交換する必要があります。このようなサードパーティ サービス プロバイダーの例は数百件ありますが、その多くは外国にあり、人権、プライバシー、セキュリティに同等の重点を置いていない可能性のある国の政府関連機関も含まれています。共有されるデータの種類には、少なくとも、クエリを行っているユーザーに関する情報と、ユーザーの選好に応じて位置データが含まれる可能性があります。共有されたデータは、プライバシー規則に遵守していない組織によって処理されたり、一部の国では国家安全保障や諜報目的で政府によるデータへの過剰なアクセスの対象となったり、あるいは最近採択された OECD 「Principles for Trusted Government Access to Data」の対象にならない可能性があることから、データ共有にはリスクが伴わないわけではありません。²⁰したがって、DMCH の対応の方向性として、代替サービスプロバイダが十分なプライバシーとセキュリティの保護措置を講じていない懸念がある場合、検索エンジン事業者の正当な理由を認める必要があります。

²⁰ OECD 「Declaration on Government Access to Personal Data Held by Private Sector Entities」（民間部門が保有する個人データに対するガバメントアクセスに関する宣言、2022年12月13日採択）は[こちら](#)。

e. エンドユーザーによるデータポータビリティの確保（最終報告 II. 5-3.項）

- **競争上の懸念**：オペレーティングシステムの乗り換えを容易にし、オペレーティングシステム間の競争を促進するうえで、データポータビリティの現状は簡便さに欠け、不十分である。
- **DMCH による対応の方向性**：一定規模以上のオペレーティングシステム、アプリストア、およびブラウザを提供する事業者は、エンドユーザーの活動を通じて発生したデータの効果的なポータビリティを可能にするため、エンドユーザーおよび当該エンドユーザーが認めたサードパーティからの求めに応じ、データポータビリティの実施を促進するツール、およびデータへの継続的かつリアルタイムでのアクセスを促進するツールを無償で提供しなければなら

CIPL の調査と経験から、標準的な技術的枠組みが利用可能であること、共有側と受領側それぞれの義務と責任が明確であることが効果的なデータポータビリティの前提条件であることが示されています。データポータビリティを可能にする安全な技術的枠組みがない場合、悪意ある行為者によってデータが侵害されるリスクを高めることなく、データへの継続的かつリアルタイムなアクセスを実現できるフレームワークの導入を組織に委ねる必要があります。さらに、組織は、データ受領者が正規の事業体であることを保証するために、当局から明確なガイダンスを受ける必要があります。そうしない場合、組織がデータポータビリティ義務を遵守することで、適用されるデータ保護規則に違反することになりかねません。

最後に、データが正しい受領者に安全に送信された後は、規制対象となる事業者の責任は受領者に移る必要があります。受領者は受領したデータをデータ保護規則に従って処理し、付随するすべての責任を負わなければなりません。

f. ソーシャル・ログイン（最終報告 II. 5-4.項）

- **競争上の懸念**：アプリ開発者にアプリストアのソーシャルログインオプションの表示を義務付ける行為によって、アプリストアの立場を利用し、自社サービスを優遇することを可能にしている。
- **DMCH による対応の方向性**：一定規模以上のアプリストアを提供する事業者は、アプリストアを利用する開発者に対し、自社の本人確認サービスの利用、提供、相互運用を義務付けてはならない。

CIPL は、ユーザーに利便性、プライバシー、セキュリティなどを考慮した上で選択可能な、真の選択肢のリストを提供する必要があると考えています。

そうすることで、ユーザーはアプリストアの付帯サービスを利用するか、代替サービスが提供する付帯サービスを利用するかを自由に選択できるようになります。そうしなければ、個人は、プライバシーやセキュリティへの期待を含め、必ずしも期待に沿うわけではない、限られた選択肢に直面することになります。CIPL はまた、政策の対応の方向性は開発者へのアンケート調

査にもとづいて決定されるだけでなく、適切なバランスを探るために消費者へのアンケート調査を実施すべきであることを強調したいと思います。

定程度の公共性が生まれてきていると考えられる。』と記載されており、モバイル・エコシステムの公共性が強調されている。しかしながら、市場競争の結果としてドミナントとなった製品やサービス、即ちデファクト標準となった製品やサービスが直ちに公共性を有するとは言えず、具体的な内容について十分に検討する必要がある。従前から「不可欠施設（エッセンシャルファシリティ）」についての議論があるが、その対象は公益事業分野の中でも巨額の初期設備投資を必要とする電気通信事業、電気事業、ガス事業、運輸事業といった分野であり²、スマホのように市場の競争が行われている分野は含まれておらず『モバイル・エコシステムには一定程度の公共性が生まれてきている』という状態ではない。このため、スマホについて公共性を前提とした議論を行うべきではない。

「総務省発行の令和2年情報通信白書³（以下「通信白書」という。）」には、2000年代のエコシステムは『垂直統合型モデル』であり、2010年代のエコシステムは主に『水平分離モデル』であり、2020年（5G時代）以降のエコシステムは『垂直統合型モデル』と『水平分離モデル』とが混在するとしている。ただし、2010年代のエコシステムにおいて『その中でも、AppleはiPhoneの投入によりネットワークの上下のレイヤーを垂直に統合したモデルにより独自のポジションを築いた。』と記載されている。このように『垂直統合型モデル』となるか『水平分離モデル』となるかはその時代の環境や各社のビジネス戦略により異なり、法律等によって決められることなく、市場によって決定されるべきものである。

通信白書は、5Gが進展する今後においては『垂直統合型モデル』と『水平分離モデル』とが混在し、様々な新たなサービスが提供されることになる、と記載している。強制的に垂直統合型モデルから水平分離モデルに転換させることは、当該企業の今後の新たなサービスの提供を阻害することになり、結果としてユーザが本来享受できた新規サービスを受けられなくなることを意味している。このような弊害を生じさせないために、垂直統合型モデルか水平分離モ

² <https://www8.cao.go.jp/kisei/siryu/020723/3.html>

³ 総務省「令和2年情報通信白書、第1部 5Gが促すデジタル変革と新たな日常の構築、第4節 5Gが変えるICT産業の構造、ICT産業におけるエコシステムの変遷（2000年以降）」
<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r02/html/nd114210.html>

デルかは、政府の命令ではなく、顧客や市場や各企業のビジネス戦略に任せるべきであり、このような市場の要求がイノベーションを生み出す最善の策である。

最終報告には随所に Android と iPhone とを比較してそれらの違いを記載しているが、Android と iPhone とはそもそもその設計思想やビジネスモデルが異なっており、これらを同じにするべき、という議論は暴論である。Android と iPhone の設計思想やビジネスモデルが異なることにより競争が生まれ、新規サービス等が活発に生まれたのであり、仮にこれらが同じであったとしたらどちらかに収れんし、結果として 1 社独占になった可能性が高い。

2. オープンクローズド戦略

製品のコモディティ化が進み、ますます市場での競争が激化するなか、自社の技術を活かした差別化・差異化を見出し、新しい価値を創出する重要性が高まっており、Apple のような垂直統合型モデルにおいてさえ自社の技術を部分的に公開し市場活性化を狙うことと、技術を独占することで独自性を保ち利益の拡大を狙うことの両極端な方法をバランスよく行うオープンクローズド戦略をとることが重要となっている⁴。

例えば、OS 事業者は多様なサードパーティ製アプリのエコシステムをサポートする API を提供することで、相互運用性を促進し、ひいては OS 事業者とアプリ開発者双方の収益性を高めることに意欲を燃やしている。

オープンクローズド戦略により、どの部分を標準化し、どの部分を独占するかは各社が自主的に選択できるものであり、政府等から強制されるべきものではない。

各社はオープンクローズド戦略を採用することにより得られる利益を最大化し、その利益を次のイノベーションの開発原資としている。仮に政府等からクローズド戦略を採用した技術や技能をオープンにするよう強制された場合、サードパーティのアプリ開発者やデバイスメーカーが新製品を生み出す機会を減らし、消費者の選択肢を狭めることになる。さらに、政府等からクローズド戦略を採用した技術や技能をオープンにするよう強制された場合、新

⁴ 知的財産戦略本部 「知的財産推進計画 2023」 49 頁 (2023 年 6 月 9 日)

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titekiki2/kettei/chizaikeikaku_kouteihyo2023.pdf

たに技術開発を行って新しい市場に参入する意欲や、新しい市場を開拓する意欲を減退させることになり、結果として国全体としてのイノベーションが起こらなくなる恐れがある。

また、OS等の機能に注目すれば、サードパーティのアプリに対しては一定の限度でAPIへのアクセスを認めることで相互運用性を促進できる。仮に相互運用性の一層の促進が求められる場合があるとしても、それはより穏健な手段で実現可能なものであり、企業の財産の収奪に等しいAPIの強制開放といった手段に頼る必要はないと思われる。

Appleの競争力の源泉となるiOSを中心とするコア技術領域は独自の基幹技術とこれを守る知的財産で構成される。サードパーティのアプリケーションのためにアップル社にAppleにコア技術と知的財産権への強制的なアクセスを提供させることは、上述したイノベーションと経済への害に加え、以下に述べる4つの法的問題を引き起こすので、次に検討する。

- 憲法による私有財産の保障からの検討；
- 特許制度からの検討；
- TRIPS協定からの検討
- 特許法93条からの検討、

3. 憲法による私有財産の保障からの検討

特許などの知的財産は特許権者の私有財産である。

例えば、Googleは、2022年には研究開発⁵に4兆4200億円を投資している。Appleは、同じく2022年に3兆6700億円⁶を投資し、基礎技術から世界の人々が豊かで活発な生活をエンジョイできる技術を開発してきた。これらの技術は企業の重要な資産であり、更なる活動・発展のための資産である。

合理的なリターンが期待できるからこそ、会社は多くの人々に雇用の機会を提供し、持続性と発展可能性を持つことになる。そして、この知的財産サイクルが上手く機能することで会社と業界が共に発展する。

特許の無償開放は特許技術の無償共有を招き、実質的には特許の無い世界へ

⁵ Alphabet Inc. 2022 Annual Report 32 頁

⁶ Apple Inc. Annual Report 23 頁

突入することになる。特許制度により、投資が保護され、競争が秩序づけられているわけであるから、特許制度が機能しない混沌とした未知の世界に入ることになる。

サードパーティのアプリがOS等の機能を使用するためには、当該機能に対応するAPIにアクセスする必要がある。API及び対応する機能は、これを開発した者の私有財産であるため、APIへのアクセスを認めるか否か、及び、認める場合に有償とするか無償とするかは、APIの所有者が自己のビジネスモデルに応じて自由に決めることができるものである。実際、APIの所有者がアプリ開発者に対してAPIを有償で開放して収益を上げることは、業界においてごく当然に行われていることである⁷。

憲法は私有財産を保護するために私有財産を侵してはならないことを規定している。したがって、OS事業者に対してOS等の機能（及び対応するAPI）を無償開放することを義務付けることは許されない。

OS事業者に対して知的財産の無償提供を義務づける政策は憲法が定める国内の基本法に違反することになる。

4. 特許制度からの検討

スマートフォンに搭載されるプログラムには、OSとアプリがある。OSはスマートフォンの全体のシステムを動かす役割をもつ。アプリをインストールすることでスマートフォンは特徴のある機能、サービスを提供できる。

プログラムは提供する用途・機能に着目すれば、特許対象となる「物」又は「方法」の発明であるので、OSの機能を対象とする数多くの特許が既に成立している。また、継続中の特許出願や将来の特許出願から、今後とも多くの特許が成立する筈である。

このため、OSの機能にサードパーティがアクセスしてアプリを提供する場合、そのアプリはAppleあるいはGoogleなどのOS事業者の特許発明を実施することになる可能性が大である。

特許法は特許権を独占排他権として位置づけ（68条）、特許出願日から20年の特許期間を設けている。

⁷ 例えば、Microsoft や DeepL も、有償でのAPIアクセスを提供している。
<https://learn.microsoft.com/ja-jp/graph/metered-api-overview>
<https://www.deepl.com/ja/docs-api>

特許権はライセンス可能な権利であり、特許権者は自己の裁量により他人にライセンスするか否かを定めることができる。そして、ライセンス条件は当事者間で協議して定めることが一般的である。

一方では、特許が特殊な状況にある場合のみ裁定実施権を裁定する裁定制度を採用している。その1つが、公共の利益のための裁定実施権（93条）であるが、この制度創設以来、使用実績がゼロ⁸の状況にある。

そこで、最終報告の提言に沿って「OS事業者に対し、このアクセスを無償とすることを義務づける」ことになるとすれば、実質的には、それは本来権利者の財産として守られるべき特許発明を第三者に無償で供与することになる。

すなわち、先見的な課題の発見、人的・経済的な投資によってOSを開発したものと、そのOSを利用する同業のアプリ開発者とを同等に扱うことになり、特許制度の存在意義や必要性すら疑わせることになる。

その結果は、特許制度に対する信頼を著しく損なわれ、リスクとコストを払うイノベータの登場は期待し難くなり、産業界が停滞に向かうことになる。

5. TRIPS協定からの検討

発明（特許の保護）に関係する国際条約には幾つかある。代表的な条約がTRIPS協定である。

各国は、自国の技術水準、状況に応じ最適な特許制度を取ることができるが、その制度は国際法で認められる範囲であることが条件となる。TRIPS協定はこの原則を第7条、第8条で謳っている。そして、第30条に「排他的な権利の例外」、第31条に「特許権者の許諾を得ていない他の使用」を規定している。

特許権者の意に反する制約を課す状況においても、第30条は「特許の通常の実施を不当に妨げず、かつ、特許権者の正当な利益を不当に害さないことを」条件に、強制実施権を認めることを各国の政府に認めている。

そして、31条（b）は、強制実施権の設定の条件を「使用者となろうとする者が合理的な商業上の条件の下で特許権者から許諾を得る努力を行って、合理的な期間内にその努力が成功しなかった場合」に設定している。この条件を無視して政府がOS事業者に対してOS等の機能に係る特許発明の開放を義務づけることは許されない。

⁸ 新・注解特許法第2版、1563頁

また、仮に強制実施権が認められる場合であってもその対価として特許権者は「許諾の経済的価値を考慮し、特許権者は個々の場合における状況に応じ適当な報酬を受ける」ことを31条(h)は規定している。

この規定は、民間業者⁹に対して強制実施権が設定される場合にも適用される。

したがって、「OS事業者に対しこのアクセスを無償とすることを義務づける」ことは、明白にTRIPS協定に違反するので、厳に慎まなければならない。

6. 特許法93条からの検討

特許法は公共の利益のための通常実施権を設定する裁定と、裁定のプロセスを定めている(93条)。この裁定には聴聞と不服申立のプロセスが用意されている。その結果、設定される実施権は有償である。

また、この裁定実施権制度の歴史的な経緯を探れば、旧特許法(大正10年法)では公益上必要なときは、政府は特許権を制限し、収用できた。しかし、特許法の改正の際に、特許権の制限は最小限に留めるべきであるという理由で現行法93条のようになった(注解特許法第二版、807頁、中山)。

したがって、報告書のように、無償でライセンスを許諾することは93条の精神にも反することになる。

さらに、ライセンスを受けるものは特許権者と同業のアプリ開発者である。

競争関係にある同業者にライセンスを与えることが、公共の利益のためと言えるかどうか、大きな疑問である。

したがって、OS事業者に対しこのアクセスを無償とすることを義務づけることは、特許法93条からも支持されない。

岡本IPマネジメント

神戸大学 客員教授

元 大阪工業大学 大学院知的財産研究科 教授

日本ライセンス協会 元会長

元 オムロン(株) 知的財産部長

元 日本知財学会理事

⁹ 詳解国際知的財産法 (TRIPS 協定解釈と加盟国実施) 竹内誠也、慶應義塾大学出版会、123 頁

専門分野

- ・ 知財戦略・マネジメント
- ・ 知財ライセンス
- ・ 知財教育
- ・ 知財コンサルタント

2023年8月17日

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に対する意見

情報通信消費者ネットワーク

表記最終報告に対し、下記の通り意見を申し上げます。

記

該当箇所：全体について

【意見】

消費者は、スマートフォンを便利であると同時に、安心して利用できることを望んでいます。その前提は、セキュリティやプライバシーが担保されていることです。報告書では、セキュリティやプライバシーを確保することの重要性について、各所で言及されています。その一方で重要性を担保するための具体的な方策について記載がありません。公正な競争による消費者利益の確保は必要ですが、利用の大前提である、セキュリティの確立とプライバシーの保護をまずは優先して、安全、安心で使いやすいモバイルエコシステムとすることをより明確に打ち出すことが必要です。

【理由】

スマートフォンの利用率は2023年度では90%以上となりました(令和5年版情報通信白書第2部137頁)。若者から高齢者まで幅広い年代の国民が、安全安心なツールと認識して日常的に使用しています。消費者被害が特に多い高齢者においても、スマートフォンの利用率が顕著に伸びており、70代でも80%近くに達しています(NTTドコモモバイル社会研究所「2023年シニア調査」概要(2023年3月27日リリース))。そして、スマートフォンはそれ自体の機能として決済のツールを備える(Apple PayやGoogle Pay)他、ヘルスケア機能を備えるようになっており、端末自体に、要配慮個人情報を含む重要な個人情報が保存されています。また、様々なアプリ(ブラウザを含む)を通じて、各種サービスにおいて消費者が保存している銀行口座やクレジットカードの情報にアクセスすることが可能であるほか、インターネット上の取引履歴や位置情報などの行動履歴にもアクセスできるものであり、最高度のセキュリティやプライバシー保護の方策が求められます。注46では、

「、「プライバシーの確保等のため」の措置としては、OS 提供事業者が、アプリ代替流通経路を運営しようとする事業者や当該アプリ代替流通経路を利用するアプリ・デベロッパにより個人情報保護法や電気通信事業法等をはじめとした法令が遵守されることや、それらの法令を遵守するための政府のガイドライン（例えば「電気通信事業における個人情報等の保護に関するガイドライン」）等に従った対応が行われることを確保するために必要であり、かつ比例的な措置が想定される。」とされていますが、「比例的な措置」というのであれば、一般的な事業者における個人情報保護法や電気通信事業法の遵守では足りず、最高度のセキュリティ及びプライバシー保護が求められます。単に法令を遵守していればよいと読めるような書き方は不適切であり、「比例的な措置」というだけではなく、その結果、最高度の保護が求められることを明記すべきであると思われま

す。その一方で、フィッシング詐欺やマルウェアの感染を狙うサイバー攻撃は顕著に増加しており（例えば、警察庁「令和4年におけるサイバー空間をめぐる脅威の情勢等について」（令和5年3月16日））、単に個人情報が漏えいするだけでなく、ダークウェブ等で売買されている現状があり、さらには、マルウェアに感染した端末が起点となって、本来被害者であるはずの消費者が加害者としてサイバー攻撃を拡大してしまう事例もみられます。これらは特に、WindowsOSを中心としたPCのインターネットの接続において生じている事案ですが、このような事態を、現時点では辛うじて被害を少なくしているモバイルインターネットの世界に拡大してはならないことはいまでもありません。

デジタル化が急激に進み、モバイルエコシステムも複雑化し、高齢者、若年層を問わず、利用者の中でスマートフォンに関する情報格差が生じる中で、消費者がスマートフォンに求めているものは、セキュリティ及びプライバシー保護が確保されていて安心して利用できるものであることです。さらに、情報の流出は安全保障をも脆弱化させるもので、消費者の利益に留まらない重要な問題でもあります。

公正取引委員会のアンケート「モバイル OS 等の取引実態に関する消費者向けアンケート調査結果」（令和5年2月9日）では、App Store 以外のアプリストアをどのような条件であれば利用したいかという iOS ユーザーに対する問いに対し、一番多かったのは「App Store よりもセキュリティが守られるなら利用したい」と答えたユーザーが全体の 34.9% になっています。同時に、大手セキュリティ企業である株式会社ラックによる「スマホアプリ開発者の日常と心配ごと—ラックがセキュリティ意識調査—」（2022年2月18日）においても、デベロッパのうち 11.4% が「開発・リリースするスマホアプリのセキュリティ対策で実施していることをお選びください。」について「セキュリティ対策は実施していない。」と回答しています。また、「セキュリティ対策でお困りなことはありますか」の問いに対して「セキュリティ対策を実施する予算が取れない」「セキュリティ対策を対応できる人員がない」がそれぞれ 42.1%、32.9% にものぼっており、実質的には、「App Store よりもセキュリティが守られる」という状況は期待できないことに留意すべきです。このような点から、報告書全般に通底する開発者・事業者からの視点を改め、消費者の求める安全性の確保を第一義とすることを求めます。

該当箇所：p.41 1－1. OS、ブラウザのアップデート、仕様変更、ルール変更への対応

【意見】

OS、ブラウザは、日々発生するセキュリティ問題やバグ等不具合に対処して不具合を生じさせないために、日常のかつ間を置かない改善と更新が必要です。しかしながら、提供されるバージョンアップ情報が不十分である、情報提供時期が遅く十分な準備期間を確保出来ないなど、デベロッパ側の速やかな対応を阻害するような問題点も指摘されています。Google や Apple はデベロッパへ早期に更新計画を発信し、併せてデベロッパも公開を延期させることないよう、自ら準備出来る体制を整備する必要がありますが、セキュリティに問題がある等、緊急の場合には更新計画の例外となることを明記してください。また、本箇所は、日本独自の指摘であって、厳しい規制をしようとしている欧州でも論点にはなっていないように思われます。その場合、セキュリティやプライバシーの保護など消費者保護に資する機能についての OS の更新について、日本の消費者にのみ導入が遅れるといったような不利益が日本の消費者に生じることが想定されますが、これは明らかに不適切な事態であり、避けるべきです。

【理由】

スマートフォンは常に様々な脅威にさらされています。消費者の安全と安心を確保するために、システム脆弱性を解消するためのアップデートは必須です。更に、デベロッパが OS、ブラウザのアップデートから遅滞なくアプリを改修することも危険性排除の点で鍵と言えます。改修の間隙を縫って弱体化したシステムに悪質な攻撃が仕掛けられ、個人情報への剽窃など、消費者被害が拡大すること容易に想定できることからの意見です。更新計画が適宜に示されること、これにデベロッパが対応することは消費者の利益となりますが、緊急時にはセキュリティへの対応がこれに優先することも付記しました。

該当箇所：p.61 2－1. 決済・課金システムの利用義務付け

【意見】

決済・課金について、1つのアプリ内で2つの異なる決済システムを組み合わせることは、消費者にとって混乱を招きます。何かトラブルになった時に、どこで決済したのかわからなくなり、その問い合わせにもコストが上がり、トラブルが増えてしまう可能性もあります。また、複数の決済システムから一つを選択する場合に、その決済システムがプライバシー保護に十分に機能しているのかを確認するすべはありません。消費者にとって、わかりやすい安全な決済システムとすることが重要です。

決済・課金システムの利用義務付け解消の対処法として、P84 の結論部分に「このため、決済・課金システムの拘束だけを問題として対処するのでは足りず、アプリ流通においてプ

ラットフォーム事業者の提供するアプリストアを通じた経路以外の方法を認め、競争を導入することが必要である。」とありますが、決済・課金システム拘束問題の解決方法として、「代替流通経路」を導入するというのは、特に金銭の関わる「決済・課金」という場面で、消費者を危険にさらすものであり、不適當です。

【理由】

アプリ内から外部の Web サイトに移されて決済・課金されるようなシステムも含まれると消費者は全く混乱することになります。現在のアプリストアでの決済・課金システムでは消費者の選択に繋がるような細かな料金設定が出来ず、消費者の利益を阻害しているとの記述がありました。同じアプリの中で複数の決済システムが存在し、それに紐づいて料金設定がされることは、一見すると消費者の選択を促進するものにも思えますが、操作や選択の間違いで消費者の意図しない決済が行われる、自ら利用した決済システムを理解しておかないと仮に返金を求める事態に陥った場合に、返金を受けられなく煮る可能性は高まります。仮に複数の決済への対応が OS 事業者に義務付けられるとしても、決済ごとの選択は逆に消費者にとって有益であるとはいえ、事前選択性が適切であり（その際、決済システムとしての参入には十分なチェックが必要）、かつ同じアプリの中で複数の決済システムの併存を求めるのは日本のみであると思われれます。欧州や米国においてこのような規律が求められないのは、消費者の混乱に配慮しているからでしょう。また、日本のためだけの機能ということになると、割けられるコストは明らかに低下するため、より一層混乱への対応は期待できないこととなります。わかりやすく安全であることを第一義にして対応を取りまとめてください。

該当箇所： p. 90 2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）

【意見】

④のアプリ自体をダウンロードする類型では、消費者は、そのアプリが本当に安全なものなのか判断ができず、誤って悪意あるアプリをダウンロードしてしまい、マルウェアに感染してしまう恐れもあります。アプリ自体をダウンロードする方法は、審査過程を介さない極めて危険なものであると言わざるを得ませんので反対です。

【意見】

①②③の App Store 以外の代替アプリストアというものが、どのようにプライバシーやセキュリティを確保して設定されているのかが重要です。

「App Store」や「Google Play」と同等程度のセキュリティレベルを確保することが必要です。なお、ここでは便宜的に「App Store」や「Google Play」と同等としていますが、実際には、これら二つのストア、iOS と Android にはセキュリティレベルにして差異があることにも留意すべきです（例えば、アンチウイルスソフトの大手であるトレンドマイクロ社は「iOS (iPhone) の場合には、公式アプリストア「App Store」以外からアプリをイ

インストールする手段が通常は存在しないため、Android に比べるとウイルスに感染する危険性は低くなります。」と明記しています (<https://news.trendmicro.com/ja-jp/2022-03-11-article-smartphone-antivirus/>)。消費者にとって安心してアプリを利用できる環境の確保をすべきであり、消費者に責任転嫁すべきでないということに十分に留意してください。なお、これらストアで、代替アプリストアの審査がされ、そのコストが上乗せされることによって、代替アプリストアが価格優位性を有しないとしても、消費者保護の観点からはやむを得ないものと言えます。

該当箇所：p.102 青少年保護の観点からの留意点

【意見】

青少年保護の観点について、アプリの代替流通経路を容認した場合でも、保護者にわかりやすい仕組みを設定することで、被保護者を保護できることが必要です。わかりやすく利用しやすい仕組みを作れない場合は、代替流通経路は容認すべきではありません。代替流通経路の導入によって、事実上青少年保護の潜脱となるのであれば（そのような潜脱は青少年自身によっても行われるインセンティブが十分にあります）、青少年保護の観点からも、課金等を防止している消費者保護の観点からも、許容できません。また、現時点では、iOS、Android とともに、代替流通経路によるアプリについては、青少年保護の仕組み（青少年の機器での制限、保護者からの遠隔操作、いわゆるフィルタリングの全て）は適切に機能しないとされています。つまり、代替流通経路によるアプリに対して、Apple や Google が現在提供している青少年保護の仕組みを機能させようとするれば、両社はコストをかけてこれを行うことになり、それは義務付けられているわけではありません。また、青少年保護のレベルを低下させないことにより、コストが上乗せされ、代替アプリストアが価格優位性を有しないこととなったとしても、青少年保護及び消費者保護の観点からはやむを得ないものと言えます。

以上

かない懸念があり、代替アプリストアの利用が躊躇される恐れがある。

対策案として、セキュリティ、プライバシー確保の評価基準を定めたうえで、代替アプリストアのアプリ審査のプロセスと当該代替アプリストアの運営面の適格性や、OS 提供事業者のセキュリティ、プライバシー確保のための措置を監査し認定を行う、認定機関を設けてはどうか。

認定機関が規制当局と協力し、明確なセキュリティ、プライバシー確保の評価基準の下で監査を実施することで、OS 提供事業者による代替アプリストアの不当な排除の抑制につながることを期待される。また、セキュリティ、プライバシーの確保や運営面が適格だと確認された代替アプリストアであることを認定機関がユーザーに示すことで、ユーザーの不安払しょくにも寄与することが期待できる。

OS 提供事業者が不当に代替アプリストアを排除する懸念が残り、また、信頼性が担保されない限りユーザーは代替アプリストアからのアプリのインストールを躊躇しうるためセキュリティ、プライバシー確保の評価基準を定めて認定機関を整備したのちに、App Store 以外のアプリ代替流通経路を開放させるべきではないか。

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※) 住所(※)	大学教員(慶應義塾大学商学部准教授) [Redacted] [Redacted] [Redacted]
	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

■ 10 頁の「消費者がスマートフォンを次に買い替える場合を見ると、現在使用しているスマートフォンのモバイル OS と同じモバイル OS のスマートフォンを選ぶと答えた者は、iOS ユーザーで 80%、Android ユーザーで 56.8%に上った。」という記述に関するコメント

- ・ アンケート結果において、「スマートフォンの買い替え時にモバイル OS を変更しない」と答えた回答者の割合が比較的高かったことをもって、モバイル OS 間の競争が不十分であると結論付けることはできない。スマートフォン・ユーザーによるモバイル OS の変更頻度の低さは、単に、多くのスマートフォン・ユーザーが現在使用しているモバイル OS に満足していることを反映している可能性がある。また、仮に多くのスマートフォン・ユーザーが現在使用しているモバイル OS に高い満足度を示していたら、そのことはモバイル OS を提供する事業者間で活発な競争が行われていることと整合的である。
- ・ 一方で、上記のアンケート結果は、相当数のスマートフォン・ユーザーがモバイル OS を変更する可能性を残していることを示す。具体的には、「異なる OS を搭載したスマートフォンを選ぶ」、「現在使用している OS にはこだわらず、端末の良し悪しで選ぶ」又は「分からない」と答えた回答者を指し、iOS ユーザーの間では 20%、Android ユーザーの間では 43.2%を占める。このことは、Apple と Google が共により優れたモバイル OS を提供することで市場シェアを拡大できることを示している。したがって、両社とも競争するインセンティブを十分に有していると言えよう。

■ 11 頁の「これらのことから、OS レイヤーにおいては、少なくとも短中期的に見て新規参入が期待しにくく、モバイル OS の分野では競争圧力が十分ではないと考えられる。」という記述に関するコメント

- ・ 近年、OS レイヤーにおいて目立った新規参入が起きていないことをもって、モバイル OS の分野で競争が欠如していると結論付けることはできない。むしろ、OS レイヤーにおける新規参入の欠如は Apple と Google の間で展開されている熾烈な競争の結果である可能性が高い。両社間の競争において、各社の目的は新規ユーザーの獲得や既存ユーザーの引き留めであるところ、その過程において、両社ともモバイル OS の機能や品質を継続的に改善するインセンティブを有すると考えられる。Apple と Google によるモバイル OS の継続的な改良は、新規事業者にとってのハードルを高める効果を持つかもしれない。しかし、だからといってモバイル OS 分野における競争圧力が不十分だと言うことはできない。

■ 31 頁の「モバイル・エコシステムの特徴を踏まえると、円滑な法執行を実現するためには、市場画定及び競争上の弊害の立証を不要とし、競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為類型について、それを事前に原則的に禁止するというアプローチが適切である。」という記述に関するコメント

- ・ 政府が事業者による特定の行為に制限を課すにあたっては、適切に画定された「関連市場」について、当該行為がもたらす「競争上の弊害」に関する明確なセオリー (Theory of harm) を確立する必要がある。当該行為がもたらす「競争への悪影響」に関する漠然とした問題意識だけでは政府の介入は正当化されない。このことは競争法の事後的な執行だけでなく、競争法以外の枠組の下での事前規制にも当てはまる。また、当該行為に関する「正当化事由」(競争上の弊害を軽減又は解消する方向に働く効果) が存在する場合は、その妥当性や蓋然性を適正に評価した上で、政府介入の必要性が判断されるべきである。
- ・ 事前規制の既存事例において政府による介入の根拠となっているのは、適切に画定された関連市場に関して構築された明確な Theory of harm であり、漠然とした問題意識ではない。例えば、大手電力会社に課されている経済的規制(料金規制及び供給義務)は、「参入規制によって守られた独占企業は供給量を絞り込み、価格を高止まりさせるインセンティブを持つ」という明確かつ立証済みの Theory of harm を根拠としており、かつ、そのセオリーは適正に画定された関連市場(各電力会社の管区)について構築されている。こうした根拠付けは、事前規制の場合に特に重要であると言えるかもしれない。なぜなら、競争法の事後的執行と比べてとき、事前規制はその効果がより長期に及ぶと考えられるからである。
- ・ 事業者に対して事前に課される経済的規制は、「被規制企業の費用の高止まり」や「政府の失敗」といった、意図しない様々な副作用をもたらすことが知られており、その結果として政府介入の社会的コストがその社会的便益を上回ってしまうおそれがある。

ある。事前規制のこうした副作用は経済全体の非効率化をもたらすことから、近年は日本を含む多くの国において旧来の経済的規制を緩和する政策がとられている。

- ・ 以上から、事前規制の採用はその必要性が明らかに認められ(つまり、特定の関連市場について明確な Theory of harm が確立され)、かつ、対象行為の正当化事由が不十分である(つまり、当該行為の競争阻害効果とその競争促進効果を上回る)ことが確認された場合に限定されるべきである。こうした前提の成否を検証するために必要な経済分析(具体的には、市場画定に関する分析や反実仮想シナリオに基づくシミュレーション分析)は、過度な時間や費用を要するわけではない。実際、そのような分析は国内の政府機関において日常的に行われているし、経済学者による研究活動においても一般的に行われている。ただし、事前規制の要否を判断するために経済分析を用いる際は、その分析が中立的な立場の下で実施されることを保証する必要がある。
- ・ なお、アプリ・デベロッパーと消費者を繋ぐサービスに関して適切な経済分析によって関連市場を画定した場合、Apple の App Store と Google Play スタアの両者を包含する市場となることが確実視される上、アプリの種別によっては両者以外の流通経路も関連市場に含まれることが予想される。特に、スマートフォンとパソコンの両方で消費されるデジタルコンテンツに関しては、消費者はその配信に用いられるアプリやサービスを App Store と Google Play スタアのみならず、配信サービス事業者のウェブサイトやアプリ・デベロッパーの自社サイトといった他の経路からも入手している。したがって、関連市場には App Store/Google Play 以外の経路も含まれる可能性が高い。実際、ゲーム・アプリの流通サービスに係る市場画定が争点となったアメリカの反トラスト法上の事件では、連邦地裁判決において関連市場の商品範囲が「デジタル・モバイル・ゲームに係る取引(digital mobile gaming transactions)」として画定され、その中に App Store と Google Play スタアの双方が含まれることが確認された上、Nintendo Switch を含む他のプラットフォームから来る競争圧力も認められた(Epic Games, Inc. v. Apple Inc., 559 F. Supp. 3d 898 (N.D. Cal. 2021))。

■ 78 頁の「手数料の水準については、上記のアンケート結果が示すとおり、手数料を支払っているサードパーティ・デベロッパの過半数が「高い」、又は「どちらかと言えば高い」と答えており、その理由については、Apple 及び Google の得る利益が大きい、手数料率の根拠が不透明であるという回答が多く、手数料の設定そのものに対してサードパーティ・デベロッパが納得していない状況となっている。」という記述に関するコメント

- ・ 経済学によれば、商品やサービスの価格(アプリストアの手数料を含む)は次の 3 つの要素を反映した水準に定まる。

- (1) 供給者の費用構造及び費用水準
- (2) 需要者の支払意思額(商品・サービスの消費から生じる価値や効用を反映)
- (3) 供給者間及び需要者間の競争度合い

経済学的見地からは、Apple 及び Google が設定する手数料水準を多くのアプリ・デベロッパーが「高い」と感じているからといって、その水準が社会的に見て高すぎると結論付けることはできない。なぜなら、供給者が多額の固定費用を負担する産業においては、供給者間で十分な競争が存在しても価格が限界費用(例えば、アプリストアの運営において生じる取引ごとの変動費)を大きく上回って当然だからである。仮に、そのような産業において限界費用を大きく上回る価格設定が認められなければ、供給者は商品・サービスを開発したり、供給に必要な設備投資を行ったりするインセンティブを失うだろう。このことは、Apple と Google を含む事業者がこれまで研究開発や設備・機材に多額の投資を行ってきた(また、そのような投資を今後も続けると期待される)モバイル OS 及びアプリストアの分野にも当然当てはまる。

- ・ 一般論として、市場経済国の政府は価格が市場メカニズムの下で自然に形成されることを認めるべきであり、政府が価格の「あるべき水準」を指令することは望ましくない。なぜなら、政府が価格水準を指令することは、前述したような「政府の失敗」や「被規制企業の非効率化」といった諸問題を誘発するからである。このため、日本のように高度に発展した市場経済国では、これまで価格規制は自然独占市場(例えば、電力産業の送配電部門)や需要者が自己の消費行動に係る支出を直接負担せずに済む市場(例えば、医療用医薬品市場)といった極めて特殊な状況においてのみ採用されてきた。この原則は今後も厳守されるべきだろう。この点、モバイル OS 及びアプリストアの各分野では Apple と Google の間で熾烈な競争が展開されていることから、両分野とも自然独占市場に該当しないことは自明である。また、両分野に関して価格規制を正当化し得るような他の要素も見当たらない。アプリストアの手数料率はこれまで上昇したことがなく、むしろ App Store に関しては引き下げられたことがあるという事実からも、これらの分野において競争圧力が十分に働いていること、そして価格規制が不要であることが示唆される。

■ 83 頁の「決済・課金システムの利用強制を禁止する規律を導入したとしても、様々な条件が課されることにより、実際には他の決済・課金システムの利用が困難となっている諸外国の現状を踏まえれば、こうした条件等に対する規律として、決済・課金システムの利用強制の禁止とは別途、一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、そのアプリストアのビジネスユーザーへの利用条件(手数料を含む。)を公正、合理的かつ非差別的なものとする義務を課すべきである。」という記述に関するコメント

- ・ 市場経済国において、サービスの手数料を含む各種利用条件は市場メカニズムの下で自然に形成されるべきであり、政府の指令による利用条件の設定は回避すべきである。したがって、適正に画定された関連市場において自然独占等の特殊な状況が存在することが立証された場合を除けば、政府が事業者に対し、サービスの利用条件(手数料を含む)を「公正、合理的かつ非差別的なもの」に設定することを義務付けることは正当化されない。この点、前述のとおりモバイル OS 及びアプリストアの各分野は自然独占市場に該当せず、価格規制を正当化し得るような他の特徴を有するわけでもない。
- ・ 政府による手数料の規制(手数料を「公正、合理的かつ非差別的なもの」に設定することの義務付けを含む)が正当化されない以上、Apple 及び Google は手数料(サードパーティの決済・課金システムを利用するビジネスユーザーに対して特別に設定される手数料を含む)を自由に設定することを認められるべきであろう。Apple 及び Google が手数料を自由に設定する能力を保証されることは、モバイル OS 及びアプリストアの各分野におけるイノベーションの速度を保つ上で重要である。仮に、Apple 及び Google の手数料を強制的に引き下げるような政策がとられた場合、両社による投資の期待リターンは大幅に低下することになるため、結果的に両社の研究開発投資も減少するおそれがある。

■ 173 頁の「なお、イコールフットिंगの観点から、アクセスについて、無償とすることを義務づけるか否かについては、引き続き検討することとする。」という記述に関するコメント

- ・ UWB を含む iPhone 及び iOS ソフトウェアに組み込まれた各種機能は、いずれも Apple 及びそのサプライヤーがこれまで行ってきた多額の投資の果実である。Apple はこれらの投資に対するリターンを獲得する正当な権利を有しており、その手段の一つとしてアプリ・デベロッパーに対し、UWB を含む各種機能へのアクセスに関して手数料を課すことが認められて当然である。仮に、Apple 及びそのサプライヤーが手数料の課金によって開発投資のリターンを得ることが禁止されれば、UWB のような高度な機能は今後開発されなくなるおそれがある。そのようなイノベーションの減殺はスマートフォン・ユーザーのみならず、アプリ・デベロッパーにも不利益をもたらすだろう。
- ・ 前述のとおり、Apple 及び Google をはじめとするモバイル OS の提供者に対し、政府が価格規制(スマートフォン及びモバイル OS に組み込まれた各種機能は無償で提供することの義務付けを含む)を課すことを正当化するような経済学上の証拠は存

在しない。したがって、Apple はアプリ・デベロッパーに対し、UWB へのアクセスに関して自由に手数料を課すことを認められるべきである。スマートフォン及びモバイル OS に組み込まれた他の機能(NFC 等)へのアクセスに関して、Apple 及び Google がアプリ・デベロッパーに対して自由に手数料を課すことが認められるべきだろう。Apple 及び Google が各種機能へのアクセスに関して設定する手数料を政府が規制することは、両社のイノベーションに向けた投資インセンティブを減殺させるため、消費者とビジネスユーザーの双方に不利益をもたらすおそれがある。また、そのような規制は Apple 及び Google が供給するスマートフォンの価格や各種サービスの料金を上昇させる可能性を孕んでおり、その意味においても消費者にとって望ましくない。

以上

いる事象、私はそうは思っていない)が解決する保証はない。

一方で、webkit 以外の web アクセス方法の開放や、AppStore 以外のインストール方法の開放など非可逆的なものばかりで、いちど実施してしまったらもう元には戻せないものなので、議論自体ももっと慎重にやるべきだし、実際に実施すべきではないと考えている。

また、問題とされているものも例えば Apple 税が高いほうがいいのか、安いほうがいいのかと問えば、それはほとんどの人が安いほうが良いと答えるだろうけど、それとエコシステムを破壊していいというのは全く別次元の話で、無理やりこれらを結びつけている論法がもう滅茶苦茶である。

だれもエコシステムを壊してまで、セキュリティの脅威にさらされてまで安くして欲しいとは思っていない。

端的に言えば、

開発者にエンドユーザーに不利益を押し付けるな、アホかと！

時間がなく書き殴る感じとなったが、一個人の意見として。

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合)	一般社団法人iOSコンソーシアム [REDACTED]
	氏名(※)	[REDACTED]
	住所(※)	[REDACTED] [REDACTED]
	連絡先	[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

(該当するページ:主に 102 ページ「青少年保護の観点からの留意点」周辺)

当方は「一般社団法人 iOS コンソーシアム」という非営利型社団法人の代表理事であり、教育分野における情報端末の活用促進のために 10 年来活動を行ってきた者です。今回は、本最終報告書の内容を確認した上で、主に青少年保護や、小中学校および高等学校で一人1台のコンピュータを用いた学習環境を整備する「GIGA スクール構想」との関連性を踏まえて意見を記載させていただきます。

【全体を通じた意見】

アプリ代替流通経路の確保を義務化する場合、青少年保護および GIGA スクール構想の円滑な推進のために、以下の 2 つの例外を設けることを提案いたします。

- 1) 学校教育機関(特に小中学校)で利用する教育用端末における当該規制の除外措置
- 2) 未成年(18 歳未満)が利用する端末においてアプリ代替流通経路を利用させる際には、保護者の同意を得る仕組みの整備

具体的に以下の通り記載します。

- 1) 学校教育機関(特に小中学校)で利用する教育用端末における当該規制の除外措置

現状、学校で利用される教育用端末においては、教育活動の支障にならないように、

特に義務教育段階においては私立・公立問わず、大半の学校が生徒児童に対して Apple・Google 公式、非公式双方のアプリストア等の利用を規制しています。これは、教育上不適切、あるいは不必要なアプリケーション(Web アプリやブラウザ拡張機能を含む)が導入されることで教育活動に支障が出たり、不適切な利用方法が児童生徒の口コミを通じて広がることで、学校全体を巻き込んだトラブルに発展することを防ぐ目的で行われている一般的な規制です。

特に GIGA スクール構想で導入された端末は1台 4.5 万円の国費が投じられた端末でもあり、各自治体が導入し児童生徒に「貸与」されている性質のものであり、これらの端末で多数のアプリ代替流通経路が登場すると、従来の教育現場における MDM などによる端末制御や機能制限、Web フィルタリングやドメイン規制によるアプリストアのアクセス規制などが(従来はストアがメーカー公式のみであったことから容易に行えていたものが)非常に難しくなるという課題が発生します。特に、アプリ代替流通経路で配布されるアプリやコンテンツは、報告書 96 ページに記載されている表 2-3-2 に示される通り、アプリがユーザーの情報を搾取したり、年齢に合わない不適切なコンテンツを配信する可能性が、流通経路を提供する事業者の裁量に委ねられることとなり、この仕組みを逆手に取ったアダルト系・情報搾取系・詐欺系といった青少年を狙う不適切アプリを配信する温床となる危険性が否定できません。

今回の報告書を取りまとめた委員には文部科学省などでこうした青少年保護の領域で活動してきたメンバーや発達段階に合わせた教育的指導に詳しいメンバーがあまり参画していないせいか、青少年保護に関する記載は 190 ページ超の報告書の中でも 1 ページ程度にとどまっており、教育現場における不適切利用の抑止に腐心してきた現場の教職員およびそれを支援してきた事業者の努力を大きく毀損すること、および、実際に施行された場合にそうした関係者からの強い反発が危惧されるどころです。

実際に私たちの社団法人でも、一人1台の iPad を用いている私立学校や自治体の皆様に対して、適切な機能制限やその管理運用の方法についてノウハウを発信し続けており(※1)、児童生徒に対する適切な情報リテラシーの育成と並んで社団法人としての重点テーマとなっている領域です。

(なお、報告書の各所にも記載されているペアレンタルコントロールは、学校や教育委員会などが所掌する端末においては利用できません。これらの機能はあくまで個人向けとしてデザインされており、組織が保護者のような形に振る舞い、多数の子どもを管理する、というような使い方はできないようになっています)

※1:参考 URL:当方法人が提供する端末管理技術情報の記事一覧

https://giga.ios.or.jp/device_list/

今回の最終報告書の通りに各種法律や規制が施行された際に最も危惧するのは、先に発表された「骨太の方針 2023」でGIGA スクール構想が「国策」として明記され、永岡文部科学大臣も同構想を強く推進する決意を各所でお話しされている一方で、仮に規制緩和によって「端末の利用に関する事故・事案」が明確に増え、その問題が各所で頻繁に報道されるような事態が起きると、今回の法案を通したことが責任問題として問われることになるという点です。

GIGA スクール構想はコロナ禍もあって周辺諸国にはないハイペースで国内への端末配備が進んだことでアジア諸国などからも非常に注目を集めた「成功事例」となっていますが、今回のアプリ代替流通経路を契機としたトラブルが頻発すれば、その功績は「暗転」しかねませんし、それによって教育領域での ICT 活用が大きく後退した場合、その影響を受けるのは他でもない子供達であり、それは10数年後の日本経済全体にも深い爪痕を残すこととなります。したがって、今回の規制緩和は教育現場で利用される端末を「適用例外」とすべきと考えます。

加えて、適用例外を提案するもう一つの理由として「現時点でもまだ、教育現場における端末の活用は保護者にそれほど支持されていない」という現状があることを挙げたいと思います。

GIGA スクール構想は初回こそ国費での整備が実現したものの、5 年に1回程度は端末の更新が必要であることを踏まえれば、将来的には端末を国費負担から自治体負担、あるいは保護者負担に移行していくことが必要になるのは自明かと考えます。

しかしながら、当方は講演などで現役の学校の教員(特に「情報担当」と呼ばれる学校の ICT 化を推進する立場の主任教諭)と話すことが多いのですが、「現時点で保護者に端末の費用負担を求められるほど保護者の端末活用への理解が深まっているか(日常的な活用が行われているか)」という問いを毎回投げかけるようにしており、その回答は97%以上が「現時点ではとても保護者への費用負担は求められない」となっている実態があります。その理由のうち大きなウェイトを占めているのが、未だ保護者から多く寄せられる「端末の不適切利用」に対する声であり、公式のアプリストアをわざわざ専用システムで規制している状態であるにもかかわらずこうした声が多い現状で、端末の不適切利用のシーンを増やす要因を増やすことは教育現場や保護者の支持を得られないであろうことを危惧します。

以上の理由により、少なくとも教育現場において利用されている端末に対しては、アプ

り代替経路の開放を必須とすることについては「例外措置」を付記することを強く求めたいと思います。

2) 未成年(18 歳未満)が利用する端末においてアプリ代替流通経路を利用させる際には、保護者の同意を得る仕組みの整備

では、学校で活用される学習用端末以外においてはアプリ代替流通経路を活用しても良いか、と言え、それも難しいと考えます。私たちの社団法人においては、学校での端末の利活用と並んで、家庭における「私物」端末の利用に関する課題も同じくらい大きなテーマとなっております。私物であるがゆえに学校での指導や規制が及ばないという意味では、より青少年の適切な育成においては大きな課題となる場面が散見されるためです。

Apple や Google は、報告書にも記載があるように、保護者によるペアレンタルコントロールの機能をさまざまな形で提供し、訴求も進めているところです。これらの機能としては、アプリのダウンロードを不可能としたり、保護者に事前確認をしてから許可された場合だけインストール(有料アプリであれば課金)がされるような仕組みも整備しています。しかしながらアプリ代替流通経路が登場すると、こうした仕組みが事実上機能しなくなる(そして、そうした仕組みに対応するインセンティブが OS 提供者である Apple や Google には全くない)という状況が懸念されます。

そもそも、ペアレンタルコントロールについてはその認知が十分に進んでいるとはまだまだ言えない状況にあります。自治体によっては(※2)保護者に対してそれらの機能の活用を自治体の HP から広報するなどの施策も展開していますが、大半の地域ではこれらの機能を保護者が未だ多い状態です。

※2: 例えば新潟市では、GIGA スクール構想開始の早い段階で保護者に対して iPad の「スクリーンタイム」の使い方を保護者に周知する専用の HP を展開した
<https://niigata-giga.info/wp-content/uploads/2023/06/screentime.pdf>

こうした中、アプリ代替流通経路が未成年にまで広がることは、保護者、さらには未成年の本人にとっても端末依存や長時間利用など、不適切な利用を生む懸念がどうしても残ります。スマートフォンなどのフィルタリングにおいても未成年に対して完全に適用す

ることが難しいことが指摘されている中、そこに加えてさらにアプリ代替流通経路という「抜け穴」が増えることで、内容的、年齢的、機能的に不適切なアプリやサービスに青少年が晒されるリスクは、保護者にとっても許容し難いところがあります。今回の報告書ではこの観点の記述がほとんどないことも課題だと考えており、アプリ代替流通経路の必須化については、例えばその課題や内容を保護者に対して公式の動画コンテンツなどを必ず視聴してもらった上で、許諾をした場合のみ利用を認めるような仕組みを用意するなど、何らかの形で「保護者同意」を義務化する付帯条項をつけることを強く求めます。

【補記：アプリ代替流通経路自体を否定するつもりはありません】

今回の報告書において懸念されるのは、アプリ代替流通経路はその性質を踏まえれば、おそらく日々新しいサイトがオープンし、それらがどの程度のコンテンツやアプリの審査を行っているかがユーザー側からは完全にはわからないという点です。

今回の報告書の方向性を踏まえればアプリ代替流通経路を運営するのは営利を目的とする民間企業であることが想定され、しかも運営にあたっては別の流通経路との間で互いに競争することになる以上、必ず公式のアプリストアよりは規制やセキュリティ面で「節約」をしようとするインセンティブが働くことは想像に難くありません。

特に個人情報の搾取、年齢規制をすり抜けたアダルトコンテンツの流布、事業者による不適切な課金などを防止するための公式アプリストアの各種機能は、過去に我々が経験してきた青少年保護のためのノウハウの集大成でもあり、それが手数料にも反映されていると見るのが妥当とも言えます。

しかしながら、健全な競争や選択肢の増加という意味で、アプリ代替流通経路を認めること自体を当方は否定するものではありません。実際にユーザーの目線で見ると、現状において不便なケースがいくつかあります。具体例を挙げるならば、iPhone や Android において、Kindle などの電子ブックアプリから直接書籍を購入して見ることができないのはユーザビリティの観点から見ると不便以外の何者でもありません。一定の判断と、その責任を自ら追うことができる成人においては、こうした仕組みを導入することで得られるメリットは当然にあることは理解しております。

そうした全体の方針に対しては一定の支持を表明する一方で、青少年保護の観点や教育現場における端末の適正利用については、教育業界において教職員と民間企業が知恵を出し合って 10 年以上に渡り、ベストなバランスを(状況に応じて)作ってきたという現状がありますので、そうした領域への配慮はぜひお願いしたいところです。

加えて、時代の変化に合わせて青少年にもとめられる情報リテラシーも変わっていくところがあり、近年では「デジタル・シティズンシップ」や「活用型情報モラル」といった、端末のリスクを理解した上での積極的な活用、アプリや Web を通じてトラブルに遭遇した際の対処方法などを学んでもらうような仕組み・コンテンツも増えつつあります。実際に高等学校などでは、アプリストアを開放し、自分の生活や学習をより豊かにするものを自分で選ぶことを重視した指導を長く続けている学校もあり、その指導が成功していることも見えてきています。

こうした考え方が児童生徒や教職員、保護者に広く認知されていけば、将来的に教育分野や未成年の家庭利用端末においても、多様な経路でアプリが利用できるような姿を見込むことができるようになるとも考えます。そうした未来を描く上でも、一旦は現状の教育現場や青少年の指導の領域に対する配慮を行っていただくよう、要望いたします。

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※)	早稲田大学法学学術院・教授 [REDACTED]
	住所(※)	[REDACTED]
	連絡先	[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

(該当するページ: 28-29 頁)

大部分は事後規制である(行為が行われた後に反競争的行為の同定、市場画定、競争分析を行う必要がある)独占禁止法にはモバイル・エコシステムの問題に対処する上で一定の限界があり、また透明化法は、オンラインモールとアプリストアに関する初年度の大規模評価しか出ていないが、施行後2年以上が経過して、有効性と同時に一定の限界があることが明らかになってきているように思われる。したがって、モバイル・エコシステムに様々な問題があり、それを市場が自律的に解決し難い以上、新たな「事前規制」が必要であるという「基本的な考え方」に賛成である。

ただし、市場画定が不要であり、競争分析にもさほど時間や労力を要しない独占禁止法上の行為類型もあり、適切な場合にそれを活用する可能性はある。もっとも、これは公正取引委員会の人員をさらに増強する必要があるかもしれない。

(該当するページ: 29 頁)

新しい法律を作るとすれば、それは何を目的とするものを明確にする必要がある。例えばデジタル市場法(DMA)は、EU デジタル市場の競争性(contestability)と公正性(fairness)を、英国のSMS(strategic market status)規制法案は、公正な取引(fair dealing)、開かれた選択(open choice)、信頼と透明性(trust and transparency)を、それぞれ目的としていると考えられる。これらを参考にすることはできるのではないか。

(該当するページ: 29-30 頁)

最終報告案は、モバイル OS のレイヤー、アプリストアのレイヤー、ブラウザのレイヤー、検索エンジン(アプリのレイヤか)というように、レイヤーにこだわって、規制対象を定めることを提案している。これは中間報告以来の、「モバイル・エコシステム」を構成する各レイヤーについて独占・寡占的状况を検証するという方法から来る限定であって、やむを

得ないものと理解できなくはない。ただ、デジタル広告やクラウドサービスなどもレイヤーといえなくはないのではないか。今回はこれらは調査対象ではなく、これらを規制対象とすることは直ちには困難だとしても、新しい事前規制法ができた場合には、制定後に対象を追加できるような仕組みを導入しておくことが望ましいのではないか。

新しい事前規制法が制定されるとすれば、それは透明化法の限界に対応すべきものでもあると考えられるから、透明化法の対象であるオンラインモール、デジタル広告についても、新法の対象とする可能性を排除すべきではないと考える。

(該当するページ: 29-30 頁)

「一定規模以上」の事業者について、一定規模以上であることをどのような指標によって判断するかは不明ながら、仮に売上額、アクティブユーザー数、株式時価総額等を用いて「一定規模以上」であることを認定するとすれば、その基準を多少満たさないものの、近い将来においては「一定規模以上」に達する蓋然性や相当程度の可能性がある場合には、当該事業者も規制対象とすることができるような新法の仕組みを導入できないか。

モバイル・エコシステムを構成する各デジタル市場では、tipping が起き、市場支配力が形成されてからでは、問題への対応として遅い場合が多い(一旦、成立した市場支配力、市場支配的地位は持続的であり、強固なものである場合が少なくないので、市場構造的措置を取らない限り、これへの対応は困難である)。そうであれば、市場支配力・市場支配的地位が数年内に形成される蓋然性、相当程度の可能性がある場合には、対象事業者として指定できるようにすべきではないか。

(該当するページ: 31 頁)

規制対象行為を明確化するために、一定の行為類型の解釈に関して、執行機関が指針(ガイドライン)を示す、法令適用事前確認手続(事前相談を含む)を利用するという方針は一定の条件のもとで理解可能であるが、「執行機関と事業者が協議等により規制の遵守のために構うべき具体的措置を定めること」には疑問がある。「協議等」の意味にもよるが、極端な場合、対象事業者の同意がなければ、具体的措置を定めることができないとすることは避けるべきである。モバイル・エコシステムに関する具体的な行為について、執行機関が事業者から意見を聴くことは当然であって、それ以上に、対象行為の具体的な解釈について事業者の意見に左右されることは避けた方がよい。要するに、執行機関は、一定期間を限って事業者の意見を十分に聴いたうえで、最後は執行機関の責任において対象行為の内容や範囲、具体的な解釈を決定すべきものとする。

各論で取り上げられている義務や禁止は、新法制定後、事後的に追加やアップデートができるような仕組みを備えておかないと、fast moving なデジタル分野には対応できないのではないか。一々、法律を改正しなくともよい仕組みとすべきと考える。

(該当するページ: 32-33 頁)

是正命令には、違反を排除するための行動的措置を命じることができるというだけでなく、違反を排除するために必要と認められるときは、構造的措置を命じることができる旨の規定も定めるべきである。

また、新しい法律が制定された場合、義務違反かどうかは、独禁法の私的独占や不公正な取引方法の禁止違反かどうかよりは判断が容易だとしても、それでも対象事業者が正当化事由を主張して、是正命令や課徴金納付命令の発出が遅れるという事態はあり得るのではないか。fast-moving なデジタル市場、モバイル・エコシステムであれば、むしろ迅速に問題となる行為を止めさせることが重要であり、その意味では、確約手続は導入しておいてよいのではないか。緊急停止命令(32 頁)は、いつまでも(長期間)継続できるものではない。

(該当するページ: 32-33 頁)

新法は、独禁法の適用、執行を妨げないことを規定すべきであると考え。各論で取り上げられている行為は、前述したように私的独占や不公正な取引方法にも該当し得る行為であって、独禁法の適用があり得る。その意味で、公取委が単独で新しい法律を所管することが望ましい。仮に他の行政機関と公取委が共管する場合には、複数の執行機関の間で、執行につき協議しなければならない場合はあり得るであろう。

また、新法で是正命令や課徴金納付命令が発出され、それが確定した場合、被害者は、当該行為者が無過失であっても損害賠償請求を行うことができる旨の規定を新法の中に導入すべきではないか。あるいは、それが確定した場合、当該違反行為は私的独占または不公正な取引方法にも該当する可能性が高いので、当該命令は、独禁法 26 条 1 項に規定する「第 49 条に規定する排除措置命令」(カッコ内は省略)とみなす旨の規定を導入する可能性もあり得るのではないか(被害者は、新法の命令確定後に独禁法に基づき、無過失損害賠償請求を行うことができる)。

(該当するページ: 33 頁)

独占禁止法上の不公正な取引方法に対する私人の差止請求(24 条)は、(和解等を除くと)ほとんどの場合、「公正な競争を阻害するおそれ」(公正競争阻害性)の立証を原告ができず、敗訴している。その点では、新しい法律の下で対象となる事業者による義務違反等については、「市場画定及び競争上の弊害の立証を不要」とするもの(31 頁)であるから、私人による差止請求も認容される可能性が独禁法 24 条よりは大きいかもしれない。ただし、「著しい損害」を含めて、実体要件、訴訟要件ともに、不当に制限的な要件を設けるべきではない。

(該当するページ: 80-83 頁)

Apple、Google の提供する決済・課金システムの利用強制は、一部にはメリットがあり

得るにせよ、サードパーティが独自のより優れた決済・課金システムを生み出し、多様なサービスを展開する可能性を摘んでいると思われる。Apple、Google の決済・課金システムにメリットを覚える利用事業者はそれを利用すればよく、他の利用事業者が独自の決済・課金システムを用いることを禁止する必要はない。したがって、Apple、Google の提供する決済・課金システムの利用強制を禁止することには賛成である。この場合、ゲームアプリ・コンテンツのアプリ内購入は除くというような事はせず、全てのアプリ・コンテンツのアプリ内購入について、Apple、Google の提供する決済・課金システムの利用強制を禁止すべきである。サードパーティの決済・課金システムが多く利用されるようになれば、Apple、Google の 30%、15% という手数料も低下する可能性がある。

また、Apple、Google の提供する決済・課金システムの利用強制の問題は、80—83 頁に書かれているように、迂回行為が採られないようにする必要があるので、「プラットフォーム事業者の提供する決済・課金システム以外による決済・課金システムの利用を妨げてはならない」等の規律を採用すべきとする点にも賛成である。

(該当するページ: 83 頁)

「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、そのアプリストアのビジネスユーザーへの利用条件(手数料を含む。)を公正、合理的かつ非差別的なものとする義務を課すべきである」とされることに基本的に賛成である。ただし、現在、アプリストアを利用するサードパーティ・デベロッパの大半が手数料を負担していないとすれば、このような規定の導入により、一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、アプリストア利用に係る費用の公平な分担などと称して、不当に、これらの利用事業者に負担を押しつけ始めることのないようにする必要があるのである。アプリストアの利用事業者が、その利用に係る費用を負担すべきとされることは認められるとしても、それを超えた過剰な負担を押しつけられることには理由がない。

(該当するページ: 89-90 頁)

「アプリ内でのコンテンツ購入の場面において、アウトラック等の表示を制限することに妥当性はない」から、「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対し、デベロッパが、当該アプリストア上で獲得したユーザーに対して、異なる購入条件であることを含んだ情報提供や取引の申し入れ(アウトラックを含め、アプリ内で行うことを含む)を行うことを無償で認容することを義務付けるべきである」とすることに賛成。

アプリストアにおけるアプリの購入については、フリーライド防止を理由に、この義務づけから除外されているが、上記のように、仮に将来全てのアプリストアを利用する事業者から一定の利用料を徴収することとなれば、利用事業者が当該アプリストアを利用すること(アウトラックを張ることも含めて)は、「タダ乗り」ではなくなる。したがって、その時点では、アプリストアでのアプリの購入についても、利用事業者がユーザーに対して、異なる購入条件であることを含んだ情報提供や取引の申し入れ(アウトラックを含め、アプリ内で行う

ことを含む)を行うことを無償で認容することを義務の対象とすべきである。

(該当するページ: 103-104 頁)

○「一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律を導入すべきである」について。

アプリのセキュリティやプライバシーは、本来、国の責任において法的措置を講じることによって確保すべきだという見解があるが、これに賛成である。国や委託を受けた団体がアプリのセキュリティ、プライバシーを確保する措置を講じることが困難なのであろうか。

103-104 頁の「セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路」とは 98 頁の類型①、②、③であるが、可能な限り、代替的なアプリ流通経路を確保し、アプリ流通について競争性を創出するという観点から、これを「実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律」を導入することに、上述のような国の責任においてアプリのセキュリティ、プライバシーが確保されるまでの暫定的な措置としては賛成する。

同時に、「アプリ代替流通経路が実効的には利用できていないと懸念される場合には、OS 提供事業者がセキュリティ、プライバシー確保のために講じている具体的な措置について、それが過度なものとなっていないか等を、規制当局が判断するという規制枠組み」が必要である。

(該当するページ: 146-147 頁)

(1) 「以上のことから、一定規模以上の検索エンジンを提供する事業者について、検索ランキングの表示において、自社のサービスをサードパーティの同種のサービスより有利に扱うことがないようにする必要がある。」と認識するのであれば、「検索エンジン提供事業者による様々な自社サービスの表示について、各サービスの特性や表示方法等を勘案しつつどのように評価するかを踏まえて、規律の在り方について検討を行う。」とされているが、「規律の在り方」は、通常、事前規制以外にはありえないのではないか。共同規制(ないし自主規制)では、自社サービスの優遇(言い換えれば、他社のサービスを差別的に冷遇すること)は、解消しないと思われる。

「自己優遇」はしばしば日常的にみられる現象であるから特に問題はないとする見方もありうるが、少なくとも隣接市場の競争者に対して知覚可能な排除効果を有する程度の自己優遇は規制対象にする必要があると考えられる。

(2) EU の Google Shopping 事件は、取引拒絶や抱合せとは異なる、新たな類型の市場支配的地位濫用に係るケースとする見方が強まっており、取引拒絶の違法要件の1つであるサービスの不可欠性は不要である。また Google Shopping 事件の一般裁判所判決は、このような狭義の自己優遇(一種の差別的取扱い)の反競争的效果が発生するシナリオないし theory of harm にも言及しており、その判断は、EU 司法裁判所でも、少な

くとも大筋では是認される可能性が大きいように思われる。

(3)米国でも「The American Innovation and Choice Online Act 案(S.2992)」で10の自己優遇行為に対する規制が提案されている(なお、これに対する修正提案(例えば、E. Hovenkamp, Proposed Antitrust Reforms in Big Tech, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4127334)もあるが、反競争的効果の立証が現在の米国裁判所では困難だからこそ、こうした効果の立証を不要とする法案が提出されていることを忘却したかのような内容である。また本論文は、そもそも一定の修正を行えば、本法案に積極的側面があることを否定していない)。

(4)それでも禁止規定を設けることに反対があるのなら、執行当局が一定の事項を十分に説明・立証した場合、当該行為は本法に違反すると推定され、これを覆すためには問題となる対象事業者がその推定を覆すような十分な説明・証明をしなければならないとするルールを設けることも考えられるかもしれない(裁判所においても、この推定則と立証責任が維持される)。推定則を設けるという考え方は、事前規制の導入が極めて困難な場合には、検索結果の表示における自己優遇に限らず、導入することを検討する余地があるかもしれない。

(5)なお、経済学の文献の中には、「自己優遇」(検索結果の表示における自己優遇に限らない)が消費者や利用事業者の厚生に与える影響をケースバイケースとするものもあるが、これは一定の前提条件(仮定)を置いた場合に導かれる理論的帰結を説明する研究であるか、これらを紹介したものである。これらは理論的研究が大半であって、実証的研究が極めて少ないことは、経済学内部においても自認されている。

また、これらの経済学の文献の大半は、競争者の商品・サービスの売れ行きを自らは知り、これを模倣し(後追い販売)、競争者にはその情報(売れ行き等の市場における当該商品・サービスの評判等)を知らせないという公正性(fairness)にかかわる問題を分析枠組みに組み込んでいない。

以上

(提出形式)

意見 提出者名		[Redacted]
		[Redacted]
		[Redacted]

法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。


「モバイル・エコシステムに関する競争評価最終報告意見」。

(該当するページ:)。

エグゼクティブサマリー

- 世界中の競争当局は、グーグルとアップルがモバイル・エコシステムにおいて支配的な地位にあることを発見した。例えば、2022年6月、イギリス（英国）の競争市場庁（CMA）は、この2社が "これらの重要なゲートウェイ（モバイルOS、アプリストア、ウェブブラウザ）を掌握している" と認定した。日本のデジタル市場競争本部（DMCH）が同様の結論に達したことは心強い。
- モバイル市場での競争の欠如は、これまで以上に多くの取引がモバイル端末で行われることを考えると、企業や消費者にとって特に有害である。旅行分野で

は、米国の旅行者の 41%が 2021 年にモバイルで旅行を予約し、2019 年の 31%から増加すると推定されている。この傾向は世界中で観察されている。

- この文脈では、モバイルで消費者へのゲートウェイとして機能している企業（アップルとグーグル）が、その優位性を利用して競合他社に不利益をもたらすような自社製品やサービスの自己優遇を行わないようにすることが肝要である。
- 残念ながら、これはまさに現在起こっていることだ。グーグルは、グーグル検索の検索結果ページ（SERP）のコントロールを利用して、自社の旅行業向け検索製品（グーグル航空券など）を自己優遇している。これはランキングと表示の両方で行われている。グーグルはまた、アンドロイド端末にデフォルトやプリインストールを使用したり、サファリ・ブラウザのデフォルト検索エンジンをグーグル検索にするようアップルに金を払うことで、自社の検索エンジンの優位性を不当に守っている。
- この結果、のようなチャレンジャー企業はトラフィックを不当に奪われ、収益の成長、収益性、そして消費者にこれまで以上に優れた製品を革新的に提供する能力に影響を及ぼしています。一方、消費者自身は、（オーガニック検索結果が SERP のはるか下方に押しやられているため）自分のク

エリに最も関連性の高い検索結果が表示されないことが多く、より競争的でダイナミックな旅行検索市場のメリット（低価格を含む）を奪われています。

- したがって、 は、一定規模以上の検索エンジンの運営者が、検索順位を表示する際に、類似のサードパーティーのサービスよりも自社のサービスに優位性を与えることを禁止するという DMCH の提案を強く歓迎する。この事前のアプローチは、モバイル端末における自己参照の問題に対する効果的な解決策になると考えています。
- DMCH がこのような自己言及の禁止を具体的にどのように実施すべきかをさらに検討する際、私たちは、欧州連合（EU）と英国（UK）が今後同様の自己言及の禁止をどのように実施するかを検討することを謹んで推奨する。どのようなルールも、ランキングと表示の両方において自己言及を防ぐのに十分な柔軟性を持つべきであり、影響を受ける利害関係者がその設計に有意義に貢献することができれば、どのようなコンプライアンス・ソリューションもより効果的なものになると考える。

はじめに

1. [redacted] は、DMCH の「モバイル・エコシステムの競争力評価最終報告書」に回答する機会を歓迎します。

2. [redacted] は英国に本社を置くグローバルな旅行メタサーチ・サービスです。毎月、52 カ国、30 言語、1 億人以上の旅行者を、1200 社以上の信頼できる航空会社やオンライン旅行代理店（OTA）パートナーと結びつけ、最適なフライトオプションを検索できるようにしています。最新のテクノロジーを駆使し、旅行の複雑さを簡素化し、誠実で透明性の高いソリューションを提供しています。毎日 100 億件以上の価格を検索することで、旅行者は可能な限り最良のオプションを一箇所で確認することができます。

3. [redacted]

4. [redacted] は、日本が我々にとって重要な市場であるという事実とは別に、いくつかの理由からこのレポートに対応している。

5. 第一に、オンライン旅行メタサーチサイトとして、我々は最終報告書で指摘された弊害のいくつかを直接経験している。グーグルが独自のバーティカルメタサーチ旅行商品（グーグル航空券やグーグルホテルズなど）を立ち上げ、自社の一般検索ページでそれらを自己紹介するようになった 2015 年頃から、私たちが新しい顧客にリーチし続け、新しい市場に進出する能力は不当に制限されてきた。

6. 第二に、既存の事後的競争制度がこの問題に対処する上でいかに不十分であるかを目の当たりにしてきた。

7. 最後に、英国で設立され、本社を置く企業として、また欧州連合（EU）においても重要なプレゼンスを有する企業として、我々は、英国および EU で提案されている事前のデジタル競争制度（それぞれデジタル市場、競争および消費者法案およびデジタル市場法を通じて）の長所および短所に関する我々の見解および洞察力を提供するのに適した立場にあると確信している。我々の見識が、これらの問題に対する日本の発展途上のアプローチにも役立つことを期待する。

新たな対策が必要な理由

8. 最終報告書では、アップルやグーグルといった支配的なモバイル・プラットフォームの行動によって引き起こされているいくつかの弊害が指摘されている。最終報告書で指摘されている重要な行為は、オンライン検索における自己紹介であり、私たち自身のビジネスが直接被害を受けているものである。セルフ・プリファレンシングは様々な形で現れるが、基本的には、ある企業が特定の活動（モバイル OS や一般的な検索エンジンの支配など）における圧倒的優位性を利用して、別の垂直市場における自社の隣接製品やサービス（例えば、モバイル OS を介した代替アプリストアの利用を制限するなど）に不当な優位性を活用する行為である。これは、中小のチャレンジャー企業が、公平な競争条件の中で競争していないため、サービスのメリットで真に競争できないことを意味する。
9. 私たち自身のセルフ・プリファレンシングの経験は、グーグル・サーチという製品を通じて、グーグルがオンライン検索を支配していることと関連している [REDACTED] [REDACTED] は、ほとんどすべてのデジタル・ビジネスと同様、消費者へのアクセスを Google 検索に依存している。2022 年 9 月現在、[グーグル検索は日本で最も人気のあるモバイル検索エンジンで、市場シェアは 79.8%に達している](#)。グーグルは、[2022 年 11 月に日本のウェブトラフィック全体の約 49%](#)を占めた自社のウェブブラウザ「クローム」や、アップル社に支払ってグーグル・サーチを同

社のブラウザ「サファリ」のデフォルト検索エンジンにすることで、この優位性を確保している(2022年11月の日本のブラウザ市場のさらなる29%を占める)。

グーグルとアップルは、プリインストールとデフォルトの使用を通じて、自社のブラウザの優位性を強化している。

10. デジタルビジネスが消費者にアクセスするもう一つの主な手段は、自社のモバイルネイティブアプリである。しかし、グーグルはこれらのアプリを配信する2大ネイティブアプリストアの1つである Google Play ストアを所有しており、[2023年3月現在、日本におけるアプリストア収益の25%以上](#)を獲得している。残りはアップルの App Store が占めている。

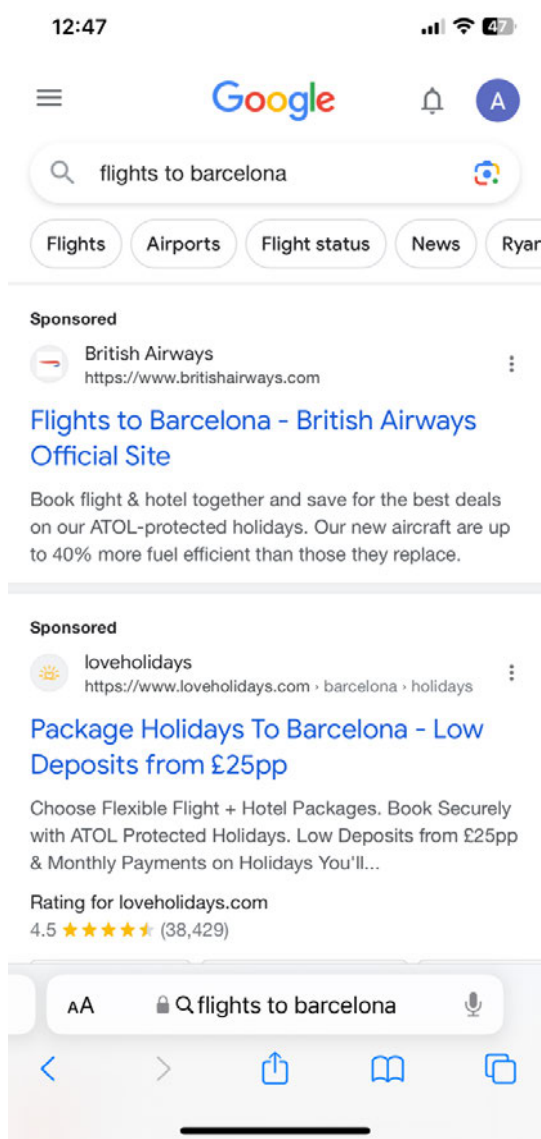
11. つまり、デジタルビジネスにアクセスしようとする消費者は、ほぼ必ずグーグルかアップルを経由しなければならない。つまり、この2つのビジネスは、モバイル経済への絶対不可欠なアクセスポイントとして機能しており、他のすべてのデジタルビジネスは、公正な取引を行うためにこの2つのビジネスに依存しているのだ。

12. しかし、その代わりに、グーグルはオンライン検索において、その支配的な地位によって与えられるレバレッジを利用して、自社の隣接する製品やサービスに優位性を提供し、主力製品(オンライン検索とデジタル広告)の地位を強化して

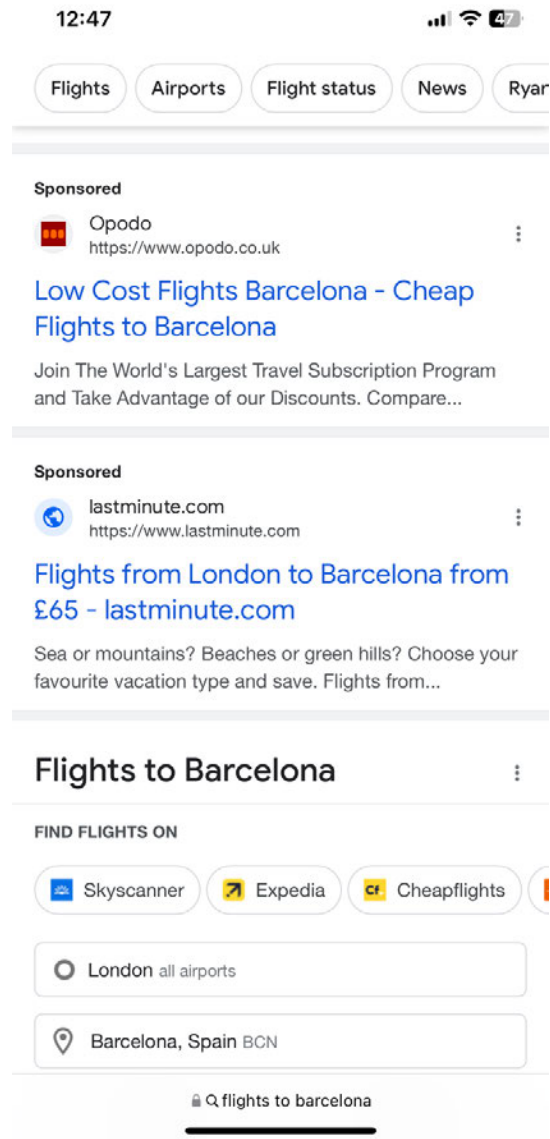
いる。この分野では、グーグル・フライトとグーグル・ホテルズの競合サービスを一般検索ページでより目立たせるという形をとっている。グーグルはこれを次のように行っている：

- 自社の航空券／ホテル・サービスにより多くの画面スペースを割く；
- 検索結果ページで自社サービスを上位に表示する（オーガニック結果よりも上位に表示され、Google も利益を得ている有料広告の直下に表示される）；
- 独自のサービスが、検索結果ページで直接、より豊富な機能（例えば、写真、日付ボックス、正確な価格）を楽しめるようにする。

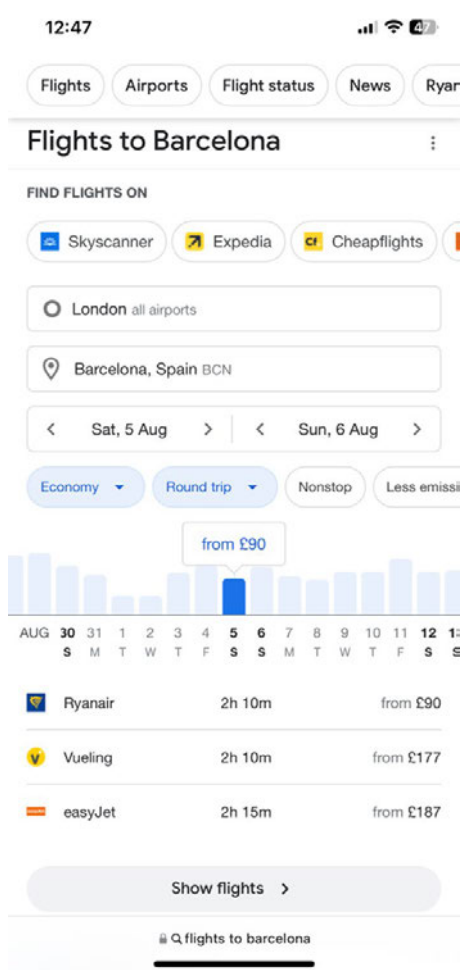
13. 以下の4つのスクリーンショット（Google UK より）は、上記の自己参照を示している。



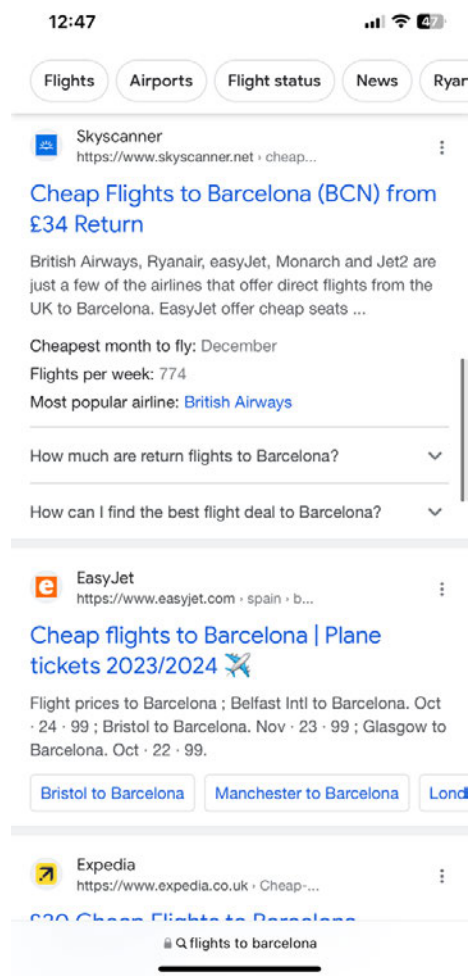
1.これは、消費者がモバイルでバルセロナ（または他の都市）へのフライトを検索した場合、最初に表示されるページである。画面全体が有料広告で占められている。



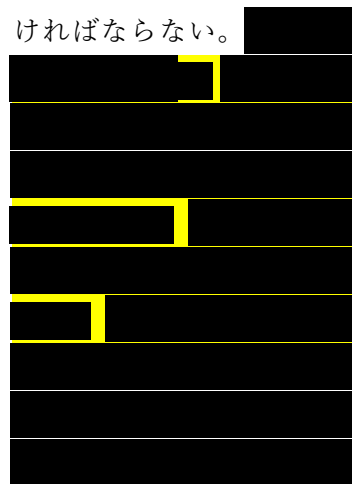
2.検索結果ページを下にスクロールすると、消費者は再び、より多くの有料広告とグーグル独自のグーグル航空券サービスの開始に完全に特化した画面を提示される。



3.次に表示されるのは、Google Flights のボックスで、モバイルでは画面全体を占める。このボックスは、有料広告（Google が報酬を得ている）の直後、オーガニック検索結果の上に表示される。このボックスは本質的には単なるリンクであり（ユーザーがクリックするとグーグルの旅行商品へ誘導されるため）、ユーザーは最も安い旅行時期を確認したり、出発地と到着地の空港を入力したり、日付を変更したり、一般的な検索ページで直接いくつかのオプションを確認したりすることができる。このような豊富な機能は、写真4でわかるように、競合リンクにはない。



4.消費者は、最初のクエリ（「バルセロナへのフライト」）に対するオーガニック（つまり最も関連性の高い）結果を見るまでに、モバイルで3回スクロールしなければならない。



14. 一般的な検索ページにおけるこのような自己紹介の複合的な効果は、Google 自身の Flights/Hotels サービスにトラフィックを誘導し、[redacted] のような競合サービスからトラフィックを遠ざけることである。現在のところ [redacted] [redacted] が検索結果ページでグーグルの競合サービスよりも上位に表示される唯一の方法は、グーグルに広告スペースを支払うことである。[グーグルの世界的な広告収入は、2020 年の 1469 億 2000 万ドルから、2022 年には 2244 億 7000 万ドル](#)に達する。チャレンジャー企業が有料広告に費やすべき資金が増えれば増えるほど、製品の改良や新しいスタッフの雇用に投資できる額は減る。これはイノベーションと成長にとって好ましくなく、中堅企業にとっては持続不可能なモデルである。

15. また、[redacted] はオーガニック検索結果で Google Flights よりも上位に表示されることが多く、消費者がフライトを検索する際に、Google のライバル製品よりも当社の方が関連性が高いことを示しているため、明らかに不公平です。私たちは、オーガニック検索結果で良い結果を出し、消費者に強力に関連性の高いコンテンツを提供するために SEO に多大な投資をしていますが、Google がオーガニック検索結果を自社製品よりも下位に追いやったことによるトラフィックの減少によって、その投資に対するリターンが不当に減少しています。

16. これは私たちのビジネスにとって有害だ。しかし、消費者にとっては二重に有害である。競争激化のメリット（より高い投資、より良い製品、より安い価格）を逃しているだけでなく、自分のクエリに最も関連性の高い製品やサービスを逃していることが多いのだ。消費者は、検索結果ページの上位にあるリンクほど、検索との関連性が高いと思い込んでいる。そのため、あまりスクロールしないのだ。しかし、最も関連性の高い検索結果（オーガニックな検索結果）は、実際には Google 航空券や Google ホテルよりもかなり下の方にあることに気づいていない。そのため、最も関連性の高い結果が表示されないことが多く、検索結果ページの Google Flight ウィジェットが検索ページの延長ではなく、別の製品であることに気づいていない。

17. しかし、モバイル市場で起きている有害な行為は、セルフ・プリファレンシングだけではない。すでに述べたように、前述のセルフ・プリファレンシングのもう一つの効果は、より多くの競合他社に広告料金を支払わせることである。これによってグーグルは、競合他社や消費者の行動に関するより多くのデータにアクセスできるようになり、それを使って自社の挑戦的な製品やサービスを改善することができる。同様に、2つの主要なネイティブアプリストアを支配することで、アップルとグーグルは競合企業に関する非公開データにアクセスできるようになり、自社のサービス向上に役立てることができる。

18. 最後に、アップルとグーグルは、しばしば恣意的で不明瞭なアプリ審査プロセスを課している。特に、審査プロセスのスケジュールは不透明で、待ち時間が長く、コミュニケーションも不十分です。私たちはこのような事態を直接経験しており、このような事態がもたらす弊害についても知っています。アップルは以前、EUにおけるデータプライバシーに関する法的枠組みをめぐる争いのために、私たちが新しいアップデートをリリースすることを妨害しました。私たちの法律の解釈は正しかったのですが、アップルは、その長い上訴プロセスを通じて問題が解決されるまで、さらなるアップデートのリリースをブロックすることができました。

19. これは 2 つの理由で有害だった。第一に、アップルの不服申し立て手続きはあらかじめ決められたタイムラインを遵守しないため、私たちのビジネスに大きな不確実性をもたらし、消費者に役立つアップデートの提供を遅らせた。また、2021 年 4 月から 5 月にかけて、欧州で不要不急の海外旅行が再開される予定であったため、二重の弊害となった。パンデミックによって旅行が大幅に制限され、私たちの歴史の中で最も困難な年の後、アップルの恣意的で不正確な決定は、私たちのビジネスにとって重要な瞬間に、周辺的な問題に時間とリソースを振り向けることを要求しました。また、この決定は、規制やガイドラインが絶え

ず変化していた時期に、アプリを通じて Covid の主要な渡航情報をユーザーに提供できなかったことを意味します。このため、消費者は必要以上に情報を得ることができず、混乱した旅行状況を考えると、当社が計画したアプリの更新を通じて関連規則に関する明確な情報を提示できていた場合よりも、アプリで購入するユーザーが減少していた可能性があります。

20. また、アップルやグーグルがアプリの審査ガイドラインを他のアプリにどのように適用しているのか、可視化されていない。私たちは、私たちのアップデートがブロックされた時点で、他のアプリが、私たちがリリースしようとしていたものと同様のアップデートをリリースすることをまだ許可されていることに気づいた。


21. このような慣行（自己紹介、データへの不当なアクセス、恣意的なアプリの審査プロセス）については以前から知られていたが、現在の事後的な競争体制（そのほとんどは、デジタル市場がやっと黎明期にさしかかった頃に設計されたもの）は、土俵を平らにする上でまったく効果がないことが証明されている。

22. その主な理由は、デジタル（モバイルを含む）市場のスピードの速さと、現行の制度では救済措置の設計と実施のペースが遅いことである。競争法の場合、救済措置は何年にもわたる長期的な調査の後にしか課せられない。しかし、デジタル

市場は急速に発展するため、その間に損害が不可逆的なものとなり、市場はすでに傾き、提案された救済措置は効果がなく、新たな損害が発生している可能性がある。

23. デジタル市場に適用される現行制度の欠陥を端的に示す例として、欧州連合 (EU) のグーグルショッピング事件がある。2010 年に開始されたこの裁判は、解決までに 7 年間の調査とさらに 4 年間の上訴を要し、その救済措置は間違いなくまだ効果がない。2010 年には将来が有望視されていたさまざまなショッピング比較サービスは、その間にすべて姿を消した。

最終報告書の提案はどのように役立つか

24. 自己紹介に関しては、一定規模以上の検索エンジンが、検索ランキングの表示において、類似のサードパーティーのサービスよりも自社のサービスを優位に立たせることを事前禁止する提案 (4-2) が、このような行為を防ぐために効果的であるはずである。Google の Google Flights 製品に対する現在のアプローチは、ランキングと表示の両方において、のような企業の類似製品を犠牲にして、その製品を不当に目立たせており、競争法に違反している。

25. 提案されている規則の文言は、検索順位の表示に言及することで、Google は Google Flights と [REDACTED] のような競合他社の両方を、ランキングと表示の両方において同等に扱わなければならないことを意味するはずだと考えています。しかし、DMCH がこのような意図であることを明確にしてくれるのであれば、有益である。

26. また DMCH は、EU と英国の双方で実施されている自己言及禁止へのアプローチを検討することを推奨する。どちらもまだ適切に実施されていないが、英国のアプローチの方がより効果的であると思われる。英国の競争当局である CMA は、デジタル活動（オンライン検索やモバイル検索など）において量的・質的基準を満たす企業を戦略的市場地位（SMS）に指定することができる。これらの企業は、行動規範の対象となり、関連性があれば自己紹介の禁止も含まれる。重要なのは、自己紹介の禁止（グーグルは、「関連するデジタル活動（オンライン検索）に関する地位を利用して……自社製品を他の事業者の製品よりも有利に扱うこと」が禁止される）の文言は、表示とランキングの両方において、自己紹介のあらゆる兆候を捕らえるのに十分なほど幅広いものであることだ。CMA が提案する救済措置の設計については、第三者の利害関係者にも協議が行われる予定であり、日本の当局もこれを考慮すべきであるとする。

27. グーグルがデフォルトやプリインストールの使用を通じて、自社のグーグル検索製品の優位性を不当に維持しようとしていることは、この最終報告書を含め、よく知られている。グーグルはその規模の大きさゆえに、アップルのモバイルエコシステムにおける主要ブラウザであるサファリブラウザのデフォルト検索エンジンをグーグル検索にするために、アップルに巨額の支払いをすることができる。グーグルはまた、アンドロイド・モバイル・オペレーティング・システムを支配していることを利用し、アンドロイド端末にクローム・ブラウザやグーグル検索を含む一連のグーグル・アプリをプリインストールしている。最終報告書そのものを含む十分な調査から、消費者がモバイルで好みのブラウザ／検索エンジンを使用する主な理由として、そのブラウザ／検索エンジンがすでに端末にインストールされていることを挙げていることが改めて示された。
28. このような状況では、ビジネスユーザーや消費者をより公平に扱う可能性のある代替検索エンジンやブラウザが出現し、アップルやグーグルの支配に挑戦することはほとんど不可能である。従って、プリインストールやデフォルト設定に関する問題に対処することを目的とした最終報告書（4-1）の提案を強く歓迎する。消費者は、携帯端末で使用するブラウザと検索エンジンの選択を、強制

的な選択画面を通じて提供されるべきである。また、アップルがサードパーティ製アプリ（ATT）のトラッキング要求に対して、自社アプリ内のパーソナライズド広告に使用する言語と異なる言語を使用していることに見られるように、消費者がアップル／グーグルの選択肢を選択するようなことのないよう、選択アーキテクチャを設計しなければならない。

29. アプリストアの規制に関しては、最終報告書（1-2）において、アプリストア事業者が事業者の利用条件を公正、合理的かつ非差別的（FRAND）とするよう提案されていることを強く歓迎する。アプリストアに関してアップルとグーグルが支配的であることを考えると、アプリ開発者はアップルと取引する以外に選択肢がなく、そのため、この 2 社に関して交渉する立場はかなり弱い。FRAND の原則に基づいてアプリ開発者と取引することを義務付けることは、この不均衡に対処し、報告書で概説された行動の一部を防止するのに役立つ可能性がある。

30. この提案は、DMCH がアプリストア事業者とアプリ開発者の関係において、FRAND が具体的に何を意味するのかを明確にすることで、より効果的なものになると思われる。その一環として、アプリストア運営者は、アプリ審査ガイ

ドラインが他のアプリにどのように適用されるのか、また、アプリ審査不服申し立てプロセスのタイムラインについて、前もってさらなる明確性を提供するように求められるべきであると提言する。

31. 最終報告書で現在提案されているとおりに実施された場合、本提案で私たちが提案した追加事項を加えると、トラフィックが大幅に増加する可能性があるため、これらの提案は私たちのようなチャレンジャー・テック企業にとって大きな影響を及ぼす可能性があると考えられている。

32. 経済全体において、このインパクトは、チャレンジャー・テック企業とアップルやグーグル自身による経済成長、投資、イノベーションの拡大につながる可能性が高い。前者にとっては、収益が増加し、より多くの消費者にアクセスできるようになることで、自社製品に再投資し、実力で競争するためのリソースが増えるからだ。また、既存企業自身にとっても、消費者をめぐる競争が激化し、モバイル・エコシステムの支配に頼って自社製品を不当に利することができなくなるからである。

概要

33. 私たちは、DMCHの「モバイル・エコシステムの競争力評価最終報告書」の提案が、モバイル経済における競争と消費者の成果を改善する上で効果的であると確信しています。特に、グーグルがモバイル検索で支配的であることから、すべてのデジタルビジネスにとって有害であるオンライン検索における自己参照の禁止を歓迎する。したがって、我々は、DMCHに対し、EUと英国の同様の提案から最良の面を取り入れ、これらの提案をできるだけ早く実施するよう謹んで要請する。

34. また、DMCHのデジタル市場に関するより広範な活動に関連する可能性のある知見を提供することができれば幸いである。

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※)	Coalition for App Fairness [Redacted] [Redacted]
/	住所(※)	[Redacted] [Redacted]
/	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

(該当するページ: _____)

モバイル・エコシステムに関する競争評価についてのコメント要請

最終報告

内閣官房デジタル市場競争本部事務局

アプリ公平性のための連合の回答

提出日:2023 年 8 月 18 日

コメント提出組織:

Coalition for App Fairness (アプリ公平性のための連合)

[Redacted]

[Redacted]

コメント提出者:

[Redacted]

[Redacted] Coalition for App Fairness (アプリ公平性のための連合、 [Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

I. 前文

2023年6月16日、日本のデジタル市場競争本部(HDMC)は、モバイル・エコシステムに関する競争評価の最終報告(「最終報告」)を発行しました。¹最終報告は、2022年4月26日に発行されたHDMCの詳細かつ綿密な中間報告に続くものです。²アプリ公平性のための連合(CAF)は、HDMCによるこの重要な取り組みを称賛するとともに、コメント要請に対し回答書を提出する機会をいただいたことに感謝いたします。³

CAFは、選択の自由とアプリ・エコシステム全体の公正な競争を提唱するために設立された独立した非営利団体です。⁴この連合は、スマートフォンのユーザーの利益のために革新的な製品やサービスを提供するにあたり、大規模なモバイルオンラインプラットフォームへのアクセスに依存している、70社を超える中小企業、起業家、アプリ開発者を代表するものです。CAFのメンバーには、全世界の消費者にサービスを提供する世界中の開発者が含まれます。CAFのビジョンは、Apple App StoreやGoogle Play Storeなどのプラットフォームに依存する企業が消費者にリーチするための公平な競争の場を確保すること、およびアプリ・エコシステム全体にわたって一貫した公平な行動基準を確保することにあります。⁵

私たちは最終報告の調査結果の多くに賛同し、モバイルアプリストアのエコシステムに関する推奨事項をすべて支持します。⁶このすべての推奨事項が新しい規制制度の一環として実施されれば、そうした変化により、競争環境の実現が大きく前進し、かつ、セキュリティやプラ

¹内閣官房デジタル市場競争本部事務局、モバイル・エコシステムに関する競争評価の最終報告:概要(2023年6月16日) <https://public-comment.e-gov.go.jp/servlet/PcmFileDownload?seqNo=0000255496>[以下、「HDMC最終報告の概要」という]。

²内閣官房デジタル市場競争本部事務局、モバイル・エコシステムに関する競争評価:中間報告の概要(2022年4月26日) https://www.kantei.go.jp/jp/singi/digitalmarket/pdf_e/documents_22220601.pdf。

³アプリ公平性のための連合による、モバイル・エコシステムに関する競争評価の中間報告へのコメント要請に対するアプリ公平性のための連合からの回答(2022年6月10日)、(付録Aとして添付)[以下、モバイル・エコシステムに関する競争評価の中間報告へのコメント要請に対するCAFの回答]を参照のこと。

⁴アプリ公平性のための連合、<https://appfairness.org>(最終閲覧日:2023年8月9日)。

⁵アプリ公平性のための連合、*Our Vision For The Future*(未来に向けた私たちのビジョン) <https://appfairness.org/our-vision/>(最終閲覧日:2023年8月9日)。

⁶CAFは最終報告の推奨事項を支持するが、競争の利点を最大限に引き出し、迂回を阻止するには、消費者に直接ダウンロードのオプションを提供することが重要であり、おそらく不可欠になるであろうと考える。

イバシーを確保し、ゲートキーパープラットフォームや困難に挑戦しようとする人によるイノベーションが進み、消費者の選択肢が増え、消費者への弊害が軽減されます。現時点で、日本政府は、これらの重要な措置を実施するために、自信を持って可能な限り速やかに前に進めていく必要があります。モバイル・エコシステムにおける弊害の深刻さと増大、および現行制度による対応の不十分さを裏付ける証拠は数えきれないほどあります。私たちは、HDMC が世界中の広範な研究や報告に基づいて、効率的かつタイムリーに作業を遂行していることを賞賛します。⁷Google や Apple などのゲートキーパープラットフォームを規制する新しいアプローチの必要性については、世界的なコンセンサスが生まれつつあるのは明らかです。

CAF は引き続き、最終報告で特定された多くの問題に対処する最善の方法は、モバイルアプリのエコシステムに競争を導入することであると確信しています。ゲートキーパープラットフォームが競争やアプリ開発者、消費者、イノベーションを害する行為を持続できていることの根底には、Apple と Google による双壁の独占体制があります。したがって、すべての規制当局の介入は、モバイルアプリ市場を開放して、この分野での Apple と Google の支配力を排除するという最終目標を念頭に置く必要があります。

私たちは、モバイル・エコシステムにおける公正で公平な競争を実現するために HDMC が推奨する規制枠組みのほぼすべての部分に賛同します。特に、CAF は、App Store に関連する懸念に対処するために、最終報告で推奨されている規制改革を支持します。開発者が代替の支払い/請求システムを使用できるようにする措置、アンチステアリングルールを禁止する措置、開発者の知的財産その他の非公開データの不正使用を禁止する措置、およびアプリの代替配信チャンネルへの効果的なアクセスを義務付ける措置はすべて、効果的な新しい体制を築くための重要な要素です。しかし、最後の推奨事項に関して、CAF は、ユーザーがウェブ

⁷ 例として、米国商務省発行の以下の文書を参照のこと。Competition in the Mobile Application Ecosystem (モバイルアプリケーションエコシステムにおける競争) (2023 年 2 月)
https://www.ntia.gov/sites/default/files/publications/mobileappecosystemreport.pdf?_ga=2.85047065.1099696990.1675189097-484633385.1674156880; Staff of Subcomm. On Antitrust (独占禁止法について) Com., & Admin. L. of the H. Comm. On the Judiciary, 117th Cong., 2d Session, Investigation of Competition in Digital Markets (第 117 米連邦議会司法委員会第 2 回セッション、デジタルマーケットにおける競争の調査) (2022 年 7 月発行)
<https://www.congress.gov/117/cpr/HPRT47832/CPRT-117HPRT47832.pdf>[以下、米下院司法委員会デジタル市場報告書]; 英国競争市場庁、モバイル・エコシステム: マーケット調査最終報告、2022 年 6 月 10 日、
https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1138104/Mobile_Ecosystems_Final_Report_amended_2.pdf; オーストラリア競争・消費者委員会、デジタルプラットフォームサービスに関する調査: 第 5 回中間報告 – Regulatory reform (規制改革) 2021 年 9 月、
<https://www.accc.gov.au/system/files/Digital%20platform%20services%20inquiry%20-%20September%202022%20interim%20report.pdf>; オーストラリア競争・消費者委員会、デジタルプラットフォームサービスに関する調査: 第 2 回中間報告 – App marketplaces (アプリ市場) 2021 年 3 月、
<https://www.accc.gov.au/system/files/Digital%20platform%20services%20inquiry%20-%20March%202021%20interim%20report.pdf>; Competition and Markets Authority, Online Platforms and Digital Advertising Market Study Report (競争および市場当局、オンラインプラットフォームおよびデジタル広告市場の調査報告) 2020 年 7 月 1 日 (英国) <https://www.gov.uk/cma-cases/online-platforms-and-digital-advertising-market-study>。

サイトから直接アプリをダウンロードするオプションを義務付けないという決定を残念に思っています。日本政府には、直接ダウンロードを義務付けないとしても、実行可能で、おそらく不可欠になるであろうと思われるアプリ配信の代替策として認識しておいていただきたいと考えます。近い将来、直接ダウンロードを義務とすることも含めて再考していただきたいと考えます。これは、他の法域での経験に基づくものです。

最終報告では、新体制に強力かつ効果的な迂回防止策を盛り込む必要性に焦点を当てており、これは正しい判断です。ゲートキーパープラットフォームは、他の法域でもそうしたように、間違いなく新しい義務を迂回しようとするでしょう。Apple と Google は、規制当局の類似の取り組みに対して、遵守ではなく回避、迂回、反抗の行動を取ってきたことが記録により明らかです。このため、規制枠組みを成功させるには、全面的かつ有意義な遵守を徹底して、迂回手段を遮断することが非常に重要になります。

CAF 自身のメンバーとのやり取りを含む経験を踏まえて、私たちは、Apple や Google に関して、あらゆる規模の多くの企業が抱えている経済的な報復に対するまさしく現実的な恐怖を認識することが重要であるという考えを変えていません。⁸このため、この分野におけるゲートキーパープラットフォームの行動に大きな懸念を抱き、これらの懸念に対処するために HDMC が推奨するアプローチをサポートする市場参加者の多くが、恐怖のために、コメントを提出しない、または最終報告に対する支持を公に表明しないという不本意な選択をする可能性があります。CAF は当然ながら、個人として自身の声を上げることを恐れている開発者のために戦う立場にあります。

この提出文書では、CAF は、最終報告の「アプリケーションストア関連の課題」のセクションに記載されている調査結果と推奨事項についてコメントすることに重点を置いています。それらが当連合メンバーの活動に最も関連性が高いからです。

II. 現在のモバイル・エコシステムにおける競争上の懸念と消費者への弊害

最終報告では、モバイル・エコシステムにおける Apple と Google の優位性に起因する多くの深刻な競争上の懸念と、その優位性を強化し、定着させる行動を正確に特定しています。

⁸米下院司法委員会デジタル市場報告書には、報復に対するこの恐怖が次のように記載されている。「残念ながら、一部の市場参加者は、経済的な報復を恐れているため、実質的な問い合わせに応じてくれませんでした。これらの市場参加者は、彼らのビジネスと生計は 1 つ以上のデジタル・プラットフォームに依存していると説明しています。ある回答は、「残念ながら、[CEO] は、彼のビジネスへの報復を懸念して、現時点ではこれ以上、公にすることはできない」と述べています。そして「公にすることを怖れているのは、私たちだけでないことは間違いありません」と付け加えています。最終的に調査への協力を断ってきた別の企業も「弊社へのご連絡を非常に感謝しており、弊社の過去の経験について正式発表を検討させていただきます... しかしながら Google がいかに強力か、また、彼らの過去の行動を考えると、私たちは正直言って、報復を心配しております」と述べ、報復に関する同様の懸念を表明しています」。米下院司法委員会デジタル市場報告書、27、上記注 7 を参照のこと。

最終報告で明らかにしているように、これらの競争上の懸念には、公正な競争条件の劣化、ビジネスコストの上昇、排除、参入の抑圧、そして、ゲートキーパープラットフォームに対して革新を促す競争圧力の排除などがあります。⁹CAF は、中間報告への回答におけるコメントで、これらすべての弊害の具体例などを示しました。¹⁰こうした弊害は重大であり、衰えることなく持続しています。

ゲートキーパープラットフォームの行為は、モバイル・エコシステムの公正な競争条件で競争しようとする開発者その他の企業に損失を与えるだけでなく、結果として消費者にも大きな損失をもたらします。これらの弊害には、価格の上昇、イノベーションの停滞、品質の低下、選択肢の減少、自由度の低下などがあります。

A. 支払いシステムや請求システムの強制使用による消費者への弊害

Apple と Google は、App Store または Google Play ストアからダウンロードしたアプリの購入(サブスクリプション、ゲーム内購入など)のほとんどに対して、30%のアプリ税を課しています。これは支払い処理のための手数料だと主張していますが、他の決済処理業者が請求するのは約 3%であり、ゲートキーパープラットフォームは消費者に「独占マークアップ」として他よりも 27%高い料金を強いています。開発者は、Apple と Google のそれぞれの支払いシステムを使用するか、ゲートキーパープラットフォームによって課される別の形の深刻な妨害に直面するか、どちらかを選ぶことを強いられています。さらに、Apple および Google が専有するアプリ内支払いシステムを使用する義務は、ゲートキーパープラットフォームがその完全かつ独自の裁量で「デジタル」商品を販売すると見なす売り主のみ差別的に課されています。¹¹

このような過剰な手数料と他の制限が重なる結果、消費者は、そうした手数料や制限がなければもっと低価格で購入できる同じ製品やサービスに対して、より高い代金を支払うことを実質的に余儀なくされています。たとえば、Proton が提供するエンドツーエンドの暗号化された

⁹ HDMC 最終報告の概要、6。

¹⁰ 中間報告へのコメント要請に対する CAF の回答、上記注 3(付録 A として添付)を参照のこと。

¹¹たとえば、Apple は、アプリが「デジタル」商品やサービスの購入を可能にしており、Apple が専有するアプリ内購入システム、In-App Purchase(「IAP」)を使用する必要があるかどうか、またはアプリが「物理的な」商品やサービスの購入を可能にしているため IAP を使用する必要があるかどうかを、完全に独自の裁量で判断する。Apple が行う区別には、必ずしも客観的または論理的根拠があるわけではなく、一部のサービスが「アプリ内」で消費されると見なされ、同様のサービスが「アプリ外」で消費されていると見なされる理由を理解するのは困難である。たとえば、物理(physical)世界で乗車目的のために 2 人の人間をつなぐアプリ「Uber」と、物理世界で出会い目的のために 2 人の人間をつなぐアプリ「Tinder」を比較した場合、ゲートキーパーは、なぜか一方を物理的(physical)であり、もう一方をデジタルであると見なす。

プライバシー重視の電子メールサービスは、App Store の内外の両方で入手できます。サービスは同一でも、App Store で購入した場合は、約 30% 余計に費用がかかります。¹²

過剰なアプリ税は、価格を高騰させ、Apple と Google の利益を増大させます。消費者により多くのお金を支払わせ、開発者から、過剰なアプリ税がなければ、事業を成長させ、製品の改善に投資して顧客により良い、より効率的なサービスを提供するのに使うことができるお金を奪います。HDMC から提案された規制制度は、アプリ内支払いオプションを拡大することで、消費者の費用を大幅に削減することになります。Apple と Google の支払い処理の制限をなくせば、間違いなく価格引き下げ、プライバシーとセキュリティへの注意の向上、選択肢の増加へのインセンティブがもたらされるでしょう。

B. 情報共有制限およびアンチステアリング条項による消費者への弊害

通常、顧客は他の場所でビジネスを行うことができますが、ゲートキーパープラットフォームは、開発者がより安くサービスを購入できる場所を顧客に伝えたり、独自の安全でセキュアな支払いプラットフォームを導入したりすることを禁止しています。Apple と Google は、開発者が App Store や Google Play ストア以外で、より良い価格でサービスを利用できることを顧客に伝えてはならない旨を規定する条項に同意するよう強いています。ある米国控訴裁判所が 2023 年 4 月に出した判決において、Apple のアンチステアリング規則により消費者が情報に基づいた購入決定を行い、より低い価格を獲得することが妨げられているとした、地方裁判所の判断を維持したのは注目に値します。¹³それにもかかわらず、Apple はいまだにアンチステアリング規則を削除することを拒否しています。

HDMC から提案された規制制度は、開発者がどこでサービスの最適な価格を見つけられるかについて顧客と自由にコミュニケーションできるようにするとともに、シームレスな取引体験も実現します。このため、顧客がまったく同じ製品やサービスについて、利用可能な低価格を見つけて利用できるようになります。

III. 「アプリケーションストア関連の問題」に対処するための規制枠組み

¹² アプリ公平性のための連合、*How App Store Monopolies Hurt Consumers (App Store の独占が消費者に与える弊害)*https://appfairness.org/wp-content/uploads/2023/03/221213_Consumer-Harm-One-Pager_FINAL.pdf (最終閲覧日 2023 年 8 月 10 日)。

¹³ プレスリリース、Rob Bonta、カリフォルニア州司法長官、ボンタ司法長官：*Epic 対 Apple Decision is a Win for California Law Protecting Consumers and Competition* (判決は、消費者と競争を保護するカリフォルニア州法の勝利) (2023 年 4 月 24 日) <https://oag.ca.gov/news/press-releases/attorney-general-bonta-epic-v-apple-decision-win-california-law-protecting> (Epic Games, Inc. 対 Apple, Inc., 67 F.4th 946, (9th Cir. 2023) から引用)。

CAF は最終報告の調査結果の多くに賛同し、モバイルアプリストアのエコシステムに関する同報告のすべての推奨事項を支持します。¹⁴このすべての推奨事項が新しい規制制度の一環として実施されれば、そうした変化により、競争環境の実現が大きく前進し、かつ、セキュリティやプライバシー、イノベーションが確保されます。

A. HDMC の提案はイノベーションを妨げるのではなく促進する

多くの異なる法域で規制義務の対象となる企業の連合として、CAF は新しい法律や規制に関連して事業に課される可能性のある負担と費用に敏感です。私たちは、HDMC の新しい規制制度によってモバイルアプリ・エコシステムで事業を行う企業に課される可能性のある負担について慎重に検討してきました。新しい義務が政府の干渉やマイクロマネジメントに相当するというゲートキーパープラットフォームの主張は、HDMC の提案が毀損した市場を修復するために慎重に構築されているという事実を誤って解釈したものです。モバイルアプリのエコシステムは毀損しており、Apple と Google の独占体制が 10 年超にわたって新規参入者や挑戦者なしで耐えてきたという事実は、市場の自浄作用では修復できないことを証明しています。HDMC が提案する新しい規制制度によってアプリストアのエコシステムの競争を開放することは、政府による強硬な介入ではなく、むしろ軽いタッチで自由市場にアプローチすることを意味します。前述したように、CAF は、HDMC が提案した限定的な政府介入が、ゲートキーパープラットフォームに新しく有益なイノベーション投資を行うインセンティブになると確信しています。

B. ゲートキーパープラットフォームの過剰な手数料は、知的財産 (IP) の対価や投資ではなく、または費用に結び付けられておらず、独占による過剰利益である

HDMC の提案を導入しても、Apple や Google はサービスの対価や知的財産 (IP) への投資が奪われることはありません。この提案では、プラットフォームが「アプリストアのビジネスユーザーに公正で合理的かつ差別のない利用条件 (手数料を含む) を適用すること」を求めているだけです。¹⁵ゲートキーパープラットフォームは、(最大)30%のアプリ税が IP、先行投資、またはアプリストアの運営コストの対価であると主張するかもしれませんが、実際には、吊り上げられた価格は独占による過剰利益です。この手数料の徴収は、純粋にゲートキーパープラットフォームの市場支配力の産物であり、それ自体が乱用に相当する慣行です。言い換えれば、Apple と Google が (最大)30%の手数料を請求するのは、この手数料が、提供するサービスや、

¹⁴ 前述したように、CAF は最終報告の推奨事項を支持するが、競争の利点を最大限に引き出し、迂回を阻止するには、消費者に直接ダウンロードのオプションを提供することが重要であり、おそらく不可欠になるであろうと考える。

¹⁵ HDMC 最終報告の概要、18。

プラットフォームに投資するためのリソースの必要性を反映しているからではなく、開発者には支払うしか選択肢がないからです。

Epic Games による最近の Apple に対する訴訟における本案に関する徹底的な審理の結果、客観的な事実調査結果も同様の結論に達しました。この訴訟で、連邦地方裁判所の判事は、Apple が、ユーザーや開発者の運営コストや利益に関係なく、恣意的に手数料を 30% に設定したと結論付けました。¹⁶さらに、判事は、(最大)30%という手数料の金額は、App Store の運営コストやアプリ開発者に提供される価値とは関係がないとし、Apple が競争を超越した利益を得ることができたのは歴史的なギャンブルの結果であったと判断しました。¹⁷判事は、IP に関して、「Apple が自社の知的財産権の価値に関連する計算の結果、30%の手数料率を設定したという証拠がない」と判断しました。¹⁸

この点についてのゲートキーパープラットフォームの主張は、歴史修正主義の試みでもあります。アプリストアは、単独のビジネスとしてではなく、携帯電話を販売する目的で、開発者や消費者にとってモバイルプラットフォームを魅力的にするために、ゲートキーパーが構築したものです。アプリストアの運営コストは、本来の目的である携帯電話の販売によって十分に回収されました。開発者を惹きつけるモデルから、市場の独占者側が独占による過剰利益を引き出すモデルに転換し始めたのは、モバイルゲートキーパーが巨大な市場支配力を獲得した後のことでした。Apple と Google がより大きな市場支配力を獲得するにつれて、開発者のルールが何度も変更されました。これらのゲートキーパーが、現在まで、および将来にわたり、自社の IP に対して十分以上の対価を獲得し、市場支配力がしっかりと確立された今、競争を超越した利益を引き出すモデルに移行したことは疑いの余地がありません。

C. セキュリティとプライバシーを確保するためのアプリストアの全体的コントロールは不要であり、むしろ消費者のプライバシーとセキュリティに弊害を及ぼす

セキュリティの専門家は、ユーザーデータを保護し、デバイスをマルウェア、ウイルス、詐欺から保護するためには、アプリストア全体のコントロールが必要であるというゲートキーパープラットフォームの主張を否定しています。¹⁹重要なのは、Apple と Google の現在の独占的な慣

¹⁶ Epic Games, Inc. 対 Apple Inc., 559 F. Supp. 3d 898, 1010 (カリフォルニア州北部地区 2021 年 9 月 10 日)、一部維持、一部改訂、差し戻し、67 F.4th 946 (第 9 巡回区控訴裁判所、2023 年)。

¹⁷ 同上、992、1054。

¹⁸ 同上、1010。

¹⁹ 例として、Ridge Policy Group から米国議会への書簡(2022 年 3 月 28 日)、<https://ridgepolicygroup.com/ridge-napolitano-others-send-letter-to-congress-supporting-open-app-markets-act/>; Tom Ridge, *App Store Owners Push Security Claims to Stifle Competition* (アプリストアのオーナーは競争を阻害するためにセキュリティに関する主張を押しつける)、The Philadelphia Inquirer (2022 年 5 月 4 日)、<https://www.inquirer.com/opinion/commentary/app-store-download-security-apple-google-20220504.html> を参照のこと。

行が、実際には、消費者のデータのプライバシーやセキュリティを保護するのに効果的ではないということです。例を挙げると、App Store には詐欺や悪徳商法がはびこっています。ワシントンポスト紙は、「Apple's tightly controlled App Store is teeming with scams (Apple の厳重にコントロールされた App Store で詐欺が横行)」という記事で、このことの重大な証拠を明らかにしました。²⁰この記事によると、「Apple の 1 日の売上上位のアプリの 2% 近くが詐欺であり、人々に 4,800 万ドルの損失をもたらしています」。²¹ゲートキーパープラットフォームは、「セキュリティ」という常套句を日常的に使用して独占的な慣行を正当化し、セキュリティを提供しているのは App Store ではなく暗号化、ファイアウォール、ソフトウェアおよびハードウェアであるという事実を無視しています。

セキュリティとプライバシーに関する豊富な経験と技術的専門知識を持つ企業の連合として、CAF は HDMC の提案がもたらすセキュリティとプライバシーへの影響について慎重に検討してきました。慎重に構築された新しい義務は、セキュリティとプライバシーのリスクから消費者を保護するゲートキーパープラットフォームの能力に影響を与えないことがわかりました。むしろ、その逆が真実なのです。モバイルアプリ・エコシステムで有意義な競争が存在すれば、プライバシー、セキュリティ、および消費者の安全性の向上に投資する Apple と Google のインセンティブを高めることとなります。米地方裁判所で Apple に対する最近の訴訟を審理した判事は、不明確なガイドラインと一貫性に欠ける App Store のレビューが「わずか 500 人のレビュー担当者が膨大な数のアプリをレビューしていることに起因している。Apple は、速度と精度を向上させる自動ツールの導入や、レビュー担当者の増員に遅れを取っている。[...] Apple の技術革新の遅れは、App Store への投資が少なかったことにも一部起因している」と判断しました。²²

競争を排除することで、Google と Apple は自分たち自身と第三者の両方が、特にアプリストアのレビューとキュレーションに関して、プライバシー、セキュリティ、安全性に本格的に投資するインセンティブを破壊しました。競争に道を開くことは、Apple と Google の革新へのインセンティブを減退させるのではなく、むしろプラットフォームにアプリストアや関連サービスへの投資を増やし、開発者と消費者のエクスペリエンスを向上させる圧力をかけることとなります。

D. 迂回防止策の重要性

²⁰Reed Albergotti & Chris Alcantara, *Apple's Tightly Controlled App Store is Teeming With Scams (Apple の厳重にコントロールされた App Store で詐欺が横行)*, The Washington Post (2021 年 6 月 6 日)、<https://www.washingtonpost.com/technology/2021/06/06/apple-app-store-scams-fraud/>.

²¹同上。

²² Epic Games, Inc. 対 Apple Inc., 559 F. Supp. 3d 898, 956 (カリフォルニア州北部地区、2021 年 9 月 10 日) 一部維持、一部改訂、差し戻し、67 F.4th 946 (第 9 巡回区控訴裁判所、2023 年)。

新しい規制体制を成功させるには、強力な迂回防止策とセーフガードが不可欠です。アプリ内購入(IAP)の縛りをうまく解消するなど、効果的に執行することにより、その縛りを通じて促進・実行されていた不正行為を解消することにつながります。ゲートキーパーは、他の法域で同様の試みを迂回しているため、迂回を試みることを予想するのは合理的なことです。

たとえば、Apple はすでにオランダで同様の禁止措置を迂回しています。Apple は、オランダ消費者市場庁(ACM)から、出会い系アプリ向けの代替アプリ内メカニズムを認めるよう強制されましたが、その手数料(27%にわずかに減額)を、アプリ内支払いサービス用のメカニズムではなく、App Store を介して配信するためのメカニズム(契約上の別の縛り)に移しただけでした。²³Apple は、縛りのある特定のサービスから別のサービスに不正行為を単純に移動するという決定を下し、ACM が課した是正措置を完全に迂回しました。これは、開発者が代替の支払いシステムを使用することを躊躇させ、インセンティブを喪失させ、かつ、依然として有意義な代替手段を持たない開発者から Apple が虐待的な搾取を続けることを可能にするという 2 つの結果をもたらしました。

韓国で、開発者に対するアプリ内支払いシステムの使用の強制が禁止されたことを受け、Google は、「デジタル商品またはサービス」を提供するアプリを開発したアプリ開発者への手数料請求は継続するが、その手数料を Google Play の請求システム(「GPB」)から移動させ、その手数料を「サービス料」と呼ぶという対応を取りました。Apple の対応はさらにひどいものでした。Apple は、同社が実施している「デジタル商品またはサービス」を提供するアプリ開発者が IAP を使用しなければならないというシステムは、アプリ内支払いシステムの使用を強制しないよう Apple に義務付ける法律に準拠していると主張して、数か月間、改正電気通信事業法に従うことを拒否しました。Google と Apple はともに、法律を遵守し、支払いシステムを第三者に開放すると述べましたが、両社がとった対応は、外部支払いを使用するアプリ開発者に対して単純に 26%の手数料を課すというものでした。すなわち、開発者は、Apple や Google が請求する 26%の手数料に加えて、外部の決済処理業者やクレジットカード会社にも手数料を支払う必要があるということです。その結果、新しい法律が可決される前の状況と同様の支払い負担が発生するため、開発者が代替の支払い処理業者に切り替えるインセンティブはほとんどなく、実際にそうした人はほとんどいませんでした。

プラットフォームが「アプリストアのビジネスユーザーに公正、合理的、非差別的な利用条件(手数料を含む)を適用する」という HDMC の要件は、重要な迂回防止策として機能し、新

²³この縛りの性質と、この縛りをアプリ内支払いの縛りと同じ効果を持つように利用する Apple の能力は、効果的な規制体制の一環として、代替の配信方法(直接ダウンロードを含む)が必要であること、および、ゲートキーパープラットフォームが代替方法の使用を妨げたり妨害したりしないようにする必要があることを示している。

しい規制体制が機能するためにはこれを盛り込む必要があります。²⁴日本の新しい規制制度の立案者は、他の法域において法的義務に直面した Apple と Google の最近の敵対的な行動から多くのことを学ぶことができます。迂回防止策を弱めたり排除したりする試みは、新たな規制の枠組みの有効性を損なうため、拒否しなければなりません。

IV. OS、ブラウザなどの仕様変更など

CAF は、第 1 項および第 6 項で示されている HDMC の推奨事項、特に、ゲートキーパープラットフォームには、重要なオペレーティングシステム(OS)とブラウザの更新、仕様の変更、およびルールの変更について事前に通知するよう義務付ける必要があるという点について全面的に支持します。²⁵CAF メンバーの経験を踏まえると、開発者はこれらの変更に向けて備えて適応するための十分な時間を与えられず、変更の時期、内容、理由について提供される情報の範囲が不十分であることがよくあります。最終報告では、タイムリーかつ十分な情報が不足しているため「アプリ開発者、ウェブサイト運営者らの予測可能性と透明性が損なわれ、過度の負担、事業の不確実性やリスクが生じる可能性がある」という所見を示しており、CAF はこの所見に賛同します。²⁶また、この問題が開発者によるイノベーションを妨げ、消費者の選択を減少させ、消費者に重大な弊害をもたらす可能性があることにも賛同します。

多くの事例がありますが、iOS12 の一部として「スクリーンタイム」を導入するという Apple の決定は、親が子供を保護する能力を妨げました。この更新を導入した後、Apple は、最もダウンロードされていた 17 件のスクリーンタイムアプリとペアレンタルコントロールアプリのうち少なくとも 11 件を削除または制限しました。長年にわたり、多くのスクリーンタイムアプリ(Freedom など)やペアレンタルコントロールアプリ(Qustodio、Kidslox、OurPact など)を App Store で許可してきたにもかかわらず、突然ガイドラインに違反していると決定したのです。²⁷親が子供を守る選択肢が大幅に減少しました。

さらに、最終報告では、ゲートキーパープラットフォームは「アプリ開発の時間的優位性があるため、サードパーティの開発者に比べて有利な立場にある」と的確な指摘をしています。²⁸また、「OS プロバイダーは社内でアプリを開発して迅速に対応できるが、サードパーティの開

²⁴ HDMC 最終報告の概要、18。

²⁵ HDMC 最終報告の概要。

²⁶ HDMC 最終報告の概要、14。

²⁷ Nicas、上記注 11。

²⁸ HDMC 最終報告の概要、37。

発者に同じレベルの機能を同時に提供しない」という指摘にも賛同します。²⁹このような時間と知識の優位性は、競争を歪め、公正で公平な競争環境を損なうものです。

CAFは、公正性と透明性を向上させ、消費者への弊害を防止するとともに、通知要件が過度な負担にならないようにするため、提案が慎重にバランスに配慮していることを高く評価します。「合理的な日数」という期限と、軽微な変更や緊急の対応が必要なセキュリティリスクの例外を設けることにより、要件のバランスをとることと、要件がユーザーのセキュリティやプライバシーを損なわないことの両方が確保されます。特に、米国で広く超党派的な支持を得ているOpen App Markets Act(オープンアプリ市場法)にも³⁰同様の義務が定められています。³¹

V. 結論

このたびは、貴本部からのコメント要請に対して、CAF が回答を提出する機会をいただきましたことに感謝申し上げます。緊急に行動を起こす必要があります。日本政府は、モバイル・エコシステムの公正で開かれた競争を促進するために、報告書で HDMC が特定した弊害に対処するため迅速に前に進むべきです。ゲートキーパーらはこうした取り組みを引き延ばしたり遅らせたりするために利己的な要求をしています。それは企業や消費者から競争によって得られる大きな利益を奪い、今も継続している重大な弊害を長引かせるにすぎません。当連合では、Google や Apple などのプラットフォームが規制介入を正当と見なすかどうかを判断するために、さらなる分析を行う必要はないと考えます。HDMC の最終報告によって具体化された決定は、CAF の見解および世界的なコンセンサスと一致するものであり、明確な「イエス」です。このことを念頭に置いて、新しい規制枠組みの導入までの道筋を効率化することを優先しなければなりません。

CAF はまた、デジタルゲートキーパーによる独占的支配力の乱用に対処し、こうしたグローバルな問題に協力して取り組む主要経済国の能力を促進するために、日本は、EUの規則や他の法域の規則との(少なくとも実質的なレベルで)一致点を見出すように努力すべきであると確信しています。重要なことは、米国議会で数人の議員が最近説明したとおり、「オンライン競争を保護するために Google、Meta、Apple、Microsoft、Amazon を規制することは、米国政府または米国の通商相手国にとって、ハイテク業界グループが主張しているような「取引差別」で

²⁹ 同上。

³⁰ オープンアプリ市場法(OAMA)は、2022年2月に上院司法委員会で、20対2という超党派の投票結果を得て承認された。Ryan Tracy の *App-Store Bill Targeting Apple, Google Is Approved by Senate Panel (Apple と Google を対象としたアプリストア法案が上院パネルで承認)* The Wall Street Journal (2022年2月3日)、<https://www.wsj.com/articles/app-store-bill-targeting-apple-google-is-approved-by-senate-panel-11643910888> を参照のこと。

³¹ オープンアプリ市場法、S. 2710, 117th Cong. § 3(f) (2021年)。

はない。それは常識であり、通商協定の条項は決して通商を阻害するものであってはならない」ということです。³²

貴デジタル市場競争本部が業務を進められていく中で、貴本部が、アプリ開発者およびアプリ開発者の利益を真に代表しているグループと、これらかも引き続き関わりを持たれることを切にお願いしたいと存じます。この事実に鑑み、CAFは、モバイルアプリ・エコシステムにおける競争に関して、その重要な取り組みを伝えるうえで必要な情報について、貴デジタル市場競争本部の要請に今後も応えてまいる所存です。

ここに謹んでこの回答書を提出致します。

████████████████████
████████████████████
████████████████████

アプリ公平性のための連合

³²米国上院議員、Elizabeth Warren、Amy Klobuchar、Sherrod Brown および Richard Blumenthal、ならびに米国下院議員、Jan Schakowsky、David Cicilline および Rosa DeLauro から、米国通商代表部代表、Katherine Tai、および米国商務省長官、Gina Raimondo への書簡。(2023年4月21日)、
<https://www.washingtonpost.com/documents/1c8ae425-392a-49bf-afe1-d3d0ff0e8601.pdf>。

APPENDIX A

モバイル・エコシステムに関する競争評価 中間報告についての
コメント依頼

内閣官房デジタル市場競争本部事務局

アプリ公平性のための連合の回答

2022年6月10日提出

コメント提出組織:

Coalition for App Fairness(アプリ公平性のための連合)

[Redacted]

コメント提出者:

[Redacted]

[Redacted], Coalition for App Fairness(アプリ公平性のための連合 [Redacted])

[Redacted]

[Redacted]

I. はじめに

2022年4月26日、日本のデジタル市場競争本部は、モバイル・エコシステムに関する競争評価 中間報告(「貴中間報告」)を示されました。¹ アプリ公平性のための連合(Coalition for App

¹内閣官房デジタル市場競争本部事務局、モバイル・エコシステムに関する競争評価: 中間報告の概要(2022年4月26日)、https://www.kantei.go.jp/jp/singi/digitalmarket/pdf_e/documents_22220601.pdf。

Fairness: CAF)は、この重要な取り組みを称賛し、コメントの要請に対して見解を提出できる機会に感謝いたします。²

CAFは、70以上から成るさまざまな規模のメンバー企業で構成された独立非営利組織であり、アプリ・エコシステム全体にわたって選択の自由と公正な競争を提唱するために設立されました。³ CAFは、米国の多くのアプリ開発者を含め、世界中のアプリ開発者を代表しています。これらのアプリ開発者は、すべての大陸の消費者にサービスを提供し、サービスを提供している市場での競争から恩恵を受けています。CAFのビジョンは、Apple App Storeなどのプラットフォームに依存する企業が消費者にリーチするための公平な競争の場を確保すること、およびアプリ・エコシステム全体にわたって一貫した行動基準を確保することにあります。このビジョンの下、CAFは10の「App Store Principles (アプリストアの原則)」を示し、規模や事業の性質にかかわらず、あらゆるアプリ開発者に与えられるべき一連の権利を正式に明記しました。⁴

貴中間報告の結果は、全般的に、米国およびその他の法域の政府機関が実施したアプリストア・エコシステムに関する大規模な調査および分析の結果と一致しており、これらの結果はすべて本質的に同じ結論に達しています。すなわち、AppleとGoogleは、それぞれiOSとAndroid上でのアプリの配布についてゲートキーパーとしての権力を有しており、これによってアプリ開発者に対して不公平な条件を課したり、その他の特権乱用的行為を行ったりする状況が生じてる、という結論です。⁵ これ

²「モバイル・エコシステムに関する競争評価 中間報告」および「新たな顧客接点(ボイスアシスタント及びウェアラブル)に関する競争評価 中間報告」に関するコメント依頼、(2022年4月26日)、<https://public-comment.e-gov.go.jp/servlet/Public?CLASSNAME=PCMMSTDETAIL&id=060220427&Mode=0>.

³CAF, <https://appfairness.org> (最終閲覧日:2022年5月22日)。

⁴CAF, *Our Vision For The Future*, <https://appfairness.org/our-vision/> (最終閲覧日:2022年5月20日)。

⁵Australian Competition & Consumer Commission, *Digital platform services inquiry: Interim report No.2 – App Marketplaces*, 2021年3月, *などを参照のこと*。
<https://www.accc.gov.au/system/files/Digital%20platform%20services%20inquiry%20-%20March%202021%20interim%20report.pdf> [以下 ACCC Digital Platform Interim Report No. 2]; Competition & Markets Authority, *Mobile Ecosystems: Market Study Interim Report*, 2021年12月14日, <https://www.gov.uk/cma-cases/mobile-ecosystems-market-study#interim-report> [以下、CMA モバイル・エコシステム中間報告書]; Staff of Subcomm. on Antitrust, Com., & Admin. L. of the H. Comm. on the Judiciary, 116th Cong., *Investigation of Competition in Digital Markets, Majority Staff Report and Recommendations*, 2020年10月, https://judiciary.house.gov/uploadedfiles/competition_in_digital_markets.pdf [以下、米下院司法委員会「デジタル市場における競争に関する調査」報告書]。

らの法域の多くは、グローバルなデジタル・プラットフォームとそのユーザーに関して、すでに法律を制定しているか、または現在、制定を精力的に進めています。⁶

CAFは、貴中間報告の多くの所見に同意いたします。CAFのエグゼクティブディレクターであるRick VanMeterは、「貴中間報告は、日本が規制当局や政策立案者の間で高まる声に賛同し、反競争的行為をビッグ・テックのゲートキーパーに通告するものです。このレポートでは、アプリ・エコシステムに競争があつてはじめて開発者と消費者が正当に繁栄するということが明確にされています」と指摘しています。⁷ 加えて「これらの調査結果にCAFは強く同意し、イノベーションを推進して自由で公正なモバイルアプリ市場を可能にしていく日本の規制当局や政策立案者と、協力できることを楽しみにしています」と述べています。⁸

貴本部がモバイル・エコシステムにおける競争上の懸念に対処するさまざまなオプションの検討を進めておられる中、CAFは、拠点を置いている国にかかわらず、企業が世界経済全体にわたって平等な場で競争できるよう、競争障壁を取り除くオプションの推奨を機本部に強く求めたいと思います。

この回答書では、CAFは、アプリ開発者とそのユーザーに害を及ぼしているアプリ経済の現状についてコメントすることに焦点を当ててまいります。すなわち、モバイル・エコシステムを事実上複占し、それぞれがiOSとAndroidオペレーティングシステムおよびApp StoreとPlay Storeを支配しているAppleとGoogleこそが、ゲームのルールを意のままに決定することができ、それによってアプリ開発者とそのユーザーに害を及ぼしているアプリ経済の現状についてのコメントです。

メンバーとのやり取りを含むCAFの経験に基づき、私たちは、AppleやGoogleに関して、あらゆる規模の多くの企業が抱えている経済的な報復に対する真の恐怖そのものを認識することが重要

⁶Hamza Shaban and Cristiano Lima, *U.S. legislators hail South Korea's move to curb Apple and Google's app-store dominance*, *The Washington Post* (2021年8月31日), <https://www.washingtonpost.com/business/2021/08/31/apple-google-app-store-south-korea/>; Eur. Comm'n, Questions and Answers: Digital Markets Act: Ensuring fair and open digital markets (2022年4月23日) (QANDA/20/2349), https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/QANDA_20_2349; Will Hayter, *Digital markets and the new pro-competition regime*, Competition and Markets Authority (2022年5月12日), <https://competitionandmarkets.blog.gov.uk/2022/05/10/digital-markets-and-the-new-pro-competition-regime/> (次期デジタル市場、競争および消費者法案を参照); Rick VanMeter, *Competition Comes to the App Store*, RealClearPolicy (2022年5月10日) https://www.realclearpolicy.com/articles/2022/05/10/competition_comes_to_the_app_store_831388.htmlなどを参照のこと。

⁷Coalition for App Fairness Statement on Interim Report from Headquarters for Digital Market Competition of Japan on Mobile OS Oligopoly, CAF, (2022年4月26日), <https://appfairness.org/coalition-for-app-fairness-statement-on-interim-report-from-headquarters-for-digital-market-competition-of-japan-on-mobile-os-oligopoly/>.

⁸同上。

であると考えています。⁹ このため、この分野におけるゲートキーパー・プラットフォームの行動に大きな懸念を抱いている市場参加者の多くが、このような恐れから、貴本部からのコメント要請に応じないことを選択する可能性があります。CAFは当然ながら、個人として自身の声を上げることを恐れている開発者のために戦う立場にあります。したがって、モバイル・エコシステムに関する Apple と Google の行為を支持するコメントと批判するコメントを単純に集計することは、非常な誤解を招くことになりかねません。

II. 「モバイル・エコシステムに関する競争評価 中間報告」に関する意見

A. モバイル・エコシステムは、Google と Apple の 2 つのプラットフォーム運営者が支配

貴中間報告では、モバイル・エコシステム全体を、Apple や Google を含む「プラットフォーム運営者による寡占」であるとの説明がなされています。¹⁰ CAF の見解では、Apple と Google はそれぞれのモバイル・エコシステムにおいて（絶対的ではないとしても）大きな市場支配力を持っています。この 2 社は、2 つの主要なモバイル・オペレーティングシステム（それぞれ iOS と Android）の供給とモバイルアプリの配信（App Store と Play Store の運営を通じて）を支配しています。

Apple と Google のモバイル・エコシステム内の競争およびこの 2 社間の競争は、極めて限定的です。¹¹ Android デバイスと iOS デバイスの両方を所有する消費者は、ごく少数です。これは、1 つのエコシステムから別のエコシステムに切り替えるためには、ユーザーは高いコストを負担する必要があるためです。このような切り替えのコストには、新しいスマートフォンや周辺機器の購入コストをはじめ、異なるオペレーティングシステムの習得という課題やデータを移し替える時間にまつわるコストのほか、iOS アプリが Android では機能しないため新しいアプリを入手するコストが含まれます。その結果、Apple と Google は、モバイル・デバイスのユーザーにリーチしようとする企業のデジタル・ゲートキーパーの役割を担っているのです。このゲートキーパーの役割により、プラットフォームは企業によるエンドユーザーへのアクセスを支配できるため、プラットフォームは企業のみならずエンドユーザーに対しても大きな力を持つこととなります。

⁹米下院司法委員会「デジタル市場における競争に関する調査」報告書には、報復に対するこの恐怖が次のように記載されている。「残念ながら、一部の市場参加者は、経済的な報復を恐れているため、実質的な問い合わせに応じてくれませんでした。これらの市場参加者は、彼らのビジネスと生計は 1 つ以上のデジタル・プラットフォームに依存していると説明しています。ある回答は、「残念ながら、[CEO]は、彼のビジネスへの報復を懸念して、現時点ではこれ以上、公にすることはできない」と述べています。そして「公にすることを怖れているのは、私たちだけでないことは間違いありません」と付け加えています。最終的に調査への協力を断ってきた別の企業も「弊社へのご連絡を非常に感謝しており、弊社の過去の経験について正式発表を検討させていただきます... しかしながら Google がいかに強力か、また、彼らの過去の行動を考えると、私たちは正直言って、報復を心配しております」と述べ、報復に関する同様の懸念を表明している。米下院司法委員会「デジタル市場における競争に関する調査」報告書, 27, 上記注 5。

¹⁰貴中間報告, 6, 上記注 1。

¹¹アプリストアのエコシステムに関する最近の調査でも、同じ結論か、または同様の結論に達している。CMA Mobile Ecosystems Interim Report, 63, 上記注 5 などを参照のこと。ACCC Digital Platform Interim Report No. 2, 5, 上記注 5 も参照のこと。

B. モバイル・オペレーティングシステム市場は、iOS(Apple)と Android(Google)の 2つの企業の寡占状態

CAFは、モバイル・オペレーティングシステムの提供が Appleと Googleによる「寡占」(またはおそらくより正確には並行独占)になっているという貴中間報告の所見に同意いたします。¹² 貴中間報告によりますと、スマートフォン・ユーザーの大多数は、Apple(iOS)または Android(Google)オペレーティングシステムで動作するデバイスを購入しています。¹³ Appleは iOSの専有情報を保持し(Appleのハードウェアでのみ実行可能)、Googleは Androidオペレーティングシステムを Samsungや Motorolaなどのスマートフォン・メーカーにライセンス供与しています。

C. モバイル・エコシステムにおける競争上の懸念

CAFは、Appleおよび Googleの行為から生じる競争上の懸念には、平等な競争の場の悪化、コストの増加、除外および参入制限、および競争圧力の排除が含まれるという貴中間報告の決定に同意します。¹⁴

アプリ市場では、消費者はさまざまなアプリに一元的にアクセスできますが、Appleと Googleがアプリストアを運営する方法は、とりわけ両社がモバイル・アプリの配信において有しているゲートキーパーの役割のために、競争に重大な損害をもたらし、特に企業と消費者に悪影響を及ぼしています。

Appleおよび Googleが運営するアプリストア(およびオペレーティングシステム)に関する両社の行動から生じる損害は、世界中の競争当局、研究者、およびシンクタンクによって、十分に裏付けられています。したがってこの回答書においては、CAFは、そのような損害についての詳細な説明ではなく、概要を提供いたします。

損害は、大まかに次のように分類できます。(1) アプリ開発者に不公平かつ不正な条件を課すことから生じる損害、(2) 商業上の機密情報の収集および使用から生じる損害、(3) 一貫性のないアプリ審査プロセスから生じる損害、(4) Appleおよび Googleの自己優遇行為から生じる損害、(5) 技術および機能へのアクセスに課された制限に起因する損害、(6) 単一のアプリストアへのユーザーロックイン、およびアプリストアの競争と消費者の選択の実質的な排除から生じる損害。特に、以下に詳述するように、消費者はこれらのすべてから多大な損害を受けています。

¹²貴中間報告, 4, 上記注 1。

¹³同上。(「市場シェアの数値は、算出方法によって、すなわち調査対象ユーザー数やページビュー数によって異なるが、2社の寡占が存在することに変わりはなく、この傾向は大きく変化していない」)。

¹⁴同上, 6。

1. アプリ開発者に不公正かつ不正な条件を課すことから生じる損害

AppleとGoogleは、両社がアプリの配信に対して有するゲートキーパーの役割により、アプリ開発者がユーザーベースに到達する前提として承諾しなければならない契約条件を、一方的に設定、変更、解釈、および強制することができます。アプリ開発者には、どれほどそれが不公平または有害であっても、AppleとGoogleの条件を受け入れる以外に選択肢はありません。さもなければ、モバイル・ユーザーベースへのアクセスを失ってしまいます。このセクションでは、(i) Apple独自のアプリ内課金システムであるApp内課金(「IAP」)の強制的な使用、および(ii)「デジタル」商品やサービスを提供するアプリのアプリ開発者にAppleが課しているアンチ・ステアリング条項(外部のウェブサイトでの購入への誘導を禁止する規則)に起因する損害について言及します。上述のように、CAFはAppleに焦点を置っていますが、Googleの慣行がAppleの慣行に類似している限りにおいて、以下の所見はGoogleにも適用されます。¹⁵

a. IAPの強制使用

「デジタル」商品やサービスを提供していると見なされるアプリのアプリ開発者(これに該当するかどうかを決定する唯一の権威者はAppleである)¹⁶に対して、AppleはApp StoreへのアクセスにIAPの使用を条件づけています。IAPを排他的に使用する義務は、競争と消費者にさまざまな損害をもたらします。

i. アプリ開発者は、自分で決済処理者を選択できない。

デジタル商品やサービスを販売するアプリのアプリ開発者は、アプリ内決済を処理する代替サービス・プロバイダーを選択することが禁じられており、「汎用」IAPを使用する必要があります。アプリ開発者は、ユーザーにとって価値のある柔軟な支払いオプションや機能(キャリアビリング、異なる請求サ

¹⁵Googleはこれまで、独自のアプリ内決済システムであるGoogle Playの請求システム(「GPB」)の使用を控えていたが、2020年9月、Googleは、同社のアプリでデジタル商品やサービスを販売するすべての開発者は、2021年9月30日までにGPBのみを使用する必要があると発表した。Googleは後に、アプリ開発者はGPB義務の遵守開始を、2022年3月31日まで延長できることを発表した。Sameer Samat, *Listening to Developer Feedback to Improve Google Play*, Android Developers Blog (2020年9月28日), <https://android-developers.googleblog.com/2020/09/listening-to-developer-feedback-to.html>, Purnima Kochikar, *Allowing developers to comply with Play Payments Policy*, Android Developers Blog, (2021年7月16日) <https://androiddevelopers.googleblog.com/2021/07/apply-more-time-play-payments-policy.html>。

¹⁶Appleは、アプリが「デジタル」の商品やサービスの購入を可能にするかどうか、したがってIAPを使用しなければならないかどうか、あるいはアプリが「物理的」な商品やサービスの購入を可能にするかどうか、したがってIAPを使用すべきでないかを決定する裁量権を有している。Appleが行う区別には、必ずしも客観的または論理的根拠があるわけではなく、一部のサービスが「アプリ内」で消費されていると見なされ、同様のサービスが「アプリ外」で消費されていると見なされる理由を理解するのは困難である。「デジタル」商品やサービスを提供していると見なされるアプリのカテゴリー内で、Appleは長年にわたり、IAPの使用義務にさまざまな例外を設けている(App Store Review Guidelinesに含まれず、場当たりに適用されているものもある)。

イクルのサブスクリプション、ターゲット割引、分割払いなど)を提供できないため、最終的にはユーザーが損失を被ることになります。さらに、IAPを使用する義務は、決済サービス・プロバイダー間の競争や決済サービス・プロバイダーによるイノベーションを制限します。この義務がなければ、決済サービス・プロバイダーはアプリ内決済専用設計された決済ソリューションのイノベーションに強いインセンティブを持つことができます。¹⁷

ii. アプリ開発者は、ユーザーと断絶される。

IAPが使用される場合、Appleは顧客関係を没収し、アプリ開発者とそのユーザーの間に強制的に介入します。¹⁸ アプリ開発者は、キャンセルや返金など、Appleが処理する必要のある重要な請求問題についてカスタマー・サポートを提供できません。(アプリ開発者の責任である)サービスの提供と(Appleが対応する)カスタマーケア・サービスの提供を人為的に分離するこの慣行は、カスタマー・サービスのプロセス(サブスクリプションのキャンセルや返金請求の処理など)に不必要な摩擦をもたらします。(混沌とした非効率的な標準レベルに達しないカスタマーサービスに直面することで)ユーザーが損害を受けるだけでなく、消費者は開発者のブランドの下で受けるユーザー・エクスペリエンスのレベルの低さをアプリ開発者と関連付けるため、アプリ開発者の評判にも損害を及ぼします。¹⁹

さらに、AppleはIAPの使用により、第三者のアプリ開発者が所有しているサブスクリプション加入者に関する商業的に機密性の高い情報(ユーザーのフルネーム、Eメール、年齢、IPアドレス、場所、クレジットカードの詳細、請求情報など)へのアクセスを取得します。これらの情報は、サービスを提供するアプリ開発者とは共有されません。²⁰ その結果、アプリ開発者は、サービスの改善、提供物のパーソナライズ、(詐欺などからの)ユーザー保護に利用できる貴重なユーザーデータへのアクセスを奪われ、逆にAppleは他では得られない市場についての情報を収集します。²¹

¹⁷IAPを使用する義務がイノベーションに及ぼす有害な影響の詳細については、Damien Geradin, *How Apple's App Store practices are stifling innovation*, CAF, 2021年5月, 3, <https://appfairness.org/wpcontent/uploads/2021/05/caf-stifling-innovation.pdf>を参照のこと。

¹⁸IAPが使用される際に、Appleがアプリ開発者をユーザーからどのように分離するか、およびその悪影響の詳細については、Damien Geradin, *Apple's In-App Purchase ("IAP") as a disintermediation tool*, CAF, 2021年5月, 3, <https://appfairness.org/wp-content/uploads/2021/05/CAF-IAP-as-DisintermediationTool.pdf>を参照のこと。

¹⁹同上 3-5 を参照のこと。

²⁰Appleがアプリ開発者と共有する情報は、限られた内容の通知だけである。IAPを介してトランザクションが行われると、アプリ開発者は、アプリ開発者が提供する特定の製品に対して購入が行われたという通知をリアルタイムで受け取る。この通知では、購入した製品に関する情報が提供されるが、アプリ開発者がユーザーを確実に特定できる情報、または支払額や使用された通貨などの情報は含まれない。同上、2。

²¹同上、3。

iii. IAP は「デジタル」商品やサービスを提供するアプリ開発者のコストを上げる。

IAP 経由で行われたトランザクションの場合、アプリ開発者はトランザクションの価値に対して（最大で）30%の手数料を支払う必要があります。実際、（最大で）30%の手数料は App Store の価値を反映していません。これは、アプリの配信に対する市場での力を背景に、Apple のみが独自に課すことのできる競争を超越した価格の手数料です。この点に関して、Epic Games の Apple に対する訴訟の利点に関する徹底的な裁判の後、米国地方裁判所の Gonzalez Rogers 判事は、Apple は運営コストやユーザーまたは開発者の利益に関係なく、恣意的な方法で手数料を 30%に設定したと結論付けています。²² さらに、Gonzalez Rogers 判事は、（最大）30%の手数料の金額は、App Store の運営コストまたはアプリ開発者に提供される価値とは関係がないとし、Apple が競争を超越した利益を得ることができたのは歴史的なギャンブルの結果であったと判断しました。²³

Apple 独自のアプリにはそのような料金は発生しません。また、アプリが「物理的な」商品やサービスを提供していると見なされるアプリ開発者も、IAP 義務の対象ではありません。したがって、手数料は不公平かつ差別的な形で構成されています。²⁴ この手数料は、アプリ開発者のマージンを奪い、Apple のライバルアプリのコストを上昇させ、その結果、ダウストリームの競争を歪めています。長期的には、ダウストリーム市場が締め出されることに起因して、あるいは（潜在的な）収入の大部分を Apple に渡したことでアプリ開発者がアプリへの投資や新しい革新的なアプリの開発を行う能力やインセンティブを低下させてしまうことが原因で、消費者に対して著しい悪影響が及ぶ可能性があります。²⁵

iv. IAP は切り替えコストを引き上げ、消費者のロックインをもたらす。

IAP の使用が必須になると、切り替えコストが高くなり、ユーザーが Android デバイスに切り替えることが難しくなります。Apple は、アプリ開発者がユーザーに対して自分のアカウントと Apple ID をリンクするよう要求することを許可していません。つまり、IAP でサブスクリプションを購入したユーザーは、Android デバイスに切り替えた後（再購入や再購読をせずに）、購入したコンテンツにアクセスできません。ユーザーが購入したコンテンツにアクセスできる場合でも、別のオペレーティングシステムのデバイスに

²²*Epic Games, Inc. v. Apple Inc.*, No. 20-cv-05640, Rule 52 Order After Trial on the Merits, at 144 (カリフォルニア州北部地区 2021 年 9 月 10 日), <https://cand.uscourts.gov/wp-content/uploads/cases-of-interest/epic-games-v-apple/Epic-v.-Apple-20-cv-05640-YGR-Dkt-812-Order.pdf>.

²³同上、92、163。

²⁴この点については、Adi Robertson, *Tim Cook faces harsh questions about the App Store from judge in Fortnite trial*, The Verge (2021 年 5 月 21 日) <https://www.theverge.com/2021/5/21/22448023/epicapple-fortnite-antitrust-lawsuit-judge-tim-cook-app-store-questions> を参照のこと。

²⁵IAP の手数料がイノベーションをどのように抑制するかについての詳しい議論については、Geradin、2 の上記注 17 を参照のこと。

切り替えた後は、既存のサブスクリプションを管理すること(キャンセルなど)はできません。したがって、ユーザーは切り替え前にサブスクリプションをキャンセルする必要があります。これは、請求サイクルが異なる複数のサブスクリプションを持つ消費者にとって問題となる可能性があります。

実際、Apple は、長い間、エコシステムに顧客をロックする方法として IAP の使用を義務付けていることを認識しています。米国の Apple 電子書籍訴訟の文脈で明らかになった社内メールでは、Apple の経営陣が 2010 年に、ユーザーが iPhone から Android に簡単に切り替えられることを示す Amazon Kindle の広告をテレビで知ったとき、Steve Jobs 氏は、「まずすべきことは、すべてについて、当社の決済システムを使用する必要があることを [Amazon] に伝えることだろう」と提案したことが明らかにされています。²⁶

b. アンチステアリング条項

Apple は、「デジタル」商品やサービスを提供するアプリのアプリ開発者が、IAP 以外の購入チャンネルについてユーザーと直接通信することを妨げています。²⁷ アンチステアリング条項は、IAP を使用する義務を強化し、関連する手数料を保護することを目的としています。Apple のアンチステアリング条項の適用範囲は、時と共に変化しています。当初は拡大し続けていましたが、最近では範囲が狭まっており、これはおそらく規制上の圧力と監視の高まりが原因であると考えられます。また、Apple 自身による条項の解釈も、しばしば予測が困難でした。

Apple のアンチステアリング条項は、ユーザーがさまざまな購入チャンネル間で情報に基づいた選択を行う能力を制限し、(多くの場合、安価な)アプリ外の代替手段が失われるため、ユーザーに損害を与えます。Apple の主な関心事は IAP の使用によって手数料を引き出すことにあるため、消費者には情報と最適な体験が与えられません。また、アンチステアリング条項は、Apple による突然の文面変更、それらの新たな方法での解釈、アプリの更新拒否、App Store からのアプリの削除などといった可能性を怖れているアプリ開発者にも損害を与えます。

2. 商業上の機密情報の収集および使用から生じる損害

Apple は、App Store (iOS で利用可能な唯一のアプリ配信チャンネル)のオペレーターおよび iOS オペレーティングシステムのプロバイダーとしての立場から、さまざまな商業上の機密情報にアクセスできます。実際、Apple は、(App Store を通じてアプリを配信するためにすべてのアプリ開発者が署名する必要がある) Apple Developer Program License Agreement および(開発者も含め、ハードウェアアクセサリを Apple デバイスと電子的に接続させたい企業が署名しなければならない) MFi プログラ

²⁶Production of Apple to H. Comm. on the Judiciary, HJC-APPLE-014701 (2010 年 11 月 22 日), <https://judiciary.house.gov/uploadedfiles/014701.pdf>.

²⁷Apple, *App Store Review Guidelines*, 第 3.1.1 条, <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/#payments> (最終更新日: 2022 年 3 月 30 日)。

ム²⁸ に基づいて、Apple がアプリ開発者から収集した機密情報を取得および使用できるフレームワークを、契約によって構築しています。²⁹

さらに、Apple は、顧客リスト、個々のユーザーの購入活動、サブスクリプションの成功など、IAP の使用が義務付けられているすべてのアプリから機密性の高い商業データを取得します。Apple は市場インテリジェンスを獲得し、これを使用してホライズンスキヤニングを行うことで、収益成長機会のあるアプリのカテゴリーを特定できます。これにより Apple は、自社のアプリを迅速に開発して、サービス市場に参入することができますが、Apple のこのような能力を可能にするうえで、独自に所有するデータが重要な役割を果たしたアプリ開発者と競合することになります。Apple は、自社のアプリ開発チームは他の事業部門から収集したデータにはアクセスできないと主張するかもしれませんが、元 Apple 幹部の Philip Shoemaker 氏は、Apple の幹部が App Store のデータに基づく知見を頻繁に製品開発に使用していると説明しています。³⁰

CAF のメンバーである Tile と Masimo は、Apple は、開発者が機密情報を共有することを義務付け、それを競合製品の開発に使用していることを説明しています。³¹ Masimo と Tile はいずれも、これらの製品との相互作用のため、Apple のデバイスや iOS アプリと互換性がある製品を製造しており、そのため、Apple の MFi 契約に同意する以外に選択肢はありませんでした。両社は、Apple の MFi 契約は、交渉の余地がなく、一方的なものであるという点について重大な懸念を表明しました。この契約には、Apple が (i) ライセンサーが提出した情報を使用して自社の競合製品を開発すること、および (ii) ライセンサーが Apple に対して知的財産または特許侵害に関する訴訟を提起した場合、本契約を終了することを許可する条項が含まれています。³² つまり、ライセンサーが法廷で制定法上の権利の行使を試みる場合、Apple は MFi 契約を一方的に終了し、実質的に、Apple のライ

²⁸CAF のメンバーである Masimo は、「ユーザーに到達するために、デバイスを Apple のエコシステムに依存させる必要がある企業にとっては、MFi 契約への署名を拒否すると深刻な結果が生じるため」、多くの企業が MFi 契約に署名するよりほかは選択肢がないと説明している。Masimo, Observations of Masimo on the Statement of Scope of the CMA's Mobile Ecosystems Market Study, 4, <https://assets.publishing.service.gov.uk/media/617aa5f48fa8f52986e61df1/Masimo.pdf>.

²⁹ACCC Digital Platform Interim Report No. 2, 141, 上記注 5 などを参照のこと。

³⁰Reed Albergotti, *How Apple uses its App Store to copy the best ideas*, The Washington Post, 2019 年 9 月 5 日, <https://www.washingtonpost.com/technology/2019/09/05/how-apple-usesits-app-store-copy-best-ideas/>.

³¹Tile, Observations of Tile on the Statement of Scope of the CMA's Mobile Ecosystems Market Study, 4, https://assets.publishing.service.gov.uk/media/61a8a6ae8fa8f503780c1c8b/Tile_Inc_.pdf (「Apple が独自の競合製品やサービス、機能を開発するうえで、どのように [商業上の機密] 情報を使用できるか、また使用するかを説明。これにより発売時には自動的に巨大な規模を獲得する」)、Masimo, 4, 上記注 28 (「Apple はエコシステムのさまざまな構成要素に対する支配を使用してポリシーを採用したり、他社のイノベーションを利用してそれらを損なう行動に関わり (第三者の商業上の機密情報を入手し、自由に使用することによってなど)、その結果、消費者から価値ある革新的な製品を奪う」)などを参照のこと。

³²MFi 契約に関するさらなる詳細については、CMA モバイル・エコシステム中間報告書、上記注 5、§§ 6.125-26、§ 6.133、および表 8.1 を参照のこと。

センス技術が組み込まれた製品の販売を停止するようライセンスに強制することで、報復をするということです。

Appleに関する Tile の経験は、Apple による商業上の機密情報の収集と使用によってもたらされる競争への障害について、教訓となる実例を提供しています。³³ Apple と Tile は、長年にわたって非常に協力的な関係を築いてきました。しかしながら、Apple が 2019 年に Tile の「finding network」をコピーして「Find My Network」を立ち上げ、さらに 2021 年には Tile のハードウェアを模倣して「AirTag」を立ち上げて以来、両社の関係は悪化しています。Apple がこれらの競合製品を立ち上げる前に、Apple は App Store や、Tile のために行った Siri ボイスアシスタントの統合に関する Apple と Tile とのコラボレーションなどの過去のパートナーシップを通して、Tile の製品に関する多くの機密情報にアクセスしていました。³⁴

Tile の法務顧問である Kirsten Daru は、昨年、上院司法委員会の審問で「Apple は、商用 iOS エコシステム全体を所有、支配しており、さらに、ハードウェア、オペレーティングシステム、小売店、アプリストア市場を所有している」と証言しました。³⁵ 続けて、「これにより Apple は、私たちの iOS 顧客の身元情報、サブスクリプションのテイクレート、小売マージンなど、数多くの競争上の機密情報にアクセスできるうえ、エコシステムの支配によって、Apple は一般に、成功しているアプリカテゴリーを特定し、エコシステムを操作することでそれを奪い、自社に大きな競争力をもたらしています」と述べています。³⁶

現在または将来の競合他社の商業上の機密情報にアクセスしたいという希望を抱いているのは、Apple だけに限られません。しかし、開発者に対するゲートキーパーの力の行使は、多くの開発者が Apple にデータへのアクセスを許可する以外に選択肢がないことを意味します。これは強制されない限り、競争の激しい市場において開発者が決して同意しないことです。この事実は、支配的なプラットフォームによる行為が、ゲートキーパーの力を持たない市場参加者による同様の行為と比較して、著しく異なる影響を持っていることを理解するうえで、またこの異質な影響ゆえに、法律による異なる処遇に値する理由を理解するうえで、非常に重要です。

Apple が第三者のアプリ、サービス、および/または製品に関する商業的に機微な情報を自社のために使用するのではないかという恐れは、イノベーションを起こそうというアプリ開発者の意欲を低下

³³Tile, 2, 上記注 31。

³⁴同上。

³⁵*Antitrust Applied: Examining Competition in App Stores: Hearing Before the S. Comm. on the Judiciary Subcomm. on Competition Policy, Antitrust, and Consumer Rights*, 米第 117 議会 (2021 年 4 月 21 日)、Tile, Inc. の法律顧問兼最高プライバシー責任者である Kristen Daru の陳述, <https://www.judiciary.senate.gov/imo/media/doc/04.21.21%20Kirsten%20Daru%20Senate%20Judiciary%20Testimony%20Final.pdf>。

³⁶同上。

させます。イノベーションに成功すれば、Apple が第三者の知的財産を私物化し、その後、排他的な慣行によってそれを標的にする可能性があることをアプリ開発者は知っているからです。

3. 一貫性のないアプリ審査プロセスから生じる損害

App Store でアプリ(およびその後のアプリの各アップデート)を利用できるようにするには、まずアプリ審査プロセス中に Apple の承認を受ける必要があります。アプリ審査プロセス(Apple がアプリのコンプライアンスを評価するか、一方的に課される App Store Review Guidelines で更新するプロセス)³⁷により、Apple はモバイル・ユーザーへのリーチを希望するアプリ開発者に対して、他に例のない力を持つこととなります。さらに、Apple は、その規則の解釈と適用、およびアプリの審査プロセスの実行において、自由な裁量権を有しています。Apple の App Store Review Guidelines には次のように書かれています。「私たちは、コンテンツや動作が限度を越していると思われる場合は、アプリを拒否します。あなたはその限度とは何かと尋ねるでしょう。それは、かつて最高裁判事が言ったように私たちが『見てみれば分かるのです』。そしてその限度を超えたとき、あなた自身もそのことに気づくと思います」。³⁸

Apple は、裁判官であり、陪審員でもあり、また執行者でもあります。すなわち Apple は、恣意的かつ気まぐれな方法で規則を適用できるのです。アプリ開発者は、Apple が毎回、規則をどのように解釈するのかを事前に知ることができず、不確実性の中でビジネスを運営する必要があります。同時に、Apple はアプリ開発者に対して、アプリや更新を却下する理由について、謎めいたフィードバックのみを提供することが多いため、アプリを Apple の規則に準拠させるために何を必要があるのかについて疑問が残ります。

CAF のメンバーは、Apple の規則が気まぐれかつ一貫性なく適用されることにより、事業に損害を被ってきました。例えば、CAF がファクトシートのひとつで説明したように、Apple は「スクリーンタイム」(人々や子供が iPhone に費やす時間を制限するのに役立つ機能)の発売を発表すると、突然、スクリーンタイムやペアレンタルコントロール・アプリに対する姿勢を変更し、App Store から主要なアプリを削除または制限しました。³⁹ この一方的な行為により、数百万人もの子どもたちに影響を与え、数百万人もの親を翻弄しました。FlickType は、アプリの以前のバージョンが承認されており、同様のサービスを提供する他のアプリも承認されているにもかかわらず、Apple が予期せずアプリの更新を拒否

³⁷Apple, *App Store Review Guidelines*, <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/> (最終更新日: 2022年3月30日) を参照のこと。

³⁸同上。

³⁹Geradin, 4-5, 上記注 17。

したことで、同様の問題に直面しました。Basecamp もまた、Eメールアプリの HEY の発売後、Apple の恣意的で予測不可能なアプリ審査プロセスの結果、事業に損害を被っています。⁴⁰

Apple の元幹部たちは、米国下院司法反トラスト小委員会の報告書で説明されているように、Apple が恣意的かつ一貫性のない方法でその規則を適用することを認めています。「Shoemaker 氏は、Apple はすべての開発者を同じように扱うと主張しているが、「誠実ではなかった」と答えました。Shoemaker 氏はまた、App Store の規則は「恣意的」で「議論の余地がある」ことが多いこと、そして「Apple は App Store を競合他社に対する武器として使用することに取り組んできた」とも書いています」。⁴¹

適切な説明なしに規則を恣意的に適用することは、アプリ開発者にとって、かなりの不確実性、コスト、遅延を引き起こします。最終的には、アプリ開発者がサービスの質とセキュリティを向上させる新機能の展開を遅らせたり、当初からイノベーションに消極的にならざるを得ないため、被害を被るのは消費者です。⁴²

さらに悪いことに、Apple の決定に同意しないアプリ開発者には有効な救済策はありません。現実的には、アプリ審査委員会に要請を行うことが唯一の救済策です。しかし、この場合でも、最終的な結果を決定するのは Apple の従業員（通常は比較的経験豊富なレビュアー）であり、後述するように、要請のプロセス自体も透明性に欠けています。⁴³

4. Apple および Google の自己優遇行為から生じる損害

Apple は垂直統合されているため、iOS オペレーティングシステムと App Store を支配するだけでなく、App Store を通じてアプリを利用できるようにするアプリ開発者ともダウンロードで競合します。垂直統合されている企業が、競合他社でもある得る顧客の事業よりも自社の事業に利益をもたらす、優位な利用能力とインセンティブの両方を有する場合、垂直統合は利益相反を生み出す可能

⁴⁰David Pierce, *A new email startup says Apple's shaking it down for a cut of its subscriptions*, Protocol (2020 年 6 月 16 日) <https://www.protocol.com/hey-email-app-store-rejection> を参照のこと。

⁴¹米下院司法委員会「デジタル市場における競争に関する調査」報告書, 371, 上記注 5。

⁴²概要は Geradin, 5, 上記注 17 を参照のこと。

⁴³Apple, *App Store Review Guidelines*, After You Submit, <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/#after-you-submit> (最終更新日: 2022 年 3 月 30 日) (「却下: 当社の目標は、これらのガイドラインを公正かつ一貫して適用することですが、誰も完璧ではありません。貴社のアプリが拒否され、質問がある場合や追加情報が必要な場合は、App Store Connect を使用して App 審査チームに直接連絡してください。これは、アプリをストアに導入するのに役立つ可能性があり、アプリ審査プロセスを改善したり、ポリシーの明確化の必要性を明らかにするうえで役立ちます。それでも結果に異議がある場合、またはガイドライン自体の変更を提案したい場合は、要請を行ってください」、Apple, *App Review*, <https://developer.apple.com/app-store/review/> (最終閲覧日: 2022 年 5 月 21 日) を参照のこと。

性があることは確証されています。⁴⁴ したがって、Apple は、ライバルである第三者製アプリよりも自社製アプリを優先して反競争的な自己優遇行為を実施して、メリットによる競争を阻止し、ユーザーベースにリーチするために App Store に依存する第三者のアプリ開発者に損害を与える立場にあるのです。

例えば、Apple は、App Store で独自のアプリをさらに見つけやすくしたり、有利なデフォルト設定を実装・実行できるほか、第三者のデバイスの機能へのアクセスをブロックまたは制限することができます(実際、そうしています)。⁴⁵ Apple の自己優遇行為の影響を感じたアプリ開発者の中には、デジタル健康アプリやペアレンタルコントロール・アプリを提供している開発者もいます。例えば、Apple は、ペアレンタルコントロール・アプリ開発者がそのオペレーティングシステムとアプリ市場内で利用可能なコントロールのすべてへのアクセスを制限しており、親が子どもを監視して保護する取り組みを妨げ、子どもの健康を危険にさらしています。⁴⁶

さらに、Apple は、自社のアプリに影響を与えずに、第三者のアプリを不利にする方法でプライバシー許可を設計することができます。例えば、オペレーティングシステムの変更後、Apple は、第三者のアプリが、アプリが使用されていないときに、ユーザーの位置情報を追跡するための許可(特定のアプリの操作に必要な機能)をユーザーに依頼し取得することを困難にしています。⁴⁷ しかしながら、自社

⁴⁴米下院司法委員会「デジタル市場における競争に関する調査」報告書, 398, 上記注 5(「小委員会の調査では、支配的なプラットフォームが自社のサービスを優先するため、または競合他社を冷遇するために、そのプラットフォームやサービスの設計を使用した事例がいくつか明らかになっている)、CMA モバイル・エコシステム中間報告書, § 6 (「Apple と Google がそれぞれのモバイル・エコシステムを支配することで、アプリストアの使用を求めるアプリ開発者に「ゲームのルール」を設定できる。多くの場合、Apple と Google には、独自のアプリに競争上の優位性を提供する能力とインセンティブがあることが分かっている」)などを参照のこと。また米国司法省と連邦政府の貿易委員会による Joint Vertical Merger Guidelines, 2020 年 6 月 30 日, § 4(a), https://www.ftc.gov/system/files/documents/reports/us-department-justice-federal-trade-commission-vertical-merger-guidelines/vertical_merger_guidelines_6-30-20.pdf([A] [垂直] 合併は、関連製品の価格を引き上げたり、品質を下げたりすることで、垂直統合企業のインセンティブやライバル企業のコストを引き上げる能力を高める可能性がある。合併会社が、関連製品のライバルへの供給を完全に拒否する可能性もある」)も参照のこと。

⁴⁵アプリストアのエコシステムに関する最近のいくつかの調査は、どれも同じ結論か、または同様の結論に達している。ACCC Digital Platform Interim Report No. 2, 40, 上記注 5 などを参照のこと。

⁴⁶Apple はまた、他にも意図的な選択を行い、自社のエコシステムを保護しながら、ペアレンタルコントロール・アプリを提供するアプリ開発者に損害を与えている。例えば、Apple では 13 歳以上の子供が親への通知や親の介入なしにペアレンタルコントロールを削除することを許可している。さらに、2020 年に iOS 14 の発売に伴い、Apple は学校のフィルタリングと家庭のペアレンタルコントロール・ツールを無効にする、Private MAC 機能を導入し、世界中の数百万人の子供たちの安全に影響を与えた。

⁴⁷Daru, 5-6, 上記注 35, Patience Haggen, *iPhone Update Reminds Users – Again and Again – of Being Tracked*, The Wall Street Journal, 2019 年 12 月 31 日, <https://www.wsj.com/articles/iphone-update-reminds-users-again-and-again-of-being-tracked-1157799336> などを参照のこと。

の製品やサービスに関しては、Apple はデフォルトでユーザーの位置情報を常に追跡しており、ユーザーは、Apple の設定に深く入りこまない限りそれをオプトアウトすることはできません。⁴⁸

この種の行為は、アプリ開発者が競争と革新を行い、消費者にとって懸念される問題に対処する能力を損ないます。

5. 技術および機能へのアクセスに課された制限に起因する損害

Apple は iOS に対する支配を使用して、第三者製アプリの特定の機能へのアクセスを遅らせたり、あるいは拒否しています。例えば、Apple は iPhone に搭載されている超広帯域近距離近接トラッキングおよびデータ転送技術へのアクセスを制限しています。これにより、将来のイノベーションが抑制され、消費者が利用できるようになる将来の製品が制限される可能性があります。⁴⁹ API やチップ（例えば、近距離無線通信 (NFC) チップや超広帯域 (UWB) チップ）などの有用なハードウェアやソフトウェア機能への第三者によるアクセスを遅らせたり、制限したりすることにより、Apple は競合他社に対して競争上の優位性を得て、競争を阻害し、消費者の選択を制限する可能性があります。⁵⁰

この種の行為のもうひとつの例では、Apple は、デバイスのリモート制御と構成を可能にする技術であるモバイルデバイス管理 (MDM) テクノロジー内の機能へのアクセスを制限しています。例えば、MDM を使用すると、アプリ開発者はコンテンツフィルタを適用するデバイスに設定をプッシュし、どの機能やアプリにアクセスできるかを決定し、ネットワークや VPN へのアクセスを制限できます。Apple プラットフォームでは、「Supervision」と呼ばれる設定を通じて、MDM 機能の一式すべてを利用できます。Apple では、消費者向けアプリ開発者に Supervision へのアクセスを許可していません。その結果、消費者向けアプリ開発者は、(i) エンドユーザーが MDM 設定を削除または無効にできないようにする措置、(ii) エンドユーザーが iMessage や明示的な iTunes のコンテンツなどの危険なメッセージングサービスにアクセスできないように制限する措置、または (iii) エンドユーザーがカメラやスクリーンキャプチャなどの危険なデバイス機能にアクセスできないように制限する措置などに、アクセスすることができません。これにより、消費者向けアプリ開発者が競争し、革新する能力が損なわれ、その結果として子供たちに害が及ぶこととなります。

⁴⁸Reed Albergotti, *Apple Says Recent Changes to Operating System Improve User Privacy, But Some Lawmakers See Them As An Effort To Edge Out Its Rivals*, *The Washington Post*, 2019 年 11 月 26 日, <https://www.washingtonpost.com/technology/2019/11/26/apple-emphasizes-user-privacy-lawmakers-see-it-an-effort-edge-out-its-rivals/>などを参照のこと。

⁴⁹この点の詳細については、ACCC Digital Platform Interim Report No. 2, 59, 上記注 5 を参照のこと。

⁵⁰Daru, 6, 上記注 35 などを参照のこと。

6. 単一のアプリストアへのユーザーロックイン、およびアプリストアの競争と消費者の選択の実質的な排除から生じる損害

この回答書の冒頭で説明したように、AppleとGoogleは並行独占の状態にあります。App Storeは、アプリ開発者がiOSユーザーにアプリを配信でき、iOSユーザーが自分のデバイスにアプリをダウンロードできる唯一のチャンネルです。Google Play Storeは、実質的に、アプリ開発者がAndroidユーザーにアプリを配信でき、Androidユーザーが自分のデバイスにアプリをダウンロードできる唯一のチャンネルです。この状況は偶然ではありません。AppleとGoogleは、第三者のアプリストアとの競争を排除するために多大なリソースと注意を傾注しています。重要なことは、競争の排除は、AppleやGoogleが主張している「消費者にさらに確かな保護をもたらすこと」にはつながらないということです。むしろ、それは主にイノベーションを阻害し、健全な競争が間違いなくもたらす多くの利益をユーザーや消費者から奪う役割を果たします。

競争を排除することで、GoogleとAppleは支配的プラットフォームと第三者の双方が、特にアプリストアの審査とキュレーションに関して、プライバシー、セキュリティ、安全性に本格的に投資するインセンティブを破壊しました。その結果、App Storeには詐欺や悪徳商法がはびこっています。ワシントンポスト紙は、「Apple's tightly controlled App Store is teeming with scams (Appleの厳重に管理されたApp Storeで詐欺が横行)」という記事で、このことの重大な証拠を明らかにしました。⁵¹ この記事によると、「Appleの1日の売上上位のアプリの2%近くが詐欺であり、人々に4,800万ドルのコストをもたらしています」。⁵²

先日、元米国国土安全保障長官であるTom Ridge氏のほか、著名なサイバーセキュリティ専門家、安全保障専門家、元政府職員やアドバイザーから成るグループが、米国議会宛ての書簡で、競争がいかにユーザーのセキュリティを強化するかを、次のように説明しています。「開発者と消費者により大きな自由と選択肢を提供する政策を策定しても、モバイルデバイスのセキュリティが低下したり、ユーザーへの危害が増えたりすることはありません。実際、競争と説明責任により、プラットフォーム、決済処理業者、アプリ開発者はセキュリティをさらに優先するよう促されます」。⁵³

競争がない場合は、最終的に、Apple、Google、および第三者のアプリストアのすべてにおいて、より良い製品と消費者セキュリティの向上につながる投資を行うインセンティブがほとんどまたはまったく失われるため、消費者が損害を受けることになるのです。

⁵¹Reed Albergotti & Chris Alcantara, *Apple's tightly controlled App Store is teeming with scams*, The Washington Post, 2021年6月6日, <https://www.washingtonpost.com/technology/2021/06/06/apple-app-store-scams-fraud/>。

⁵²同上。

⁵³Ridge Policy Group から米国議会への書簡(2022年3月28日), <https://ridgepolicygroup.com/ridge-napolitano-others-send-letter-to-congress-supporting-open-app-markets-act/>。Tom Ridge, *App store owners push security claims to stifle competition*, The Philadelphia Inquirer(2022年5月4日), <https://www.inquirer.com/opinion/commentary/app-store-download-security-apple-google-20220504.html> も参照のこと。

D. 潜在的な介入: 競争上の懸念に対処するオプション

貴中間報告には、競争評価で特定された問題に対処するための多数のオプションが記載されています。CAFは、長い間 Apple と Google の 2 社の支配下にあり、消費者と開発者に被害が及んでいるデジタル経済の主なセクターにおいて、競争と選択肢を解き放つ可能性を持つ介入を強く支持しています。当然のことながら、Apple と Google は、彼らの市場権力を脅かす介入は、デバイスのセキュリティ、ユーザーのプライバシー、消費者の信頼に壊滅的な結果をもたらすと予言しています。しかし、詳しく見てみると、このような身勝手な主張には根拠がなく成立しません。Apple と Google の予言とは対照的に、モバイル・エコシステムにおける競争と選択肢を拡大し、同時にプライバシーとセキュリティを保護して、消費者の信頼を育むことは完全に実現可能なのです。私たちは世界中の規制当局に、競争を可能にし、消費者の選択肢を増やすため、デジタル・ゲートキーパーの権力を抑制するための断固とした行動を取ることを強く求めます。

CAFは、例えば欧州連合(EU)のデジタル市場法(DMA)で追及されているように、エンドユーザーにリーチするために App Store や Play Store に依存するアプリ開発者を含むゲートキーピング・デジタルプラットフォームのビジネスユーザーおよび消費者が、ゲートキーパーの反競争的行為によって損害を被ることがないようにするため、規制改革が必要であると考えています。

以下では、貴中間報告で議論されているオプションのメリットの一部を説明したいと思います。

1. 広範な規制フレームワーク

各アプローチにはそれぞれの利点がありますが(さまざまな法域で異なるアプローチが踏襲されています)、CAFは、デジタル・プラットフォームのビジネスユーザーや消費者が直面する問題や損害の多くは、体系的な性質のものであるため、カスタマイズされた規則を採用するよりも、より広範な規制フレームワークの採用が望ましいと考えています。したがって、望ましいことは、企業と消費者の間で不可欠なゲートウェイとなっているプラットフォームの行為に対処する包括的な規制フレームワークを導入することです。

しかし、CAFは、より広範なフレームワークの採用によって、カスタマイズされた規則の採用が最初から妨げられるものではないことも指摘しています。介入が的を絞った柔軟なものとなるよう、必要かつ適切な範囲で、規制フレームワークを特定のデジタル・プラットフォームにカスタマイズすることが可能です。

2. 法律に含まれる禁止事項および義務

貴中間報告で特定されている選択肢の可能性の1つに、禁止事項および義務が含まれた法律の採用があります。これは、ゲートキーパーとして行動するデジタル・プラットフォームの事前規制制度であるDMAを採用する過程にあるEUの手法であり、ゲートキーパーが存在するデジタル市場の公

正さと競争可能性を確保します。⁵⁴ この手法の主な利点は、規則が明確になることです。法律が制定されれば、その範囲に含まれるプラットフォームは、事前に定義された「行すべきことと行ってはならないこと」のリストを遵守しなければなりません。

関連する法律文書には、その範囲に該当するすべてのデジタル・プラットフォームに適用される義務および禁止事項を含めることができるほか、および/またはデジタル・プラットフォームの特定のサブカテゴリー（アプリストアなど）に適用される義務を含めることができ、さらにはビジネスモデルによって異なる規則を定めることもできます。採用された法律に新しい慣行やビジネスモデルが捉えられていない限り、追加の規則の採用や、*事前的*規制手段と、より将来性のある別の規制アプローチ（例えば、規則を新しい開発に適応させる権限を規制当局に与えるなど）との組み合わせを妨げるものではありません。

CAF は、Apple および Google がそれぞれのアプリストアのオペレーターおよび iOS および Android オペレーティングシステムのプロバイダーとして行う行為から生じる競争および消費者への損害に対処するため、法律文書には、*必要な以下の義務および禁止事項を最低限含める*」必要があると考えています。これらの義務と禁止事項は、アプリ開発者が公正な環境で競争できるようにすることを目的とした CAF の「App Store Principles (アプリストアの原則)」を反映しています。⁵⁵

- **代替アプリ配信チャンネルの使用を許可する義務。** アプリ開発者は、好みのアプリストアやウェブサイトからの直接ダウンロードを通じるかどうかにかかわらず、ユーザーにアプリを配信する方法を自由に決められる必要があります。この義務には、Apple が第三者のアプリストアをそのデバイスに許可する必要性が伴います。この点に関して、Apple は、すでに繰り返し行われているように、「セキュリティ」防御を起動させることによって、かかる義務に反対するであろうことに留意する必要があります。しかし、CAF がすでに論文の 1 つで説明しているように、⁵⁶ Apple のセキュリティに関する主張は非常に誇張されたものです。iPhone デバイスのセキュリティと完全性は、App Store が独占的なアプリ配信チャンネルでなくても確保できます。これは、デバイスのセキュリティは、セキュリティ対策（データの暗号化、ファイアウォール、ウイルス対策など）とサンドボックス（他のアプリやシステムのコンテンツへのアプリのアクセスを制限すること）によってもたらされ、アプリ配信方法に依存せず、ハードウェアやオペレーティングシステムに組み込まれているためです。そのような特徴が十分でないと判断された場合でも、追加のセキュリティ層（例えば、人間によるレビュー）を使用することができます。

⁵⁴Open App Markets Act, S. 2710, 米第 117 議会 (2021 年)、American Innovation and Choice Online Act, S. 2992, 米第 117 議会 (2021 年) も参照のこと。

⁵⁵CAF, *上記注 4 を参照のこと*。

⁵⁶Damien Geradin, *Should iOS users be allowed to download apps through direct downloads or third-party app stores?*, CAF, 2021 年 12 月, https://appfairness.org/wp-content/uploads/2021/12/iOS_Users_and_Third_Party_App-Stores.pdf を参照のこと。Reality Check: Debunking Apple's False Security Claims, CAF, 2021 年 7 月, <https://appfairness.org/wp-content/uploads/2021/07/Apples-False-Security-Claims-1.pdf> も参照のこと。

- **Apple または Google が提供する付随サービス(アプリ内決済システムなど)の使用の義務付けを禁止。** Apple と Google が(特定のカテゴリーの)アプリ開発者に IAP と GPB の強制的な使用を課すことは許されるべきではありません。すべてのアプリ開発者は、ユーザーに提供したい付随サービスを自由に選択できなければなりません。これは、IAP と GPB の強制使用の対象となるアプリ開発者が被る損害に対処し、消費者の選択と付随サービスプロバイダー間の競争の拡大につながります。
- **アプリ開発者が正当なビジネス目的でユーザーと直接通信できるようにする義務。** 上述のように、アプリ開発者とユーザーとのコミュニケーションに課せられた制限により、(おそらくより安価である)アプリ外購入の可能性をユーザーに知らせることができません。これは消費者にとって有害です。そのため、アプリ開発者がアプリ内外のコミュニケーションにおいてユーザーと自由に関わることができれば、消費者にとって明らかなメリットとなります。
- **Apple および Google 独自のアプリが利用できる、同じ相互運用性インターフェイスと技術情報へのタイムリーなアクセスを提供する義務。** 例えば、法律によって、Apple と Google に、第三者のアプリが、デジタル・プラットフォーム独自のファーストパーティ・アプリとして、デバイスのハードウェアやオペレーティングシステム機能(NFC や UWB チップなど)と同等かつタイムリーなアクセスができるようすることを義務付けることができます。
- **アプリストアのプロバイダーがアプリ開発者と競争するために、アプリ開発者のデータを使用することを禁止。** これを義務づけることによって、より幅広く、アプリストア運営者が彼らのビジネスの一部からアプリ開発ビジネスに不当に情報を共有することを禁止することもできます。
- **公正、客観的、合理的かつ差別のない条件で、アプリストアおよびオペレーティングシステムの機能へのアクセスを許可する義務。** この義務は、すべてのアプリ開発者間の競争領域を同じレベルにし、Apple がアプリ開発者のカテゴリーによって異なる規則を適用することを妨げ、特定の非常に大規模なアプリ開発者との特別な取引を削減することになります。⁵⁷
- **アプリストアおよびまたはオペレーティングシステム・プロバイダーが、自身のアプリまたはサービスの自己優遇行為を行うこと、またはユーザーの好みやデフォルトの選択を妨げることを禁止。** これには、例えば選択画面の表示を通して、ユーザーがデフォルト設定を選択できるようにする義務を含める必要があります。

⁵⁷例えば、Apple は 2016 年に Amazon との取引を縮小したと報告されているが、この取引では、Apple は、ほとんどの開発者が IAP 取引に支払わなければならない標準的な 30%の手数料と比較して、アプリを通じて購入されたサブスクリプションに対して 15%の手数料しか請求していない。Kim Lyons, *Documents show Apple gave Amazon special treatment to get Prime Video into App Store*, The Verge (2020 年 7 月 30 日) <https://www.theverge.com/2020/7/30/21348108/apple-amazon-prime-video-app-store-special-treatment-feesubscriptions> を参照のこと。

- **予めインストールされているアプリのアンインストールを許可する義務。** Appleと Google のアプリが iOSと Android のデバイスに予めインストールされていることで、消費者は、同様の第三者のアプリを検索してインストールするのではなく、予めインストールされたアプリに固執する傾向があることから、Appleと Google のアプリは、競合アプリに比べて競争上の優位性が得られます。さらに悪いことに、Apple では iPhone に予めインストールされている特定のアプリのアンインストールを許可していません。このような慣行は、競争や消費者に有害な影響を及ぼすため、法律で禁止されなければなりません。Apple にはこのような規則の制定に抗い、ユーザーの「セキュリティ」や「完全性」を主張することが予想されるため、このような義務に対する制限は厳密に必要とし、客観的、相応、かつ正式に正当化することが不可欠です。
- **公正で透明性のある、差別のないアプリ審査プロセスを実施する義務。** このような義務は、Apple および Google 独自のアプリと競合する第三者のアプリと、App Store および Play Store を通じてアプリを配信するすべてのアプリ開発者全般にとって、重要です。
- **アプリストアに適用される規則とポリシーについて透明性を確保する義務。** 例えば、アプリストアのプロバイダーは、変更について事前に通知を提供し、迅速かつ公正な紛争解決プロセスを用意しなければなりません。

3. 法律の範囲:新しい規則の対象となるプラットフォーム

どのプラットフォームを規制制度の適用範囲にすべきかという問いについては、CAF は、事前的規制は非対称に適用されるべきだと考えています。すなわち、ゲートキーパーの役割を有し、企業と消費者の間の不可欠なゲートウェイの役割を担っているデジタル・プラットフォームのみを対象にすることです。企業や消費者に害を及ぼす行為の採用を行うことが、このようなプラットフォームのゲートキーパーの役割になっているからです。さらに、執行の観点からは、多数の企業を規制しようとするよりも、競争や消費者に害を及ぼす行為を行う数社に重点を置く方が効果的です。執行のリソースは必然的に制限されるため、市場に最も大きな影響を与える行為を行う企業の慣行に、十分対処できることを確実にする必要があります。

ゲートキーパー・プラットフォームは、定量的または定性的基準に基づいて、または理想的には両方の組み合わせに基づいて指定できます。例えば、DMA の提案では、一定の定量的しきい値が満たされた場合、そのデジタル・プラットフォームはゲートキーパーであるという仮定を立てています。しかしながら、ゲートキーパーは、定量的しきい値を満たすものの、定性的要素のためにゲートキーパーではないと主張することで、この推定に反証を挙げることができます。また、DMA の提案では、定量的しきい値を満たさない企業は、定性的評価に基づきゲートキーパーとして指定することが可能であり、企

業とエンドユーザーとの間の不可避なゲートウェイとして行動することが考えられる場合、その企業は安定した持続的な地位を有し、EU 内市場に重大な影響を与えます。⁵⁸

CAF は、アプリ市場を対象とした規制フレームワークの採用の必要性を、固く信じています。Apple と Google は、それぞれ iOS と Android 上でのアプリの配布に関して管理者の権力を持っており、アプリ開発者に対して不公平な条件を課したり、不正行為を採用したりすることができます。さらに、規制は、iOS および Android オペレーティングシステムのプロバイダーとして Apple および Google が採用している慣行にも対処する必要があります。これら慣行は、アプリストア関連の反競争的なポリシーや行為とともに、アプリ開発者とそのユーザーにさらに損害を与えるものです。結局のところ、モバイル・エコシステムは Apple と Google による実質的な複占状態にあるため、消費者、競争、イノベーションに害を及ぼすさまざまな行為に両社が従事できるようになっているのです。

III. 貴中間報告およびそれに対する意見に記載されているものに加えて考慮すべきその他の観点

貴最終報告の推奨事項に含めるべきオプションを決定するうえで、2 つの重要な検討事項を強調させていただきたいと思います。

まず第一に、CAF は、従うべき規制アプローチを決定する際に検討すべき要素は、関連する規制ツールを採用し運用できる「速度」であることを指摘させていただきます。既にデジタル・ゲートキーパーの行為によって生じた企業や消費者への重大な損害を考慮すると、規制介入はタイムリーに行うことが不可欠です。

第二に、CAF は、最終的に従うべきアプローチにかかわらず、「執行」に特に重点を置くべきであることを指摘させていただきます。ゲートキーパーが規則を逃れることができれば、その行為から生じる損害は持続します。したがって、貴デジタル市場競争本部は、執行にまつわる問題に特に注意を払わなければならないと考えております。どのようなアプローチを選択される場合でも、ゲートキーパーの有害な行為を制約するのに有効な、強力な制裁措置を含む、効果的な実施および執行体制が伴っている必要があります。この点において、執行者に、規則を監視、実施、および施行するのに十分な（人および財務上の）リソースが与えられることが最も重要になります。

V. 結論

このたびは、貴本部からのコメント要請に対して、CAF が回答を提出する機会をいただきましたことに感謝申し上げます。貴デジタル市場競争本部が業務を進められていく中で、貴本部が、アプリ開発者およびアプリ開発者の利益を真に代表しているグループと、これらかも引き続き関わりを持たれることを切にお願いしたいと存じます。結局のところ、アプリ開発者がいなければ、アプリのエコシステム

⁵⁸ 公正なデジタルセクターに関する EU 議会・評議会の規則提案書(デジタル市場法), 第 3 条, COM(2020 年)842 最終版(2020 年 12 月 15 日)を参照のこと。

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※)	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 [REDACTED]
	住所(※)	[REDACTED]
	連絡先	[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

この度は、意見を提出する機会をいただき誠にありがとうございます。以下のように意見を提出させていただきますので、何卒ご検討の程お願い申し上げます。

(全体を通して)

最終報告においては、規制対象が、アプリストア、ブラウザ、検索エンジンの各分野で一定規模以上のサービスを提供する事業者となっていたり、一部の項目において本来想定していないと思われるモバイル・エコシステム以外の事業者への適用があるかのような解釈も可能となっていたりと、範囲が広く曖昧であるため過度な規制となる懸念がある。規制の目的を達成する範囲に対象が限定されるように十分な配慮を求める。

(該当するページ: 26 ページ)

スマートフォンは我々の社会に急速に普及することで、スマートフォンを通じて、日常生活を営む上で必要な様々なサービスを楽しむことができるようになっており、ゲーム業界においても重要で必要不可欠なインフラとなっている。

消費者は常時保有し、いつでもどこでもサービスを利用することができ、事業者にとっても強い顧客接点としてこれまでにない形で幅広いユーザーにアクセスできる機会が与えられ、両者にとって多大なるメリットをもたらす、経済社会の基盤となっていると考える。

そのため、「モバイル・エコシステムにおける各レイヤー(やその周辺領域)において、多様な主体によるイノベーションと消費者の選択の機会が確保されること。」「この際、セキュリティ、プライバシーの確保が図られること。」というモバイル・エコシステム全体のありべき姿とその実現に向けての方策の在り方については、ゲーム業界の健全な発展に資するものであると考えるため賛同する。

(該当するページ: 80-90 ページ)

多様な決済・課金サービスを実現することは、イノベーションを促進して、消費者及び事

業者双方にメリットを提供すると考える。

そのため、一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対して、「アプリストアを利用するデベロッパに対し、自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止する。」、「アプリストアのビジネスユーザーへの利用条件等(手数料含む)を公正、合理的かつ非差別的なものとするを義務付ける。」、「デベロッパが、当該アプリストア上で獲得したユーザーに対して、異なる購入条件であることを含んだ情報提供や取引の申し入れ(アウトラックを含め、アプリ内で行うことを含む)を行うことを無償で認容することを義務付ける」という対応の方向性に賛同する。

(該当するページ: 90-104 ページ)

実効的なイノベーションを促進するには、信頼あるアプリストア間の競争環境整備が必要であると考えます。

そのため、一定規模以上のOSを提供する事業者に対して、「セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける。」という対応の方向性に賛同する。

2023年3月に発表した調査「モバイルプラットフォームの経済学的役割レポート」では、デジタルトランスフォーメーション(DX)におけるモバイルエコシステムの重要性を指摘し、次のように言及しています。

「...医療、製造、農業、エネルギー、運輸をはじめとする産業のデジタルトランスフォーメーションには、モバイルアプリが必要不可欠である。」²

最終報告は、モバイルエコシステムの重要性を認め、次のように指摘しています。

「... モバイル・エコシステムの形成により、ユーザーが多様なアプリやウェブ・サービスにアクセスでき、また、アプリやウェブ・サービスのプロバイダは、多くのユーザーに価値を提供する機会が与えられてきているという意味で、モバイル・エコシステムはデジタル化する社会において重要な役割を果たしてきている。」³

最終報告は、セキュリティとプライバシーの重要性を強調しています。

「... スマートフォンが多くの人々にとって不可欠なものとなっており、また、機微なものも含めた様々な情報を取扱うものであることから、モバイル・エコシステムにおいてセキュリティ、プライバシーの確保が図られることは極めて重要である。」⁴

しかし、最終報告にはプライバシーとセキュリティの経済分析が含まれておらず、「底辺への競争」を回避することの重要性を十分に評価していません。サイバーセキュリティが古典的な「逆選抜」または「レモン市場」の状況であり、その市場では「劣った」、すなわちセキュアでないアプリが「優れた」アプリを追い出してしまうということは、経済学においてはますます受け入れられるようになっていきます。「情報の非対称性」(この状況では、デベロッパはユーザーよりも自身のアプリのセキュリティについてよく知っている)によって、ユーザーはどのアプリが「レモン」であるかを評価することができず、デベロッパにはプライバシーとセキュリティの側面を含めてアプリを改善するインセンティブが低くなってしまいます。

最終報告は、アプリデベロッパがセキュリティのぜい弱性を検証することに、自然と責任を持つことを前提としています。また、最終報告では、不正アプリの代替的な検証は代替アプリストアによって自然と対処されるものとの推測がなされています。

「アプリ代替流通経路に関するセキュリティ、プライバシーの確保には、アプリが悪用されることを防ぐぜい弱性検証の観点と、ユーザー情報や端末等を不正に利用する不正アプリの配布を阻止する観点がある。

ぜい弱性が悪用される場合、アプリ・デベロッパ自身が被害を受けたりユーザーが被害を受けたりすることが想定されるが、いずれの場合もその責任を負うのはそのアプリ・デベロッパであることから、ぜい弱性検証はアプリ・デベロッパが自身や外部に委託することで行うのが原則といえる。他方で不正アプリは、ユーザー情報や端末等を不正に利用するために作成されることから、アプリ・デベロッパ自身によって対応されることが性質上期待できず、アプリストア運営者による対応が必要となる。」⁵

² モバイルプラットフォームの経済学的役割レポートの第1章

³ 最終報告のP.24

⁴ 最終報告のP.26

⁵ 最終報告のP.95

2023年3月の調査で行ったようなプライバシーとセキュリティの経済分析では、アプリデベロッパや代替アプリストアのインセンティブを調査しています。2023年の調査で示しているとおりに、アプリデベロッパには、非常に費用のかかるセキュリティのぜい弱性を検証することよりも、限られたリソースを新たな機能に集中させることに経済的なインセンティブがあります。新たな機能は潜在的なユーザーにとってすぐに分かりやすいものですが、セキュリティの向上は潜在的なユーザーにはすぐに認識できるものではありません。その結果、新しいアプリ開発を行う企業は、一般的にセキュリティの問題を検証するために相当限られたインセンティブを有することになります。⁶

日本のセキュリティサービス会社である株式会社ラックが2021年に日本のアプリデベロッパを調査⁷したところ、実に2割もの企業がセキュリティ対策を実施していないと回答し、3割以上の企業がスマートフォンアプリを開発・リリースする際に十分な予算と人員を確保できていないと回答しており、マーケティング活動とセキュリティのどちらかを選択しなければならない状況に置かれていることを明らかにしています。現在のアプリストア上での堅牢なセキュリティと審査プロセスは、デベロッパに対して、ユーザーとデベロッパの双方にとって有益で、かつ経済学者がセキュリティに関する情報の非対称性と呼ぶべき問題を解決するようセキュリティとマーケティング活動のバランスを取る重要なインセンティブを提供しています。

理屈の上では、代替アプリストアは新しいアプリのセキュリティとプライバシーを審査するべきです。しかし実際には、代替アプリストアはどれだけアプリを店舗上でリスティングし提供することができるかを競うことになります。彼らが競争するひとつの手段は、より安易な審査プロセスを設けることです。

2023年の調査で示したように、これは「底辺への競争」と呼ぶべきものです。セキュリティとプライバシーの審査が安易なアプリストアは、より厳格な審査技術を採用するアプリストアよりも競争上優位に立つことになります。その結果、セキュリティとプライバシーが低下します。デベロッパとアプリストア間での底辺への競争は、ユーザーが新しい革新的なアプリを試す意欲をなくし、イノベーションのためのリソースの減少や、アプリの導入の遅延といった結果をもたらします。⁸

そのため、規制上のアプローチを決定する前に、2023年の調査で行ったような代替アプリストアと現状とのプライバシーとセキュリティについての経済分析を行うことを提言します。

論点2 適正なレベルのプライバシーおよびセキュリティ対策の追求

最終報告では、想定される法令遵守のレベルや、「プライバシーの確保等のため」の措置について言及がされています。

「ここで、「プライバシーの確保等のため」の措置としては、OS提供事業者が、アプリ代替流通経路を運営しようとする事業者や当該アプリ代替流通経路を利用するアプリ・デベロッパにより個人情報保護法や電気通信事業法等をはじめとした法令が遵守されることや、それらの法令を遵守するための政府のガイドライン（例えば「電気通信事業における個人情報等の保護に関するガイドライ

⁶ モバイルプラットフォームの経済学的役割レポートの第4章

⁷ 株式会社ラック「スマホアプリ開発者の日常と心配ごと—ラックがセキュリティ意識調査」
https://www.lac.co.jp/lacwatch/pdf/202202_mobileappdev_securvey.pdf

⁸ モバイルプラットフォームの経済学的役割レポートの第5章

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であり、かつ比例的な措置が想定される。」⁹

技術の急速な変化や、プライバシーやセキュリティのぜい弱性に対抗するために必要なセキュリティ対策を考えると、単なる法的遵守の追求だけでは常に遅れをとることになるでしょう。それに代わって、適切なプライバシー保護のための技術とセキュリティは、可能な限り法的に要求されるレベルよりも高次である必要があります。

また、最終報告は潜在的な問題について簡潔に認識し、独立した機関がガイドラインを設定することを提案しています。例えば、下記のとおりです。

「... アプリ代替流通経路の容認に当たってのセキュリティ、プライバシー確保の内容、方法について、セキュリティ等の専門家や専門家団体等によってガイドライン等が示されることも考えられる。」

¹⁰

しかし、1年に1度や2度専門家が会するような独立機関では、5Gや人工知能(AI)などの技術的発展に関連する急速なイノベーションに追いつく能力を有し、既存のさまざまなガイドラインよりも効果的で価値のあるガイドラインを策定し、セキュリティとプライバシーを確保することは困難といえます。

そのため規制当局に対し、どのような規制アプローチが事業者の経済的インセンティブを創出し、単純な法令遵守ではなく、より高次のレベルのプライバシーとセキュリティを生み出す可能性があるかを十分に検討することを提言します。

論点3 5GとAI対応モバイル・アプリの重要性

デジタル市場競争本部(DMCH)の最終報告では、イノベーションの機会と、セキュリティとプライバシーの確保の双方を達成するという目標が言及されています。

「モバイル・エコシステムにおける各レイヤー(やその周辺領域)において、多様な主体によるイノベーションと消費者の選択の機会が確保されること。

その実現のために、以下が確保されること。

- ・ モバイル・エコシステム全体及び各レイヤーに対して、各方面から競争圧力が働くことにより、技術革新等によるイノベーションが促されること。...

・ ...

この際、セキュリティ、プライバシーの確保が図られること。」¹¹

5GとAIにより、モバイルアプリのプライバシーとセキュリティを検証する際の問題がさらに増幅されています。5Gから検討することとします。日本の携帯キャリア会社は、「低遅延」ネットワーク接続を含む、現行のモバイルネットワークよりもはるかに広範な機能を備えた5Gネットワークを構築するために、大規模な投資を進めています。

⁹ 最終報告のP.103(注釈46)

¹⁰ 最終報告のP.104

¹¹ 最終報告のP.26

これらの新しい機能を利用したモバイルアプリが登場する日も近いでしょう。これらの新しい「5Gアプリ」は、輸送機器、製造機器、電気システム、さらには医療用インプラントにまで直接接続することができます。消費者やビジネスユーザーは、これらのアプリのプライバシーとセキュリティを監視する手段を持っていません。

2023年の研究「モバイルプラットフォームの経済学的役割レポート」においてもこの点について述べています。

「... さらに5G対応モバイルアプリケーションはその複雑さ、物理的世界とのインタラクト能力、大量のデータ処理力などから、セキュリティ測定が困難となる」¹²

問題は、5Gアプリのセキュリティ検証には新しい技術の開発が必要であり、これには多大な費用がかかるということです。同様に、プライバシーとセキュリティを監視するための新しい技術の開発が必要となる、全く新しい世代のAI対応モバイルアプリが登場するでしょう。代替アプリストアは、リスティングの簡便さや低価格により競争すると考えられますが、5GやAIアプリの監視に投資する経済的なインセンティブを持つことはないでしょう。

その結果、デジタル市場競争本部(DMCH)による中間報告へのコメントで指摘した通り、5GモバイルアプリやAI対応モバイルアプリのイノベーションとビジネスに負の影響が現れることが予想されます。

「現行の安定かつ安全なプラットフォーム以外の不安定なプラットフォームの出現は、不正なアプリを拡散させるリスクを高め、5Gモバイルアプリを開発する企業のビジネス上の評判やブランドイメージを傷つける可能性があります。これによって、企業や顧客による5Gモバイルアプリの開発と使用が制限され、将来の5Gおよび「Beyond5G」関連サービスの潜在的な発展をむしばむ可能性があります。」¹³

また、現行のアプリストアは、新しい技術やサービスを提供するための人的および物理的なインフラを構築するために多大な投資を行っていることも重要な点として指摘します。これは、DMCHのオペレーティングシステム機能へのオープンアクセスに関する提案にも示唆を与えるものです。最終報告は、オペレーティングシステム提供事業者に対し、第三者がオペレーティングシステム機能に無償でアクセスする、または利用することを義務付けています。¹⁴それによって5GやAI対応モバイルアプリをサポートするために必要な投資を含む、新しい技術への投資意欲が低下するでしょう。経済学的な観点から見て、このような規制は正当化されるものではなく、適切ではありません。

規制当局には、5GやAI対応モバイルアプリのサポートなど、新たな技術への投資のインセンティブを生み出す可能性がもっとも高い規制アプローチを検討するために、規制当局には経済分析を行うことを提言します。

¹² モバイルプラットフォームの経済学的役割レポートの第6章(P.13)

¹³ Michael Mandel. 2022. 「モバイル・エコシステムに関する競争評価 中間報告」及び「新たな顧客接点(ボイスアシスタント及びウェアラブル)に関する競争評価 中間報告」に関する意見(仮訳) Progressive Policy Institute (2022年6月提出)を参照 https://www.kantei.go.jp/jp/singi/digitalmarket/kyosokaigi_wq/dai38/siryou1.pdf

¹⁴ 最終報告のP.172

論点4 生産性と欧州における規制モデル

4つ目の論点として、デジタルトランスフォーメーションと生産性にフォーカスを当てたいと思います。最終報告には、デジタルプラットフォームの規制に関する欧州(EU)や米国など他国の動向についての調査も含まれています。¹⁵しかしながら、当調査はこれらの規制が生産性の成長やデジタルトランスフォーメーションに与える影響には触れておらず、DMCHIには、経済的な影響を包括的に分析することなく欧州の規制を模倣するアプローチを回避いただくことを提言します。

デジタルトランスフォーメーションの全体的な目的は、日本全体、特に地方を含めた生産性の成長を加速することです。問題は、最終報告が追従しようとしている欧州の新しいテック企業を規制するモデルが、より大きなイノベーションとより急速な生産性の成長という成果をもたらすかどうかです。

現時点ではその答えはノーです。より厳格なテック規制が施行された期間において、欧州における生産性成長は減速しています。近年EUは、デジタルプラットフォーム提供事業者を対象とする規制を含む、ITセクター全般を統制する新たな規制を体系的に導入してきました。これらには2018年に導入された一般データ保護規則(GDPR)、またデジタル市場法(DMA)が含まれます。欧州のIT規制強化の支持者は、政府が統制を強めれば技術革新と成長につながると主張しました。しかしながらEurostat(ユーロ圏統計局)の最新のデータによると、生産性の成長は、2016年から2019年までの期間における年間1.1%に対し、2019年から2022年までの期間は年間たった0.8%と、ほぼ半分に減少しました。¹⁶

対照的に、米国の非農業事業の生産性成長は、最新のデータに基づくと、2016年から2019年までの期間における年間1.1%から、2019年から2022年までの期間には年間1.5%に加速しました。¹⁷言い換えれば、米国のテクノロジー規制のアプローチは生産性の向上をもたらし、一方でヨーロッパのテクノロジー規制のアプローチは生産性の低下をもたらしていると言えます。デジタルプラットフォームにおける競争の必要性に関する議論は、米国でも断続的に行われてきていますが、最新の法案であっても、セキュリティを含む様々な懸念から、成立しない可能性が高くなっています。

日本は多くの点で、EUのテクノロジー規制のアプローチを模倣してきました。そして、日本の規制当局によるいくつかの提案は、欧州が取り組んできたものよりもより厳格なものとなっています。日本の経済の将来における生産性成長の重要性を考えると、日本の規制当局は、まだ良い結果を創出しているわけではない欧州の規制モデルに追従することには慎重であるべきです。

規制当局に対しては、欧州経済における生産性とイノベーションのパフォーマンスに対するDMAの影響が明らかになるまで静観し、欧州の規制モデルを導入する前にその分析内容を十分考慮することを提案します。

¹⁵ 最終報告のP.34-40(I. 4(参考)デジタルプラットフォームを巡る諸外国の動向)

¹⁶ モバイルプラットフォームの経済学的役割レポートの第6章

¹⁷ モバイルプラットフォームの経済学的役割レポートの第6章

参考資料:

Michael Mandel. 2023. “How the Economics and Regulation Of Mobile Platforms Affects Japan’s Digital Transformation And Cybersecurity.” Progressive Policy Institute (March 2023)

<https://www.progressivepolicy.org/publication/how-the-economics-and-regulation-of-mobile-platforms-affects-japans-digital-transformation-and-cybersecurity/>

日本語版レポート(「DXにおけるモバイルプラットフォームの経済学的役割と規制のあり方、サイバーセキュリティへの影響」)

https://www.progressivepolicy.org/wp-content/uploads/2023/03/PPI_JapanAppEconomy_Web_Japanese.pdf

Michael Mandel. 2022. 「モバイル・エコシステムに関する競争評価 中間報告」及び「新たな顧客接点(ボイスアシスタント及びウェアラブル)に関する競争評価 中間報告」に関する意見(仮訳) Progressive Policy Institute (2022年6月提出)

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/digitalmarket/kyosokaigi_wg/dai38/siryou1.pdf

Michael Mandel. 2020. “The Third Wave: How 5G Will Drive Job Growth Over the Next Fifteen Years,” Progressive Policy Institute (September 2020)

<https://www.progressivepolicy.org/publication/the-third-wave-how-5g-will-drive-job-growth-over-the-next-fifteen-years/>

Eurostat productivity database, downloaded 8/6/23

https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/NAMA_10_LP_ULC_custom_7097882/default/table

株式会社ラック. 2022. 「スマホアプリ開発者の日常と心配ごと—ラックがセキュリティ意識調査」

https://www.lac.co.jp/lacwatch/pdf/202202_mobileappdev_secsurvey.pdf

2023年8月18日

内閣官房デジタル市場競争本部事務局 意見公募窓口 御中

名称 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

この度は、意見を表明する機会をいただき誠にありがとうございます。

以下のように意見を提出させていただきますので、何卒ご査収の程お願い申し上げます。

目指すべき姿と対応に向けた基本的な考え方

スマートフォンは我々の社会に急速に普及することで、スマートフォンを通じて、日常生活を営む上で必要な様々なサービスを楽しむことができるようになっており、モバイルコンテンツ業界においても重要で必要不可欠なインフラとなっている。

消費者は常時保有し、いつでもどこでもサービスを利用することができ、事業者にとっても強い顧客接点としてこれまでにない形で幅広いユーザーにアクセスできる機会が与えられ、両者にとって多大なるメリットをもたらし、経済社会の基盤となっていると考える。

そのため、「モバイル・エコシステムにおける各レイヤー（やその周辺領域）において、多様な主体によるイノベーションと消費者の選択の機会が確保されること。」「この際、セキュリティ、プライバシーの確保が図られること。」というモバイル・エコシステム全体のあるべき姿とその実現に向けての方策の在り方については、モバイルコンテンツ業界の健全な発展に資するものであると考えるため賛同する。

また、「執行機関が指摘する行為類型の範囲外の行為によって、同種の競争上の弊害が生じないように、う回的行為を禁止する規律を導入する」ことに賛同する。

う回的行為を禁止する規律の導入にあたっては、実効性の観点からEUのDMA Article 13 Anti-circumventionと同等レベルの規定を要望する。

さらに、規制対象は、中間報告で想定されていた範囲よりも拡大し、アプリストア、ブラウザ、検索エンジンの各分野で「一定規模以上」のサービスを提供する事業者となっており範囲が広く曖昧であるため過度な規制となる懸念がある。先行するプラットフォーム事前規制であるDMAにおいては対象事業者であるゲートキーパーがグローバル規模での超巨大IT企業に限定されていることも踏まえると、「一定規模以上」という要件の具体化に当たっては、事前規制が必要なほどの大きな競争

政策上の弊害が認められる範囲に対象が限定されるように十分な配慮を求める。

1-1. OS、ブラウザのアップデート、仕様変更、ルール変更への対応

「OS、ブラウザ(※)のルール変更等について、公正性や透明性の向上を図り、デベロッパ等との間の対話プロセスを実効的なものとするため、一定規模以上の OS、一定規模以上のブラウザを提供する事業者に対し、以下の共同規制の枠組みを導入する」という対応の方向性に賛同する。

共同規制を実効性あるものとするために、柔軟性ある民間の取り組みが機能するように執行当局によるエンフォースメントが機能する法制度を求める。具体的には、アプリ事業者から問い合わせや業界団体からの協議申入れへ対応する義務規定とエンフォースメントある仲裁機関等の設置が必要である。

加えて、共同規制の枠組みは公平、公正な競争のみならず、セキュリティの確保にも資することを申し添える。例えば 2017 年 9 月に Apple が ITP を導入した後、CNAME cloaking のようなセキュリティリスクのある代替技術が使われるようになり、web アプリケーションのセキュリティ上の懸念が増大した。後に webkit による代替技術として PCM が導入されたが、現在でもセキュリティ上懸念のある代替技術は利用され続けている。OS、ブラウザを提供する事業者が、サードパーティクッキーの削除のような大きな影響のある変更を導入する前にデベロッパ等との対話プロセスを通して有効な代替技術を確立することで、セキュリティリスクのない技術を広め、ユーザーをセキュリティリスクから守ることができる考える。以下が参考資料である。

高田 雄太, 伊藤 大貴, 熊谷 裕志, 神菌 雅紀. “リンクデコレーションおよび CNAME クローキングによるクッキー共有のリスク分析”。

https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=206238&item_no=1&page_id=13&block_id=8

また、本報告書にて競争を阻害する恐れがあると言及されている PrivacySandbox は、Google のみがユーザートラッキングに関する機能を保持することで市場の競争を阻害しないよう、Google の広告システムにおいて Chrome のユーザーデータを利用しないこと、Google がデベロッパとの対話プロセスを持つことについて、Google と CMA(英国競争・市場庁)との間でコミットメントを結び、取り組み状況について公表している。このように PrivacySandbox は共同規制のモデルケースとみなせると考える。以下が参考資料である。

CMA. “COMPETITION AND MARKETS AUTHORITY Case 50972 - Privacy Sandbox Google Commitments Offer”. 2024-08. (p.4 Purpose of the Commitments, p.7 パラグラフ 17)

https://assets.publishing.service.gov.uk/media/62052c6a8fa8f510a204374a/100222_Appendix_1A_Google_s_final_commitments.pdf

1-2. OS におけるトラッキングのルール変更(ユーザーへの表示)

「アプリストアのビジネスユーザーへの利用条件等を公正、合理的かつ非差別的なものとする義務に関する規律によって対応する」という対応の方向性に賛同する。

1-3. 検索における自社に優位な技術の標準化(その他主要なパラメータ等の変更)

「検索エンジンに関する主要な事項の変更を巡る透明性を確保し、ウェブサイト運営事業者のビジネス上の予測可能性を担保するために、一定規模以上の検索エンジンを提供する事業者に対し、

共同規制の枠組みを導入する」という対応の方向性に賛同する。

また、共同規制を実効性あるものとするため、民間による柔軟性が機能するように規制当局によるエンフォースメントが実効的にはたらく法制度を求める。

2-1. 決済・課金システムの利用義務付け

多様な決済・課金サービスを実現することは、イノベーションを促進して、消費者及び事業者双方にメリットを提供すると考える。

そのため「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、当該アプリストアを利用するデベロッパに対し、自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止する」、「アプリストアのビジネスユーザーへの利用条件等(手数料含む)を公正、合理的かつ非差別的なものとするを義務付ける」という対応の方向性に賛同する。

2-2. アプリ内における他の課金システム等の情報提供、誘導等の制限

多様な決済・課金サービスを実現することは、イノベーションを促進して、消費者及び事業者双方にメリットを提供すると考える。

そのため「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対し、デベロッパが、当該アプリストア上で獲得したユーザーに対して、異なる購入条件であることを含んだ情報提供や取引の申し入れ(アウトリンクを含め、アプリ内で行うことを含む)を行うことを無償で認容することを義務付ける」、「Appleにより認められているアウトリンクには様々な制約が課されており、円滑な利用が妨げられている状況。よって、こうした制約については、う回措置の禁止によって対応する」という対応の方向性に賛同する。

2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備(アプリ代替流通経路の容認)

実効的なイノベーションを促進するには、信頼あるアプリストア間の競争環境整備が必要であると考える。

そのため「一定規模以上のOSを提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける」という対応の方向性に賛同する。

OS事業者によるセキュリティやプライバシーの確保の措置に対する規制当局の判断の際には、目的(セキュリティ、プライバシー確保)達成のためにより制限的でない方法はないかという比例原則をOS事業者が遵守していることを判断することを求める。

一方で、信頼あるアプリストア間の競争環境整備においては、代替アプリストアの新規参入機会が確保されているか、う回行為等によって公平な競争が阻害されていないか等の実効性の確保が重要であると考える。

また、代替アプリストアの審査において、将来的には標準化された審査基準によって中立的な第三者審査機関が認定するスキームに移行することが重要であると考えため、国際連携のもと我が国として標準化スキームの実現をサポートすることを求める。

2-4. クローズド・ミドルウェア

「具体的な事案によってOS等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応する」という対

応の方向性に賛同する。

3-1. WebKit の利用義務付けとウェブ・アプリへの消極的な対応 3-2. OS 等の機能のブラウザに対するアクセス制限

「一定規模以上の OS を提供する事業者が、すべてのアプリに対して、自らのブラウザ・エンジンの利用を義務付けることを禁止する」、「一定規模以上の OS を提供する事業者が、自社ブラウザのために利用している OS 等の機能について、他のブラウザ・ベンダーに対して、アクセスを認めない（又は認める時期を遅らせる）ことについては、「6-2」で示される、OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応する」という対応の方向性に賛同する。

3-3. ブラウザの拡張機能における制約

iOS については、「2-1」で提示している、アプリストアのビジネスユーザーへの利用条件等を公正、合理的かつ非差別的なものとする義務により対応する」という対応の方向性に賛同する。

4-1. プリインストール、デフォルト設定

「一定規模以上の OS を提供する事業者や一定規模以上のブラウザを提供する事業者に対し、一定の行為を義務付ける」、「一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、OS のアップデート時などに自社のアプリをインストールするときには、当該アプリをインストールするかどうかについて、ユーザーが選択できる画面を表示することを義務付ける」、「一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、ユーザーが、プリインストールされた自社のアプリを容易に、かつ、技術的にアンインストールできるようにすることを義務付ける」という対応の方向性に賛同する。

4-2. 検索サービスを利用した自社サービスの優遇

「一定規模以上の検索エンジンを提供する事業者について、検索ランキングの表示において、自社のサービスをサードパーティの同種のサービスより有利に扱うことがないようにする必要がある」、「ユーザーの利便性を考慮し、検索結果表示の上部の枠を設定すること、そこにデフォルトで検索結果を表示することは容認しつつ、他のサービスをユーザーが選びやすくなるような方策や容易にアクセスできる方策を求める」という対応の方向性に賛同する。

5-1. 取得データの利活用

「一定規模以上の OS を提供する事業者、一定規模以上のアプリストアを提供する事業者、一定規模以上のブラウザを提供する事業者に対し、当該プラットフォームをサードパーティがサービス提供に利用した際に得られた公に入手できない当該サービスに関するデータを、当該サードパーティと競合するサービスの提供において使用することを禁止する」、「一定規模以上の OS を提供する事業者、一定規模以上のブラウザを提供している事業者に対し、開示を義務付ける」という対応の方向性に賛同する。

5-2. 取得データの内容やデータ取得の方法、条件の不透明性

「一定規模以上の OS を提供する事業者、一定規模以上のブラウザ(※)を提供している事業者に対し、以下の開示を義務付ける」、「返金等を巡るコミュニケーション阻害の懸念については、透明化法のモニタリングを継続して改善を促すことによって対応する」という対応の方向性に賛同する。

5-3. エンドユーザーによるデータポータビリティの確保

「一定規模以上の OS を提供する事業者、一定規模以上のアプリストアを提供する事業者、一定規模以上のブラウザを提供する事業者に対し、当該 OS 等をエンドユーザーが利用した際に提供又は生成されたデータについて、当該エンドユーザー又は当該エンドユーザーが承認したサードパーティからの求めに応じて、無償で、当該データの効果的なポータビリティを可能にするため、効果的なポータビリティの実施を促進するための無償のツール及び当該データに対する継続的かつリアルタイムでのアクセスを提供することを義務付ける」という対応の方向性に賛同する。

5-4. ソーシャル・ログイン(「Sign in with Apple」)

「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対し、自社の ID サービスの使用、オファー、相互運用を、当該アプリストアを利用するデベロッパに義務付けることを禁止する」という対応の方向性に賛同する。

6-1. OS 等の機能へのアプリに対するアクセス制限 (MiniApp)

「現行の透明化法の運用によって、ガイドラインの明確化、公平なアプリ審査、問い合わせへの適切な対応を求める」、「アプリストアの運営ルールの公正性の問題として、「2-1」で提示している、アプリストアの利用条件等に関する公正、合理的かつ非差別的取扱い義務によって対応する」という対応の方向性に賛同する。

6-2. UltraWideBand(超広帯域無線)へのアクセス制限

「一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、OS 等の機能について、自社に認められているものと同等の機能との相互運用性やそのためのアクセスを、サードパーティに対して認めることを義務付ける」という対応の方向性に賛同する。

一方で、アプリ提供事業者は、iOS において API の使用が許可されず、イコールフットINGでない状況が実際に存在している。一例として、SMS の API は、一部の例外を除き、サードパーティに対して利用が許可されていない。このため、SMS を扱うメッセージングアプリは競争状態になく、ユーザー体験が低くなるとともに、新たなイノベーションが起きにくくなっている。また、OS 提供事業者が提供するアプリは、広く国際的に利用されている技術に準拠せず、同プラットフォームの同様なアプリや、異なるプラットフォームの同様なアプリとの十分な相互接続性が確保されていない。

「OS 等の機能」への接続が、API への接続を包含するように定義されれば、OS の Native API との相互運用や接続の欠如に関わる多くの問題を解決し、イノベーションの促進やユーザーの利便性向上が期待できる。「OS 等の機能」の定義を明確化させる際、同様な問題を抱える幅広いステークホルダーに対して意見の聴取を行っていただくことを要望する。

6-3. NFC(近距離無線通信)へのアクセス制限

「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応する」という対応の方向性に賛同する。

6-4. OS のアップデート等に伴うアプリ開発の時間的優位性

「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応する」という対応の方向性に賛同する。

6-5. ボイスアシスタントにおけるアクセス制限

「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応する」という対応の方向性に賛同する。

ボイスアシスタントという対象に関して、EU の DMA では、仮想アシスタント(virtual assistant)という、音声に限らず、視覚、テキスト、ジェスチャーやモーションなど幅広い入力を対象とした概念を規制の対象として位置付けている。将来への拡張性を踏まえれば、我が国の規制においても仮想アシスタントが対象となることで、ユーザーはより多くの選択肢を得ることができ、また開発者はより広い分野での日本及び海外向けの機器を開発する機会を得ることができる。そのため今後の検討課題として追加いただくことを要望する。

6-6. SiriKit による Siri との連携

「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応する」という対応の方向性に賛同する。

6-7. スマートウォッチによる OS 等の機能へのアクセス

「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応する」という対応の方向性に賛同する。

7-1. 注視スキーム

「情報収集体制の構築」、「問題が深刻化した場合の対応策」という具体的な対応に賛同する。

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※)	慶應義塾大学名誉教授 [REDACTED]
	住所(※)	[REDACTED]
	連絡先	[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

、「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

(該当するページ: 1~2、26~27、190)

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」(以下「最終報告」という)には、次のような記述がある。(1)「モバイル・エコシステムは」「社会的厚生、利便性の増大や我が国経済の成長のエンジンとなることが期待される」(27 頁)。(2)「デジタル市場における競争がグローバルに展開され、そこでの課題の多くがグローバルに共通なものとなっている」(2 頁)。(3)「最終報告は」「ユーザーがそれによって生まれる多様なサービスを選択でき、その恩恵を受けることを目指す」(2 頁)。(4)「今後は、本最終報告を踏まえ」「モバイル・エコシステムにおける公平、公正な競争環境の確保のために必要な法制度の検討を行っていくこととなる」(190 頁)。また最終報告は、(目次や見出しを除けば)「スマートフォン」ということばで書き始められている(1 頁)。これらの点との関連において、最終報告のテーマについてはさらに検討すべき点があるのではないかという立場から、以下、意見を述べる。

キーワードは、とりわけネット依存、スマートフォン依存である。これらについては、従来から主に医学者によって取り上げられ、多くの研究が公表されている。このような研究の問題領域は確かに「モバイル」に限定されないとはいえ、スマートフォンの人と社会に対する影響の問題性が考察の焦点となってきていることに、異論はなからう。

従来の研究として、たとえば独立行政法人国立病院機構・久里浜医療センターを中心とする研究がある(松崎尊信・樋口進「スマホ使用の影響」精神科・Vol.39 (6)、637-642、2021 年等)。さらに、関連するテーマについて脳画像研究からの知見も報告されており、重要であり、かつ興味深い(藤原広臨・鶴身孝介・高橋英彦「ネット依存の依存メカニズムおよび健康障害—脳画像研究から」(精神医学・59(1)、23-30、2017 年)。

わが国政府機関においても、若干の取り組みがみられる(厚生労働省・ゲーム依存症対策関係者会議等)。

これらの研究や事態の進展等を踏まえて考えれば、スマートフォンの人と社会に対する悪影響の側面、いいかえればスマートフォンの社会的費用が相当に大きなリスクとなっていること、またそのリスクが将来において増大すると見込まれることは否定できない。最終報告がモバイル・エコシステムに関する「競争評価」にほかならないとしても、この意味におけるリスクが競争のあり方を左右するものとみられることから、スマートフォンが人と社会に及ぼす(悪)影響の評価にも注意を向けることが要請されているように思われる。

もちろん、最終報告の競争評価が有意義であることは疑いない。

以上

「OS やブラウザ等の仕様変更等」で問題視している具体例が提示されていないため、この資料の提言はかなり恣意的に見える。反論として、OS の仕様変更は、個別 API が deprecated 扱いになってから実際に廃止されるまでには数年の猶予がある。iOS において過去の大きな仕様変更として挙げられる UIWebView の廃止 (WKWebView への移行) は 2014 年に最初のアナウンスがあってから実際に廃止されるまでに 6 年の猶予があった (参考:

<https://developer.apple.com/jp/news/?id=edwud51q>)

概要資料 P13 には「メジャーアップデートに際して、リリース直前まで新バージョンの仕様が修正されて最終版がなかなか確定せず」というデベロッパーの意見が書かれているが、最新 OS の最新機能への対応は決して必須ではないし、最新 OS のリリースに合わせて自社アプリケーションを対応させるという判断を OS ベンダーから強制されることもない。つまり、その会社／団体／個人のビジネス判断で行われる類のものであり、OS ベンダーからのドキュメント開示やベータリリースの内容、方法、タイミングについて、政府が介入することではない。

本日、アップルジャパンの主催による Apple Vision Pro の実機操作によるアプリケーション開発ラボに参加したが、発売前のプロダクトにも関わらず、十分な情報開示、国内外のアップル社員との有益なディスカッションが行われた。また、iOS 開発用のドキュメントや動画、サンプルコードなどは年々充実している。この資料に書かれているデベロッパーのアンケート結果は本当に妥当なものなのか？ 自分にはデベロッパーが日常業務の愚痴をアンケートにぶつけたくらいのものにしか思えないほど、現実との乖離がある。

(該当するページ: 概要 PDF 17 ページ目)

案の公示日が 2023 年 6 月 19 日の資料において「Apple の IAP を利用する場合、Tier により価格帯が設定されているため柔軟な価格設定ができない」と書かれているが、2023 年 3 月 9 日にアップルは IAP の価格帯を 2,000 円までは 10 円刻み、2,000 円から 1 万 5,000 円までは 100 円刻みに変更している。(参考: <https://developer.apple.com/jp/news/?id=dbrszv62>)

(該当するページ: 概要 PDF 18 ページ目)

「当該アプリストアを利用するデベロッパに対し、自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止する」と書かれているが、App Store のデジ

タルコンテンツ課金（有料 App、App 内課金、App 内サブスクリプション）に IAP ではないサードパーティの決済システムを強制する場合、IAP と同等の機能、スキーム、エンドユーザーへのサポートがきちんと実現できる決済業者のみ認可すべきであり、認可のための制度設計こそが重要である。その議論は行われているのか。

また、IAP 同等レベルの決済サービスをサードパーティが実現する際、今回の競走評価で大きく問題視している決済手数料が、15%より割安になる保証はあるのか。枠組みだけ強要して、その後の運用やインフラ投資で混乱をきたし、ひいてはエンドユーザー体験に悪影響を与えるのは、総務省が携帯料金や通信料金に対する施策を行った結果の現在を見れば容易に想像がつく。

(該当するページ: 概要 PDF 21 ページ目)

このパブリックコメントにおいて、最も強く反対意見を表明したい箇所の一つが、iOS におけるアプリ代替流通経路の強制化についてである。「アプリ代替流通経路の類型ごとのリスク評価(事務局で整理)」の表で類型①及び②の審査主体がアップルであり、いずれも審査可能と書かれているが、これは本当か？ アップルが認めたものなのかが、この資料から読み取れなかった。

また、「アプリに対する審査」の内容も甚だ疑問である。例えば類型②

「iPhone に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」

で、単純攻撃はサンドボックスで対応可能としているが、かつての Jailbreak がそうだったように、アプリケーションがプライベート API を使った場合、サンドボックスを外れて OS に近い部分での制御が可能になる。では、プライベート API の使用をチェックし、リジェクトする審査は誰が行うのか？ アップルがプライベート API という機密情報をサードパーティのストア事業者に対して逐次伝達するとは到底思えないし、サードパーティストアの審査をアップルが代行するのは非現実的である。このリスク評価と解決策に対する概念実証は行われているのか、行われた上での法案化なのかをしっかりと示すべきである。

(該当するページ: 概要 PDF 22 ページ目)

簡単な思考実験として、アプリ代替流通経路の強制化において、複数のサードパーティストアが運営され競争が進めば、特定ストアだけで入手可能にするためのアプリケーション及び開発者の囲い込み、クーポンやポイントの乱発による安売り戦略でユーザーの囲い込みを行うのは容易に想像がつく。自由競争の観点で言えば問題ないのだろうが、競争による淘汰でストア事業の撤退が進

んだ時、不利な状況に追い込まれるのはエンドユーザーである（電子書籍ストアが経営難でサービス終了となり、そこで買った商品が閲覧できなくなる例もある）。

OSの中核機能として App Store を運用するアップルと同等の信頼性でもって、アプリストアを永続的に運営する義務が生じるくらいでないと、割を食うのは常に我々エンドユーザーやデベロッパーであり、モバイル・エコシステムの主体者も我々エンドユーザーである。この資料からは、ストア事業の解放を促すことで、特定事業者や特定デベロッパーが利益を得る構図が見え隠れしており、法案化がモバイル・エコシステム全体の発展に寄与するようには思えない。

エンドユーザーのプライバシーとセキュリティは十分考慮しているという体で書かれているが、例えば概要資料 P23 には「アプリストア運営者は、アプリが明らかに悪質であることを確認したら、できるだけ早く、遅くとも 48 時間以内に、アプリストアでそのアプリを利用できないようにするものとする」と書かれている。アプリストアからアプリを削除すれば脅威からの防御になるのかというと、そうではなく、すでにインストール済みデバイスからの強制削

除、もしくは完全に起動不可とすることが最も大切な対応である。では、それがサードパーティストアによって技術的に可能なのか？ そうした概念実証もこの資料では示されていない。

(該当するページ: 概要 PDF 25~26 ページ目)

強く反対意見を表明したい箇所の二つ目が、特定のブラウザ・エンジンの利用義務付けを禁止する法案化である。

iOS におけるブラウザ・エンジンの自由化は、方向性としては正しいように思える。しかし、この資料で書かれている妥当性はそもそもが間違っているのではないだろうか。

「Safari によるウェブ・アプリのサポートが遅れている」と書かれているが、PWA は決して W3C で勧告まで進んだ Web 標準技術ではなく、W3C でも Web Application Manifest が 2023 年 5 月時点で草案扱いになっているなど、まだ Google が主導して普及を目指している段階にあると認識している。また同様に、ブラウザの機能拡張（プラグイン）もブラウザ開発ベンダーがプ

ログインの仕組みを個別に実装している Nice to have な機能であり、それがないとブラウザとして成立しないという類のものではない。

現代のモバイル・エコシステムにおけるブラウザの機能評価は、W3C で勧告された機能が Web 標準の形で実装され、HTML5/CSS/JavaScript でもって記述したコードが Web 標準に準拠した動作をすること、それが全てである。ブラウザ開発ベンダーが個々に実装した技術を評価し、A は B より劣っているから B に合わせるということをすると、かつての Internet Explorer が犯した Web 標準の破壊の二の舞となり、それが最も避けるべき事態である。

これは私見だが、Chrome を開発する Google は Web をメインマーケットとした企業であるため、すべてのエコシステムを Web ブラウザ上で構築することが Google にとって利益の最大化に繋がる。一方 Safari を開発するアップルは、自社デバイス上でのネイティブ・アプリケーションによるエコシステムを構築することが利益の最大化に繋がるため、Web に対する考え方は保守的と言える。こうしたブラウザ開発ベンダーのポリシーの違いが、この概要書に書かれている本質であり、単純なブラウザの機能比較でブラウザ・エンジン

の利用を義務付けることを禁止するという法案化は、将来の技術発展に誤った干渉を行なっているのではないかと大変危惧している。

■終わりに

2022年4月の中間報告に対するパブリックコメントも提出したが、その際は今後への期待をもって様々な指摘を行った。しかし、今回の最終報告で懸念が払拭されたと感じるのは、モバイル・エコシステムにおいてユーザープライバシーが重要である、という至極当たり前の認識のみだった。老若男女が日常的に使うデバイスとしてのシンプルさ、堅牢さは、数多ある技術を取捨選択して唯一無二のものを作り上げることで実現されるものである。取捨選択された唯一の技術を磨き上げることで現在の課題を解決するのは歓迎であるが、自由競争という傘のもとで一つのプラットフォームの中に複数の選択肢を強要するのは、モバイル・エコシステムにとってかなり後付け的な発想であり、混乱をきたす発想である。

今回が最終報告ということで、客観的な技術評価も乏しいまま法案化されてしまうとモバイル・エコシステムの将来に暗雲が立ち込めるだろう、という強い危機感をもってこのパブリックコメントを提出させていただく。

(該当するページ: 103~104)

2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）

(ウ) 対応の方向性

(1) アプリ代替流通経路の容認を求めること

以上を踏まえ、一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務づける規律を導入すべきである。

[意見]

政府として「義務づける規律を導入すべき」という結論を導くには、更なる検討が必要である。

[理由]

上記のとおり、報告書の内容が青少年保護の観点から十分に検討されたものとは言えないからである。特に、代替流通経路を一旦解禁することは、不可逆的な大きな変更である。アプリは青少年にとっても身近なサービスであることから、保護者が安心してサービスを選択し子どもに利用させることができる措置について検討が不足していると言わざるを得ない。

(2) アプリ代替流通経路容認を求める規律の設計

これまで述べてきたとおり、アプリ代替流通経路を容認するに当たっては、セキュリティ、プライバシーが確保されることが重要である。このため、本規律においては、上記のとおり、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を実効的に利用できるようにすることとしている。

略

このように、本規制枠組みは、～略～ セキュリティ、プライバシーを確保する形でアプリストアによる代替流通経路を認めることを求めるものである。すなわち、信頼あるアプリストア間の競争環境の整備を目指すものである。

また、アプリ代替流通経路運営事業者がセキュリティやプライバシーの確保のために講じている措置やそれに関する客観的な評価について、消費者が知り得る状態にすることが、消費者利益の確保のために重要であるとの指摘がある。このような指摘を踏まえると、上記の措置等についての消費者に対する情報提供の在り方等について検討が行われるべきといえる。

【意見】

仮に、アプリ代替流通経路を容認した場合については、「信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）」における消費者に対する情報提供の内容について、青少年保護の観点から利用年齢に関する基準や表記、及び、利用に関する実質的容易性についての検討が必要であることも明記すべき。

【理由】

アプリストアにおける競争環境整備において、セキュリティおよびプライバシー確保が重要であるとの指摘について賛同するところであり、実効性のある仕組みが構築できることが環境整備の大前提になると考える。

青少年保護に関しては、現状、そうでなくても複雑過ぎ、一般的な保護者では理解が追いつかない状況であるところ、さらに状況を複雑化することを容認するのであれば、基準、表現、利用に関する実質的容易性に関する整備と実効性の担保が必須である。この点を明確に指摘すべきである。



デジタル市場競争会議のモバイル・エコシステムに関する

競争評価の最終報告に対する CCIA のコメント

コンピューター・情報産業協会（CCIA）¹は、2023年6月16日に公表された日本デジタル市場競争会議のモバイル・エコシステムに関する競争評価の最終報告（以下、「最終報告」）²に対する意見を提出する機会を歓迎します。

最終報告においてデジタル市場競争会議が指摘するように、モバイル・エコシステムを形成するいわゆる「デジタルプラットフォーム」は、デジタル化された経済や社会に大きく貢献し、消費者や事業者に多くの利益をもたらしてきました。しかし、モバイル・エコシステムの競争評価の中間報告に対する CCIA のコメント³において既に述べたとおり、この分野で生じうる競争上の懸念への対応の必要性を判断するためには、デジタル市場競争会議が「デジタルプラットフォーム」のビジネスモデル、さらには、より広くモバイル・エコシステムについて十分かつ正確に理解することが重要であると CCIA は考えています。

CCIA のコメントは、デジタルプラットフォーム規制に関するデジタル市場競争会議の提案に焦点を当てています。CCIA は、デジタルプラットフォームが消費者にもたらす利益を強調し、デジタル市場競争会議、競争当局及び規制当局がデジタルプラットフォーム規制の提案を設計する際に常に考慮すべき重要な考慮要素について議論することを望んでいます。いくつかの基本原則を採用しなければ、デジタルプラットフォームに対する事前規制は、消費者、競争及び競争プロセスに弊害を及ぼすおそれがあります。したがって、CCIA のコメントは、ユーザーデータの共有、「同等のアクセス」の義務、自社優遇の禁止、アンチ・ステアリング義務、及び手続きに関するデジタル市場競争会議の提案に対し、アプローチの案を提案するものです。

¹ CCIA は、テクノロジー及び通信企業の幅広い分野を代表する国際的な非営利業界団体です。CCIA は、50 年以上にわたり、オープンな市場、オープンなシステム及びオープンなネットワークを推進してきました。当団体は、健全な競争政策と反トラスト法の施行を提唱しています。CCIA のメンバーは、160 万人以上の労働者を雇用し、研究開発に 1000 億ドル以上を投資し、数兆ドル相当の生産性を世界経済に提供しています。詳細については、www.ccianet.org をご参照ください。

² モバイル・エコシステムに関する競争評価最終報告書（2023年6月16日）、デジタル市場競争会議 (<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/digitalmarket/kyosokaigi/dai7/siryous.pdf>)。

³ デジタル市場競争会議のモバイル・エコシステムの競争評価の中間報告に対する CCIA のコメント（2022年6月16日）をご参照ください (<http://ccianet.org/wp-content/uploads/2022/06/CCIA-Comments-on-the-Japan-DMCHS-Interim-Reports.pdf>)。



I. 規制案の指針となる主要な考慮要素及び原則

モバイル・エコシステムにおけるデジタルプラットフォームは、日本の消費者と企業に多大な利益をもたらします。デジタル市場とモバイル・エコシステムの動的で革新的な性質を考慮すると、プラットフォームに対する新たな規制の全てが柔軟なものでなければならず、これらについて、より広範な企業や消費者への潜在的な影響を考慮する必要があります。したがって、CCIAは、デジタルプラットフォーム規制案がもたらす利益が、日本の消費者、企業及び経済への潜在的な悪影響を上回るか否かを徹底的に評価することをデジタル市場競争会議に勧告します。この点、過度に負担が大きく厳重な規制は、イノベーションを著しく阻害し経済成長に弊害を及ぼすおそれがあります。さらに、知的財産権を損ない、日本で事業を行う企業に重大な影響を及ぼすおそれがあります。さらに、消費者及び企業のセキュリティーやプライバシーの保護を弱めることによって、機密情報にアクセスしようとするサイバー攻撃者に意図せず力を貸してしまう可能性もあります。

全体的に、デジタル市場競争会議は最終報告において、新たな規制の必要性を正当化するために追加的な立法事実を提示する必要があるように見えます。新たな規制は証拠に基づく事実認定及びいかなる規制の利益もユーザー、企業及び日本経済に対する潜在的な悪影響を上回ることを確認するための総合的な費用対効果分析に支えられるべきです。この点で、競争、消費者保護、データプライバシー及びデジタルプラットフォーム取引透明化法（以下、「透明化法」）等の既存のエンフォースメントの枠組みが、望ましい結果を達成するためにより比例的で相応、効率的、かつ協調的な方法を既に提供しているかどうか、重要な検討事項となります。したがって、新たな枠組み案から期待する成果を明確化することは、日本の消費者及び企業の双方にとって特に重要であると考えられます。

CCIAはまた、デジタル市場競争会議に対し、理論上の、又は推定されるにすぎない弊害に対処しようとするのではなく（これはイノベーションを損なう過剰な規制となるおそれがあります）、有害であることが実証されていると認識されている行為類型に規制枠組み案をさらに集中させるため、証拠や過去の経験を精査することを勧告します。デジタルプラットフォームが日本の消費者の日常生活や日本企業にもたらす利益を考慮すると、介入は、意図しないマイナスの結果をもたらさないよう、慎重に計画され、徹底的に検討されたものでなければなりません。さらに、経済界全体への弊害（オンライン詐欺や不透明なデータ取り扱い実務など）は、プラットフォーム固有の規制よりも経済界全体の改革によってより良く対処できることを認めることが重要です。CCIA

は、デジタル市場競争会議が、消費者の利益、ビジネス上の機密性、プライバシー及びセキュリティ面を考慮し、データ制限やデータアクセスに対してバランスのとれた証拠に基づくアプローチを採用することを勧告します。

さらに、CCIAは、新しい規制を提案する前に、実際に新たな規制が必要であることを確認し正当化するために、デジタル市場競争会議と政策立案者が各方面の利害関係者と広範な協議を通じて証拠を収集することを勧告します。そのような必要性が特定された場合、新たなルールは、潜在的な弊害の影響に比例したものとすべきであり、また、そのような弊害が生じる蓋然性を考慮すべきです。新たな法制度の必要性を考慮する際に、最終報告で言及されている分野のいくつかは既に透明化法で対処されているということに留意すべきです。新たな枠組みは、採用されることとなった場合、適用を受ける企業に不当な負担を強いることを避け、競争を促進し、競争上の弊害や規制当局の野放しの自由裁量を予防しつつ、市場における継続的なイノベーションを可能にすべきです。

また、新制度の完全性は、適切な手続き上の保護及び審査メカニズムによっても担保されるべきです。特に、新たなルールの適用を受ける企業は、必要な行為、客観的に正当性がある行為、効率化のための行為、又はイノベーションと消費者福祉に資する行為について抗弁することが可能であるべきです。手続上、影響を受ける企業に法的影響を及ぼす決定については、裁判所による完全な実体審査を求めることが認められるべきです。最後に、ルールは日本の他の規制制度と整合的である必要があり、義務の重複は避けられるべきです。

II. 費用対効果分析の必要性

日本におけるデジタルプラットフォーム規制は社会と経済に大きな影響を及ぼす可能性があるため、デジタル市場競争会議及び日本政府が事前規制体制の策定をしようとする場合、関係するステークホルダーや市場プレイヤーと積極的に関わりを持つことが重要です。特にデジタル市場のダイナミックかつ革新的な性質や、サイバーセキュリティの脅威が増し、健全な事業活動を脅かす可能性のある、変化の激しい世界状況を考えると、プラットフォームに対する新たな規制を導入することにコストがかからないとは言えません。そのため、新たな体制の最終目標は、ユーザーのプライバシーとセキュリティを保護しつつ、競争とイノベーションを促進することであるべきです。

また、新たな規制は、規制提案の費用対効果を総合的に分析した上で初めて導入されるべきです。これには、既存の競争法、消費者保護法、データプライバシー法や透明化法の利用といった

現在利用できるツールで足りるか、あるいはこれらの既存の枠組みでカバーされない領域があるかどうかについての評価が含まれるべきです。透明化法第3条が、「デジタルプラットフォーム提供者が…自主的かつ積極的に行うことを基本とし、国の関与その他の規制を必要最小限のものとする」という「共同規制」の精神を採用していることは注目に値します。

新体制のコストがその便益を上回ることがないようにするため、そのルールは、明らかに競争促進的又は競争的に無害である行為や、消費者及び企業に先進的なセキュリティやプライバシー保護を提供するために必要な行為を認めるものである必要があります。ユーザーの安全、セキュリティ、品質及び機能等の正当な保護は認められ、価値を認められる必要があります。このような適切な保護措置がなければ、事前規制制度は、適法かつ競争促進的な行為類型を違法化し、これらのプラットフォームを利用する消費者や事業者を害する可能性があります。

III. プラットフォームに対するサードパーティとのデータ共有の義務付けに関する懸念

プラットフォームに対する、サードパーティとのデータ共有を義務付けるデジタル市場競争会議の提案は、競争やイノベーションへのインセンティブを低下させることとなります。資産をライバルと共有しなければならないことが予想されていると、イノベーションは妨げられます。これは、利益を共有しなければならないことを知っている資産所有者と、他の誰かが資産開発に成功すればそれへのアクセスが与えられることを知っている（それゆえに独自の資産を開発するインセンティブがなくなる）ライバルとの双方について言えることです。

最終報告は、不特定多数の他社がユーザーを追跡するリスクを強調した定型文を表示することをサードパーティ・デベロッパに対して義務付けている（…）ことは、サードパーティ・デベロッパを公平に取り扱っているとは言い難い状況と考えられる。（…）公平性の観点からは問題があると考えられる」ということ述べています。デジタル市場競争会議はこのリスクを軽視し過ぎているように思われます。

データ共有の強制は、ユーザーのプライバシーにリスクをもたらします。デジタルプラットフォームがデータをサードパーティと共有することを義務付けられれば、日本のユーザーは自分のデータをコントロールしにくくなるためです。最終報告では、このような提案にプライバシー保護のための管理体制を伴わせることを検討していますが、このような管理体制を確実にリバースエンジニアリングしようとしてもできないような強力なものとするのは、現在進行形の課題です。例えば、多くのプラットフォームは、データの使用、処理及びサードパーティへの移転の方法に関す

る黙示的又は明示的な同意に基づいてユーザーとやりとりしています。この場合、データを移転する前に全ての定期購入者から同意を得ることは非常に手間がかかり、多くの場合は単純に実行不可能です。また、企業の機密情報が公開され、共謀行為を助長するリスクがあります。最後に、非常に重要なこととして、強制的なデータ共有は、データ窃盗やデータの破損、不正なサイバー侵入、偽情報の拡散や人為的操作等、さらに深刻な被害をもたらす可能性があります。

さらに、CCIAは、デジタル市場競争会議は、最終報告が「事業者（すなわちデベロッパ）向けアンケート調査結果」だけでなく「消費向けアンケート調査結果」について同様に検討することを提言いたします。消費者のデータ共有の是非やプライバシーに配慮した選択肢について、消費者の意識と関与を看過することはできません。

データポータビリティは、消費者が異なる提供者のサービスへと安全に乗り替えることを可能にし、新しいサービスを試す機会を与え、自身のニーズに最適な提案を選択できるようにすることで、イノベーションと競争を促進することができます。実際のデータ共有が消費者の要請により行われるのであれば、ユーザーがサービス間でデータを移行するための共通の枠組みやオープンシステムを促進するための措置は、このようなデータポータビリティを実現するための最善の方法です。

IV. プラットフォームがユーザーデータを内部で共有する能力を制限することのリスク

サービスをまたいだデータ利用を制限又は禁止する厳格なルールは、そのようなデータ利用がもたらすメリットをユーザーが享受することを妨げる可能性があります。例えば、ユーザーにとって透明性があり、ユーザーがこれに同意しプロセスやデータ共有を管理することができるのであれば、製品をまたいだデータ共有によって会社はサービスごとに情報を個別に管理する必要がなくなり、複数の製品をまたいで適切に情報にアクセスしたり一元的に管理したりできるようになります。また、デバイス又は製品をまたいだデータ共有は、消費者のためにさらなるセキュリティ対策や不正検出手段をもたらします。サービスをまたいだデータの制限措置を導入することは、デジタルプラットフォームが日本市場、最終的には消費者に提供する価値に深刻な影響を与えるリスクを伴います。以前のコメントにおいて述べた通り、⁴CCIAは、デジタル市場競争会議が必要に応じて

⁴ See, e.g., Comments of the Computer & Communications Industry Association (CCIA) before the National Telecommunications and Information Administration (NTIA) of the United States Department of Commerce (May 23, 2022), https://ccianet.org/wp-content/uploads/2022/05/CCIA-NTIA-submission_May-23.pdf.

データポータビリティを奨励し、参入と拡大、マルチホーミング、スイッチングへの障壁などの「市場の競争可能性」問題への意識を高め、市場の参入と拡大への開放性を維持することを推奨します。

V. 「同等のアクセス」を認める義務及びその潜在的影響

最終報告は、垂直統合された参加者に対し、サードパーティに機能やサービスへの「同等のアクセス」を認める義務を課す規律を提案しています。これらの規律は競争を促進しようとするものかもしれませんが、実際には、追加のコンプライアンス負担や深刻なセキュリティ脅威を生み出すことによって、利用者に不利益を及ぼす可能性があります。重要なのは、これらの規律が製品開発やイノベーションを妨げるだけでなく、モバイル・エコシステムそのものに弊害をもたらす可能性があることです。アクセス義務の目的は、特定の市場参加者の自社優遇を防止することで「レベル・プレイング・フィールド」を実現すること、すなわち、特定の市場参加者が自社の顧客に提供しているものと同等の製品やサービスへのアクセスを他の市場参加者にも提供することを義務付けることかもしれませんが、その結果は意図したものとは異なるものになる可能性があります。さらに、OS 提供事業者には、アプリ開発者を含むモバイルエコシステムを害するのではなく、魅力的なものにしようというあらゆるインセンティブがあります。したがって、「平等なアクセス」ルールを課す十分な根拠はありません。

「同等のアクセス」の規律は、製品改良が市場に投入されるまでの時間と負担を大幅に増加させ、イノベーションを著しく遅らせることとなります。また、特定の市場参加者のみがサードパーティに対し、製品や機能への同等のアクセスを認めることを義務付けられた場合、業界全体が、ペースが最も遅い市場参加者に合わせて動かなければならなくなることを意味します。このような分析は、経済的、法的及び技術的側面を詳細に検討し、ケースバイケースで行う必要があります。そうでなければ、このような義務は、ユーザーの安全性を危険にさらし、サイバーセキュリティの脅威を生み出し、データプライバシーを侵害するか、或いはその他の方法でユーザーに害を与える可能性があります。したがって、この提案された規律は、市場参加者に実質的な利益をもたらすことではなく、実際には市場の技術革新の推進力を減速させることとなります。

VI. 自社優遇の見落とされたメリット

最終報告は、特定のオペレーティングシステム（「OS」）プロバイダが、すべてのアプリに独自のブラウザエンジンを使用することを義務付けることを禁止することを提案しています。最終報告及び公正取引委員会の「モバイル OS 等に関する実態調査報告書」⁵においては、この禁止措置の導入の必要性を裏付ける十分な立法事実が示されていないことに注意が必要です。さらに、当該措置の検索サービスへの適用の可能性について、追加的な適切な協議及び実質的な詳細情報を行うことが産業界の利益につながります。

デジタル市場競争会議の対応案は、自社優遇の競争促進的な特徴と、それが日本の消費者や事業者にもたらしうる利益を正しく認識していません。製品の連携や機能強化を取り入れることは、提供されるサービスの質を高め、消費者厚生に貢献することができます。競争上の弊害の現実の証拠がないにもかかわらず、自社優遇を全面的に禁止することは、日本のユーザーを正当な理由なしに不利な立場に置き、彼らから有用な情報や機会を奪うこととなります。さらに、プラットフォームがサードパーティのサービスを自社サービスと連携させることを強制される場合、重大なセキュリティ上の問題が発生する可能性があり、最終的には消費者や事業者にさらなる弊害をもたらす可能性があります。

CCIA は、デジタル市場競争会議に対し、十分な立法事実と弊害の証拠が提示され、特定された弊害が当該行為の競争促進的な特徴をもたらす利点を上回るまで、自社優遇を禁止することを避けるよう強く求めます。この問題がさらに検討されるのであれば、日本の消費者や事業者、そして日本のイノベーションの原動力が損なわれないようにするために、様々な利害関係者と協議する必要があります。

VII. アンチステアリング措置の潜在的リスク

デジタル市場競争会議は、デジタルプラットフォームに対し、アプリ内購入においてサードパーティの支払いオプションへの「リンクアウト」を認める義務を導入することを提案しています。CCIA は、デジタル市場競争会議に対し、この提案が日本の消費者と事業者の双方にもたらす可能性のある悪影響を評価するよう推奨します。

⁵ モバイル OS 等に関する実態調査報告書（2023年2月9日）、公正取引委員会、<https://www.jftc.go.jp/houdou/pressrelease/2023/feb/230209mobileos.html>

アプリマーケットの運営者は、モバイルアプリマーケットを維持するために発生するコストをどのように回収できるかが不明確な場合、運営意欲を削がれることとなります。リンクアウトを許容すると、デベロッパーはアプリストアのサービス料の支払いを回避できる可能性があり、アプリストア提供者がイノベーションを強化・導入する経済的インセンティブが低下する⁶。

さらに、このような義務は、アプリストアが安全なアプリエコシステムを維持し発展させるために捧げる投資に対する正当な対価を受け取る妨げとなりえます。リンクアウトを認めることによって、デベロッパーがアプリストアのサービス手数料の支払いを回避することを可能にする可能性があり、ひいては、アプリストアのプロバイダがイノベーションの強化及び導入を行う経済的インセンティブを阻害する可能性があります。その結果として起こるイノベーションの減少は、デベロッパーとユーザーの両方の不利益につながります。

したがって、CCIAはデジタル市場競争会議に対し、この義務のメリットを再検討し、消費者と事業者に伴う潜在的リスクと突き合わせるよう強く求めます。

VIII. 新しいルールの対象範囲が特定のデジタルプラットフォームに設定される可能性に関する懸念

CCIAは、デジタル市場競争会議が恣意的に特定のデジタルプラットフォームを新しいルールの対象範囲に設定することを避けるよう奨励します。デジタルプラットフォームを規制する新たなルールは、同様の立場にある関連サービスのサプライヤにも適用されなければなりません。この規制上の平等は、客観的な基準や閾値を設けることによって実現されるべきです。さらに、差別的な取り扱いを未然に回避するために、新たなルールは、全てのデバイスにまたがって関連サービスを網羅すべきであり、モバイルデバイスに限定すべきではありません。さらに、新たなルールの対象となる可能性のある企業は、日系企業と非日系企業の両方を含むべきです。

さらに、特定の企業のみ新しいルールが適用されることは、国際貿易に関するコミットメントに対する懸念や抵触を引き起こす可能性があります。米国通商代表部の外国貿易障壁報告は、日本企業が重要な参加者である産業部門において、日本におけるデジタルプラットフォーム規制が

⁶ Comments of the Computer & Communications Industry Association regarding Foreign Trade Barriers to U.S. exports for 2022 reporting (October 26, 2021), <https://ccianet.org/wp-content/uploads/2021/10/CCIA-Comments-2022-National-Trade-Estimate-Reporting.pdf>.

米国企業を不当に標的とし、米国の日本への投資と商取引を不当に妨げている可能性があるとの懸念を示しています⁷。したがって、CCIAは、中立的かつ透明であり、適切な範囲に抑えられた規制プロセスの重要性を強調します。また、そのようなプロセスは、複数のステークホルダーが関与するものであるべきです。

IX. 知的財産を保護する重要性及び国際協定の遵守

最終報告は、モバイルOSの特定の提供事業者に対し、モバイルOSやその他の機能へのアクセスをサードパーティに付与するよう義務付けるべきであると提案しています。最終報告は、このようなアクセスを無償で付与することを義務付けることも検討しています。モバイルOSやその他の機能は、特許権、実用新案権、意匠権、著作権及び営業秘密などの知的財産権（以下、「IPR」）によって保護されていることが多いため、モバイルOSやその他の機能へのアクセスを、場合によっては無償で義務付けることは、IPRに関する問題を引き起こすことになります。

IPRの保護は、イノベーション創造の基盤です。事業者にとっても、オープン・クローズ戦略など知的財産の戦略的活用は、事業戦略の根幹をなしています。こういったビジネスの実態がある中、規制介入により、知的財産制度を歪め、その予見可能性を低下させることは、事業者のイノベーションに向けた取り組みを著しく阻害し得ます。例えば、標準必須特許も標準規格で規定された機能を満たす上で必ず使用せざるを得ない特許のみに限定されていることを踏まえれば、規制当局が（システムやデータを含む）IPRの行使の制限を検討するにあたっては、厳格な基準（当該知的財産がなければ市場に参入することができないことを想定した）を用いて慎重に検討を行う必要があります。特に、著作権と営業秘密の保護に関しては、複数の者が個別にお互いの著作権と営業秘密を利用することなく開発することが可能であることを踏まえれば、政府が事業者に対して著作権や営業秘密の共有を強制する必要性はより低くなります。

IPRに対して第一義的責任を負う省庁が、対象分野の専門家などからのヒアリングを通じて、この規制を精査したことを示す証拠もなく、IPRに制限を課すことは、TRIPS協定に違反しているリスクがあります。したがって、CCIAは日本政府に対し、改革案が国際的な協定や条約を順守したものであるよう確保することを要請します。

⁷ 2023 National Trade Estimate Report on Foreign Trade Barriers, United States Trade Representative, <https://ustr.gov/sites/default/files/2023-03/2023%20NTE%20Report.pdf>.



X. デジタル市場競争会議は 国際的な規制提案に依拠するにあたっては慎重であるべきです

デジタル改革は様々な法域において検討されています。ただし、最近導入されたいくつかの事前規制の枠組みの結果はまだ得られていないか、又は具体的な実施はこれからです。国際的な提案を研究し、理解することが有益であることは明らかですが、CCIA はこれらの改革の文脈がしばしば失われていることを懸念しています。例えば、いくつかの改革案は、特定の政治的ダイナミックスの結果であり、デジタル固有の改革の影響に関しては懸念が高まっています。また、他の国際的な改革も実施されようとしています。これらの改革が実施されれば、さらなる問題や課題が生じることになります。

このため、CCIA はデジタル市場競争会議に対し、国際的な規制提案 がどの程度機能しているかや、当該改革が消費者やイノベーションに害を与えているかどうかを判断する時間をまず確保することなく、性急に当該提案に依拠することを避けるよう求めます。デジタル市場競争会議及び政府の役割は、日本の競争体制が目的に適合し、国内経済を支え、イノベーションを促進し、消費者に利益をもたらすことを確保することです。

XI. デジタル市場競争会議は、事前規制ルールを制定する前に、ステークホルダーと継続的に協議するべきです

CCIA は、デジタル市場競争会議が最終報告の作成中にステークホルダーと協議を行ったことを歓迎するとともに、日本の消費者及び事業者の双方の利益となるような、特定された問題に対する最も実質的な解決策を見出すために、この対話を継続するよう求めます。新たなルールの潜在的な影響の規模を考えると、対象分野の専門家、消費者及び事業者を含む様々なステークホルダーにデジタル市場競争会議及び日本政府と見解を共有するための有意義な機会が 継続して与えられるべきです。当該対話は透明性をもって行われ、ステークホルダーが提案に関する懸念や承認を表明する機会を与えられることが重要です。

*

*

*

*



CCIA は、デジタル市場競争会議がこれらの極めて重要な問題について意見を募ってくださったことに感謝を申し上げます。CCIA は、デジタル市場競争会議が必要とする追加情報がありましたら、提供することが可能です。

特に、モバイル・エコシステムの各レイヤーにおいて、フェアな競争環境が確立していることの重要度は高いと考える。フェアな競争環境が成立し、各レイヤーにおけるプレイヤー同士が適度な緊張関係を持つことで、その競争環境によってもたらされる市場原理が働き、各レイヤーにおいて適正で健全な環境が保たれ、結果として各レイヤー内の各ステークホルダーが展開するサービスのイノベーションにもつながる。

規制による競争環境の構築という手段は、OS 提供者と比べ取引上の地位が大きく劣るアプリ事業者が個々に問題点を指摘・解決していくというアプローチよりもより実現性が高いと考える。

(該当するページ:P.32、33「3-2. 実効性確保措置等」)

1. 「(オ)代理人又は管理者」について。規制対象事業者と執行機関の緊密なコミュニケーションは必要であり、必要な業務を管理するものが国外に住所がある場合において、代理人を国内に設置するという案にとどまらず、執行機関が、直接、外国にある規制対象事業者に対して執行可能とすることでより実効性を高めることも検討すべき。

(該当するページ:P50、1. II. 各論 - 1. OS やブラウザ等の仕様変更等 - 1-1. OS、ブラウザのアップデート、仕様変更、ルール変更への対応)

1. 合理的な準備期間を確保した上での情報開示義務と、同義務に違反した場合の制裁の両方について明記いただくことは、デベロッパ等において、準備期間を確保した上で対応を行うことが可能となり、ユーザー利益にも資するもの。立法・共同規制の枠組みの導入を実現していただきたい。

(該当するページ:P.58、59「1-3. 検索における自社に優位な技術の標準化(その他主要なパラメータ等の変更)」)

1. 「(ア)事実関係」及び「(イ)競争上の評価」について。
AMP の適応については、そのフォーマットのリリース時において、対応が必要となっ

た事業者においては、記載の他にも様々な問題点があった。例えば、AMP が展開するコンテンツのドメインは、当初は Google 社が指定するドメインであり、結果的に自社ドメインが 1stParty にならず、当該 AMP サイトにおける広告のターゲティングの制度に課題があり、結果的にサイトの収益に影響が出ることも存在していた。このように、一つの機能であっても、その変更が結果的に収益に直結するようなケースも事実存在しており、影響を考慮されつくさない場合におけるマイナスインプクトは多大なものとなることがある。

(該当するページ:P.80、82、84「2-1. 決済・課金システムの利用義務付け」)

1. 「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、当該アプリストアを利用するデベロッパに対し、自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止すべきである。」という点について、他の決済手段との競争環境が生じ、手数料について高どまっている現状の改善が期待され賛成する。

この競争は、手数料水準のみならずデベロッパとの情報共有についても外部決済との間で競争が生じ、既存のアプリストア提供者の改善策が講じられることが期待される。この観点からも賛成する。

また、これらの義務が実効性を持ったものにする工夫を積極的に行うべきと考える。特に、実効性を持たせるために、「プラットフォーム事業者の提供する決済・課金システム以外の決済・課金システムを利用できるようにしなければならない」、「プラットフォーム事業者の提供する決済・課金システム以外による決済・課金システムの利用を妨げてはならない」、「デベロッパがプラットフォーム事業者の提供する決済・課金システムを利用しないことを許容しなければならない」といった規制の運用について詳細に定めることについて、賛成する。

海外において、外部決済を用いた際に別名目で手数料を課されたという事例もあり、決済・課金自体について規制を導入するとともに、手数料の水準に競争圧力を働かせ手数料自体に対する規制ではなく競争を通じて手数料水準を適正化するためにも、後段で検討されるサードパーティーの提供するアプリストアの参入を促す方向性に賛成する(安全・セキュリティとの両立については別途論じる)。

(該当するページ:P.89、90「2-2. アプリ内における他の課金システム等の情報提供、誘導等の制限」)

1. 「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対し、デベロッパが、当該アプリストア上で獲得したユーザーに対して、異なる購入条件であることを含んだ情報提供や取引の申し入れ(アウトラックを含め、アプリ内で行うことを含む)を行うことを無償で認容することを義務付けるべきである。」という点について、賛成する。アウトラックを限定的に制限することでユーザーのシームレスな体験や選択の自由を損なわせている状況がある。安全・セキュリティの観点と最適なバランスで運用されているのか疑いが強い。アプリストア提供者による制限を緩やかにしたり、制限に詳細な説明を求めることでユーザーのニーズに合った取引条件、取引手段をユーザーが選択できるようにすべき。

(ア) 特に、「App とリンクに関する要件」に記載されている諸条件は非常に厳しく、要件に沿って実装するとユーザー体験を毀損せざるを得ないケースが多く存在する。このような制約が撤廃されることはユーザー利益の観点から必要。

2. 本評価中に直接の言及はないが、アプリストアの自社決済・課金システムと、外部決済の併存が認められていないことについては、外部決済の利用について試験的に確認して最適なユーザー体験を実現することができないといったデベロッパがユーザー利益を実現していく上で不利益となっている状況がある。この、ユーザーに最適な体験を提供するという観点からも併存を認めることが望ましく、評価への追記や、立法検討における考慮要素としていただきたい。

(該当するページ:P.91、101、103「2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備(アプリ代替流通経路の容認)」)

1. 「一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律を導入すべきである。」という点について、賛成する。

まず、Web 上から無制限にアプリをダウンロードできるいわゆるサイドローディングと信頼ある代替アプリストアを明確に分けて議論すべきであり、競争評価上もこれらが区分して評価されたことを前向きに理解する。

その上で、セキュリティやプライバシーの確保が既存のアプリストアを提供する一部の事業者にしかなれないという前提に立って選択肢を狭めるのではなく、安全やセキュリティを十分確保できる適切なアプリストア提供者が現れるよう、基準の明確化

等といった参入促進の議論・調整により、アプリストアに適切な競争圧力を生じることがを期待する。

本評価で分析しているとおりのアプリの流通経路に競争圧力が働いていないことに寄る弊害は明確に存在している。本文 100 ページに記載された Microsoft の Microsoft Store の事例のように、オープンなアプローチを取りつつセキュリティを犠牲にしない取り組みは可能である。これらのことを考慮すると、適正なアプリ代替流通経路の存在を認めるべきであることは自明であり、このことを実効性を持たせるために義務付ける規律を導入することに賛成する。

(該当するページ:P.142「4-1. プリインストール、デフォルト設定」)

1. 「(c)選択画面の実効性確保」における「特に、選択画面に表示されるサービスの数、順序や有償の可否等については、ステークホルダーの意見を十分に反映させる必要があり、不十分な場合には、当該義務を遵守したことにはならない。」という点は重要であると考えます。アプリケーションレイヤーでのユーザーによる選択の自由を真に確保する必要があり、恣意性を持ったインターフェイスによってそれらが妨げられてはならないと考えます。

(該当するページ:P.148「5-1. 取得データの利活用」)

1. 「(ア)事実関係」において、「ユーザーによる購入、閲覧、レビュー投稿、ダウンロードなどの情報を取得している。これらの情報を自社のアプリ開発やアプリストア上での検索結果の表示順位へ利用していない。」とある点につき、アプリのダウンロード数によって検索結果の表示順位が変わっているように見える事象が一般的に存在しているように見える。アプリストア提供者の外部からはこのように見えることも多いという認識も踏まえて事実確認や立法の検討を進めていただきたい。

(該当するページ:P.157、158「5-1. 取得データの利活用」)

1. 「このため、一定規模以上の OS を提供する事業者、一定規模以上のアプリストアを提供する事業者、一定規模以上のブラウザを提供する事業者に対し、当該 OS、ブラウザ、アプリストアをサードパーティがサービス提供に利用した際に得られた公に入手できない当該サービスに関するデータを、当該サードパーティと競合するサ

ービスの提供において使用することを禁止する規律を導入すべきである。」という点について、賛成する。

この規律を実効性あるものとするべき工夫は必要であるが、適正な競争環境を成立させるためには重要な条件。ブラウザや OS を通じて得た情報がアプリレイヤーでの競争に有利に働くといったことが生じず、一つのレイヤーのなかでは同等の条件の元で競争が行われることが求められるものである。

(該当するページ:P.159、160「5-1. 取得データの利活用」)

1. 「取得及び利用されるデータの内容及びその取得又は使用に関する条件並びにデータ利用の管理体制に関して、開示の規定については、モバイルに限定せず、PC 其他向けのブラウザも含めて適用すべきである。」及び「サードパーティへのデータ共有に関する開示の規定については、モバイルに限定せず、PC 其他向けを含めたブラウザに適用すべきである。」という点について、賛成する。モバイルと PC がシームレスに連動するようなレイヤーに置いては、関連する規定の範囲をモバイルに限定する合理的な根拠はない。

(該当するページ:P.164「5-3. エンドユーザーによるデータポータビリティの確保」)

1. 「一定規模以上の OS を提供する事業者、一定規模以上のアプリストアを提供する事業者、一定規模以上のブラウザを提供する事業者に対し、…、無償で、当該データの効果的なポータビリティを可能にするため、効果的なポータビリティの実施を促進するための無償のツール及び当該データに対する継続的かつリアルタイムでのアクセスを提供することを義務付けるべきである。」という点について、賛成する。

特に、際限のないデータポータビリティではなく、対象を事業者による一定規模以上のサービスに限定したデータポータビリティについては、実現性および実際利用したいというニーズも具体的に想定でき、このような義務付けには賛成する。

(該当するページ:P.167「5-4. ソーシャル・ログイン(「SigninwithApple」)」)

1. 「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対し、自社の ID サービスの使用、オファー、相互運用を、当該アプリストアを利用するデベロッパに義務付けることを

禁止すべきである。」という点について、賛成する。

どのソーシャルログインを選択するかは、ユーザーの自由な意思に寄るべきで、ユーザーの選択の自由度を妨げるような特定のソーシャルログインの利用強制は禁止すべき。また、SIWA の強制により、追加の開発コスト負担が生じているところ、強制を禁止することによりこの負担を削減してユーザーのためより優先すべき事項に投資できる。このユーザー利益向上に資するという観点からも強制を禁止する義務に賛成する。

(該当するページ:P.171「6-1. OS 等の機能へのアプリに対するアクセス制限 (MiniApp)」)

1. 「現行の透明化法の運用によって対処し得る問題であると考えられることから、まずは、透明化に基づき、GL の明確化、公平なアプリ審査、問い合わせへの適切な対応を求めることによって対処すべきである。」という点について、実際の透明化法の実効性のある運用を促すべきと考える。その手段として、「アプリストアのビジネスユーザーへの利用条件等を公正、合理的かつ非差別的なものとする義務によって対応する。」という点について、賛成する。

ガイドラインの内容が不明確なことによって、結果的にプラットフォーマーに寄る審査の判断にブレや納得感が出ない状況というのは、今回検討される事前規制、共同規制を組み合わせた制度によっても牽制をしていくべきものとする。

(該当するページ:P.172「6-2. UltraWideBand(超広帯域無線)へのアクセス制限」)

1. 「一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、OS 等の機能について、自社に認められているものと同等の機能との相互運用性やそのためのアクセスを、サードパーティに対して認めることを義務付けるべきである。」という点について、賛成する。

別レイヤー（ハードウェアレイヤー）で実装されたものが、他レイヤーにおいて公平な競争の妨げとなるようなことがあってはならないと考える。

（該当するページ:P.176「6-3. NFC(近距離無線通信)へのアクセス制限」）

1. 「本件については、「6-2. UltraWideBand（超広帯域無線）へのアクセス制限」の「(ウ) 対応の方向性」で述べている、OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応すべきである。」という点について、賛成する。

特に、多様な決済手段をユーザーに自由に選択してもらうことを妨げるような環境はあってはならないものとする。

（該当するページ:P.184「6-5. ボイスアシスタントにおけるアクセス制限」）

1. 「本件は、スマートフォンの機能へのアクセスに関する問題であることから、「6-2. UltraWideBand（超広帯域無線）へのアクセス制限」の「(ウ) 対応の方向性」で述べている、OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応すべきである。」という点について、賛成する。

（該当するページ:P.189「7-1. 注視スキーム」）

1. 「潜在的な弊害を関係当局が認識し、迅速に対応できるようにするためには、まず、情報収集体制の構築が重要である。」という点について、賛成する。ただし、情報収集やその体制構築自体を目的とするのではなく、問題が顕在化、または深刻化した際に迅速な是正対応がとられることを目的として、最適なあり方を具体化していただきたい。

以上

要約

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」（以下「最終報告」という。）は、「2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）を提案するところ、かかる提案は App Store の審査を経ないアプリが iPhone にダウンロードされることを許容することにつながるものである。

また、最終報告は「3-1. WebKit の利用義務付けとウェブ・アプリへの消極的な対応」、「3-2. OS 等の機能のブラウザに対するアクセス制限」、「6-1. OS 等の機能へのアプリに対するアクセス制限（MiniApp）」、「6-2. UltraWideBand（超広帯域無線）へのアクセス制限」及び「6-3. NFC（近距離無線通信）へのアクセス制限」等について提案しているところ、これらは iPhone の各種技術へのサードパーティによる広範なアクセスを許容することにつながるものである。

いずれの場合も、iPhone が iOS を中心に重層的に実現しているセキュリティを大きく後退させるものであり、ユーザーを深刻なセキュリティリスクにさらす結果になるものであるから、このような提案に対しては反対である。

意見書

最終報告は、デジタル市場における競争環境に関する構造的な課題を把握するため、モバイル・エコシステムにおけるレイヤー構造が競争環境にどのような影響を与えているのかについて、競争評価を行おうとするものである。

デジタル市場は、現在、グローバルに展開され、急速に拡大しているが、その過程でサイバー空間と実空間の一体化が進展する結果、サイバー攻撃により実空間を含めて深刻な被害が生じる可能性が指数関数的に拡大している。そのため、競争環境に関する構造的な課題を把握するに当たって、サイバーセキュリティ上の問題を無視することはできない。

本意見書では、デジタル市場における競争環境について正しい前提理解に立って議論いただくため、実際のサイバーインシデントについて多数の対応実績を有する法律事務所の立場から、主として最終報告に記載された各提案におけるサイバーセキュリティ上の懸念点について、意見を述べる。

1. サイバーセキュリティの確保の重要性等

(1) サイバーセキュリティの確保の重要性

サイバーセキュリティは、電磁的方式により記録され、又は発信され、伝送され、若しくは受信される情報の漏えい、滅失又は毀損の防止その他の当該情報の安全管理のために必要な措置並びに情報システム及び情報通信ネットワークの安全性及び信頼性の確保のために必要な措置が講じられ、その状態が適切に維持管理されていることを指す（サイバーセキュリティ基本法（以下「基本法」という。）第2条参照）。

基本法は、重要社会基盤事業者やすべての事業者等の様々な主体に対し、サイバーセキュリティの確保と、国等が実施するサイバーセキュリティに関する施策に協力するよう努めるべきことを規定している（基本法第6条ないし第8条）。

また、サイバーセキュリティ戦略本部は、2022年6月17日、基本法第14条及び第26条第1項第5号に基づき、「重要インフラのサイバーセキュリティに係る行動計画」（以下単に「行動計画」という。）を策定した。この行動計画においては、国民生活や社会経済活動に重要な影響を及ぼすことなく、重要インフラサービスの安全かつ持続的な提供を実現するという重要インフラ防護の目的との関係で、サイバーセキュリティの確保の重要性が確認されている。

そして、最終報告は、これらと軌を一にして、モバイル・エコシステムにおけるサイバーセキュリティの確保の重要性を確認している。すなわち、最終報告は、「本最終報告は、スマートフォンが多くの人々にとって不可欠なものとなる中で、そこで形成されるモバイル・エコシステムについて、セキュリティやプライバシーを確保しつつ、公平、公正な競争環境を実現することにより、多様な主体によるイノベーションが活性化して、様々なサービスが

生み出されること、ユーザーがそれによって生まれる多様なサービスを選択でき、その恩恵を受けることを目指すものである。」（2頁）、「また、スマートフォンが多くの人々にとって不可欠なものとなっており、また、機微なものも含めた様々な情報を取扱うものであることから、モバイル・エコシステムにおいてセキュリティ、プライバシーの確保が図られることは極めて重要である。このため、上記のような検討を行っていくに当たっては、競争政策上の対応がセキュリティ、プライバシーに与える影響について十分に配慮する必要がある。」（26頁）などと記載している。このような最終報告の記載には全く異論はない。

（2）正当化事由の考え方等

最終報告は、規制対象事業者による競争への悪影響が生じ得る行為にはサイバーセキュリティの確保等の理由によって講じられる措置が含まれる場合があることを想定した上で、そのような措置は、たとえ競争に悪影響を及ぼし得るとしても、一定の場合には正当なものとして当該措置を講じることが認められるべきである旨記載している。この点、独占禁止法は公正かつ自由な競争を促進することなどを目的としているところ、独占禁止法が禁止する行為要件に該当する行為であっても、何らかの「正当化理由」により独占禁止法上の違法性が否定されることがある。この「正当化理由」という用語は、実務上、多義的に用いられているが、「正当化理由」により独占禁止法上の違法性が否定されるかどうかの判断に当たっては、問題となる行為について、目的の正当性や、当該目的との関係で手段の正当性（相当性）が認められるかどうか等の事情が考慮されることが多い。最終報告の上記記載は、このような独占禁止法における正当化事由の考え方と軌を一にしており、異論はない。

ただし、最終報告は、このような正当化事由について、いくつかの観点に配慮した制度設計を行うことが考えられると記載しているが、そのうち「(3) 正当化事由の有無の説明責任」に関しては、規制対象事業者の説明責任を尽くさせるとしても、規制当局はその説明内容を十分に尊重すべきであることを申し述べなければならない。すなわち、最終報告は、「正当化事由に該当するかどうかを判断するために必要な情報は、一般に、規制対象事業者の側に偏在していることが多いと考えられること、また、その判断に高度に技術的な知識が必要な場合が多いと考えられる。このため、事実の把握及び争点の明確化を早期に行うためには、規制対象事業者から、正当化事由の根拠となる事実に関して、必要に応じて及び一定のタイミングで、説明を受けられる規制枠組みとすべきである。」（31頁）と記載しているが、まさに「その判断に高度に技術的な知識が必要な場合が多い」からこそ、その知識に精通している規制対象事業者や専門家の説明内容を十分に尊重すべきであり、さもなくば、サイバーセキュリティの確保ができず、スマホのユーザーなど多くの国民に深刻な被害が生じる可能性が高まることになる。

以下、上記のとおり、サイバーセキュリティの確保に十分に配慮し、規制対象事業者や専門家の説明内容を十分に尊重すべきであることを前提として、最終報告の各論についても意見を申し述べる。

2. 「2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）」について

(1) アプリ代替流通経路を容認した場合の脅威の深刻さの検討が不十分であること

最終報告は、「スマートフォンにおける情報セキュリティ分野の専門家の意見を聴取しつつ、スマホアプリによる脅威の例や、アプリ代替流通経路の類型ごとのリスク評価に関する検討結果を、表 2-3-1、表 2-3-2のとおりまとめた」（94 頁）として、アプリ代替流通経路の可否を検討するにあたってのスマホアプリの脅威について触れているが、以下のとおり脅威の深刻さに係る具体的な検討及び攻撃者側の背景事情の分析を欠いており、脅威の深刻さに関する検討が不十分であることが懸念される。

なお、サイバーセキュリティはハードウェア、OS レベル、アプリケーションのレベルによってそれぞれ実現すべき重層的なものであり、かつ、OS の構造上の相違、脅威による被侵害利益の性質、攻撃者側の背景事情など多角的に検討が必要な性質のものである。そのため、セキュリティ及び脅威の評価にあたっては、多角的に専門家の意見を聴取のうえ慎重に検討すべきことを付言する。

ア 保護法的観点からみた脅威の深刻さ

最終報告は、「アプリ代替流通経路に関する脅威とリスクに関する整理」（94 頁）、「セキュリティ、プライバシー確保の観点及び方法」（95 頁）と記載し、スマホアプリによる脅威について「他のアプリやストレージへの攻撃」、「ユーザーの許可を前提とした情報窃取、無意味なリソース負荷」、「犯罪ほう助（マッチングアプリの 18 歳未満利用禁止等）」、「アプリストア自体偽物等」、「未知のぜい弱性等を利用した攻撃」と 5 つに大別する（95 頁）。

しかしながら、この大別以外にスマホアプリによる脅威が顕在化した場合の具体的な被害についての検討は記載されていない。

想定される被害が軽微であればセキュリティの重要性は相対的に低くなる一方で、想定される被害が深刻な場合にはセキュリティの重要性は相対的に高まる。そのため、セキュリティ・プライバシーへの影響を議論するうえでは、スマホアプリによる脅威が顕在化した場合の具体的な被害の検討が不可欠といえる。

そこで、被侵害利益の観点からスマホアプリによる脅威に起因する被害について具体的に検討すると、以下のものが想定される。

(ア) 個人に関する被侵害利益

例えば、個人利用のスマホ内には、メッセージ、メール、検索履歴といった個人的な情報

が保存されている。これらスマホ内の情報については、裁判例上¹ ²、憲法が保障するプライバシー権の対象とされている。このスマホに不正アプリがダウンロードされると、メッセージやメール内容が閲覧されたり通話内容が盗聴される。その結果、プライバシー権が侵害されることになる。

また、スマホ内には位置情報が保存される場所、不正アプリにより位置情報が取得されてストーカー行為等に悪用されると、プライバシー権侵害に留まらず、生命、身体の安全が脅かされることとなる。

さらに、スマホ内には OS 上の決済機能であったり、オンライン送金を可能とする決済・銀行アプリが保存されているところ、不正アプリによりこれらの機能が悪用されると経済的損失が生じることとなる。

これらの点について、IPA が公表する「情報セキュリティ 10 大脅威」では、「不正アプリによるスマートフォン利用者への被害」が 2019 年 3 位、2020 年 6 位、2021 年 9 位、2022 年 7 位、2023 年 6 位と毎年ランクインしており実際の発生件数が多いことが分かる。また、その被害内容として「不正アプリをスマートフォンにインストールしてしまうと、スマートフォンに保存されている連絡先や通話記録、位置情報等の情報を窃取される。認証情報を窃取されるとキャリア決済等を不正に使用され、金銭的被害を受けるおそれがある。」³と摘示されており、上記のプライバシー権侵害や経済的損失が実際に発生していることが分かる。

実際に、プライバシー権侵害が問題となった事案として FORCEDENTRY と名付けられたぜい弱性 (CVE-2021-30860) を悪用したスパイウェア Pegasus を挙げる事ができる⁴

¹ 東京高判平成 31 年 1 月 15 日東高刑 70 卷 1 頁では、検索履歴等を他人に知られたいという期待が憲法の保障するプライバシーの権利に含まれることや、被告人が使用するスマホと同一の Google アカウントと紐づけられていたタブレット端末を使用して、捜査機関が、約 9 か月分のインターネットの検索履歴を閲覧して写真を撮る行為は、「合理的に推知される被告人の意思に反してその私的領域の相当深い部分に広範囲に侵入するものであるから、個人の意思を制圧して憲法の保障する重要な法的利益であるプライバシーの権利を侵害するものとして、刑訴法上、特別の根拠規定がなければ許容されない強制処分に当たるといふべきである」と判示している。

² 東京地判平成 28 年 3 月 28 日 Westlaw2016WLJPCA03288003 は、本人に無断で携帯電話内のデータを閲覧しその一部を消去する行為につき、プライバシー権侵害を認めている。

³ https://www.ipa.go.jp/security/10threats/ps6vr70000009r2f-att/kaisetsu_2023.pdf

⁴ Kevin Watkins 「Pegasus Spyware Takes Flight Again 」(2021 年 9 月 23 日)
<https://symantec-enterprise-blogs.security.com/blogs/threat-intelligence/pegasus-forcedentry-protection>

5. Pegasus に感染した iPhone は、外部からメッセージの読み取り、通話の追跡、デバイスの位置情報の追跡、パスワードの収集、標的デバイスのマイクとカメラへのアクセスをユーザーに無断で行うことが可能となる。Pegasus は、イスラエルのサイバー武器製作会社 NSO Group が開発したものとされており、活動家やジャーナリスト等の監視に用いられていた可能性があることが指摘されている^{6 7}。

また、経済的損失が問題となる事例として、Android 向けアプリ「SpyNote」の感染増加が報じられている⁸。「SpyNote」は、SMS メッセージを起点としてユーザーに不正アプリをスマホ端末にインストールさせて、当該端末から認証情報などを収集して不正送金を試みるものである。

(イ) 企業に関する被侵害利益

業務用として日常的にスマホが利用されている。そのスマホ内のメール、メッセージ、電子ファイルには、取引先企業及び自社に関する機密情報が含まれる。

この業務用スマホに不正アプリがダウンロードされ、メッセージやメール内容が閲覧されたり通話内容が盗聴されたりすると機密情報の漏えいにつながる。その結果、取引先との関係では、機密保持義務違反に基づく損害賠償責任が生じたり、信用力が低下するといった影響が想定される。また、自社として多額の投資をして開発した製品や技術に関する機密情報が窃取されて競合先がそれを入手した場合には競争力の低下という被害につながりかねない。

実際に、2018 年 3 月 22 日付米国通商代表部 (Office of the United States Trade

⁵ MITRE Corporation 「CVE-2021-30860」 (2021 年 8 月 24 日)

<https://nvd.nist.gov/vuln/detail/CVE-2021-30860>

⁶ Bill Marczak, John Scott-Railton, Bahr Abdul Razzak, Noura Al-Jizawi, Siena Anstis, Kristin Berdan, and Ron Deibert 「FORCEDENTRY NSO Group iMessage Zero-Click Exploit Captured in the Wild」 (2021 年 9 月 13 日)

<https://citizenlab.ca/2021/09/forcedentry-nso-group-imessage-zero-click-exploit-captured-in-the-wild/>

⁷ その他、CISA においては、既に悪用が確認された脆弱性のうち、米国全体に重大なリスクをもたらすと評価されたものにつき、「Known Exploited Vulnerabilities Catalog(既知の悪用された脆弱性カタログ)」として管理しているが(<https://www.cisa.gov/known-exploited-vulnerabilities-catalog>)、同カタログ中には、iOS を含む Apple 社製品に関する脆弱性が複数記載されており、Apple 社の現時点のセキュリティ体制ですら、万全でないことを示している。

⁸Clefy labs 「SpyNote continues to attack financial institutions」 (2023 年 7 月 31 日)

<https://news.mynavi.jp/techplus/article/20230803-2740955/>

Representative, USTR) の報告書⁹では、中国企業が経済的競争力を上げるためにハッカー集団を雇って米国企業からサイバー攻撃により機密情報を入手していた事例が数多く紹介されている。その中では、技術上の機密情報、取引交渉における機密情報のほか、経済競争や訴訟において米国企業に不利になる企業内部のコミュニケーションの情報までが含まれていたと報告されている。

また、いわゆるハッカー集団が産業スパイとして国家から依頼を受けて活動している事例も確認されており¹⁰、国家の支援を受けたハッカー集団が企業情報を窃取するためにスマホを対象としたキャンペーンを展開することは容易に想定される。

(ウ) 安全保障に関する被侵害利益

政治家や政府高官のスマホに不正アプリがダウンロードされ、メール、メッセージ、位置情報が漏えいすると安全保障上の機密情報の漏えいにつながりかねない。

実際に、2022年、スペインの首相及び国防相のスマホが上記の Pegasus により長期間ハッキングされていたことが報じられている¹¹。

また、中国のハッカー集団が米国国務省のメールアカウントを攻撃したことが報じられており¹²、安全保障上の機密情報がサイバー攻撃の対象となっていることが伺われる。

イ 攻撃者側の背景事情

スマホに対するサイバー攻撃は、一般的に iOS やアプリのぜい弱性を悪用する形で行われる。ぜい弱性を発見したり発見したぜい弱性を悪用するには高度な技術力が必要となる。

ところが、いわゆるダークウェブ上¹³においては、サイバー攻撃のためのノウハウ、ぜい

⁹米国通商代表部 (Office of the United States Trade Representative, USTR) ”FINDINGS OF THE INVESTIGATION INTO CHINA’S ACTS, POLICIES, AND PRACTICES RELATED TO TECHNOLOGY TRANSFER, INTELLECTUAL PROPERTY, AND INNOVATION UNDER SECTION 301 OF THE TRADE ACT OF 1974” (2018年3月22日)

<https://ustr.gov/sites/default/files/Section%20301%20FINAL.PDF>

¹⁰ 日本経済新聞「サイバー集団が産業スパイに 被害37社、『国の依頼』も」(2022年10月5日)

<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC17CVX0X10C22A8000000/>

¹¹ 日本経済新聞「[FT]スペイン首相らスパイウェア被害、情報局長官更迭」(2022年5月11日)

<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOCB112PD0R10C22A5000000/>

¹² 日本経済新聞「中国ハッカー、米大使らのメール標的 情報流出か」(2023年7月21日) <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOCB210Q60R20C23A7000000/>

¹³ 匿名通信ソフトウェアを経由しないとアクセスすることのできない、インターネットの中の隔絶されたネットワーク空間。

弱性に関する情報及び攻撃用ツールが売買されている。

これらを活用することで高度な技術力を有しなくともサイバー攻撃を実施することが可能となる。

そのため、本来であれば高度な技術力をもった攻撃者しか実現できないはずのサイバー攻撃が容易かつ高い頻度で発生し得る状況となっている。

別紙2では、ダークウェブ上において発見したスマホに対する攻撃ツールを取り上げた¹⁴。

別紙2の図1-1及び図1-2は、スマホに設定されたパスコードを迂回 (BYPASS) するためのツールである。パスコードによりロックの掛かったスマホ内のデータにアクセスするためには正しいパスコードを入力する必要があるが、このツールを利用することでパスコードを知らなくともロックを解除することが可能となるというものである。図1-1では同サービスの価格は\$10.4と記載されており、非常に安価でスマホの重要なセキュリティ機能を回避できることが示唆されている。

別紙2の図2は、攻撃対象となるスマホにSMSメッセージを送信することで、当該スマホに不正アプリをインストールさせ、攻撃者のブラウザ上のコントロールパネルからリモートで当該スマホに不正アクセスできるというものである。通話記録の閲覧 (View Call logs)、テキストメッセージの閲覧 (View TextMessages)、連絡先情報の閲覧 (View Contact)、ブラウザ履歴の閲覧 (View Browser History)、写真の閲覧 (View Photos)、動画の閲覧 (View Videos) 等の機能が紹介されている。同サービスは、\$160-\$220と記載されており、安価でiPhone及びAndroidを攻撃できることが示唆されている。

図3は、上記2で記載したSpyNoteであり、Android端末をリモートでモニターし、コントロールするツールであることが示されている。このSpyNoteはスマホにインストールされると自動的にアイコンが非表示となる。機能としては、ファイルへのアクセス (Explore Files with full access)、メッセージの読み込み及び書き込み (Read/Write Messages)、通話 (Make a call)、通話の録音 (Record a call)、カメラ機能を通じた写真やビデオの撮影 (Capture photos and videos via camera)、マイク機能を使った会話の盗聴 (Listen live conversation through mic)、ブラウザの検索履歴の閲覧 (Check browser history)、位置情報の取得 (Get GPS location) が紹介されている。同サービスは、8.27ユーロと記載されており、安価でAndroidを攻撃できることが示唆されている。なお、Android向けアプリという点から分かるとおり、iOSの方がセキュリティが堅牢であり攻撃対象となりづらいことを付言する。

これらの事例から分かるとおり、スマホに対するサイバー攻撃は技術力を要せず容易に実施できるようになっており、スマホアプリによる脅威の深刻さの検討にあたっては、こう

¹⁴ これらのサービスを利用することは不正アクセス禁止法に抵触することから実際に試行はしておらず、サービスが明示されているとおりに機能するかどうかは確認できていないことを付言する。

した攻撃者側の背景事情も十分に考慮されるべきである。

ウ 小括

以上のとおり、アプリ代替流通経路を容認した場合のスマホアプリによる脅威の評価にあたっては、脅威の深刻さに係る具体的な検討及び攻撃者側の背景事情が適切に考慮されるべきであり、これらを欠く現状の評価は不十分であることが懸念される。

(2) スマホアプリによる脅威に対する iPhone のセキュリティの評価が妥当でないこと (95 頁)

「スマホアプリによる脅威の例 (パブコメや専門家からのヒアリングを基に事務局で整理)」(95 頁表 2-3-1)において、「他のアプリやストレージへの攻撃」(以下同表の表現に従い「単純攻撃」という。)は、「サンドボックス」で「防御可(注2)」と整理され、「現在の対応として想定されているもの」及び「サードパーティストアが認められた場合のストアによる対応の可能性」について、いずれも「サンドボックスで対応」と記載されている。

表 2-3-1 スマホアプリによる脅威の例 (パブコメや専門家ヒアリングを基に事務局で整理)

脅威 (大別)	便宜上の略称	サンドボックス	現在の対応として想定されているもの	サードパーティストアが認められた場合のストアによる対応の可能性
他のアプリやストレージへの攻撃(注1)	単純攻撃	防御可(注2)	サンドボックスで対応	サンドボックスで対応
ユーザーの許可を前提とした情報窃取、無意味なりソース負荷	窃取	防御不可	アプリ審査で確認	アプリ審査で確認
犯罪ほう助(マッチングアプリの18歳未満利用禁止等)	ほう助	防御不可	アプリ審査で確認	アプリ審査で確認
アプリストア自体が偽物等	偽ストア	防御不可	—	—
未知のぜい弱性等を利用した高度な攻撃	高度な攻撃	防御不可	事後対応	事後対応

(注1) 表中における他の脅威の項目に該当するものを除く。
 (注2) サンドボックスにもぜい弱性があることが確認されていることに留意。

すなわち、単純攻撃については、セキュリティ対策としてサンドボックス機能が摘示され、現在の iOS ではサンドボックスにより単純攻撃を防ぎ、サードパーティストアが認められた場合のストアでも同様にiOSのサンドボックスで単純攻撃を防ぐことが想定されている。

これは、不正アプリの流通経路が App Store 又はアプリ代替的流通経路であるとを問わず、ひとたび不正アプリが iPhone にダウンロードされた場合のセキュリティとして iOS に搭載されているサンドボックス機能が期待されているといえる。

しかしながら、この整理は、サンドボックスによるセキュリティ効果を過大評価するものであり、その結果、サードパーティアプリストアが認められた場合のセキュリティリスクが正確に整理されていないことが懸念される。

サンドボックス機能について確認すると、iOS は、サードパーティが iPhone 上のセンシティブなサービス・データ・技術にアクセスする際には、ユーザー及び/又は Apple 社の許可を得ることを求めるように設計されている。すなわち、万が一 iPhone 上で動作するサードパーティによるアプリにマルウェアが混入していた場合であっても、当該アプリ自身に割り当てられた特定領域(これを「サンドボックス」という。)を超えて保存されている

他のファイルやシステムに干渉することができないため、他の正常なアプリに記録されているデータが悪影響を受けることはなく、マルウェア被害を最小限に抑えることが可能となるのである。

サンドボックスが正常に機能する場合は、単純攻撃に対して効果があることを否定するものではない。しかしながら、iOS のサンドボックス機能に関しては、別紙 1 のとおりこれを回避する深刻なぜい弱性が 2020 年以降から 2023 年 2 月 20 日までの 3 年間だけでも 28 件も発見されている¹⁵。なかでも多いぜい弱性は、「App がサンドボックスを破って外部で実行される可能性がある」という類型のもので、これは不正アプリがユーザーおよび/又は Apple の許可を経ずに、換言すればユーザーに気付かれることなく iOS のサンドボックスによる制御を突破して、メッセージアプリのメッセージ内容、メールアプリのメール内容、電話帳アプリの氏名及び電話番号情報、位置情報アプリの位置情報を窃取可能とするものである。

なお、サンドボックス以外のぜい弱性を含めると、iOS において 2021 年に確認されたぜい弱性は 357 件（Android は 547 件）とあり、ぜい弱性がいかに多く発生しているかが分かる¹⁶。

それにもかかわらず、最終報告は、「サードパーティストアが認められた場合のストアによる対応の可能性」について「サンドボックスで対応」として iOS のサンドボックス機能に単純攻撃に関するセキュリティ対策を委ねる整理とする。そして、かかる整理を前提として、かつ「アプリ代替的流通経路の類型ごとのリスク評価（事務局で整理）」（96 頁表 2-3-2）では、「①Apple による審査が前提となる App Store を通じてダウンロードされる代替アプリストアを通じたアプリ配布」、「②iPhone に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」及び「③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を通じたアプリ配布」という 3 つの流通経路において「審査主体」である「サードパーティストア」は「単純攻撃」について「防御可」とであると評価する。

表 2-3-2 アプリ代替流通経路の類型ごとのリスク評価（事務局で整理）

アプリ代替流通経路の類型	サードパーティストア に対する審査		アプリに対する審査				
	審査主体	脅威	審査主体	脅威			
				単純攻撃	窃取	ほう助	高度な 攻撃
Apple	偽ストア	サードパー ティストア	防御可	審査次第	審査次第	事後対応	
② iPhone に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	可	防御可	サードパー ティストア	防御可	審査次第	審査次第	事後対応
① Apple による審査が前提となる App Store を通じてダウンロードされる代替アプリストアを通じたアプリ配布	可	防御可	サードパー ティストア	防御可	審査次第	審査次第	事後対応
③ 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を通じたアプリ配布	※	※	サードパー ティストア	防御可	審査次第	審査次第	事後対応
④ いかなるアプリストアも經由せずブラウザを経由してアプリ自体をダウンロードする方法によるアプリ配布	—	—	※	防御可	防御困難 ※	防御困難 ※	対応困難

¹⁵ 同表下部において「（注 2）サンドボックスにもぜい弱性があることが確認されていることに留意」と摘示されている。

¹⁶ <https://informationsecuritybuzz.com/ios-vs-android-the-more-secure-platform/>

これは、iPhone のサンドボックスによるセキュリティの過大評価を前提とするものであり、サードパーティアプリストアによるセキュリティリスクの評価の正確性に疑義があるものと思料する。

なお、iPhone においては、サンドボックスという単一のセキュリティだけでは単純攻撃を防ぐことは困難であるという前提に立って、AppStore におけるアプリの事前及び事後の審査を加えて重層的なセキュリティ体制を構築していることを付言する。

(3) アプリ・デベロッパにセキュリティ対策を期待することはできないこと (95 頁)

最終報告は、「アプリ代替流通経路に関するセキュリティ、プライバシーの確保には、アプリが悪用されることを防ぐぜい弱性検証の観点と、ユーザー情報や端末等を不正に利用する不正アプリの配布を阻止する観点がある。ぜい弱性が悪用される場合、アプリ・デベロッパ自身が被害を受けたりユーザーが被害を受けたりすることが想定されるが、いずれの場合もその責任を負うのはそのアプリ・デベロッパであることから、ぜい弱性検証はアプリ・デベロッパが自身や外部に委託することで行うのが原則といえる。」(95 頁) と摘示する。

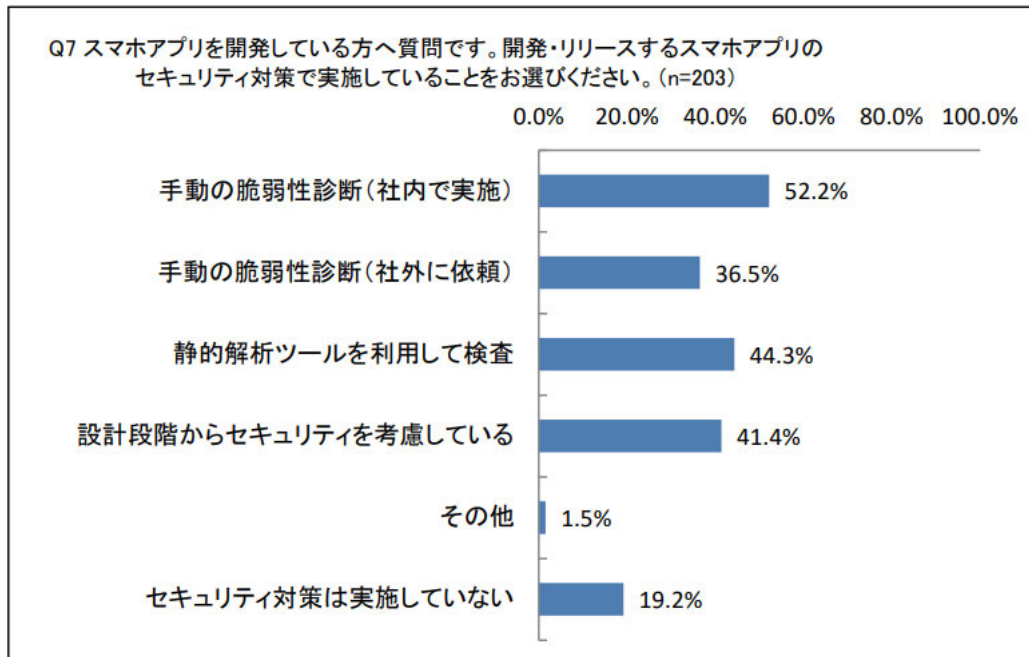
これは、アプリのセキュリティについては、アプリ・デベロッパが原則として責任を負うことを示すものである。

しかし、セキュリティに投じることができる予算やセキュリティ対策に対する意識の度合いは、アプリ・デベロッパごとに様々である。確かにアプリのぜい弱性診断ツールは様々なものが公開されているが、検出率・値段設定には様々なものが存在し、iOS 用の有償ツールとしては年額 84 万円～のサービスも存在する¹⁷。そのため、開発に充てる予算が限られているアプリ・デベロッパや収益性が低いアプリ・デベロッパにおいて、開発コストとは別にあえてセキュリティに関するコストをかけてぜい弱性対応を行うことは期待できない。

このことは以下のアンケート結果¹⁸からも明らかである。すなわち、スマホアプリを開発をしているデベロッパにおいて、実に 2 割 (19.2%) のデベロッパが「セキュリティ対策は実施してない」と回答している。

¹⁷ <https://www.lac.co.jp/consulting/scc.html>

¹⁸ 株式会社ラック「スマホアプリ開発者の日常と心配ごと—ラックがセキュリティ意識調査—」(2022 年 2 月 18 日)



アプリ・デベロッパによる自主的なぜい弱性検証は期待できない帰結として、アプリ代替的流通経路の許容を義務付ける場合のセキュリティリスクはユーザーに転嫁されることになる。

なお、アプリ・デベロッパがアプリのセキュリティについて原則として責任を負うこととなると、仮に当該アプリのぜい弱性に起因してユーザーに損害が発生した場合、アプリ・デベロッパが当該ユーザーから法的責任の追及を受ける可能性が高まるため、アプリ・デベロッパの開発行為に対して萎縮効果を及ぼしかねないことも懸念される。

(4) サードパーティアプリストア運営者によるセキュリティ対策の効果は不透明であること

ア アプリストアによるアプリに対するセキュリティ審査の手法

セキュリティの観点からのアプリに対する解析について、動的解析と静的解析とがある。

静的解析は、アプリのソースコードを解析して、セキュリティ上のぜい弱性や潜在的な問題を特定する手法である。静的解析では、アプリを動作させずにコードベースでアプリのセキュリティに関連するぜい弱性（例：不正なデータ入力の処理、セキュリティ設定の不備、ユーザーデータの漏洩のリスクなど）を特定する。また、静的解析は、アプリのパーミッションの使用状況を確認し、権限の過剰な要求や悪意のあるコードの存在を検出することも可能となる。

動的解析は、アプリを実際に動作させてランタイムでの動作を評価し、不正な動作をしないかを検出する手法である。静的解析では検出困難な未知のソースコードによる脅威についても動的解析ではその挙動ベースで検出できる可能性があるものの、あらゆる挙動を試すのは困難であるため網羅性が低いという短所がある。

両手法を組み合わせることで、アプリのセキュリティリスクを効果的に検出することが可能となる。

アプリ・デベロッパがこれらの手法を利用してぜい弱性を事前に検出すればセキュリティの観点から望ましいものの、アプリ・デベロッパにこれらの解析の自主的な実施を期待することは困難であることは上記（3）のとおりである。また、不正アプリについては、そもそもデベロッパが確信的に不正なソースコードを記載しているため、これらの解析の実施を期待することはできない。

そこでセキュリティの観点から重要となるのが、アプリストア運営事業者による解析の実施である。

静的解析についてみると、Android 用のアプリにおいては、アプリ・デベロッパからアプリストアに提供されたアプリをリバースエンジニアリングすることが可能である。そのため、仮にアプリ・デベロッパが静的解析を実施していない場合でも、アプリストア運営事業者において静的解析を実施することが技術上は可能である。

しかしながら、iOS 用のアプリは、リバースエンジニアリングが技術的に困難であるため、iOS におけるアプリストア運営事業者が静的解析を実施することは期待できない。

そこで、iOS におけるアプリストア運営事業者としては、動的解析が主なセキュリティ対策となる。

Apple においては、AppStore の審査の一環としてアプリの動的解析を実施しているものと推察される。また、2007 年のリリース時から動的解析を実施していたとすれば 15 年もの動的解析の実績があるため、その手法も改良を経て高度な解析手法であることが推測される。他方で、代替的流通経路の義務付けに伴って参入するアプリストア運営事業者は、そもそも動的解析を実施するかどうか、実施するとしてどのような手法で行うのか明らかでない。既にサードパーティアプリストア運営事業者によるアプリストアが許容されている Android において不正アプリが多いことを踏まえると、サードパーティアプリストア運営事業者の多くがこれらの解析を全く実施していないか、実施しているとしてもその精度は高くないことが伺われる。

そうであれば、アプリ代替流通経路を許容すると、サードパーティアプリストアが不正アプリの流通経路となり、ユーザーのセキュリティリスクが増大することが容易に想定される。

イ サードパーティアプリストアによるセキュリティ対策が機能していないことの実例

最終報告は、「セキュリティ、プライバシーの確保の観点から、アプリストア運営者自身が行い得る取組としては、例えば、前述のとおりぜい弱性への対応はアプリ・デベロッパ自身による取組が原則ではあるが、それに加え、アプリストア運営者がアプリ・デベロッパに対しアプリのセキュアコーディングのガイドラインを示したり、重大なぜい弱性情報を積極的に共有したりする等といった取組が想定される」（98 頁）と記載し、アプリストア運営事業者の取組としてセキュアコーディングのガイドラインの提示と重大なぜい弱性情報

の積極的な共有の2点が例示されている。

しかしセキュアコーディングに関するガイドラインを公表することにより、アプリ・デベロッパにセキュリティ上の対応を期待することには限界があるものと思料する。すなわち、セキュリティ・プライバシー確保は世界共通の問題であることから、様々な言語で、複数の機関からセキュリティに関するガイドラインが定められている。そのため、既にアプリ・デベロッパには膨大な量のガイドラインが示されており、十分な量のセキュリティに関する情報は開示されている。このような状況であるにもかかわらず、上記(3)のとおり2割(19.2%)のアプリ・デベロッパが「セキュリティ対策は実施していない」という状況にあることを鑑みると、新たにガイドラインを設けてもセキュリティ上の効果は限定的となる可能性が高い。そればかりか、むしろアプリ・デベロッパの負担が増加することになりかねない。例えば一般社団法人日本スマートフォンセキュリティ協会が作成した「Androidアプリのセキュア設計・セキュアコーディングガイド」は精緻なガイドラインであるが、その分量は590頁にも及ぶ。アプリストア運営事業者が新たにガイドラインを出しても、アプリデベロッパへの効果は限定的であるだけでなく、アプリ・デベロッパに過度の負担を課す結果となるだけという結果につながりかねないことが危惧される。

また、「重大なぜい弱性情報を積極的に共有」する取組みについても、アプリ・デベロッパの中には、悪意を有する者も含まれる点には注意を要する。アプリストアであるMicrosoft Store上では、トロイの木馬型マルウェアが正当なアプリとして流通し、5,000台以上のPC端末への感染が確認されたことがある¹⁹。このことは、Microsoft Store上にアプリを展開することが可能な正当なアプリ・デベロッパの中に、悪意を有する者が紛れ込んでいたことを示している。そのため、アプリ・デベロッパに対して、「重大なぜい弱性情報を積極的に共有」することは、悪意を有する者に対して悪用可能な情報を提供することにも繋がり、かえって当該ぜい弱性が対応されるまでの間、当該ぜい弱性が悪用されるリスクを高める結果となる可能性も否定できない。

以上のように、アプリストア運営事業者の取組によってもアプリストア上で流通するアプリのセキュリティを確保することについて限界がある。

なお、Androidでは、Google Play以外からのアプリのダウンロードが既に部分的に許容されていることから、iPhoneにおけるサードパーティアプリストアの状況を検討する上で

¹⁹ CHECK POINT 社 “NEW MALWARE CAPABLE OF CONTROLLING SOCIAL MEDIA ACCOUNTS INFECTS 5,000+ MACHINES AND IS ACTIVELY BEING DISTRIBUTED VIA GAMING APPLICATIONS ON MICROSOFT’S OFFICIAL STORE” (2022年2月24日)

<https://research.checkpoint.com/2022/new-malware-capable-of-controlling-social-media-accounts-infects-5000-machines-and-is-actively-being-distributed-via-gaming-applications-on-microsofts-official-store/>

は、Android の状況を確認することが有用である。この点、リトアニア共和国の国防省の国家サイバーセキュリティセンターに設置された組織である RCDC が、2021 年 8 月 23 日付で公表した資料にて、Huawei 社等の中国系メーカーが製造する商品の利用について注意喚起を発している²⁰。Huawei 社が運営するアプリストア（サードパーティアプリストア）の AppGallery store は、アプリを配信するに際し、他のアプリ配信プラットフォームと提携している。すなわち、ユーザーが AppGallery store 上で検索しているアプリが、App Gallery store 上で配信されていない場合には、他のアプリ配信プラットフォームにユーザーを誘導した上で、当該プラットフォームから直接ユーザーのスマホにアプリをインストールさせている。そして、当該別のアプリ配信プラットフォームにおいて、悪意のある機能を持った偽アプリが流通していたことが報告されている²¹。

以上を踏まえると、iOS において代替的流通経路を許容した場合には iOS アプリの市場において、マルウェアの流通が増加することが容易に想定される。

（5）代替的流通経路を認めた場合、OS 提供事業者としてセキュリティ及びプライバシーを確保することは困難であること

最終報告は、「アプリ代替流通経路を容認するに当たっては、セキュリティ、プライバシーが確保されることが重要」として、OS 事業者が講ずることできる「プライバシーの確保」の措置として、「OS 提供事業者が、アプリ代替流通経路を運営しようとする事業者や当該アプリ代替流通経路を利用するアプリ・デベロッパにより個人情報保護法や電気通信事業法等をはじめとした法令が遵守されることや、それらの法令を遵守するための政府のガイドライン（例えば「電気通信事業における個人情報等の保護に関するガイドライン」）等に従った対応が行われることを確保するために必要であり、かつ比例的な措置が想定される。」（103 頁）とする。

これは、ユーザーのプライバシーを確保させるための一つの方策として、OS 事業者がアプリ・デベロッパやサードパーティアプリストア運営者をして、個人情報保護法及び電気通信事業法並びにそれらのガイドラインを遵守させることを提案するものと思われる。

ここで、OS 事業者が、例えば利用規約を通じてアプリ・デベロッパやサードパーティアプリストア運営者に個人情報保護法及び電気通信事業法並びにそれらのガイドラインを遵

²⁰ “Assessment of cybersecurity of mobile devices supporting 5G technology sold in Lithuania ANALYSIS OF PRODUCTS MADE BY Huawei, Xiaomi and OnePlus”(2021 年 8 月 23 日)

https://www.nksc.lt/doc/en/analysis/2021-08-23_5G-CN-analysis_env3.pdf?__cf_chl_tk=jU5Dbd4WaJDYvyoMWULkVHtq8ap0fTU29zTwXnt38gc-1688088023-0-gaNycGzNC1A

²¹ 同 2 頁。

守させることがユーザーのプライバシー確保に資することには異論はない。

しかし、ユーザーのプライバシー確保のためには、法令やガイドラインを遵守させるだけでは不十分であり、むしろ法令・ガイドラインはプライバシー確保のうえで最低限の規律にすぎないことを念のために申し添える次第である。

すなわち、個人情報保護法は、個人情報取扱事業者が、個人情報を取得、利用、管理、提供する各段階において規律を課すものである。しかし、同法には、個人情報取扱事業者であるアプリ・デベロッパに対してユーザーのプライバシーに配慮してアプリを開発することを明示的に義務付ける規律は存在しない。また、同法には、個人情報取扱事業者であるサードパーティアプリストア事業者に対してユーザーのプライバシーを損なう可能性のあるアプリをそのアプリストアから排除させることを明示的に義務付ける規律も存在しない。

(6) 代替的流通経路を認めても利用者が極めて限定的であり、iOS のセキュリティ低下を招いてまでアプリ代替流通経路の容認を義務付ける意義は乏しいこと

最終報告 13 頁が引用する 2023 年 2 月に公正取引委員会が公表した「モバイル OS 等の取引実態に関する消費者向けアンケート調査」の図 7-5 によれば、すでにサイドローディングが許容されている Android ユーザーのうち 82.7%が「Google Play」からアプリをダウンロードしたことがある一方で、アプリ代替流通経路としての「Amazon Appstore」は 5.0%、「Samsung Galaxy Store」は 1.4%、「Huawei AppGallery」は 0.8%にとどまる。また、Android ユーザーがダウンロードしたアプリのうち 97.4%は「Google Play」からダウンロードしたもので、「Amazon Appstore」、「Samsung Galaxy Store」、「Huawei AppGallery」からダウンロードしたアプリはそれぞれ 1.2%、0.4%、0.8%であったことが分かる。

図 7-5 現在使用しているスマートフォンにネイティブアプリをダウンロードする際のアプリストア利用状況及びダウンロードしたネイティブアプリの個数（アプリストア別）（利用したアプリストアは複数回答可）

(n=1,000)	利用者数（割合）	ダウンロード数（割合）
Google Play	827 (82.7%)	14,729 (97.4%)
Amazon Appstore	50 (5.0%)	189 (1.2%)
Samsung Galaxy Store	14 (1.4%)	65 (0.4%)
HUAWEI AppGallery	8 (0.8%)	117 (0.8%)
その他のアプリストア	3 (0.3%)	29 (0.2%)
一つもアプリをダウンロードしていない	164 (16.4%)	—

かかるアンケート調査結果を踏まえれば、最終報告が提案するとおり iPhone においてア

アプリ代替的流通経路を認めても、iPhone ユーザーがアプリ代替的流通経路を利用することは極めて限定的であることが想定される。

他方で、アプリ代替的流通経路の許容を義務付ける場合のセキュリティリスクは上記（1）から（4）までのとおりである。

そうであるならば、iOS のセキュリティ低下を招いてまでアプリ代替流通経路の容認を義務付ける意義は疑問があるものと言わざるを得ない。

（7）代替的流通経路を認めた場合に青少年保護が不十分となる危険性があること

最終報告は、「アプリの代替流通経路を容認した場合、現在 Apple が実施している青少年保護のための機能が使えなくなるという問題が生じるのではないかという懸念」につき、「例えば代替流通経路の利用を適切にペアレンタルコントロールで制限できるように Apple が適切に対応すれば実質的に問題は生じないと考えられる。」（102 頁）と述べた上で、Android のファミリーリンク機能が参考となるものとしている。

しかし、現状では、Android においてファミリーリンク機能が有効活用されているとはいいがたく、仮に iOS 上でファミリーリンク機能が実装できたとしても、それが十分に活用されない可能性が高いことに留意すべきである。具体的には、（ファミリーリンク機能を含め）フィルタリングサービスを実際に利用している未就学児～高校生の平均は、37.8%にとどまる²²。そのため、iOS 上で仮にファミリーリンク機能を実装できたとしても、親により青少年保護のための措置が徹底される保証はどこにもない。加えて、Android のファミリーリンクの機能は「提供元不明のアプリのインストール」に制限を加えるものであるが、ここでいう「提供元不明のアプリ」とは Google Play 及びキャリアのアプリストア以外からインストールするアプリをいうところ、このキャリアのアプリストアとは、最終報告書にいう「代替的流通経路」のうち「プリインストールされた代替アプリストア」に他ならない。そうであれば、ファミリーリンクの機能をもってしても、代替的流通経路からの全てのアプリのインストールを制限できるとは限らないこととなる。そして、プリインストールされた他のアプリストアであっても、そのセキュリティ対策の効果は AppStore ほどには期待できないことは上記（4）のとおりである。

したがって、代替的流通経路を認めることで、青少年保護の観点からのフィルタリング機能が大幅に後退することは明らかであり、フィルタリングが効かないルートによる青少年をターゲットとしたトラブルや犯罪リスクは未対応のまま放置され、青少年保護が不十分となる可能性が高い。そのため、青少年保護の観点からは、フィルタリングが効かない可能性のある代替ストアを許容する意義に乏しく、むしろ、現状の iOS 及び AppStore で実現されている青少年保護及び健全な発達を後押しする環境を維持する方が合理的である。

²² 総務省（委託先：学校法人国際大学）「我が国における青少年のインターネット利用に係るペアレンタルコントロールに関する調査 報告書」（2022年5月）51頁以下

3. 「3-1. WebKit の利用義務付けとウェブ・アプリへの消極的な対応」及び「3-2. OS 等の機能のブラウザに対するアクセス制限」について

(1) WebKit の利用義務付けへの対応について

最終報告は、「WebKit が提供する機能が常に最高品質の保護となる訳ではなく、WebKit によらないサードパーティの提供するブラウザ・エンジンの方がより高品質な保護を行うこともあり得」と記載する（116 頁）。

しかし、規制にあたっては品質以外にセキュリティ面への影響を別途考慮する必要がある点は上述のとおりである。そこで、Webkit のセキュリティ上の貢献についてみると、現状では iOS 上のレンダリング・エンジンを Webkit に一元化していることで Apple が一元的にセキュリティ対策を実施することが可能となっている。すなわち、ブラウザアプリの中核機能であるレンダリング・エンジンにぜい弱性が見つかった場合、Apple は速やかに Webkit をアップデート対応をすることでサードパーティ製のブラウザ・エンジンであってもそのセキュリティを担保することが可能となっている。他方、Webkit 以外のサードパーティのレンダリング・エンジンを許容して、当該エンジンにぜい弱性が見つかった場合、当該サードパーティが当該ぜい弱性について迅速に対応するとは限らない。レンダリング・エンジンの多様化を認めてしまえば、iOS 上のブラウザアプリのぜい弱性が放置され、セキュリティリスクが高まることとなる。このような事態を防ぐために iOS 上のブラウザのレンダリング・エンジンを Webkit に限定することは正当な理由があるといえ、必要なセキュリティ対策として許容されるべきである。

(2) OS 等の機能のブラウザに対するアクセス制限

最終報告は、「OS 提供事業者のブラウザだけに利用可能な機能があることは、それらの機能がサードパーティ・ブラウザにおいて将来的に利用可能となったとしても、ブラウザ間の競争確保上、イコールフットリングが妨げられることになる。これにより、サードパーティ・ブラウザの事業者によるサービス提供上の創意工夫の機会を失い、多様な事業者による多様な価値提供の減退、品質低下、消費者の選択肢の減少、将来のイノベーションの芽が摘まれるなどのおそれがある。」と記載する（117 頁）。

一方で、この点につき Apple は、サードパーティ・ブラウザへの一定の機能の提供が Safari よりも遅れる又は提供されないことの理由として、「Safari は Apple のブラウザであるため、Apple が効率的に機能を設計、テスト、修正、出荷できるほか、新機能がユーザーのプライバシーやセキュリティを危険にさらさないことを保証できる」と説明しており、このような理由は正当であると解すべきである。

すなわち、OS 等の機能へのアクセス制限を緩和しようとした場合、追加のプログラム開発や設定変更が必要となるところ、拙速にアクセス制限の緩和を認めてしまえば、OS 側にぜい弱性が存在していた場合に、当該ぜい弱性が攻撃者に悪用されてしまうリスクが高ま

る。そのため、OS 等の機能へのアクセス制限を緩和する上では、入念にテストを実施して OS 側にぜい弱性が残っていないことを確認しながら、段階的に緩和を実施することは合理的である。その際、自社の提供するアプリであれば、万一 OS 側に深刻なぜい弱性が見つかったとしても、自社以外に当該ぜい弱性を悪用することは困難であることから、当該ぜい弱性が顕在化するリスクを低減させることができる。

以上のような点を踏まえると、自社のアプリ（ブラウザ）による OS 等の機能へのアクセス範囲と、サードパーティ・アプリ（ブラウザ）による OS 等の機能へのアクセス範囲に機能的・時間的に差を設けることは、セキュリティを確保しつつ他の事業者への OS 等の機能へのアクセスを提供しようとする Apple の正当な取組と評価すべきであり、このような対応はセキュリティ上許容されるべきである。そのため、単に時間的にアクセスが可能となる時期に差を設けていることをもってイコールフットィング上問題であると指摘することは、不当な評価と言わざるを得ない。

4. 「6-1. OS 等の機能へのアプリに対するアクセス制限 (MiniApp) 【各論 25】」について

最終報告は、Apple が MiniApp について施しているアクセス制限につき、この制限がなければ、Apple の主張のとおり、セキュリティリスクが生じることやアプリ審査ができなくなることは否めないとして、一定の理解を示す (171 頁)。他方で、最終報告は、MiniApp への OS 機能へのアクセス制限に関する問題を「Apple、ファーストパーティ、サードパーティ間の責任分担の在り方に帰着すると思われる」と述べ、「ネイティブ App を提供するファーストパーティが、自らの責任の下、Apple から認められているネイティブプラットフォーム API の範囲で、MiniApp を提供するサードパーティにアクセスを認めること、すなわち、MiniApp が問題ない形で API へのアクセスを行うことをファーストパーティが責任を持って確保するという考え方もあり得る」(171 頁)と述べる。

かかる考え方は、現在 Apple が果たしているセキュリティ上の役割をファーストパーティに委ねるというものである。しかし、ファーストパーティが MiniApp に対して適切なアクセス管理を行う保障はない。また、現状の MiniApp の許容状況下においても、OS 機能への適切なアクセス権限の実施が徹底できておらず、セキュリティ上のぜい弱性が作出されているという報告がなされている²³。同報告によると、OS のアクセスコントロール機能により、Mini App がスマホ内のデータにアクセスするには OS の許可と Host App の許可

²³ Jianyi Zhang “A SMALL LEAK WILL SINK MANY SHIPS: VULNERABILITIES RELATED TO MINI PROGRAMS PERMISSIONS” (2022 年 5 月 30 日) 8 頁によると、“the mini programs may completely ignore the OS’ s permission control over host apps and host apps’ permission control over mini programs”。
<https://arxiv.org/pdf/2205.15202.pdf>

という 2 段階の許可が本来的には必要となるところ、MiniApp が一つ又は双方の許可を経ずしてデータにアクセスできる危険性を指摘されている。

このような状況下でさらにファーストパーティの権限を拡大しサードパーティによる OS 機能へのアクセス制限を緩めれば、より深刻なセキュリティ事故に発展する可能性が高まることが想定される。

このような事態を未然に防ぐための現状の措置は、セキュリティを確保する観点から正当な理由があり許容されるべきものである。

5. 「6-2. UltraWideBand (超広帯域無線) へのアクセス制限」「6-3. NFC (近距離無線通信) へのアクセス制限」について

最終報告 (172、175-176 頁等) は、OS 等の機能へのアクセス制限を設けることにつき、「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務」(一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、OS 等の機能について、自社に認められているものと同等の機能との相互運用性やそのためのアクセスを、サードパーティに対して認める義務)²⁴により対応すべきとしている。そして、特に NFC に関し、「現状、Apple Pay を通じたアクセス以外の NFC チップへのアクセスを Apple は例外なく認めてない」ことを前提に、「NEC チップの機能を直接利用して決済サービスを提供しようとする決済アプリのデベロッパにとって、iPhone のプラットフォーム上で Apple Pay と同等の立場で競争する機会が阻まれている」と述べる。

しかし、Android においては、攻撃者が不正アプリ経由で Android 端末内の NFC 機能のぜい弱性を悪用して、当該端末の近距離にあるクレジットカード情報を窃取する手法が確認されている²⁵。

また、サンドボックス機能と同様に iPhone の NFC 機能にも予期せぬぜい弱性が生じることは十分に想定されるものである。実際に、iPhone において、2021 年 5 月に「NFC タグがきっかけとなるアクションの認証に脆弱性」(CVE-2021-1863) が確認されている²⁶。

現代社会においてタッチ決済が急速に普及していることを踏まえれば、NFC 機能へのアクセス権限を有するアプリケーションは、特に堅牢に作成される必要がある。

そのため、セキュリティを確保する観点から、一時的に自社開発の決済用アプリを通じて

²⁴ 最終報告 172 頁。あわせて、「OS 提供事業者の OS 等のセキュリティが毀損されることのないようにするために必要であり、かつ比例的な措置を応ずること」、「機能によっては、OS 提供事業者が、プライバシーの確保等のために必要であり、かつ比例的な措置を講ずること」は許容されるべきことが説明されている。

²⁵ “New Android NFC Attack Could Steal Money From Credit Cards Anytime Your Phone Is Near”(2015 年 5 月 31 日)

<https://www.player.one/stub-89128>

²⁶ <https://support.apple.com/ja-jp/HT212317>

のみ NFC 機能へのアクセスを一時的に認めることは正当であるといえ NFC チップへのアクセス制限は許容されるべきものと思われる。

以上

別紙 1

	リリース日	iOS バージョン	サンドボックス	対象範囲	CVE
1	2023/2/20	16.3	App がサンドボックスの外部で、または昇格した特定の権限で任意のコードを実行できる可能性がある。	iPhone 8 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air (第 3 世代) 以降、iPad (第 5 世代) 以降、iPad mini (第 5 世代) 以降	CVE-2023-23530
2	2023/2/20	16.3	App がサンドボックスの外部で、または昇格した特定の権限で任意のコードを実行できる可能性がある。	iPhone 8 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air (第 3 世代) 以降、iPad (第 5 世代) 以降、iPad mini (第 5 世代) 以降	CVE-2023-23531
3	2022/12/13	15.7.2	App がサンドボックスを破って外部で実行される可能性がある。	iPhone 6s (すべてのモデル)、iPhone 7 (すべてのモデル)、iPhone SE (第 1 世代)、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代) 以降、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2022-42861
4	2022/12/13	16.2	App がサンドボックスを破って外部で実行される可能性がある。	iPhone 8 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air (第 3 世代) 以降、iPad (第 5 世代) 以降、iPad mini (第 5 世代) 以降	CVE-2022-4286
5	2022/12/13	16.2	App がサンドボックスを破って外部で実行される可能性がある。	iPhone 8 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air (第 3 世代) 以降、iPad (第 5 世代) 以降、iPad mini (第 5	CVE-2022-42844

				世代) 以降	
6	2022/10/27	16	サンドボックス化された App が、カメラを使用中の App を判断できる可能性がある。	iPhone 8 以降	CVE-2022-32913
7	2022/10/27	16	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。	iPhone 8 以降	CVE-2022-32892
8	2022/10/27	15.7	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代以降)、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2022-32892
9	2022/10/24	16.1	App が重要なユーザーデータにアクセスできる可能性がある。	iPhone 8 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air (第 3 世代) 以降、iPad (第 5 世代) 以降、iPad mini (第 5 世代) 以降	CVE-2022-4281
10	2022/7/6	15.5	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代以降)、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2022-26706
11	2022/5/25	12.5.5	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。 Apple では、リリース当時にこの脆弱性が悪用された可能性がある。	iPhone 5s、iPhone 6、iPhone 6 Plus、iPad Air、iPad mini 2、iPad mini 3、iPod touch (第 6 世代)	CVE-2021-31010

12	2022/5/25	14.8	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。	Apple Neural Engine 搭載デバイス : iPhone 8 以降、iPad Pro (第 3 世代) 以降、iPad Air (第 3 世代) 以降、iPad mini (第 5 世代)	CVE-2021-30864
13	2022/5/25	14.8	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。 Apple では、リリース時にこの脆弱性が悪用された可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代以降)、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	
14	2022/1/19	15	悪意のあるアプリケーションが、ユーザーの Apple ID 情報の一部や最近 App 内で検索した用語にアクセスできる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代以降)、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2021-30898
15	2021/12/13	15.2	悪意のあるアプリケーションがプライバシーの特定の環境設定を回避する可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代以降)、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2021-30968
16	2021/12/13	15.2	アプリケーションがユーザーのファイルにアクセスできる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代以降)、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2021-30947
17	2021/9/20	15	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代以降)、iPad	CVE-2021-30854

				mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	
18	2021/7/19	14.7	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代以降)、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2021-30768
19	2021/5/28	14.4	悪意を持って作成された Web コンテンツが、iframe のサンドボックス化ポリシーに違反する可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代) 以降、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2021-1801
20	2021/5/24	14.6	悪意のあるアプリケーションがサンドボックスを破って外部で実行される可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Pro (すべてのモデル)、iPad Air 2 以降、iPad (第 5 世代以降)、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2021-30677
21	2020/12/15	14.2	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPod touch (第 7 世代)、iPad Air 2 以降、iPad mini 4 以降	CVE-2020-27935
22	2020/11/12	14	ローカルユーザーが、重要なユーザー情報を閲覧できる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Air 2 以降、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2020-9969
23	2020/9/8	13.6	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Air 2 以降、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2020-9898

24	2020/7/15	13.6	悪意のあるアプリケーションがサンドボックスを破って外部で実行される可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Air 2 以降、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2020-9865
25	2020/5/21	13.4	サンドボックス化されたプロセスが、サンドボックスの制約を回避できる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Air 2 以降、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2020-9772
26	2020/5/21	13.4	ローカルユーザーが、重要なユーザー情報を閲覧できる可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Air 2 以降、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2020-3918
27	2020/5/20	13.5	悪意のあるアプリケーションがプライバシーの環境設定を回避する可能性がある。	: iPhone 6s 以降、iPad Air 2 以降、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2020-9825
28	2020/3/24	13.4	代替の App アイコンを設定すると、写真へのアクセス許可を必要とすることなく写真が開示される可能性がある。	iPhone 6s 以降、iPad Air 2 以降、iPad mini 4 以降、iPod touch (第 7 世代)	CVE-2020-3916

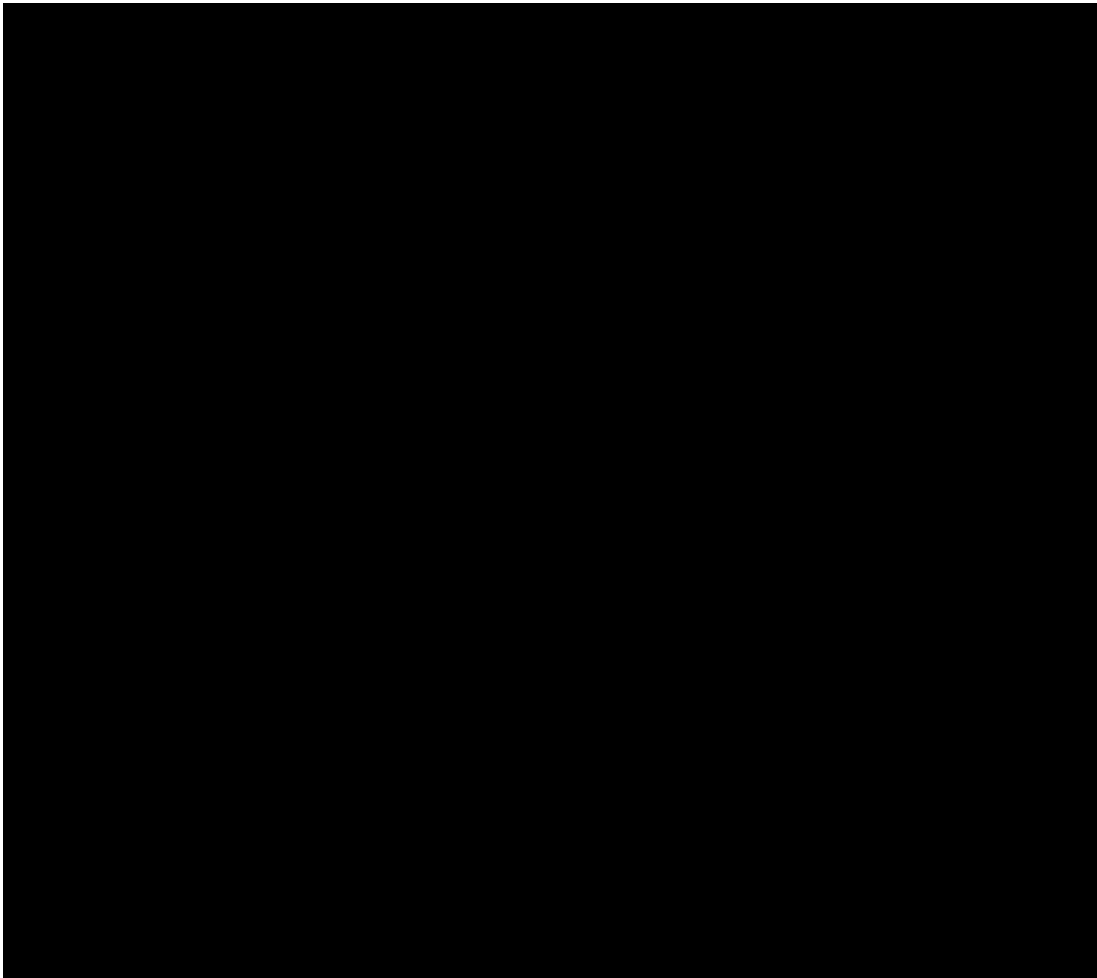
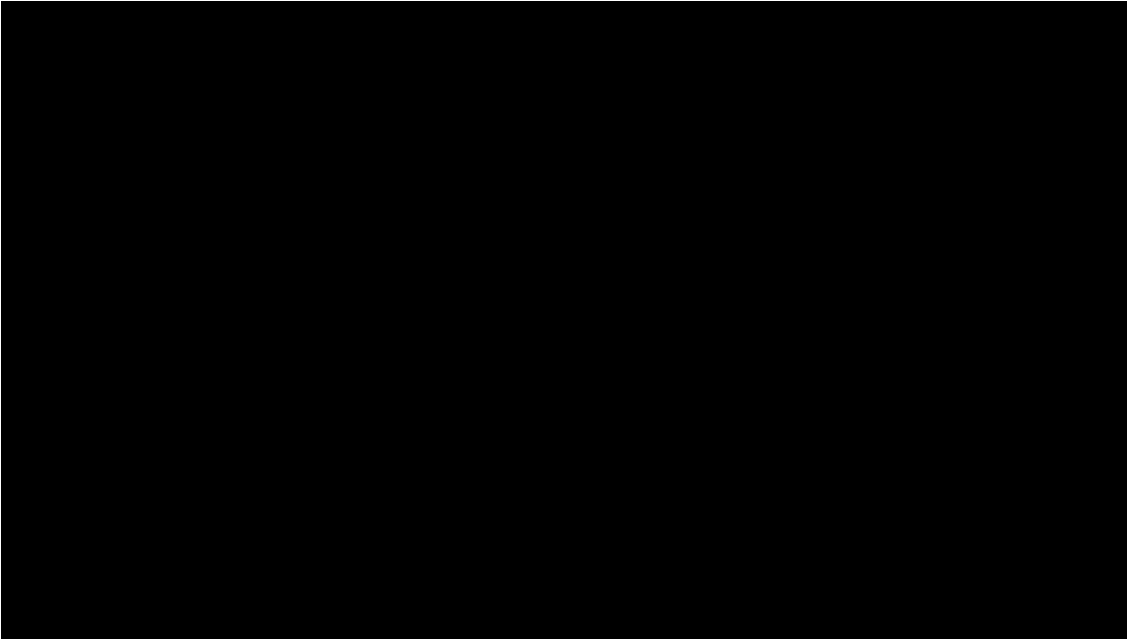
[REDACTED]

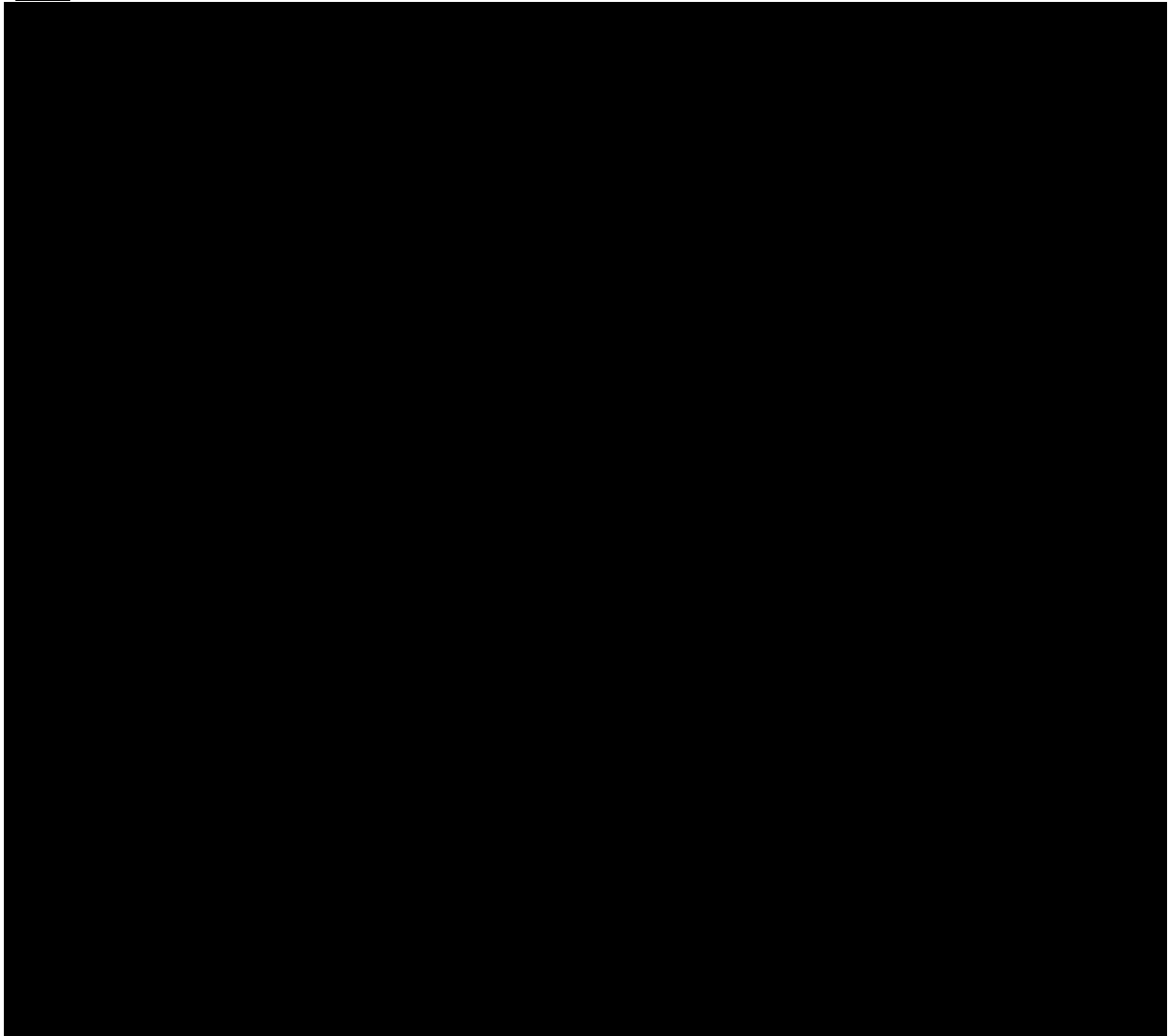
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]





提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※) 住所(※)	三浦法律事務所 弁護士 [Redacted] [Redacted] [Redacted]
	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

(該当するページ: 本文中に記載)

1. 事前規制の必要性をより吟味すべきである

(1) 競争を人為的に促進させるための事前規制の導入は慎重に判断すべきである

モバイル・エコシステムに関する競争評価の最終報告(案)(以下「本報告書案」という。)は、内閣府に設置されたデジタル市場競争会議及びワーキンググループにおける議論を総括し、モバイル・エコシステムにおける競争上の問題点を取りまとめている。本報告書案は、モバイル・エコシステムがモバイル OS を基盤としたレイヤー構造となっていることを前提に、モバイル・エコシステムの特徴として、各レイヤーにおける高い参入障壁の存在、間接ネットワーク効果、及びスイッチング・コスト等を理由として挙げ、必ずしも各レイヤーにおける競争圧力が十分機能していないことを問題点として指摘している。

しかしながら、事業者が、その優れた製品・技術を開発することにより消費者から選択され、他の事業者・サービスとの競争に打ち勝ち、その結果として市場における独占的・寡占的地位を確保することそれ自体は競争法・政策上何ら問題ない行為といえる。それにもかかわらず、正当な競争を勝ち抜いた結果得た地位のみに着目し、これをリセットするために政府規制を及ぼすことは、事業者が正当に確保した競争優位性を法的に奪うことになり、中長期的な観点で事業者によるイノベーションを阻害するおそれがある。本報告書案は、モバイル・エコシステムにおける競争を人為的に促進させるための事前規制の導入を提案しているが、上記のような自由主義経済における競争法・政策の原理原則を踏まえ、このような事前規制には慎重になるべきであり、事前規制の弊害を勘

案してもなお是正しなければならない根拠(立法事実)が存在する場合に初めて導入が正当化されるべきであるとする。

(2) 事前規制に係る立法事実のより深い分析が必要である

モバイル OS 事業者は、市場を黎明期から作り上げ、数多くの技術革新を経て、現状のモバイル・エコシステムを形成するに至っている。形成過程において反競争的行為や反競争的な企業結合があれば格別、通常の競争をした結果として現状の状態を作り上げている中で、これに対して法規制を及ぼすためには、それ相応の規制根拠、立法事実が存在することが前提といえるが、本報告書案ではこの点の分析が必ずしも十分ではない。本報告書案は、大枠の規制の必要性に関する理論上の整理(参入障壁の存在、間接ネットワーク効果によるティッピングの懸念、スイッチング・コストが高いこと等)を行うとともに、個別具体的な問題点については、事業者や消費者に対するアンケート結果における懸念を引用し、規制導入の根拠としている(例えば、本報告書案では、後に詳述するアプリストアの手数料問題に関して、事業者向けアンケートにおいて「手数料負担の妥当性及び公平性について、根強い不満の声が上がっている」ことを規制の根拠としている。)。しかしながら、アンケートにおいて取引相手方が不満を示しているという事実のみをもって、規制の根拠とすることは妥当ではない。商取引における相手方が取引条件について不満を有することは正常に競争が働いている市場であってもよくあることである。とりわけ、本報告書案が対象とするモバイル・エコシステムに係る各サービスのように、1対多数の取引において画一的処理をする必要性から一定の取引条件を設定せざるを得ないサービスにおいては、万人を満足させる取引条件を設定することはおよそ不可能であり、当該取引条件に不満をもつ取引先が出てくることは避けられない。このような中で取引先の一部が不満を有しているという事実のみで問題視をして、法規制を導入することは妥当ではない。

また、今回のアンケート結果が果たしてユーザーの声を適切に反映しているものなのかが不明であり、その観点からも今回行われたアンケート結果にのみ依拠した法規制導入は問題といえる。例えば、前述したアプリストアの手数料に係る事業者アンケート結果において、高い割合の事業者が「手数料について高いと感じる」と回答しているが、別途経済産業省が行ったアプリストアの利用事業者に対して行ったアンケートにおいては、「対価に見合ったサービスを受けている」と回答した利用事業者が80%程度に上っている¹。このように、母数が限定的なアンケートによる定性的な回答をチェリーピックして規制の根拠として用いるのは、誤った方向に規制が導入される危険性を孕んでいる。

市場における競争環境が不十分であり、これを改善するために法規制を導入するので

¹ 経済産業省「デジタルプラットフォーム利用事業者向けアンケート調査結果」13 頁
https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/digital_platform_monitoring/pdf/002_01_00.pdf

あれば、事業者の不満を定性的に述べるのみではなく、経済分析等によって競争状態が阻害されていること、これによって消費者厚生が害されていることが証明できて初めて規制の根拠が存在するといえるはずである。このようなエビデンスを深掘することなく、「取引先の不満イコール規制の根拠」として、特定の事業者を狙い撃ちにするような規制を導入することは妥当ではない。

(3)事業者の行為を反競争的効果の認定なく規制をすることは過剰規制となるおそれがある

競争上の懸念が存在する場合には、独占禁止法(以下「独禁法」という。)の執行権限を有する公正取引委員会(以下「公取委」という。)が必要な調査を行い、各行為の市場における反競争的効果の有無を認定した上で、問題となる行為を特定して行政処分を行うのが原則である。独禁法違反の行為は、外形上同じ行為であっても、行為時の市場の状況、行為者の市場における地位、行為による競争への影響等によって、違反か否かが分かれることがあり得る。したがって、公権力をもって反競争的な行為を排除するためには、その根拠として、行為の影響が発生する市場の範囲を画定し、当該市場における反競争的効果が発生していることを立証しなければならない。このような市場における競争上の効果に係る緻密な分析をせずに対象となる行為を事前規制によって禁止することは、問題のない行為を規制してしまう過剰規制につながるおそれが高い。さらに、本報告書案は、「う回的手段」の禁止として、問題視されている行為に類似する行為についてもこれを規制しようとしているが、このようなあいまいな概念での規制をすればするほど、政府による過剰規制の問題が拡大する。さらに、本報告書案は、事前規制に基づく私人の差止請求権を認めることが提案されているが(本報告書案 33 頁)、あいまいな概念に基づいた私人の差止請求権を認めれば、濫訴による事業活動への過度な萎縮効果が懸念される。

本報告書案は、モバイル・エコシステムにおいては競争法におけるアプローチが機能しないことを指摘するが、疑問である。例えば、モバイル・エコシステムにおける市場画定が困難であるという指摘がなされているが、これまで公取委は、デジタル関連の市場における市場画定を多数経験してきており、企業結合という時間的成約がある中でも判断を行っている²。また、複数の行為が複合的・相乗的に作用して競争上の弊害が発生するような案件についても、公取委が執行を行った事例もある³。さらに、市場における競

² 最近の例では、マイクロソフト・コーポレーション及びアクティビジョン・ブリザード・インクの統合に関する審査において、公取委は、レイヤー構造にあるゲーム用プラットフォーム関連の市場に係る複雑な市場画定を比較的短期間で調査し、結論付けている。

https://www.jftc.go.jp/houdou/pressrelease/2023/mar/kiketsu/230328_ma.pdf

³ 例えば、ニプロ事件審判審決(公取委審判審決平成 18 年 6 月 5 日)において、公取委は、複合

争上の弊害を立証したり、正当化事由の有無を判断するための事実関係が事業者側に偏在しているとの指摘もあるが、調査権限を有する競争当局である公取委がこれを入手できない理由がない。

このように、競争法上のアプローチが機能しないという整理には疑問があり、ただ単に政府が立証を簡単に済ませたいといういわば「横着」を許容するような規制となるのは大きな問題である。公取委は、これまでデジタル市場に対する法執行を行ってきており、排除措置命令という行政処分における厳格な認定を行うことに加え、厳格な認定に時間がかかる場合には 2018 年に施行された確約手続(独禁法 48 条の 2 以下)等を利用して、事業者との間の同意をベースとした早期の競争回復に向けた措置を出している。事実、これまでデジタル分野における事案についても、確約手続を含む事業者との同意に基づくプロセスによって早期解決がなされている。

このように、様々な武器を与えられている公取委による独禁法の執行で対応できず、従来の競争法のアプローチでは対応ができない問題であるのかがそもそも疑問である。執行当局である公取委のリソースが不足していることにより時間がかかる、または、専門的な判断が難しいということであれば、公取委の人員・リソースの確保をすることにより解決すべき問題であり、事前規制の導入は問題に対する適切な対処方法とはいえない。

(4) 特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律(以下「DPF 法」という。)の効果検証をしないままに追加規制を導入することについて疑問がある

アプリストアを含む特定のデジタルプラットフォームによる取引の透明性を確保するため、取引条件等の情報の開示や自主的な手続・体制の整備等を義務付けた DPF 法が 2021 年より施行されている。同法の対象となるデジタルプラットフォームは、運用状況の報告が義務付けられ、経済産業大臣が運用状況の評価を行い、独禁法違反のおそれがあると認められる事案を把握した場合には、公取委に対して措置請求をすることができる。

少なくとも DPF 法の対象となっているアプリストアにおいては、DPF 法が施行されたことにより、DPF 法導入の際に問題とされていた論点がどのように解消されたのか、DPF 法が対応できない新たな問題点としてどのようなものがあり、それに対して追加規制が必要なのかという点を十分に議論しないまま、事前規制の追加導入を議論することに強い違和感を持つ。DPF 法のモニタリングの一環として前述した利用事業者向けのアンケートがなされ、その中では利用事業者からポジティブな回答がなされていることを踏まえると、このタイミングで新たな規制を導入することは拙速に過ぎ、DPF 法も含めた既存の規制

的に行われた複数の行為により排除効果が発生したと認定し、独禁法違反を認定している。このように、複合的な行為を分析する案件はそれほど珍しくなく、独禁法による対応が難しいという考え方には賛同できない。

の枠組みの中で対応することを最優先とすべきではないかと思料する。

2. 事前規制がユーザー向けのサービスの改悪になるようなことはあってはならない

モバイル・エコシステムは、利用事業者向け及び一般ユーザー向けという二つの需要者群を有する二面市場を構成するサービスであるが、事前規制の導入の有無及びその内容を考える上では、一般ユーザーにとってのサービスをよりよいものとするという観点、すなわち競争法・政策の究極目的である一般消費者の利益に資するかが最も重要な要素ではないかと思料する。本報告書案も、「消費者の選択の機会の確保」を重要な検討の視点として示している。

しかしながら、本報告書案が示す方向性の中には、利用事業者側の不利益を解消することに軸足を置いたばかりに、その帰結として一般ユーザー向けの選択が阻害されたり、ユーザー向けのサービスの改悪につながり得るものがあり、結果として一般消費者の利益を阻害するおそれがあるのではないかと危惧している。典型的なものとして、後述するアプリストア市場における競争を促進するために提案されている第三者アプリストアの許容である。本報告書案では、第三者アプリストアを許容する義務を課すこととして、それに伴うセキュリティの懸念については、第三者アプリストアを許容している他の事業者の対応策を参考にすることが提案されている。また、同様の考え方は青少年保護の文脈でも存在し、第三者アプリストアを許容することに伴い対応が難しくなる点について、他の事業者の事例を参考にして対応が可能である、といった論調を用いている(本報告書案 102 頁)。このような考え方は、「イコールフットイング」により競争を促進させるという名の下に、事業者が創意工夫によって築き上げたプロダクトデザインを統一化させ、消費者の選択の幅を狭めてしまうおそれがある。

以上のように、利用事業者の利益を慮るばかりに一般消費者の利益が阻害されるような規制はあってはならないと思料する。本報告書案が描く規制の方向性について、この観点での再検討を求めたい。

3. 事業者による正当な利益確保を阻害し、投資インセンティブを不当に損ねてはならない

本報告書案では、事業者がシステム投資に対応した対価を確保する機会を不当に妨げるような提案がなされている。例えば、イコールフットイングの観点からディベロッパに対して OS 機能へのアクセスを無償で認めるべきとの方向性を示している部分がある(本報告書案 172 - 173 頁)。しかしながら、このような無償開放を義務付ける規制の導入には極めて慎重になるべきである。これらの機能はモバイル OS 事業者が必要な投資を行った上で機能として付加したものであり、このような機能は無償で開放することを求め

ることは事業者側の投資インセンティブを損ね、機能の改悪につながるものである。

このようなモバイル OS 事業者側のインセンティブ確保という観点から規制は、直近で不満をもつ利用事業者にとっては人気の施策となるかもしれないが、中長期的な問題を孕むものといえる。モバイル OS 事業者側には、日本国においてサービスの提供を継続する義務はない。サービスレベルについて他国と同一にする義務もない。そのような中で、日本において過剰な規制を課し、利用事業者によるフリーライドを許容するような制度を導入すれば、対象となる事業者が日本においてビジネスモデルを維持できないと判断し撤退することができ、撤退とまではいかないまでも、規制により日本向けサービスレベルが悪化する可能性は十分あり得る。本報告書案もスマートフォンを起点としたモバイル・エコシステムは人々の生活に欠かせないものとなっていることを認めており、そのような重要なサービスを常にアップトゥーデートなものに保つためにモバイル OS 事業者が必要な投資を行うことができる環境を整えなければならないといえる。

上記の意味で、モバイル OS 事業者による適正な対価の確保という視点は重要といえるが、本報告書案ではこのような視点が欠落し、利用事業者の利益のみを追求している部分があり、再考すべきと思料する。

4. セキュリティ・プライバシーへの配慮が十分ではない

本報告書案においては、競争への悪影響が生じ得る行為がセキュリティ、プライバシー確保等の理由によって講じられる措置である場合も想定されるところ、そのような措置は一定の場合に正当なものとして講ずることが認められるべきとしており、セキュリティ、プライバシーの確保が競争制限に係る正当化事由として認められる可能性がある点を指摘したことは正しい判断といえる。しかしながら、未だセキュリティ、プライバシーを軽視しているかに読める部分もある。例えば、第三者アプリストアの参入に際して、OS やハードウェアのセキュリティが毀損されることのないようにするため、又はプライバシーの確保等のために必要であり、かつ比例的な措置を講ずることができるとしているが、ここでいうプライバシーの確保等のための措置とは、アプリ代替流通経路を運営しようとする事業者や当該アプリ代替流通経路を利用するディベロッパにより個人情報保護法や電気通信事業法等をはじめとした法令が遵守されることや、それらの法令を遵守するための政府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であり、かつ比例的な措置が想定されるとしている(本報告書案 103 頁)。しかしながら、これらの法律は、事業者が遵守すべき最低限度の義務を規定するものであり、モバイル OS 事業者は、法律上の義務よりも高次のプライバシー保護を実現している。その中で、法律上の最小限度の義務を遵守するのみで他のアプリストアを許容しなければならないとすると、セキュリティ、プライバシーの質が大きく毀損されるおそれがあり、妥当ではない。すなわち、例えば、最低限のセキュリティしか備わらないアプリストアが参入した場合、これは単にそのようなアプリストアが独立して存在するというのではなく、モバイル・エコシステムの一部を

成すことになり、そのセキュリティレベルはモバイル・エコシステム全体に波及するおそれがあるため、モバイル OS 事業者としては、消費者の保護のためにもこれを穴にすることなく全体として高いセキュリティレベルを維持することが難しくなるのではないかと懸念される。

プロダクトデザインにおいて高レベルのセキュリティ、プライバシーを達成したいとする事業者の自由は最大限尊重すべきであり、このようなセキュリティ対策について「イコールフットリング」を達成してしまうことは大きな問題といえ、サービスのクオリティに関する競争を鈍化させ、ひいては消費者利益を損ねるものといえることから、方針について再考が必要と思料する。

5. アプリストアに係る論点について

上記のとおり、本報告書案は、総じて、ディベロッパ等の利用事業者の不満を解消するという方針の下、必ずしも一般消費者の利益の保護に繋がらない規制の方針が打ち立てられ、モバイル OS 事業者による正当な投資回収の機会を損ねるような事前規制が提案されている。その中でも、とりわけ影響の大きいと思われるアプリストアレイヤーにおいて提案されている事前規制の内容には大きな問題点があると思料する。

アプリストアにおいてコンテンツを販売するディベロッパは、モバイル OS 事業者の決済・課金システムを利用することを義務付けられ、当該システム利用の際に、決済金額の30%又は15%を支払わなければならないが、これが高額であるとの不満があること等を理由として、一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、当該アプリストアを利用するディベロッパに対し、自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止し、う回的手段を制限するためにアプリストアのビジネスユーザーへの利用条件等(手数料含む)を公正、合理的かつ非差別的なものとすることを義務付ける方針を打ち出している(本報告書案 80 頁 - 84 頁)。

また、モバイル OS 事業者が提供するアプリストア以外のアプリストアの参入が困難又は不可能である点について、本報告書案では、アプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける方針としており、その際に、モバイル OS 提供事業者は、OS やハードウェアのセキュリティが毀損されることのないようにするため、又はプライバシーの確保等のために必要であり、かつ比例的な措置を講ずることができるとしている(本報告書案 103 頁 - 104 頁)。

このように、(1)他社決済を許容する規制、及び(2)アプリ代替流通経路を確保するための規制が提案されているものの、いずれについても以下で詳述するとおり問題がある方向性であり、再考が必要といえる。

(1)他社決済の許容について

アプリストアは、ディベロッパがアプリをユーザーに届けるための流通機能を担うサービスである。アプリの流通を可能かつ安全なものとするために、アプリストアは種々の投資を行っているはずであり、アプリストアが提供する流通サービスに対する適切な対価を受領することは極めて正当な行為である。そして、対価の回収方法として、アプリストアを介した決済における手数料確保という手段は極めて合理的な手段であるといえる。確かに、アプリやコンテンツの販売によってマネタイズができていない事業者にとっては、決済に紐づいた手数料負担が不公平であると感じるかもしれない。しかしながら、このような決済に紐づけた対価回収システムによって、マネタイズできていない大多数のディベロッパが大きなコストを負担することなくアプリを開発・流通させることが可能となっている。このようなシステムは、ディベロッパの参入を容易にさせ、裾野を広げることにより、イノベーションの促進につながる制度であるといえる。いわば累進課税と同様のコンセプトに基づきマネタイズをするという民主的な制度であり、多数のディベロッパが恩恵を被っていると考えられる。

他社決済を許容し決済に紐づけたマネタイズが妨げられることになれば、上記のような合理的なマネタイズ方法が妨げられ、ビジネスモデルの転換を求められることになる。これにより、大多数のディベロッパが不利益を被るおそれがあり、かえってアプリ市場におけるイノベーション・技術革新が阻害されるのではないかと懸念している。

より根本的な問題は、本報告書案が、アプリストア決済の手数料率が30%(又は15%)であることについて、利用事業者側からのアンケートを踏まえ不当に高い手数料であるかのような記載をしているところにある。この30%という料率が果たして不当に高額といえるかの検証が不十分である。他のプラットフォームとの比較においても、マッチングを可能とすることにより30%程度の手数料を課すことも珍しいことではなく⁴、30%という料率が不当な独占的利潤であるとのエビデンスが示されていない。さらに、本報告書案は、韓国及びオランダにおいて自社の決済・課金システムの利用強制を禁止する法律が制定された後、他の決済・課金手段を利用する場合に手数料が取られており、その減額幅が少ないことを問題視し、このような行為を「う回的行為」とした上で規制する方針を打ち出している(本報告書案82頁)⁵。しかしながら、上記のとおり、手数料はアプリストアという流通機能を利用することに対する適正な対価であり、他の決済・課金システムを許容したとしても流通機能利用料としての手数料をディベロッパから徴収することは当然であり、自社の決済・課金システムに係る利用料分を控除した手数料を徴収す

⁴ 経済産業省「デジタルプラットフォームの透明性・公正性に関するモニタリング会合第三回議事録」増島委員発言部分

⁵ デベロッパの選択に基づき他の決済・課金システムを利用することが認められたが、いずれも他の決済・課金システムを選択した場合でもなお、30%が適用されていたデベロッパからは27%(オランダ)又は26%(韓国)の手数料が徴収されることになっていると指摘されている。

ることは極めて自然である。これをう回的手段として規制する余地を与えることは、当局としてどの程度の手数料であればう回的手段でないかという判断をしなければならないことにつながり、政府規制による不当な価格介入につながりかねない。

さらに、本報告書案には、アプリストアにおいて、複数の決済手段を同時に許容する義務を課すような記載がある(本報告書案 82 頁)が、消費者の混乱を招くことになり、消費者利益に反するおそれがある。

以上のとおり、他社決済の許容については、事業者側の適正な対価の確保という観点から検討から抜けており、政府による不当な価格介入につながり得るものといえ、本報告書案のスタンスは問題であると思料する。

(2) アプリ代替流通経路の確保

本報告書案は、アプリストアにおける競争を促進しつつ、セキュリティ・プライバシー保護に配慮する姿勢を見せており、ワーキンググループ等の議論を踏まえ、セキュリティ・プライバシーを最小限確保しつつ代替的流通経路を導入し、競争を促進させようというスタンスがみえる。

しかしながら、前述のとおり、代替的なアプリストア等に求めるセキュリティ・プライバシー措置として、法令が遵守されることや、それらの法令を遵守するための政府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であり、かつ比例的な措置が提案されているところ、そのような最低限度のセキュリティレベルのみを備えたアプリストアの参入を許すことにより、アプリストア全体のセキュリティレベルが下がる危険性がある。

すなわち、セキュリティ・プライバシーの保護は消費者にとっては目に見えづらいものであり、消費者としても判断が付きづらい価値といえる。必要最低限のセキュリティ・プライバシー措置しか講じておらず利用料が安価なアプリストアの参入を許した場合、最終価格が安価であることのみを理由としてそのようなアプリストアが利用されることになり、アプリストアはセキュリティ・プライバシーへの十分な投資を行わなくなることが想定され、これにより中長期的にアプリストア全体のセキュリティレベルが低減し、現在のモバイル OS 事業者が提供するアプリストアが維持しているセキュリティレベルを維持することが困難になることが予想される。

自身のプロダクトにおいてどの程度セキュリティを確保していくかは、本来事業者が自由に決定すべき事項であり、これに対して、セキュリティレベルを低いところで落ち着かせるような政府規制を導入することは極めて問題といえる。

以上

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

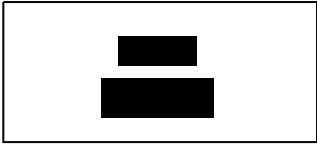
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]



提出用フォーマット
Submission Format

<p>意見 提出者名 Opinion Submitter's name</p>	<p>所属(会社名・団体名 等) Affiliation (company name, organization name, etc.) または職業(個人の場合) or profession (for individuals) 氏名 Name(※)</p>	<p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p>
<p>/</p>	<p>住所 Address(※)</p>	<p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p>
<p>/</p>	<p>連絡先 Contact</p>	<p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p> <p>[Redacted]</p>

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。In the case of a corporation or organization, please enter the name, name of the representative, and the location of the principal office.

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED] [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]



Friday, 18th August 2023

To: Mr. Matsuno Hirokazu,
Chief Cabinet Secretary,
Digital Market Competition Headquarters,
Office of the Cabinet Secretariat,
Nagatacho 1-6-1, Chiyoda-ku,
100-8968 Tokyo

Subject: Asia Travel Technology Industry Association's (ATTIA) Recommendations on Competition in the Mobile Ecosystem – In English and Japanese

Dear Chief Cabinet Secretary Matsuno,

I hope this email finds you well. I am [REDACTED] [REDACTED] the Asia Travel Technology Industry Association (ATTIA). ATTIA represents a collective of online travel agencies (OTAs) and metasearch platforms operating in the dynamic digital travel industry. We appreciate the opportunity to provide our policy submission in response to the consultation on Competition in the Mobile Ecosystem conducted by the Digital Market Competition Headquarters (DMCH).

ATTIA is committed to **fostering innovation, promoting fair competition, and ensuring a diverse range of travel options** for users within the Mobile Ecosystem. We firmly support the DMCH's efforts to establish a fair and equitable competition environment in this rapidly evolving landscape. As ever more consumers use their mobile to book trips, a competitive market in the Mobile Ecosystem is essential for OTAs and metasearch platforms to offer users a wider array of travel choices, enhancing their overall travel experiences.

To this end, we have provided our detailed recommendations and comments in a document accompanying this letter. We invite the DMCH to carefully review these recommendations and consider them in their ongoing consultation. These insights have been gathered through extensive industry analysis and collaboration with our Members.

- Recommendations in English: Pages 3 - 7
- Recommendations in Japanese: Pages 8 - 13



We **express broad support for the DMCH's recommendations** in the draft Final Report under consultation, particularly those targeting large platforms like Google, which aim to address self-preferencing concerns. By advocating for measures that prevent self-preferencing by platform operators, we ensure fair visibility and rankings for travel-related services. Additionally, we emphasize the importance of data portability and interoperability, which will empower travel technology players to enhance user experience and choice.

ATTIA acknowledges the pivotal role played by the DMCH in evaluating the digital market and its objectives of promoting competition and innovation while ensuring security, privacy, and preserving users' freedom of choice within the Mobile Ecosystem. We believe that conventional competition law approaches are insufficient to address the unique challenges posed by the Mobile Ecosystem, necessitating a fresh approach.

The DMCH's proposed **combination of ex-ante regulatory and co-regulatory frameworks is well-suited** to tackle the complexities of the Mobile Ecosystem, characterized by its layered structure where OS providers wield significant influence over various layers, including app stores and browsers. These proposed measures aim to increase competitive pressure within each layer and address concerns arising from the conduct or influence of platform operators.

In conclusion, ATTIA reiterates its unwavering support for the DMCH's efforts to create a fair and competitive environment in the Mobile Ecosystem. We extend our sincere appreciation for the opportunity to provide input and contribute to the development of effective competition policy in the mobile market. We are also available for any further discussions or clarifications and look forward to witnessing the positive impact of your regulatory efforts on the Mobile Ecosystem.

Please let us know if you have any questions about our comments and recommendations. We are contactable at [REDACTED] Thank you.

Yours sincerely,

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Asia Travel Technology Industry Association (ATTIA)



Proposal Filer	Organization's Name	Asia Travel Technology Industry Association (ATTIA)
	Address	[REDACTED]
	Contact	[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

ATTIA's Comments & Recommendations on DMCH's Draft Final Report on Competition Assessment of the Mobile Ecosystem

We appreciate the opportunity to provide our policy submission in response to the consultation on Competition in the Mobile Ecosystem conducted by the Digital Market Competition Headquarters (DMCH). The Asia Travel Technology Industry Association (ATTIA) is deeply committed to fostering innovation, promoting fair competition, and ensuring a diverse range of travel options for users within the Mobile Ecosystem.

Principle 1: Specification Changes in OS, Browser, etc. (Self-Preferencing)

ATTIA wholeheartedly supports the recommendation that platform operators providing search engines disclose major factors determining website rankings. This requirement for greater transparency (1-3) should reduce the risk of dominant search engine operators unfairly manipulating organic search rankings to the benefit of favored partners or its own products and services. It should be noted, however, that the issue of self-preferencing goes beyond ranking factors in organic results. Search engine operators are increasingly pushing organic results further down the search engine results page (SERP), beneath paid-ads and their own competing products and services, and so tackling this issue will require additional measures too (see below).

We also support the proposal (1-2) to require app store operators to make the terms of use for business operators fair, reasonable and non-discriminatory. Given the dominance of Apple and Google with regards to app stores, app developers have no choice but to deal with them and as such are in a much weaker negotiating position with respect to those two companies. A requirement to deal with app developers on FRAND principles could help to address this imbalance, and prevent some of the behaviors outlined in the report (such as the different prompts used to enable personalized ads on third party apps and Apple's own apps).

Principle 2: Application Store Related Issues

ATTIA firmly endorses the draft Final Report's crucial proposition to prohibit major app store operators from imposing their in-app payment systems on app developers and to

enable developers to direct users to external payment links. This measure aligns with the ongoing global conversation around fair competition and innovation within the app ecosystem.

Drawing inspiration from the South Korean amended Telecommunications Business Act, which mirrors the DMCH's focus on combating anti-competitive behavior, ATTIA underscores the need for a unified approach to address such practices. South Korea's commitment to curbing dominant tech firms' influence by banning the forced use of payment systems resonates with the DMCH's stance on empowering developers to make independent choices.

The issue of in-app payment systems holds significant implications for online travel agencies (OTAs) and metasearch platforms. These platforms, much like developers, seek autonomy in choosing payment systems to maintain control over their financial transactions. This resonates with the draft report's emphasis on fair and non-discriminatory usage conditions, which not only foster diversity among developers but also uphold the integrity of the entire app ecosystem.

Mandating the use of specific payment systems and imposing exorbitant commissions mirror the concept of rent-seeking behavior, where profits are accrued without a corresponding enhancement of value. This links back to the DMCH's central argument for a competitive landscape that prioritizes genuine innovation and benefits for both developers and consumers.

The draft report's attention to maintaining data security and privacy while allowing the use of alternative app stores is also welcome. If Japan does decide to enable the use of alternative app stores, we believe that it would be sensible to follow a similar code of practice to that proposed by the UK Government (as referenced in the Final Report), and we welcome the recent announcement of co-operation between the UK and Japan on ensuring app security and privacy. Given the proliferation of proposals to regulate digital competition across the world, international alignment in approaches is to be encouraged.

Another issue that some of our members have experienced with the dominant app store operators is that of arbitrary, unclear and drawn-out app review processes. Often, updates are blocked by the app store operators for unclear or inconsistent reasons, while subsequent appeals processes take too long and are often opaque. This has a direct impact on app developers: they are prevented from providing updates that could boost their revenue or improve the consumer experience, while they have to dedicate extra resource during the appeals process that could be more meaningfully used elsewhere. ATTIA would therefore call on the DMCH to ensure that this issue is also addressed, potentially within the FRAND framework proposed elsewhere.

Principle 3: Browser Functionality Restrictions

ATTIA expresses full support for prohibiting platform operators from requiring app developers to use OS providers' own browser engines, as stated in the draft Final Report.

The mandatory use of OS providers' browser engines reduces users' freedom of choice and hinders fair competition between Safari and third-party browsers in Apple's mobile ecosystem. We advocate for measures that enable users to select alternative browsers on devices, ensuring a level playing field for all browser options.

Principle 4: Pre-installation, Default Settings

ATTIA wholeheartedly agrees with the proposal to prevent the self-preferencing of platform operators' own services over similar competing services in online search rankings. This practice hinders the ability of innovative new services to reach consumers, denying them real choice.

Of particular relevance to this principle, the practice of self-preferencing has been observed in the travel industry, with Google often placing its own travel search services (Google Flights and Google Hotels) above competing services on the SERP. Google is also devoting more and more space at the top of the SERP to paid for advertisements, which it also benefits from financially as the operator of the search engine. The result is that organic search results (which are the most relevant results) are being pushed ever further down the SERP, with more traffic being unfairly diverted to Google Flights and Google Hotels. This means that competitors, such as our members, are being unfairly deprived of traffic, limiting their ability to grow and reach new consumers. Consumers, meanwhile, are often not seeing the most suitable options for their query, and are having their choices limited unknowingly.

The issue of self-preferencing on the Google SERP is particularly acute on mobile devices, given the smaller size of the screen. This means that users, who are increasingly using their mobiles to book their travel, have to scroll multiple times before seeing any organic search results.

We therefore strongly welcome proposal (4-2) to ban operators of search engines above a certain size from giving their own services any advantage over similar third-party services in displaying search rankings. We note that the DMCH will give further consideration into how such a ban on self-preferencing can be implemented, and we would respectfully recommend that it pay close attention to how the European Union (EU) and United Kingdom (UK) are implementing similar bans on self-preferencing via the Digital Markets Act (DMA) and Digital Markets, Competition and Consumers Bill respectively.

Regardless of the exact framework chosen, it will be vital that it is designed in such a way to prevent self-preferencing in both ranking and also display (for example, Google provides richer features and more screen space to its Google Flights product compared to other services). There should also be sufficient oversight mechanisms in place to ensure that regulated search engines are complying with their obligations. We would also recommend formal avenues for third party

stakeholders, such as firms affected by a platform's self-preferencing, to provide input into the design of the framework. This is in line with what is being proposed in the UK.

Finally, we would also note that the issue of self-preferencing on the SERP is equally prevalent on desktop devices too, and so would strongly urge the DMCH to introduce a similar ban on search engine self-preferencing across the internet, and not just on mobile devices.

ATTIA welcomes the proposals in 4-1 aimed at rectifying issues related to pre-installation and default settings. The practice of pre-installing apps, such as Chrome and Google Search on Android devices, or the setting of Google Search as the default search engine in the Safari browser on Apple devices, only reinforces the harms caused by self-preferencing on the SERP, since pre-installation and defaults ensure the vast majority of mobile users search the internet via Google Search. It is very difficult in such an environment for rival search engines not engaged in self-preferencing to grow and reach new consumers. We believe that mandatory choice screens could be an important first step in addressing this issue, in line with proposals in other countries.

Our members have expressed apprehension about the search ranking algorithms employed by app stores, with concerns that these algorithms might unduly favor certain apps, including those developed by the app store operators themselves. This perceived bias presents a competitive disadvantage for other travel booking apps and reflects the need for transparent, equitable algorithms that prioritize app relevance and quality over promoting the app store's proprietary products.

Addressing these concerns would not only create a more level playing field but also empower consumers with a wider range of choices, aligning with the concept of combating "limited recognition of choices" and "status quo bias" as discussed in the report summary on page 8.

Principle 5: Acquisition and Use of Data

ATTIA strongly supports proposal (5-1) that would prevent dominant platform operators from using non-publicly available data from third-party developers to provide services in competition with those same developers. Almost no other business has access to competitors' data in the same way as the dominant mobile platforms do, and so it is vital to ensure data gathered from one part of a platform's business is not used to boost another part of that platform's business that is in competition with similar third parties. External oversight of this separation of data should be considered, rather than relying on regulated platforms to simply self-certify that they are in compliance.

ATTIA also expresses support for allowing developers using their app stores to use, offer, or interoperate with the platform operators' own identification service. We emphasize that app store



operators must refrain from providing preferential treatment to their own services, ensuring a level playing field for all developers.

Moreover, we wholeheartedly endorse the requirement outlined in the draft Final Report that obliges app store operators to equip end users and third parties with tools for effective data portability. This facilitates the seamless transfer of data generated through user interactions, bolstering fair competition and innovation.

In the context of OTAs and metasearch platforms which offer apps, there exists a strong desire to gain enhanced control and access to user data generated through such apps. While app stores do maintain data privacy policies, our members aspire for broader data portability options that would bolster their insights into customer behavior and strengthen their marketing endeavors.

Additionally, the report wisely proposes equipping end users and authorized third parties with tools to ensure efficient data interoperability. Our members' pursuit of greater data access and portability stems from the aim to analyze user preferences and behaviors, thereby delivering more personalized experiences for customers.

This example should be taken into consideration as the DMCH deliberates on the harmonization of data access and portability, ensuring that stringent data protection standards are embedded within this framework. Such a balanced approach would create a secure environment, safeguarding both users and industry stakeholders alike.

また、ビジネスオペレータの利用条件を公正かつ合理的、非差別的にするようアプリストアオペレータに要求する提案（1-2）も支持します。Apple と Google がアプリストアにおいて支配的な地位を持っているため、アプリ開発者は彼らと取引せざるを得ず、それによってこれらの2社に対しては非常に弱い交渉立場にあります。アプリ開発者との取引を FRAND 原則に基づいて行う要件は、この不均衡を解消し、報告書で述べられているいくつかの行動（第三者アプリや Apple 自社アプリでパーソナライズド広告を有効にするために使用される異なるプロンプトなど）を防ぐのに役立つでしょう。

原則 2：アプリケーションストアに関連する問題

ATTIA は、主要なアプリストアオペレータがアプリ開発者に対してそのアプリ内支払いシステムを強制することを禁止し、開発者がユーザーを外部の支払いリンクに誘導できるよう可能にする、草案最終報告の重要な提案を断固支持します。この対策は、アプリエコシステム内の公正な競争と革新に関する進行中のグローバルな対話と一致しています。

韓国の改正電気通信事業法からの着想を得て、DMCH が反競争的行為に対抗することに焦点を当てている点を踏まえ、ATTIA はこのような実践に対処するために統一されたアプローチが必要であることを強調します。韓国が支配的なテック企業の影響力を抑制するために支払いシステムの強制使用を禁止することへの取り組みは、開発者に独立した選択を行う権限を与えるという DMCH の立場と共鳴しています。

アプリ内支払いシステムの問題は、オンライン旅行代理店（OTA）やメタサーチプラットフォームにも重要な影響を持っています。これらのプラットフォームは、開発者と同様に、支払いシステムを選択する自主性を求め、財務取引をコントロールすることを望んでいます。これは、草案報告書が強調する公平で差別的でない利用条件に共鳴しており、これにより開発者間の多様性が促進されるだけでなく、アプリエコシステム全体の誠実さも保たれます。

特定の支払いシステムの使用を義務付け、過剰な手数料を課すことは、価値の対応する向上なしに利益が蓄積される利権追求の概念を反映しています。これは、開発者と消費者の双方にと

って真の革新と利益を優先する競争の景観に対する DMCH の中心的な議論に関連しています。草案報告書が代替アプリストアの利用を許可しながらデータセキュリティとプライバシーの維持にも注意を払っている点も歓迎されます。日本が代替アプリストアの利用を許可することを決定する場合、私たちは英国政府が提案したコード・オブ・プラクティスに類似するアプローチを採用することが賢明であると考えており（最終報告で言及されています）、英国と日本がアプリのセキュリティとプライバシーの確保に関する協力の最近の発表を歓迎します。世界中でデジタル競争を規制する提案が増加していることを考慮すると、アプローチの国際的な調整は奨励されるべきです。

また、一部のメンバーが支配的なアプリストアオペレータと経験している問題の一つは、恣意的で不明確で長引くアプリレビュープロセスです。アプリストアオペレータはしばしばアップデートを不明確または一貫性のない理由でブロックし、その後の申し立てプロセスが長引き、透明性に欠けることがあります。これは直接アプリ開発者に影響を与えます。彼らは収益を増加させたり消費者体験を向上させる可能性のあるアップデートを提供できず、申し立てプロセス中に他で有意義に活用できるはずの追加のリソースを充てる必要があります。そのため、ATTIA は DMCH に対して、この問題も取り組むよう求めます。FRAND の枠組み内での対応が検討されるかもしれません。

原則 3：ブラウザの機能制約

ATTIA は、草案最終報告に記載されているように、プラットフォームオペレータがアプリ開発者に OS プロバイダーの独自のブラウザエンジンの使用を要求することを禁止する提案を全面的に支持します。OS プロバイダーのブラウザエンジンの強制使用は、ユーザーの選択の自由を制限し、Apple のモバイルエコシステム内で Safari とサードパーティのブラウザとの公平な競争を妨げます。私たちは、デバイス上でユーザーが代替のブラウザを選択できる対策を支持し、すべてのブラウザオプションに公平な競争の場を提供することを提唱します。

原則 4：事前インストール、デフォルト設定

ATTIA は、プラットフォームオペレータ自身のサービスがオンライン検索ランキングで類似する競合サービスに対して優先される自己優越性を防ぐ提案に全面的に同意します。この慣行は、革新的な新しいサービスが消費者に届く能力を妨げ、本物の選択肢を提供しないものです。

この原則に特に関連する問題として、自己優越性の慣行は旅行業界でも見られ、Google がしばしば自社の旅行検索サービス（Google Flights および Google Hotels）を SERP 上で競合サービスよりも上位に配置することがあります。Google はまた、SERP のトップに有料広告スペースをますます割り当てており、これによって検索エンジンのオペレータとしての利益も得ています。その結果、有機検索結果（最も関連性のある結果）はますます SERP の下部に押しやられ、より多くのトラフィックが不公平に Google Flights および Google Hotels に転送されています。これにより、私たちのメンバーなどの競合他社はトラフィックを不公平に奪われ、成長と新たな消費者への到達能力が制限されています。一方、消費者はしばしばクエリに最適なオプションを見ることができず、選択肢が知らずに制限されています。

Google SERP 上の自己優越性の問題は、画面のサイズが小さいため、特にモバイルデバイスで顕著です。これは、ユーザーがますますモバイルを使用して旅行を予約する傾向があるため、有機検索結果を表示するまで何度もスクロールする必要があることを意味します。

そのため、提案（4-2）で、一定の規模以上の検索エンジンオペレータが自社のサービスに競合するサードパーティのサービスに対して優位性を持たせないよう禁止することを強く歓迎します。DMCH がこの自己優越性の禁止をどのように実施するかについてさらに検討する予定であることを注意し、欧州連合（EU）およびイギリス（UK）が Digital Markets Act（DMA）および Digital Markets、Competition and Consumers Bill を通じて自己優越性に類似する禁止をどのように実施しているかについて注意深く観察することを敬意を持って推奨します。

正確な枠組みが選択されたとしても、ランキングだけでなく表示においても自己優越性を防ぐよう設計されることが重要です（たとえば、Google は Google Flights 製品に対して他のサービ

スよりも豊富な機能とスクリーンスペースを提供しています)。規制された検索エンジンが義務を遵守していることを確認するために十分な監視機構も存在するべきです。また、プラットフォームの自己優越性に影響を受ける事業者などの第三者ステークホルダーが枠組みの設計に参加するための公式な手段も推奨します。これは、英国で提案されている内容に合致しています。

最後に、SERP 上の自己優越性の問題はデスクトップデバイスでも同様に存在しており、モバイルデバイスだけでなく、インターネット全体で検索エンジンの自己優越性を禁止するよう DMCH に強く促すことを示唆します。

原則 5：データの取得と利用

ATTIA は、提案 (5-1) を強く支持します。これにより、支配的なプラットフォームオペレータが第三者開発者の非公開データを使用して、同じ開発者と競合するサービスを提供することが防止されます。ほとんどの他のビジネスが支配的なモバイルプラットフォームと同じ方法で競合他社のデータにアクセスすることはないため、プラットフォームの一部から収集されたデータが、同様のサードパーティと競合するプラットフォームの他の部分を強化するために使用されないようにすることは重要です。このデータの分離に対する外部の監視は検討されるべきであり、単に規制されたプラットフォームが遵守していることを自己認証するだけに頼るべきではありません。ATTIA はまた、自分のアプリストアを使用する開発者がプラットフォームオペレータの独自の識別サービスを使用、提供、または相互運用できるようにすることを支持します。アプリストアオペレータは、自社のサービスに対して特定の待遇を提供しないようにする必要があり、すべての開発者に公平な競争の場を提供します。さらに、草案最終報告で示されている要件に完全に同意します。

これにより、アプリストアオペレータはエンドユーザーや第三者に、効果的なデータ移植のためのツールを提供することが義務付けられます。これにより、ユーザーの相互作用を通じて生成されたデータのシームレスな移転が促進され、公正な競争と革新が強化されます。



アプリを提供する OTA やメタサーチプラットフォームの文脈では、アプリを通じて生成されるユーザーデータへの拡張された制御とアクセスを得る強い欲求が存在しています。アプリストアはデータプライバシーポリシーを維持していますが、私たちのメンバーは、顧客の行動を洞察し、マーケティング活動を強化するための幅広いデータ移植オプションを望んでいます。

さらに、報告書は、エンドユーザーや認可された第三者に、効果的なデータ相互運用性を確保するためのツールを提供することを賢く提案しています。私たちのメンバーは、より大きなデータアクセスと移転を追求し、ユーザーの好みや行動を分析し、顧客により個人的な体験を提供することを目指しています。

この例は、DMCH がデータアクセスと移植の調和について審議する際に考慮すべきです。厳格なデータ保護基準がこの枠組みに組み込まれるようにするためです。バランスの取れたアプローチは、ユーザーと業界関係者の両方を保護する安全な環境を作り出すでしょう。

- END -

1. 本最終報告全体の評価

本最終報告は、現在のモバイル・エコシステムの全体像について、(1)エコシステムの主要な各レイヤーは、少数のプラットフォーム事業者による寡占状態になっており、(2)寡占的地位にあるプラットフォーム事業者は、レイヤー横断的な戦略的行動を行うことによって、更に各レイヤーにおけるその強力な地位を強化するという循環が生じている、と指摘する。

そしてこのような状況の弊害として、(ア)公正な競争環境の悪化、(イ)プラットフォーム上の各プレイヤーのコストアップや成長可能性の低下、(ウ)各レイヤー及びモバイル・エコシステム全体への排他的行動、参入抑制、イノベーションを通じた競争圧力の排除、などの懸念が生じているとする。また、この状態は容易に是正されない固定的なものであり、最終的には多様な主体によるイノベーションが阻害されたり、消費者による多様な選択の機会が損なわれたりすることが懸念されるとする。本最終報告のこのような現状分析は、説得力のあるものである。

また、本最終報告は、モバイル・エコシステムのあるべき姿として、モバイル・エコシステムにおける各レイヤーにおいて、多様な主体によるイノベーションと消費者の選択の機会が確保されることを掲げており、併せてセキュリティ、プライバシーの確保が図られることも必要であるとしている。このような目的設定は合理的であり、特に中間報告の段階では不十分であった、セキュリティ・プライバシーの確保を目的に据えている点も評価できる。

さらに、具体的な対応策として、事前に一定の行動類型の禁止や義務付けをするアプローチを適切とする点、加えて、透明化法のような共同規制による対処には限界があるとして、異なる対応が必要だと断じている点も、的確な判断を示しているといえる。また、違反行為の是正命令や緊急停止命令、金銭的不利益(制裁金等)、私人による差止請求権の創設等に言及している点については、後述するような課題を残しつつも、実効性確保のためのソリューションを示しているといえ、中間報告からの進歩と評価できる。

このように、本最終報告は、多くの面で評価できるものであり、また、中間報告からの進展も各所に見られるが、一部、なお消費者の視点が欠けている点については、中間報告同様の問題が残る。プラットフォーム事業者によるルール設定・変更の結果として、消費者保護が図れている面もあるのは事実であり、このようなルール設定・変更等に政府が過度に介入することにより、消費者保護レベルが低下する恐れがある点には依然として留意が必要である。競争とイノベーションを生み出し、消費者の選択の機会を確保することと、消費者のプライバシーなどの権利を保護することのバランスは困難な課題ではあるが、決して無視することのできないものである。問題がある箇所を以下具体的に述べる。

2. OSにおけるトラッキングのルール変更(56 頁)

ATT は、本最終報告が指摘するとおり、Apple が OS レイヤーにおけるルール設定者としての立場でトラッキングのルール変更を行い、デベロッパ等の広告ビジネスに制約を加えるものである。また、ユーザー表示については、同じくパーソナライズされた広告に関するものでありながら、自社に関するものと他社に関するものでは、前者の方が肯定的な表現になっている。本最終報告は、Apple による広告表示は、サードパーティによる IDFA を用いた広告表示とは異なるものの、ユーザーの関心に応じた広告を表示するという点では同じであり、「ユーザーを追跡するリスクを強調した定型文を(中略)表示することをサードパーティ・デベロッパに対して義務付けている一方で、Apple 自身のパーソナライズされた広告の許可を求める際には、肯定的なトーンのプロンプトを表示してそのメリットを強調することは、サードパーティ・デベロッパを公平に取り扱っていると言い難い状況と考えられる」とする。

しかしながら、そもそもファーストパーティ・データを利用する Apple の広告モデルと、サードパーティ・データを利用するサードパーティ・デベロッパの広告モデルとの間には、プライバシーの観点からは、明確に一定の差異が認められる。

多くのユーザーは、自分が意識的に利用するサービスについては、そのサービス提供者にサービス利用に関するデータを収集され利用されることを通常認識しているが、他方で、自らアクセスしたつもりのないサードパーティが様々なデータを収集し利用することは想定していない。また、ファーストパーティはユーザーが選択してそのサービスを利用する相手方であるため、自身のデータを取得され、利用されることがあるかもしれないという一定程度の認容・信頼があるのに対して、サードパーティについては、ユーザーとしてはその存在を認識しておらず、そもそも自身のデータを預けることについての認容も信頼も存在しない。

したがって、サードパーティ・データを利用するサードパーティ・デベロッパの広告モデルについては、リスクを強調する表示がなされ、ファーストパーティ・データを利用する Apple の広告モデルについて肯定的な表示がなされることは、ユーザーのプライバシー保護の観点からは合理的なものであるといえる。

このようなユーザーのプライバシー保護の措置がとられることは、我が国においては特に合理的でありかつ必要性が高い。なぜなら、モバイル・エコシステムにおいて、ユーザーの ID となる cookie や広告 ID といった情報は個人情報として法規制の対象になっておらず、その取得・利用については、法制度上、わずかな制約しかないからである。この点において、わが国は、cookie や広告 ID を個人情報として正面から法規制の対象とする欧米とは異なる特質があるというべきである。2022 年の電気通信事業法で採用された外部送信に関する規制は、ウェブサイトやアプリがユーザーの情報をサードパーティに対して外部送信する際には、そのことを通知公表しなければならないとするルールであるが、その対象は電気通信事業者を営む者に限られている。このような状況下では、プラットフォーム事業者がサードパーティによるトラッキングについて「リスクを強調した表示」を強制することには消費者の権利保護のため一定の合理性がある。

言い換えれば、クロスサイト、クロスアプリでのトラッキングに対する規制の強度が弱いわが国

では、それらに関連するユーザーのプライバシー保護について、プラットフォーム事業者が設定する自主ルールに依存する度合いが高くなっているのである。わが国のデータ保護法制を見直して、早々に cookie や広告 ID を個人情報として法規制の下に置くほか、外部送信の規制を強化してサードパーティ・データの取得過程に対するユーザー本人の関与を強化することが先決問題である。

3. 決済・課金システムの利用義務付け

決済・課金システムの利用義務付けについて、本最終報告は、「代替的な決済・課金手段を提供する事業者の参入を阻害し、サードパーティ・デベロッパによる多様な料金プランやサービス等の提供を妨げ、イノベーションを減退させることとなり、競争を制限することとなる。また、これにより、ユーザーにとっても決済・課金システムに関する選択肢が奪われ、多様なサービスの提供を受けられないという点で利益が損なわれることとなる」(78 頁)としたうえで、明快にこのような利用義務付けを「禁止するべきである」(80 頁)とする。

そして、さらにその実効性を確保する手段として、外国においてそのような利用義務付けの禁止がうまく奏功していない状況を視野に入れて、『プラットフォーム事業者の提供する決済・課金システム以外の決済・課金システムを利用できるようにしなければならない』、『プラットフォーム事業者の提供する決済・課金システム以外による決済・課金システムの利用を妨げてはならない』、『デベロッパがプラットフォーム事業者の提供する決済・課金システムを利用しないことを許容しなければならない』といった、禁止行為の内容を幅広く解釈できる規律を採用するべきである」(82 頁)として、実質的な決済・課金システムの選択肢の確保の実現を図ろうとしている。

上記のような本最終報告の決済・課金システムの利用義務付けの弊害に関する現状分析は十分首肯できるものであり、それに基づく確固たる対応の提案も説得力のあるものである。しかしながら、現状においては、プラットフォーム事業者が決済・課金に関する消費者保護の重要な機能を担っていることも事実である。たとえば、不適正な決済・課金を行うデベロッパがいた場合(たとえば、安価な 1 回販売の「お試し」と称して継続的な販売を行う場合等)、消費者は、デベロッパからの返金を受けられなくとも、プラットフォーム事業者から返金を受けられる可能性があり、かつ不適正な決済・課金を行うデベロッパはプラットフォームから排除されることにもなり得るため、デベロッパ側に不適正な決済・課金を思いとどまる動機が生じるであろう。このようなプラットフォーム事業者の機能を無視して、代替的な決済・課金システムの利用をただ促進しようとすることは適当ではない。代替的な決済・課金を促進した結果、決済・課金に関する消費者被害が拡大したのでは、本末転倒であり、代替的な決済・課金の利用促進は、代替的な決済・課金システムにおける消費者保護の仕組みのビルトインを前提として、進められるべきである。少なくともそのような議論すらないままに決済・課金システムの利用義務付けを禁止することは適当とはいえない。むしろ、アプリストア事業への参入を可能にすることで、実質的に決済・課金システムの選択を拡大しつつ、各アプリストア内では、そのアプリストア運営事業者が消費者に対し決済・課金の安全性に責任をもつことを検討すべきではないか。

4. アプリ代替流通経路の容認

アプリの流通経路が App Store に限定されていることによる問題として、本最終報告は、「少なくとも、Apple 以外の事業者が iOS に関するアプリストア事業に参入する機会が失われること自体のほかに、(中略)App Store における手数料に競争圧力がないこと、App Store におけるアプリ審査が必ずしも透明で公正でないことやそれによるイノベーション阻害のおそれが挙げられる」(90 頁)とする。このような本最終報告の問題意識は正当なものと評価できる。

そして、アプリ代替流通経路を容認することについて、「ユーザーにとってメリットが示され、セキュリティ、プライバシーが確保される形でアプリ代替流通経路が提供される場合には、それによる競争圧力を働かせることが可能となると考えられる」(93 頁)とする。このように本最終報告が、セキュリティ、プライバシーの確保をアプリ代替流通経路容認の条件としている点は、高く評価できる。

本最終報告は、アプリ代替流通経路の候補を 4 つの類型に分け、第 4 類型である「いかなるアプリストアも経由せずブラウザを経由してアプリ自体をダウンロードする方法」については、「セキュリティ、プライバシーを確保するために必要な技術面等での仕組みを導入するには、相応の対応が必要となると考えられる」(98 頁)として慎重な姿勢を見せている。そして残る 3 類型、すなわち、(1)Apple による審査が前提となる App Store を通じてダウンロードされる代替アプリストアを通じたアプリ配布、(2)iPhone に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、(3)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を通じたアプリ配布については、いずれも代替アプリストアがアプリの審査を行うことが可能であり、そのような代替アプリストアの適格性が確保されることや、セキュリティとプライバシーが確保されることが重要であるとする。そしてそのような前提で、本件への対応として、「一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律を導入すべきである」(103 頁)とする。このような本最終報告の対応の提案は、合理性のあるものである。

本最終報告は、アプリ代替流通経路の許容に際して、OS 提供事業者は、「OS やハードウェアのセキュリティが毀損されることのないようにするため、又はプライバシーの確保等のために必要であり、かつ比例的な措置を講ずることができる」(103 頁)とする。これはいわば当然のことであるが、本最終報告によれば、ここにいうプライバシーの確保のための措置については、「OS 提供事業者が、アプリ代替流通経路を運営しようとする事業者や当該アプリ代替流通経路を利用するアプリ・デベロッパにより個人情報保護法や電気通信事業法等をはじめとした法令が遵守されることや、それらの法令を遵守するための政府のガイドライン(例えば「電気通信事業における個人情報等の保護に関するガイドライン」)等に従った対応が行われることを確保するために必要であり、かつ比例的な措置が想定される」(103 頁)と述べている。つまり、本最終報告は、OS 提供事業者は、代替アプリストアやアプリ・デベロッパによる法令順守のための措置は実施しているが、法令順守以上のレベルの措置は実施すべきでない、とするのである。本最終報告書はさらに進んで、「アプリ代替流通経路が実効的には利用できていないと懸念される場合には、OS 提供事業者が

セキュリティ、プライバシー確保のために講じている具体的な措置について、それが過度なものとなっていないか等を、規制当局が判断するという規制枠組みが適切と考えられる」(104 頁)とする。これらの点には大きな疑問がある。第一に、OS 提供事業者が法令順守以上のレベルの措置をとることができないとすると、プライバシー保護のレベルは、OS 提供事業者にとっては差別化の要因とならず、「プライバシーを訴求要素とする OS のビジネスモデル」のようなものは、存在することができなくなる。第二に、なぜプライバシーについてのみそのような制限があり、セキュリティについて制限がないのか疑問である。この点は、本最終報告書のプライバシー軽視の姿勢を疑わせるものである。第三に、「2. OS におけるトラッキングのルール変更」の箇所でも前述のとおり、法令によるユーザーのプライバシー保護のレベルが低いわが国では、プラットフォーム事業者が設定する自主ルールに依存する度合いが高いのであり、その点で欧米と事情を異にする。

本最終報告書が、OS 提供事業者がプライバシー保護に藉口してアプリ代替流通経路の実質的な利用を阻もうとすることを警戒する点は理解できる。しかしながら、OS 提供事業者が法令順守のレベルを超えてユーザーのプライバシー保護を図ろうとすることは、むしろ賞賛されるべきことであって、禁止されるような性質のものでないことは明白である。この問題は、「OS 提供事業者が講じるプライバシー保護の措置が、ユーザーが望む合理的なものであるのか、それを超えて不当に代替アプリストア等を抑圧するものであるのか」という観点から、法令順守とは独立して別途検討されるべきものである。法令順守のレベルを超える措置はすべて「過度な措置」になるとする本最終報告書の考え方には到底賛成することはできない。

5. ソーシャル・ログイン

Apple は、アプリストアを利用するデベロッパが、ソーシャル・ログインを提供する場合、Apple のソーシャル・ログイン(Sign in with Apple)を選択肢に表示することを義務付けている。この点について、本最終報告は、「Apple は、Sign in with Apple では共有する必要がある情報量を最小限に抑えているなど(中略)と当該表示の義務付けの正当性につき主張している。しかしながら、Apple による本件の行為は、本来は各デベロッパの選択にゆだねられるべきものについて、アプリストア運営者という立場を利用して自社サービスを優遇していると考えられるという点については明白である」とする(166 頁)。本最終報告は、Apple が共有する必要がある情報量を最小限に抑えていることについては、なんら評価をしていないように感じられるが、この点は、ユーザーにとっては、重要な問題である。ユーザーは、自己に関する大量の情報を有するソーシャル・ログイン・ベンダーから自己に関する情報がデベロッパに共有されることを懸念している。そのため、仮に Apple が「共有する必要がある情報量を最小限に抑えている」のであれば、それはユーザーのプライバシーを守るソーシャル・ログインとしてユーザーにとっては歓迎すべきものであり、そのソーシャル・ログインの表示を Apple が義務付けることは、たとえそれが Apple の自社サービスを優遇する効果を持つとしても、ユーザー保護のための合理的な措置と考える余地がある。したがって、まずは Apple のソーシャル・ログインが真に「共有する必要がある情報量を最小限に抑えている」ものであるかどうかを検証すべきである。

本最終報告は、プライバシーについて以下のように述べている。「また、プライバシーを確保する観点からも、ソーシャル・ログインを利用する場合に、どの ID サービスを選択肢として提示するかについては、基本的に、それぞれのデベロッパ自身が判断すべきものと考えられる。アプリストアのルールにより強制されなくとも、デベロッパは自身の判断で、SIWA も含めてソーシャル・ログインの選択肢を提供することができ、さらに、ユーザーも、プライバシーに懸念のある ID サービスを選択しないことも可能である。このようにデベロッパとユーザーによる選択を通じた競争を機能させることによって、ソーシャル・ログインのサービス提供において公平、公正な競争環境を実現させることが重要である」(166 頁)。このように本最終報告は、デベロッパのソーシャル・ログインの選択の自由を重視するが、そもそもデベロッパは、プライバシーを保護するソーシャル・ログイン(得られるユーザー情報は少ないソーシャル・ログイン)を選択する動機を有していない。一般的に、デベロッパにとっては多くのユーザー情報を得る方がメリットがあるためである。他方、ユーザーについては「プライバシーに懸念のある ID サービスを選択しないことも可能である」とするが、どのようなソーシャル・ログインがプライバシーを保護するものか多くのユーザーにとっては不明であり、選択によって自己のプライバシーを守るための情報が与えられていない。本最終報告が「デベロッパとユーザーによる選択を通じた競争を機能させることによって、ソーシャル・ログインのサービス提供において公平、公正な競争環境を実現させることが重要である」とする主張は、一般論としては首肯できるものの、デベロッパについては、デベロッパにプライバシーを保護するソーシャル・ログインを選択する動機を持たせることができなければ、前提を欠く主張である。また、ユーザーについては、どのソーシャル・ログイン・ベンダーがプライバシーを尊重するのかについての情報がなければやはり選択自体が不可能であることになる。

本件については、まずは、どのソーシャル・ログイン・ベンダーがどのようなユーザー情報をデベロッパと共有するのかを明らかにしたうえで、Apple による選択肢表示の義務付けの適否を判断すべきである。

6. UltraWideBand(超広帯域無線)、ボイスアシスタントへのアクセス制限

近接デバイスを認識するために使用される、UltraWideBand(以下「UWB」)やボイスアシスタントへのアクセスについて、デベロッパは OS 提供事業者に比べて制限された地位または劣後する地位にあるといえる。この点について、本最終報告は、「一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、OS 等の機能について、自社に認められているものと同等の機能との相互運用性やそのためのアクセスを、サードパーティに対して認めることを義務付けるべきである」とする(172 頁、184 頁)。本最終報告はこれに続けて、「ただし、OS 提供事業者の OS 等のセキュリティが毀損されることのないようにするために必要であり、かつ比例的な措置を講ずることは認められるべきである。また、機能によっては、OS 提供事業者が、プライバシーの確保等のために必要であり、かつ比例的な措置を講ずることは認められるべきである」とするのであるが(172 頁、184 頁)、ここにいる「プライバシーの確保等のための」措置は、「OS 提供事業者が、サードパーティにより個人情報保護法や電気通信事業法等をはじめとした法令が遵守されることや、それらの法令を遵守するた

めの政府のガイドライン（例えば「電気通信事業における個人情報等の保護に関するガイドライン」）等に従った対応が行われることを確保するために必要であり、かつ比例的な措置が想定される」（172 頁、184 頁）というものである。つまり、本最終報告は、ここにおいても、OS 提供事業者は、法令が順守されるための措置は実施しているが、法令順守以上のレベルの措置は実施すべきでないとするのである。この点については、4. アプリ代替流通経路の容認において述べたのと同じ問題があり、本最終報告に賛成することはできない。

7. おわりに

ここまででは、本最終報告の問題点について述べてきたが、冒頭にも述べたとおり、本最終報告は、全体としては、客観的かつ冷静な分析に基づいており、対応についても終始実効性のあるものを目指しているという点で、方向性については評価できるものである。前記の各問題点を踏まえて、本最終報告に対する補足提案を行う。

第一に、全体としてユーザーのプライバシーを軽視する傾向がある点は改善されるべきである。今後も、プラットフォーム事業者の自主的措置については、それによるユーザーのプライバシー保護と参加事業者の抑圧のバランスが議論されることになるであろう。その場合の、処方箋が、「プラットフォーム事業者の自主的措置は、法令順守をもって上限とする」ということでは、モバイル・エコシステム全体におけるユーザーのプライバシー保護の確保は到底おぼつかないと言わざるを得ない。プラットフォーム事業者の自主的措置が法令順守のレベルを超えることは当然に許容されてよいが、それが不当に参加事業者を抑圧するようなものであってはならない、と考えるのが合理的かつ常識的である。そして、不当に参加事業者を抑圧するものであるか否かは、(1) 自主的措置が相当数のユーザーの期待に合致しているか、(2) 自主的措置のもたらすプライバシー保護の効果を法令で実現している海外の立法例があるか、(3) プライバシー保護の効果と参加事業者の負担がバランスを失っていないか、等の観点から総合的に判断されるべきである。

第二に、実効性確保の措置として、違反行為の是正命令や緊急停止命令、金銭的不利益（制裁金等）、私人による差止請求権の創設等に言及している点は、高く評価できるが、もう少し具体的な提案がなされるべきである。まず金銭的不利益については、透明化法の命令違反に対する罰金 100 万円以下という特定デジタルプラットフォーム提供者の実情を無視し、かつ比較法的に見ても常軌を逸した著しく少額の罰金で法制度化してしまったことの反省を踏まえて、意味のある金額とすることを明確な目標として掲げるべきである。次に、3-3「違反行為に対して私人が採り得る措置」における差止請求権については、本最終報告を踏まえた新たな法制度においては、事前規制により禁止行為が法律による特定されているのであるから、いわゆる濫訴のおそれはない一方、迅速に禁止行為を排除する必要があるため、「著しい損害の発生」やそのおそれを差止請求の要件とすべきではない。また、禁止行為は、デベロッパを抑圧して多様な主体によるイノベーションを阻害するのみならず、将来における消費者の選択肢を奪う効果を持つものであるから、デベロッパのみならず、消費者（個人および団体）についても当然に原告適格が認められるべきである。

第三に、アプリストアに関する多くの問題は、結局のところ、高額な手数料の問題に帰着すると

ころが大きい。手数料については、現在のアプリストア事業者とデベロッパの力関係を考慮すれば、両者の交渉に委ねて解決する問題ではなく、法制度による政府の介入が期待される。具体的な介入の方法については、電気通信事業法に基づく指定電気通信設備の接続条件への政府の介入手法は参考になるものと思われる。

以上

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※)	アンダーソン・毛利・友常法律事務所外国法共同 事業 ※ なお、本意見は、当事務所に所属する弁護士 有志の見解であり、当事務所としての見解では ありません。 弁護士 [REDACTED] 同 [REDACTED] 同 [REDACTED]
	住所(※)	[REDACTED] [REDACTED]
	連絡先	[REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

(該当するページ: 1~192 ページ (最終報告全体について))

本報告書における個別の問題点については、以下該当箇所においても意見を述べるが、最初に本報告書全体を通して最大の問題点である、提案内容の多くが憲法上疑義がある点について述べる。

憲法は経済的自由権として営業の自由(22条1項)及び財産権(29条1項)を保障している。本報告書が提案する各種規制の対象であるプラットフォーム事業者にもまた、これら経済的自由権が憲法によって保障されているのであるから、これら事業者に対して公権力が規制を及ぼす場合には憲法上の権利の侵害の有無及び許容性についての検討が当然に必要であり、この点を軽く考えてはならない。新たな規制の形をとるにせよ既存の規制に依拠するにせよ、正当な企業努力及びその成果を公権力が安易に否定することは、イノベーションを推し進め、良質かつ廉価な商品・サービスを作り出していこうという企業のモチベーションを阻害するだけでなく、憲法上保障されている営業の自由(憲法22条1項)及び財産権(憲法29条1項)を侵害する結果となる点がまず認識されるべきである。

憲法上の経済的自由権については、「公共の福祉」の観点からの制約が憲法の条文上

許容されているが、最高裁の判例によれば、これらの権利を制約する場合には、規制の目的の正当性及びその達成手段に必要性及び合理性が要求されるとともに、その制約目的がいわゆる消極規制であれ、積極規制であれ、規制の根拠となる立法事実が存在する必要がある、この点は最高裁によっても指摘されているところである。すなわち、企業の経済活動に対する法的規制措置に関し、いわゆる積極規制に関して立法府の裁量を是認した最判昭和47年11月22日(刑集26巻9号586頁)ですら、立法府の政策的技術的な裁量に委ねることが認められているのは、「法的規制措置の必要の有無や法的規制措置の対象・手段・態様などを判断するにあたっては、その対象となる社会経済の実態についての正確な基礎資料が必要であり、具体的な法的規制措置が現実の社会経済にどのような影響を及ぼすか、その利害得失を洞察するとともに、広く社会経済政策全体との調和を考慮する等、相互に関連する諸条件についての適正な評価と判断が必要であって、このような評価と判断の機能は、まさに立法府の使命とするところであり、立法府こそがその機能を果たす適格を具えた国家機関であるというべきであるからである。」と述べている。しかしながら、本報告書では各提案が事業者の憲法上の権利を侵害する性質のものであることが十分に意識されていないためか、各提案についてその必要性及び提案されている手段が合理性を有するかにつき立法事実の存在がほとんど吟味されていない。特に、本報告書では、規制態様として、事業者の事業活動の自由及び財産権に対する制約の度合いがより強い態様である事前規制が随所で提案されているが、現行の独占禁止法等が定める事後規制によって規制目的が本当に達成できないのかといった点を含め、憲法上の権利に対する制約の度合いが事前規制の場合にはより強い点に配慮して立法事実の有無が精査されたとは到底窺われない。例えば、本報告書が、中間報告後の新たな資料として依拠しているのは、せいぜい事業者や利用者に対するアンケート調査の結果及び公取委が実施した「モバイル OS 等の取引実態に関する実態報告書」別紙のアンケート調査結果の引用であるが、人権侵害の程度がより強い強度の立法の必要性・合理性を支える根拠としてアンケート調査に依拠するのは客観性・信頼性が十分と到底いえない。のみならず、公取委が実施したアプリ提供事業者に対するアンケートの回収率はわずか 6.2%であり、プラットフォーム事業者にネガティブな結果となりやすい、プラットフォーム事業者に対する潜在的な課題や不満を並べて「当てはまるものを全て選択ください」といった方式で行われているなど、アンケートの結果はもとより、その過程にも疑問があり、ひいてはその信頼性にも大きな疑義がある。本報告書が、競争法上の弊害の立証が困難・時間を要するとしつつ、弊害立証に替えてより人権侵害の程度が強い事前規制を提案する根拠としてこのようなアンケート結果で済まそうとするということであれば、憲法上到底許容できない拙速な試みというほかない。なお、本報告書 2 ページには「本検討に当たっては、デジタル市場における競争がグローバルに展開され、そこでの課題の多くがグローバルに共通なものとなっていることから、各国政策当局との意見交換等も重ねてきた。」旨の記述があるが、その詳細についてはデジタル市場競争本部のウェブサイトには何ら開示されておらず、本報告書

にも十分な言及があるとはいえず、これとて立法事実とは到底いえない。なお、仮に他の法域・国における問題意識・規制状況を考慮する場合には、実際に規制が進んでいる法域・国だけではなく、規制の導入が進んでいない法域・国の状況及びその理由、例えば米国の連邦取引委員会のデジタルプラットフォームに対する積極的規制の方針が裁判所の判断により退けられている事実等についても十分な分析を経ないことには、立法事実の検討として十分とはいえない。

また、十分な立法事実が実証されたか否かという点のほか、規制が過剰ではないかの別途の検証が重要である。本報告書は、イノベーションの活性化を重要な目的として掲げているが、新たな規制の結果、かえってイノベーションを減速させ、良質かつ廉価な商品・サービスの登場を妨げ、消費者の選択・利便性を阻害することとなつては本末転倒である。また、経済的・社会的弱者保護をするとの名目のもとで、市場において良質・廉価な商品・サービスを産み出している者の犠牲において、そのような力がないために本来市場から退出する結果となつても競争法が保護対象とする能率競争の観点からやむを得ない者を保護・延命するような規制となることがないように注意が必要である。そのためには、競争阻害がそもそも発生しているのか、仮に発生しているとしてそれは能率競争の結果として生じているのか、それとも反競争的行為の結果として生じているのか、はたまた何らかの外在的要因によって不可避免的に生じているのかを、客観的証拠に基づいて、また必要に応じて経済分析等も実施しつつ、慎重に検討することが重要である。この作業は、個別具体的な事件ごとに証拠を精査して判断をすることが本来は望ましく、一般的な立法によって対応しようとする場合には的確な利益衡量ができないまま過剰規制に陥るおそれがある。したがって、仮に立法により新たな規制をすることも、このような過剰規制のおそれがあることを考慮して、謙抑的な対応がすることが求められる。

また、プラットフォーム規制の文脈においては、一面的な視点による規制は「公共の利益」によって正当化されるものではないことも留意されるべきである。すなわち、プラットフォームにはその性質上多様な利害関係者が関与しており、各利害のバランスを上手くとることがプラットフォームが円滑に機能し発展するために極めて重要である。仮に規制を検討する際に特定の利害関係者の利益確保のみに囚われることがあるとすれば、この微妙なバランスを意図せずに崩してしまうリスクがあるが、そのような結果はプラットフォーム参加者全体の利益からみれば決して望ましい結果ではない。例えば、一般利用者（ユーザー・消費者）が享受しているプラットフォームによつてもたらされた利便性、プラットフォームによつて確保されているプライバシーや安全といった利益が損なわれるリスク（プライバシーや安全について、プラットフォーム運営事業者が投資等を行い、継続するインセンティブが弱まるリスクを含む。）への配慮が不十分であり、これらの者の憲法上の諸権利が侵害されることにもつながる。すなわち、プラットフォームは、多様な利害関係者が関与する多面的な性格を有するが、プラットフォーム利用事業者という一利害関係者の事業活動への影響のおそれという単一の側面のみから、十分に実証された根拠もなく、また関係する様々な利害関係者の権利・利益に十分に配慮することなく、安易に

プラットフォーム事業者に対する規制をすることは、プラットフォーム運営事業者の憲法上保障された権利及び知的財産制度をないがしろにするにとどまらず、プラットフォームに参加している様々な利害関係者の憲法上の権利をも制約しかねないものであって「公共の利益」として正当化されるものではない。

この点、米国の裁判例であるが、多様な利害関係者が関係するプラットフォームを巡る事件であった、Ohio v. American Express Co., 138 S.Ct. 2274 (2018)において、米国連邦最高裁は、クレジットカード会社はカード保有者と加盟店を結びつける「クレジットカード取引」を提供しているのであり、加盟店側とカード保有者側の双方の事情を総合的に検討すべきであると判示した。米国の判例法の下において、「市場画定」が非常に重要になったという背景のある事例ではあるものの、プラットフォームにおける多様な利害関係者間の利益衡量のあり方についての分析の視点は日本においても大いに参考とすべきものである。かかる観点からは、モバイル・エコシステムの検討においても、デベロッパ等の利益のみ(あるいは、デベロッパとプラットフォーム事業者との間利害関係のみ)を検討して法的結論を出すことを急ぐのではなく、モバイル OS、アプリ、検索サービス等のユーザーである消費者の利益をバランスよく慎重に検討して初めて、憲法が想定する各種人権調整原理としての「公共の福祉」による制限として検討対象になるというべきである。

なお、本報告書は随所において事前規制を提案しているが、「事前規制」は「事後規制」に比べると、行為による弊害が現実化する前に行為を禁止するため、規制の程度が一般に強い。しかも、本件報告書が検討対象とするモバイル・エコシステムの分野では、本報告書も認めるとおりイノベーションの活性化が重要であるところ、イノベーションが実現できるかを予測することは極めて困難であり、イノベーションを促進する観点からは事前規制はなじまない。特に、変化の激しい分野において将来予測が困難な場合、イノベーションの芽を摘んでしまうリスクが高い。このようなモバイル・エコシステムの分野の性質に照らすと、事前規制は本来すべきではなく、仮に事前規制をやむを得ず行う場合においても、その規制の度合いが強度なもので、また、規制内容が仔細にわたるものであってはならない。その意味では、イノベーション発揮の余地を十分に残すためには、規制による介入をする前にある程度のバッファがあることが望ましく、本報告書がその一部において「共同規制」をミックスすることを提案している点は、「共同規制」には憲法上の権利の侵害のおそれ(少なくとも比較の問題として、事前規制よりは)低いことと合わせ、評価できる。ただし、「共同規制」とはいえ、規制対象者には負担を課すこととなるのであり、過度の負担は対象者の本来の事業活動およびイノベーションへの制約・重荷となり得ること、さらには憲法上の権利の侵害にもつながり得ることには留意が必要である。

また、事前規制との関係でさらにいえば、事前規制のように強力な行為規制については、例えば、電力、ガス、電気通信などのいわゆるネットワーク産業における規制の歴史を見れば、何かの特権・制度的独占等の裏返しになっているのが通常である、本報告書が対象とするモバイル・エコシステムについては同様な状況はみられず、かかる観点からも

事前規制を導入することになじまない。

また、本報告書が言及する程度の、客観性に欠けるごくわずかな立法事実に基づいて事前規制立法が制定されて執行されるとすれば、適正手続の保障(憲法 31 条)の観点からも大きな問題がある。すなわち、現行の独占禁止法の下において基本的に想定されているのは事前規制に比べると事業者の権利侵害の程度が弱い事後規制であり、そこでは個別の事件ごとに専門行政機関である公正取引委員会による調査によって事実関係及び競争上の弊害を証拠によって実証した上で、弊害除去に必要な限りで行政処分を課す手続が定められており、憲法上の権利保護及び適正手続の保障に十分な配慮がされている。ところが、本報告書が提案する事前規制はこれらを省略しようとするものであり、適正手続の保障及び憲法上の権利保護を著しく損なう結果となる。

さらに、憲法は平等原則(14 条)を定めているところ、本報告書では明らかに特定の業界における特定少数企業を対象として規制の対象とすることを提案している。しかしながら、なぜ特定の業界をほかの業界と区別して規制、しかもより権利侵害の度合いが強い事前規制を行う必要があるのか、また、当該特定の業界の中の特定の企業を特にターゲットにする必要があるのかについて十分に論証されているとはいえない。また、このように差別的な規制によって他の業界との関係において、あるいは、同じ業界の他の事業者との関係において、かえって競争環境が歪められてしまうおそれがあることについての配慮が十分にされているとも窺われない。かかる観点からは、本報告書の提案は憲法 14 条の定める平等原則に違反する疑義もある。

以上のような憲法の明文との関係で提起される疑義とは別に、憲法の明文上の根拠はないものの、一般に憲法上重要な原則と考えられている、行政による過剰規制・比例原則の観点からも疑義がある。個別事件において弊害の立証がされる前の状況において一律に立法で禁止行為を定めるのは、必ずしも規制の必要がない分野をも対象とするおそれが構造的に存在し、過剰規制となるおそれがある。また、本報告書は、独占禁止法違反ないし独占禁止法違反の要素(市場画定や競争上の弊害など)の立証が困難との理由をもって、事前の原則禁止など一律の規制をする根拠としているようであるが、弊害の有無が確認される前に規制を及ぼすのは過剰規制にほかならず、このような形の規制を激しい市場・分野ですとなれば、市場の硬直化・萎縮につながり、イノベーションの芽を摘むこととなり適切ではない。このような過剰規制となるおそれは、具体的な弊害が行為から生じる前に規制がされる事前規制の場合にはより大きいのであるから、そのような事前規制を導入することを検討する際には、規制の要否に加え、その方法として事前規制という手法が適切であるのか、また他のより制限的でない方法によって目的を達することができないかといった点につき立法事実を十分に確定した上で判断すべきである。事前規制によらずとも、既存の事後規制ないしは共同規制により目的

を達成することが見込まれる場合に、事前規制を安易に導入することは過剰である。後述のとおり既存の競争法による対応が困難とは到底言い難く、また、共同規制は取引透明化法により導入されたばかりであり、その成果を見極めることが望ましい。

なお、共同規制を活用する場合には、開示・モニタリングといった、制約の程度が一見弱い方策であっても、実際の運用の仕方によってはその対応のために事業者の負担が大きなものとなって過剰規制・比例原則の観点から問題が生ずる可能性もあり、そのことがひいてはイノベーションの減速、消費者の利便性の低下につながりかねない点にも留意が必要である。

以上の憲法上の疑義も念頭に置きつつ、以下さらに本報告書の各論について特に重要と思われる点について問題点を指摘する。

(該当するページ： 3-23 ページ 「1. 市場の構造と実態」について)

本報告書は、モバイルエコシステムをレイヤー構造であると性格づけた上で、その構成要素であるとされる、モバイル OS、アプリストア、ブラウザ及び検索サービスの各レイヤーについて、「間接ネットワーク効果」「参入障壁」「スイッチングコスト」「規模の経済」「データの蓄積」等の観点から、競争環境が大きく損なわれていることを大前提として立論している。しかし、その分析・判断手法は、競争法の分野において競争が損なわれているか否かを判断する場合に比べると、前提となるデータや資料の客観性・正確性及び分析手法の客観性・信頼性のいずれの点においても精緻さを著しく欠いており、分析結果も粗雑かつ情緒的で客観性に欠けたものとなっている。規制対象となる事業者の憲法上の権利を大きく制約することとなりかねない事前規制を立法で定めることを提案するための大前提としてはあまりにお粗末であり、立法の合憲性を争われた場合には批判に堪えられないのではないかと懸念される。

しかも、ここで特徴として挙げられている「間接ネットワーク効果」「参入障壁」「スイッチングコスト」「規模の経済」「データの蓄積」といった特徴はモバイルエコシステムに固有ものではない。デジタル市場における他の分野でもみられる特徴であり、さらにいえば、デジタル市場に限らず従前から存在する市場においても多かれ少なかれみられる特徴であって、競争法分野においても検討対象とされてきたものである。それにもかかわらず、あたかもモバイルエコシステムにおける固有の問題であるかのように述べて、当該分野のみを新たな規制立法の対象とするのはバランスを欠いたいびつな対応というほかない。

また、厳密な市場画定を省略して、検討対象としてモバイルエコシステムなる領域を設定した上で、そこにおいて寡占的地位を有するように見える事業者の存在を検討の出発点としているようである。しかし、寡占的地位に基づいて新たな規制を導入するかを議論

するのであれば、まずはきちんと市場画定をすべきであるし、広い市場を画定するのであれば、当該広い市場において事業者が本当に寡占的地位を有しているといえるのかきちんと認定したうえで、当該事業者がそのような寡占的地位を獲得するに至った経緯が反競争的な行為の結果であるのか、それとも、能率競争の結果であるのかについて十分な検討がされるべきなのに、そうされているようにみえない。企業が、その人的・物的資本を投資して、良質な商品・サービスを作り出し、これらを消費者がより容易にかつ低コストでアクセスできるように努力してきた結果として、市場において寡占的地位を有するようになった場合に、そのことのみをもって当該企業に掣肘を加えるようなことがあってはならない。また、能率競争の結果として競争上の優位が生じた場合に、競争事業者が劣位に立たされることがあったとしても、そのこと自体は正当な競争の結果であり、このようにして劣位に立たされた競争事業者の不利益に着目して規制を導入するとすればかえって正当な競争のメカニズムが歪められてしまう。

さらに本報告書の内容及び提案は、Apple 及び Google を直接の対象としていることが明らかであるが、実質的に特定少数の企業を特に狙い撃ちにした法律を制定することは、法律の一般性に照らすと極めて例外的であり、例外的に特定少数の企業を特に対象とすることの必要性・合理性は全く示されておらず、憲法の定める立法権の概念、また、平等原則の観点からしても憲法上の疑義があるというべきである。また、Apple と Google を特に狙い撃ちにしていることとの関係で付言すると、本報告書は全体を通じて両者を渾然一体として扱っており、その結果、デジタル市場競争本部が問題行為と考える行為についてはその行為がどちらの企業に対する懸念であるのか、また、懸念の程度が各企業によって異なるのかといったことについて十分な考慮が払われないうちに、懸念行為が渾然一体として規制対象にされている。しかしながら、競争法の観点からすれば、事業者の単独行為が反競争的であるかを判断するにあたっては、当該行為の競争阻害的な側面と競争促進的な側面を個別の事実関係に照らして比較衡量して分析する必要があるところ、このように対象行為の競争阻害的な側面のみを括りだして規制の是非を検討することとなれば、競争促進的な側面が個別の事実関係に照らして正しく衡量されるべきなのに、無視されることとなる。また、個別企業において競争阻害的な側面がどの程度あり、競争促進的な側面を考慮してもなお競争阻害性が上回るのかといった視点がないと、事情に応じて個別に競争上の手当がされる場合に比べ、過剰な規制となりやすくなる点も問題である。

(該当するページ： 24-25 ページ 「2-1. モバイル・エコシステム全体に関する認識」について)

また、本報告書は、「Google と Apple の OS の2社でほぼ寡占されている状況が固定化」しているとした上で、「少数のプラットフォーム事業者によるレイヤー横断的な行為が

複合的、相乗的に作用することによって、更に各レイヤーにおける当該プラットフォーム事業者の有力な地位が強化され、それらが相まってエコシステム全体における影響力が強化、固定化されるという循環がなされてきていることが、現在のモバイル・エコシステムを大局的に見た特徴」であると述べつつ、「様々な競争上の懸念も発生している」と述べる。しかし、競争法上の懸念が特定できるのであれば、個別に対応をするのが筋であり、「大局的に見た特徴」といった抽象的・感覚的な観点から規制の是非について議論がされるべきではない。ここから見てとれるのは、個別の競争上の懸念について深入りせず、一刻も早く Google と Apple に対して規制を及ぼしたいという、規制に前のめりな態度である。しかしながら、そのような規制ありきの姿勢は憲法上問題があるのみならず、これら企業がいずれも米国企業であることに照らすと保護主義的との誹りも受けかねない。

また、モバイル・エコシステム、ひいてはデジタル市場における市場の変化の速さ・規模・影響についての理解も片面的なように見える。本報告書は変化の速さゆえに規制を一刻も早く実施することにばかり目が行っており、変化の速さのもう一つの側面である市場環境に及ぼす変化への配慮がされていない。近時急速に注目を浴びている生成 AI の発展はモバイル・エコシステムの市場にも大きな影響を与える可能性があるが(例えば検索について、マイクロソフト社の Bing 等が急速に存在感を高めているとの報道がされており(<https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/74878>)、少し前であれば検索分野においては Google が寡占的地位にあってその地位は固定的であると考えられていたことが突如として再考を迫られる状況となっている。)、本報告書においてはそのような急速かつ急激な市場の変化の可能性への配慮が全くされていない。

(該当するページ: 25-27 ページ「2-2. モバイル・エコシステム全体のあるべき姿とその実現に向けての方策の在り方」及び「2-3. 対応策を検討するに当たっての視点」について)

本報告書では「モバイル・エコシステムが、消費者の日常生活、サービスを提供するビジネスユーザーの経済活動の基盤としての機能を果たしている」ことに着目している。しかし、私企業が市場競争の中で創意工夫を発揮し、資本及び労力を投下して、高品質な製品及びサービスを提供することを続けてきた結果、そのような機能を果たすようになった場面と、元来公営であったとか、有限の資源を公権力が少数の事業者割り当てた等の歴史的経緯により独占又は寡占が生じており、かつ、参入に経済合理性が見い出せない市場構造のため新規参入が期待できないような場面とは明確に区別されるべきである。本報告書全体の論調として安易に私企業を公共企業と同視する姿勢が窺われるが、そのような姿勢は、私企業の事業活動の自由に対する安易な国家の介入を招くものであり、適当ではない。

また、本報告書では「ネットワーク効果が強く、急速に働くことが多く、一度ティッピングが

生じると一人勝ちの状態(又は寡占状態)になり、市場による治癒が困難となってしまう。」、あるいは「アルゴリズムを利用しているためにビジネス上の決定の過程がブラックボックス化していること等により、情報の非対称性が存在して」と述べるなど、規制の必要性ばかりが強調されている。しかしながら、ネットワーク効果が逆に働くこと、すなわち例えば他の技術ないしプラットフォームの登場により市場環境あるいは競争の重点がシフトを始めた場合には変化が急速に進んでかつて寡占的な地位を有していた事業者が急速に優位性を失うということもまた生じ得るのであり、ネットワーク効果の一言をもって規制の必要を論ずるのは一面的である。また、アルゴリズムをはじめ競争上の優位性を築くための中核となる技術なりノウハウは極めて機密性の高い営業秘密であって、それが外部から容易に窺い知ることができないことは何ら責められることではない。むしろ、情報の非対称性の名のもとに「開示をしないのならば規制をする」などと強圧的な対応をすることとなれば、憲法上の財産権や技術の発展の観点から保護されている知的財産制度の趣旨に悖るものである。

(該当するページ： 28 ページ 「2-4. 既存の枠組みによる対応の可能性」について)

本報告書は、これまでの競争法のアプローチとは異なるアプローチをとることを提案している。しかしながら、既存の競争法のアプローチが事業者の営業の自由や財産権といった憲法上の権利の保障とこれらに対する規制の必要性の均衡の上に成り立っていることについて十分な考慮がされていない。

すなわち、日本の独占禁止法を含め多くの競争法においては、特定行為に着目し(①)、特定の市場における弊害を特定し(②)、その立証を求め(③)、弊害(に対応してそれ)を是正するレメディーを実施する(④)、というアプローチを採用しているが、それは、規制の必要と憲法上保障された営業の自由及び財産権を基礎とした自由な経済活動の尊重とを比較衡量した結果の一つの到達点であり、これと異なるアプローチをとる場合にはそのことにより何が失われるかを十分に意識する必要がある。まず、①個別行為の特性を捨象して一律の対応をすることは正確な実態の把握、適切かつ比例的な対応ができなくなることを意味する。また、②弊害の確認なしに介入することは過剰な介入のおそれにつながり(財産権・営業の自由、技術革新の促進への弊害)、③弊害が仮説・憶測にとどまらないことも同様に過剰介入防止・適正手続確保の点から重要である。さらに、④弊害に対応したレメディーを実施するのは、行政による介入における比例原則に沿うところ、これと異なるアプローチを安易にとることは、憲法上の権利・原則を踏まえたアプローチから乖離することを意味する。

現行の競争法で対応不十分と主張する以上は、十分な根拠に基づく、合理的な主張である必要があるが、そこまでの主張に至っていない。例えば、不定形かつ同時的・複数の行為だからといって捕捉不可能なわけではないはずである(例えば平成12年2月28日公取委審決(北海道新聞社に対する件))し、競争上の弊害が顕在化するのであれ

ば、そこで捕捉・介入すればよいだけの話であり、レイヤーを跨ぐことは妨げとならない。本報告書においては、安易に、立証、とりわけ弊害の発生機序・因果関係の立証を省略しよう、あるいは、弊害が軽微なものを取り上げようとしているように思われる。さらに、技術革新の予測が困難ゆえに既存の枠組みを経由せずに介入をするという主張は、介入すべきとの観点が先行してしまっている(謙抑性に欠ける)し、市場画定が困難というのは結局のところ市場への影響が未知数というに等しく、特に変化が急速で激しい分野において将来予測が困難な場合に性急な規制により介入した場合にはイノベーションの芽を摘んでしまうリスクが高い。そして、情報の偏在、質的要素の評価困難、セオリーの特定困難、弊害の具体的立証の困難を理由に、これらを省略して介入をするというのは、適正手続を経ることなく憲法上の権利を侵害するものであり過剰規制にほかならない(公権力が介入をする以上は、介入対象・理由を明確にするのが適正手続の考え方であり、これをするのが困難であるからやらないというのは適正手続の放棄・恣意的な公権力の行使との誹りを免れない。)

また、本報告書においては、結論を得るまでに時間を要することも問題としてあげられているが、相応の時間がかかることは適正手続の保障との当然のトレードオフであり、適正手続を無視してでも規制を進めるといふならいざしらず、グローバル企業に対して強度の事前規制を及ぼす以上は適正手続を無視するわけにはいかないのであるから、理由にはならない。そして、その間に競争環境が変化することがあるとすればそれこそが市場機能の反応であり、それを見極める余地も残すことこそ各経済主体によるイノベーションにも配慮したより適切な規制の視点ではなかろうか。

なお、既存の競争法による対応という観点からいえば、日本においては公正取引委員会が現行の独占禁止法の運用を通じて積極的かつ活発に対応をしているところである(公正取引委員会「デジタル市場における公正取引委員会の取組」(<https://www.jftc.go.jp/dk/digital/index.html>))。そこでは、本報告書がモバイルエコシステムの特徴として本報告書があげる「間接ネットワーク効果」「参入障壁」「スイッチングコスト」「規模の経済」「データの蓄積」といった特徴が課題として多かれ少なかれ同様に現れるデジタル市場の様々な場面において、事件審査等のエンフォースメント及び実態調査等のアドボカシーを巧みに組み合わせて対応がされてきており、前記のような特集ページを設置できるほどに成果が上がっている。このような状況に照らせば、既存の競争法による対応が困難であると実証されているとは到底言い難い。

(該当するページ： 29 ページ 「2-5. 本競争評価における対応策の検討に当たった考え方」について)

本報告書は、「競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為類型が明らかになっており、」と述べるが、具体的な行為について競争上の弊害が適正な手続の中で客観的な

証拠によって認定されたことは示されておらず、危険性といっても抽象的な危険あるいは憶測にとどまっている。

かような抽象的な危険だけを足がかりに、事業者の憲法上の権利への侵害の度合いの強い事前規制を導入しようとするには、高度の必要性・合理性が立証される必要があるが、本報告書から読み取ることはできない。

また、透明化法によって対応が困難であると結論づける点については、未だ透明化法が施行されてから間がないこと、また、透明化法が対象とする分野が限定されていることに照らすと、透明化法をもって不十分と結論づけるのは時期尚早であり、また、透明化法制定の際の理念である、イノベーションを阻害しない形で可能な限り自主性を尊重するという観点からも拙速に新たな規制枠組みを導入することは本来の趣旨をないがしろにするものである。

(該当するページ： 29-30 ページ 「2-6. 新たな規制を設ける場合における規制対象」について)

本報告書においては新たな規制の対象について「一定規模以上のモバイル OS を提供する事業者」と表現するものの、その実質は Apple と Google の 2 社を狙い撃ちにするものであることは本報告書の体裁から明らかである。法律の一般性の観点から憲法上の疑義があるほか、特定企業のみにより規制を及ぼすことは平等原則の観点からも疑義があり、さらには市場に参加する事業者が他にもいる場合には、当該市場における競争過程をかえって歪めることとなり、かえってイノベーションの阻害や経済の停滞を招くことになる。また、この両者が米国企業であることに照らすと保護主義との誹りも免れない。

また、本報告書はさらに進んで、規制対象を拡大して、「一定規模以上のモバイル OS を提供する事業者」以外に、例えば「一定規模以上の検索エンジンを提供する事業者」「モバイル・エコシステムに限定することなく、PC 等を含めて提供されるブラウザのうち、一定規模以上のものを提供する事業者」をも規制対象として取り込もうとしているが、本報告書の内容に照らせば本競争評価がこれまで実質的に Apple と Google のみを対象として進められてきたが明らかであるにもかかわらず突如として規制対象を拡大しており、このように規制対象を拡大するについて規制の必要や範囲、またその具体的な方法の相当性・合理性を基礎付けるような調査をされたとはおよそ見て取れない。ここでも本報告書が規制することありきで、立法事実について十分な注意を払っていないことが見て取れる。

(該当するページ： 31-32 ページ 「3-1. 規制対象行為等」について)

本報告書は、「市場画定及び競争上の弊害の立証を不要」とするがその根拠は不十分であり、また、「競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為類型について、それを事前に

原則的に禁止するというアプローチがより適切である」と述べるが、そのようなアプローチが私企業の事業活動の自由及び財産権に対する介入の程度が強い規制態様であるにもかかわらず、その根拠や正当性が十分に立証されていない。また、そもそも、「競争に悪影響を及ぼす高度の危険」も立証されていない。ガイドラインの制定や法令適用事前確認手続が規制対象の明確化に資するのは確かであるが、それ以前の問題として規制をすることがそもそも適切であるのかについての検討が十分にされていない。

また、正当化理由については、既存の競争法の枠組みでも考慮されるものなので、新たな規制をする場合においても当然考慮されるべきと考える。その際、公権力が私企業に対して不利益な処分を課す場合には立証責任を全面的に公権力側が負うことが人権及び適正手続を保障する憲法の当然の要請であることを出発点とすることが肝要である。かかる観点からは、本報告書において、正当化理由について立証責任の転換を求めることを断念したのは適切で歓迎できるが、説明責任を負わせるとの名目のもと実質的に立証責任が転換されることがないようにすべきである。また、正当化理由として認められる事由が過度に狭められる場合には自由な事業活動に対して萎縮効果が生じ、イノベーション及び経済活動の停滞を招き兼ねないことから、正当化事由は幅広く認められるようにすることが適切である。なお、本報告書は規制対象事業者の予見可能性確保のために正当化事由の要件を明確化することが必要であると述べるが、明確化の名の下に正当化事由が認められる場合が限定されるとすれば本末転倒である。規制対象行為を定めるにあたって事業者の予見可能性を高めるために明確性が要求される場面と、規制対象とならない正当化事由を定める場面とでは性質が異なり、むやみに明確性を高めればよいというものではない。規制対象とならない行為を定める正当化事由が硬直的なものとなってしまうと、事業活動の自由がかえって制約され、イノベーションの阻害・経済活動の停滞を招く懸念がある。

本報告書は、さらに規制を幅広く及ぼすことに躍起になるあまり、迂回的行為を禁止する規律も提案しているが、このような提案は規制対象を不当に拡大し、曖昧にするものであって適切ではない(上記正当化事由との対比でいえば、むしろここで提案されている迂回的行為のように規制対象を広めに定める場面にこそ明確性が要請される。)。そもそも、規制を必要とする根拠となる弊害の有無・程度について十分に実証されていないにもかかわらず、規制対象行為を「迂回的行為」という名のもとに広げるとは、(規制根拠が明確である場合との比較においてはより一層)規制対象が不明確となるおそれがあり、過剰規制、憲法上の権利侵害の危険が一層高く、適正手続の保障の観点からも疑義が生じる。したがって、新たな規制をそもそも認めるべきか否かという論点を検討する際に、当該規制が想定する弊害が発生する蓋然性が客観的証拠により十分に実証できるのかを検討することとあわせて、同種の競争上の弊害が合理的に実証できるものをまずは明確に特定すべきである。それができない場合には、明確性を犠牲にしてまでに規制対象をいたずらに拡大するのは適当ではない。拙速に規制対象を広げるとはかえってイノベーションを阻害し、経済を停滞させる副作用をもたらし得るのであるから、規制

ありきの態度で何でもかんでも規制対象として取り込もうとするのではなく、既存の事後規制に委ねることが優先的なオプションとして考慮されるべきである。

(該当するページ： 32-33 ページ「3-2. 実効性確保措置等」及び「3-3. 違反行為に対して私人が採り得る措置」について)

本報告書は、規制の遵守状況の把握のために報告書の提出を求めることを提案しているが、報告書の提出及びその後のモニタリングへの対応が過度な負担となり本来の事業活動に支障となった場合にも競争が歪められることとなるのであるから、報告書の提出を事業者を求めることが公権力による事業活動の自由に対する介入の態様として一見比較的弱いとの一事をもって安易に広範又は詳細な報告を求めたり、報告後にモニタリングの名の下で詳細な調査への対応を求める運用となることがないように留意が必要である。また、透明化法の運用が始まってまだ日が浅いので今後の運用を注視していく必要があるが、例えば大臣評価において特定の実務を高く評価することが行われており、そのこと自体は高く評価される実務の例を示すことにとどまっている限りは事業者が自主性を発揮する場合の選択肢を提示するということの意味があると考えられる一方で、高く評価された実務が事実上翌年度以降の達成目標とされて特定の実務を事業者に押しつけるようなことになるとすれば、共同規制の理念を土台から覆すこととなる。実際、苦情・紛争処理解決方法としての ADR は、透明化法の指針の 3.2.1①において必ずしも実施を求められるものではない「具体的な取組例」の一つとして位置づけられているにもかかわらず、2022 年 12 月 22 日に公表された 2021 年度の実務に対する経済産業大臣の評価の II.1.(3)「苦情処理・紛争解決の状況」において、ADR の利用を高く評価できる課題解決方法の一例として挙げられており、仮に翌年度の評価において ADR の利用が達成目標のように位置づけられるとすれば、共同規制の観点から指針において「具体的な取組例」にとどめた趣旨に反するといわざるを得ない。したがって、透明化法の運用にあたっては、共同規制の理念である事業者の自主性の尊重が確実に確保する観点から、特に謙抑的な運用が求められる点にも留意が必要である。

また、本報告書は、是正命令、緊急停止命令、行政処分としての金銭的不利益を課すこと、さらには私人による差止請求権など、実効性確保措置を詳細に定めることを検討しているが、競争上の弊害が十分に立証されていないにもかかわらず、ここまで精緻な実効性確保措置を定めるのは過剰である。加えて、特定の業界のみここまで精緻な実効性確保措置を定める必要が果たしてあるのか疑問である。さらに、本報告書の提案が実質的に Apple と Google を対象としていることを考慮すると、国家による特定の私企業の行動監視に等しいことにもなりかねない。本報告書が提案している規制と競争上の弊害との対応関係が不明確・実証が不十分であることも考慮すると、性急に精緻な実効性確保措置を定めることは、規制の硬直化を招きかねず適切ではない。

(該当するページ: 34-40 ページ「4. (参考)デジタルプラットフォームを巡る諸外国の動向 4-1. 横断的なルール整備」について)

本報告書は、各国の規制を参照するといいつつ、例えば米国では(2021年1月～2023年1月における、上下院とも民主党が多数であった時期を含めて)なぜ事前規制が積極的に進められていないのかといった規制をすることに伴う弊害についての調査が十分にされておらずバランスを欠いている。

また、本報告書全体の傾向として、最も急進的なEUのDMAを参照していることが明らかであるが、そもそも日本においてEUのDMAを特に取り出して参照すべきとする理由が全く示されていない。EUのDMAがそもそも競争法の観点というよりも、EU域内においては各加盟国が競争法を有していることを前提として、EU域内市場において法域(加盟国)ごとに規制がバラバラになることがEUの基本理念である統一市場の形成の障害となることを考慮して定められていることを考慮すれば、競争法(独占禁止法)が存在しつつも法域間における取り扱いがバラバラとなる懸念がない日本のような単一国家において同様の要請は存在しない。また、DMAの場合には、前記のような特殊な性格から、その解釈適用にあたって欧州連合条約が参照されるどころ、同条約5条4項は明文で比例原則について定めており、DMAの解釈適用にあたって制約が及ぶ。本報告書がそこまで念頭に置いて調査しているかは、その文言からは不明であるが、そのような限界も含めてDMAを始め他の法域・国の制度については参照すべきであり、そのような配慮を欠く場合には規制ありきの単なる良いとこ取りとの誹りを免れない。その意味では、冒頭で述べたとおり、憲法上の明文こそないものの、日本においても行政過程において一般に比例原則が妥当すると考えられている点は留意されるべきである。

また、EUのDMAについては、単に米国系の巨大IT企業の拡大を食い止めたいという政治的配慮が原動力となっているとの指摘もされているところであり、そのような政治的背景を持つ規制を盲目的に日本において導入することが不適切であることはいうまでもない。

以上を踏まえれば、安易にDMAを参照するのではなく、日本における市場及び経済の実態をきちんと踏まえた上で、憲法をはじめとする日本の法制度のもとで同様の規制の導入が可能なのか、また、前述のとおり既存の独占禁止法が有効に機能しており、また、近時施行されたばかりの取引透明化法も運用次第で有効に機能する兆しもみられるという状況のもとでDMAが定めるようなより介入度合いの強い規制の必要性を支える立法事実があるのかをまずは慎重に判断すべきである。

(該当するページ: 41 ページ以下「II. 各論」について。)

以下において最終報告書の各論についてコメントするが、具体的に言及していない各論

の部分については問題がないと考えているわけではなく、上記の総論に対するコメントが当てはまる限りはその内容は各論における提案部分に対するコメントでもある点留意されたい。

(該当するページ: 41-56 ページ「1-1. OS、ブラウザのアップデート、仕様変更、ルール変更への対応」について)

透明性や手続の公正性に関する問題は、「OS やブラウザの提供事業者が、ルール変更等にかかる透明性の向上のための取組を自主的かつ積極的に行うことを基本とし、デベロッパ等との間の対話プロセスを実効的なものとするため、規制の大枠を法律で定めつつ、詳細については OS やブラウザの提供事業者の自主的取組に委ねる、いわゆる共同規制の枠組みを導入することが適当である。」としており、基本的な方向性に異論はないが、実際の適用ないし運用の場面において、事業者に広範な事項について情報提供を求めたり、対応の具体的な方法について過度に干渉することとなれば、事業者へ過度の負担となりその本来業務に支障を来したり、事業者が創造性を発揮することを妨げるおそれがある。事前規制よりも介入の程度が弱い共同規制の名の下に過大な干渉が行われたり、事業者の営業の自由や財産権の侵害をもたらすこととなれば事前規制による場合とは異なった形で弊害が生じることから、制度の設計及び運用に当たってはそのような弊害が生じないよう謙抑的な設計及び運用がされるべきである。

また、変更の内容に関する問題については、事前規制の整備で対応するとのことであるが、事前規制を導入することを正当化するだけの立法事実が認められないことは前述のとおりである。

(該当するページ: 61-84 ページ「2-1. 決済・課金システムの利用義務付け」について)

本報告書において決済・課金システムの利用義務づけの禁止を提案することの根拠として主張されている競争上の弊害の認定が、証拠に基づく説得的なものとは言い難い。すなわち、本報告書では、一部デベロッパの収益が悪化していることを弊害の根拠としている。しかし、事業経営上の判断としてアプリストアを利用した場合に、それに対応して利用料等のコストが発生することは当然である。また、事業経営に伴うコストはアプリストアの利用に限られるものではなく、著作権や特許権等他の知的財産権の利用に伴うライセンス料や設備の利用料や設備投資にかかる費用等様々な費用があるのであり、アプリストアの利用料のみをとりあげて収益悪化の原因、ひいてはイノベーション阻害の根源と断ずるのはおよそ客観性・バランスを欠いた議論である。しかも、このような弊害が発生していると主張しているのはごく一部の事業者と思われるにもかかわらず、これを特段

の根拠を示すことなく本報告書は一般化している。本報告書は、ここでも一部デベロッパの利益にのみ着目して、エコシステムには利益状況が異なる様々な参加者がいることを看過しており、本報告書の視点が一面的であるという問題点がここにも現れている。

また、本報告書ではデベロッパ側のコストが問題とされているが、アプリストア提供事業者においてもコストが発生することが看過されている。アプリストアをここまで利便性が高く消費者に広く受け入れられるものとするためにアプリストア提供事業者は莫大な資本及び労力(返金対応を含むがそれに限られない。)を投入してきていることは想像に難くなく、さらにはこれを維持・発展させるために今後もそのような投資を継続していく必要があるが、このようなアプリストア側の巨額の投下資本の負担を度外視して、デベロッパ側の便宜・コストに専ら配慮して規制を行うことは、偏った規制であり、比例原則に反するとともに憲法上保障された事業活動の自由に対する合理的な制約の根拠とは到底言いがたく、また憲法上保障された財産権の不当な侵害ともなりかねない。

本報告書も認めるように、アプリストア提供事業者が提供する決済・課金システムの利用は、特に小規模なアプリ事業者が事業を拡大する段階でこれを後押しするという重要な役割を果たしているところ、アプリ事業者がひとたび事業を拡大するや否や、利用料負担を免れることができるかのような議論はあまりにご都合主義的ではないか。事業拡大にあたってはアプリストアの利用を通じた便益を享受してきた事業者がその規模が大きくなるや、掌を返したようにアプリストアの課金システムの解放を唱え、しかもアプリストアを通じた広範なユーザーへのリーチを確保しつつアプリストアの利用に伴う金銭的負担を回避しようとする行動を許容するとすれば、イノベーションと莫大な資本及び労力を投下してきたアプリストア事業者の成果へのただ乗りを許容することとなるが、規制によってこのような結果を許すとすれば公平を著しく欠くとともに、アプリストア事業者の営業の自由及び財産権に対する著しい侵害となる。それにもかかわらず、そのような強度の侵害を正当化するに足るだけ合理性は認められない。また、事業拡大をした場合には、自ら投資をして新たなビジネスモデルや流通方法を構築するかを選択することも可能となると考えられるにもかかわらず、新たな規制に向けた動きを奇貨として利用料負担を免れようとする機会主義的な行動に公権力が手を貸すこととなるとすれば、特定事業者の保護立法にほかならず、競争過程はかえって歪められ、イノベーション阻害・経済の停滞を招くことになる。

また、本報告書においては、ユーザーやデベロッパの選択が強調されているが、選択の自由を無制限に認めることはプラットフォーム事業者の事業活動の自由への過度の制約になる点に留意が必要である。例えば、アプリストアに関して、デベロッパの選択の自由の観点からアプリストア提供事業者の課金システムを全く使わずに、代替的な課金システムを使用することを許容すべきことが提案されている。確かにデベロッパの選択肢という観点だけからみれば、オプションが多いに越したことはなく、アプリストア提供者の課

金システムを使用しないという選択肢も与えられるべきということになるかもしれない。しかし、このようにアプリ提供事業者の視点のみに立って選択肢をどんどん広げるとは、他方で、アプリストア提供事業者に対してより強い制約、換言すれば事業活動の自由に対するより強度な介入を意味する。このように強度な介入を正当化するだけの立法事実が存在することは何ら実証されていない。むしろ、多様が利害関係者の異なる利害が複雑に絡むモバイルエコシステムの特質を考慮すれば、性急な規制は適当ではない。例えば、課金システムについては、Apple や Google の提供する決済・課金システムに加えてそれ以外の決済・課金システムの利用を自由に選択できるようにするだけでも現状に比べて選択肢が一つ増えるため、その上でひとまず各利害関係者への影響を含め状況を注視するというアプローチの方がより慎重で適切であると思われる。特に本報告書が依拠する前提事実の不確実さ及び分析の不十分さを考慮すると、実効性についてまだ十分に検証されていない各種選択肢の有効性をまず見極める方が、予期しない弊害の発生を回避することができより穏当である。例えば、一足飛びにプラットフォーム事業者の提供する決済・課金システムを利用しないでとそれ以外の決済・課金システムのみを利用することも許容するという極端な選択肢を許すこととした場合に、その結果として生じ得る弊害がとるに足らないものであるということについてデジタル市場競争本部は見通すことができているとでもいうのであろうか。

本報告書は、アプリの「代替」流通経路の確保という名の下で、事業者が構築した流通経路をいわば骨抜きにするものであり、事業活動の自由および財産権に対する侵害をもたらすものである。すなわち、ここで実現しようとしているのは、規制の名の下で、私企業が創造性を発揮しつつ資本・労力と投下した結果として構築されたエコシステムの無料開放を命ずるに実質的に等しい。事業者は、創造性・資本・労力を結集してエコシステムを構築した際に、その投下資本の回収および将来的な利便性及び競争力の維持に必要なエコシステムの維持・改善の原資確保の方法としてエコシステムの一部として流通経路及び決済・課金システムを設計したと考えられるところ、これを利用事業者が迂回することを安易に「規制によって」許容することがあるとすれば、事業者が投下資本回収及び将来的な投資の手段としてエコシステムの一部として設計した対価徴収の仕組みを実質的に機能させないようにさせ、利用者からの対価徴収を大きく制限することとなり、公権力が私企業に対してその財産の無料提供を強制する結果ともなりかねない。とりわけ、他の決済・課金システムだけを利用することを許容する場合には投下資本回収が全くできないままエコシステムの利用だけ継続できることから、まさにエコシステムの無料提供の強制にあたる。しかし、そのような結果は私的財産権の強制収用にほかならない。にもかかわらず本報告書においては合理的な必要性は十分に立証されておらず、また、正当な補償についても何ら触れられていない。

また、本報告書においては、決済・課金システムの利用強制を禁止する規律の導入に

合わせて、これに実効性をもたせる方策として、公正、合理的かつ非差別的な利用条件(以下「FRAND 条件」という。)を義務づける提案がなされているが、この提案についても導入の態様いかんでは、同様の危険を孕んでいることに留意が必要である。

そもそも FRAND 条件は、標準必須特許を有する特許権者が自らの特許を標準化団体において必須特許として認めもらうに際し自らが FRAND 宣言をすることに伴って認められる制約として認められてきたものであることが想起されるべきである。すなわち、ここでは自らの特許をある標準に必須のものとして認めもらう場面において、特許権者自らが FRAND 宣言をすることが前提となっていたのであり、特許権者が標準と関係なくその特許権を行使する際に政府等の外部機関から特許権に対して制約を加えられる場面ではない。後者のようなことがあるとすれば、それは特許権の存在意義、さらにはその根底にある憲法上の権利である財産権の重大な侵害であることが意識されているからである。このような FRAND の本来的意義も考えた場合には、その必要性や許容性を慎重に吟味することなく政府機関が私人間の契約関係に介入して FRAND 条件を強制することには大きな問題がある。そもそも、FRAND 条件を課すこと自体、事業活動の自由、すなわち誰とどのような条件で取引をするかの自由を直接制約するものであり、そのような制約を課すだけの合理的な理由が必要である。とりわけ、本件では手数料を含む利用条件を対象としているが、手数料をどのように設定するかは、上記のとおりエコシステムの設計そのものにかかわり、また、財産権の侵害に直結するのであるから、FRAND 条件を及ぼすことの是非について特に慎重な考慮が必須である。しかしながら、本報告書においてはそのような検討がされた形跡が全くない。

本報告書ではさらに、アプリの代替流通経路の確保の必要について述べる。しかし、その書きぶりは、エコシステムをあたかも公共財と同視して流通経路に変更を加えようとしているが、そもそも変更を加えることを提案している対象である各アプリストア及び各事業者が用意しているアプリの流通経路が公共財ではなく私企業が自ら資本を投下して築き上げた財であることを看過している。公共財ではない以上、私企業の財産権に対す介入には自ずと限度があり、憲法 29 条 3 項において財産権の収容に正当な補償が必要とされているのも同様の考慮に基づくと考えられるが、その点への配慮は本報告書では全くみられない。後述する、アウトリンクを許容すべきとの提案についても、同様に介入に限度があること看過して、私企業の投下資本回収手段の剥奪をしようとするものであり、公権力による私的財産の無償収用に等しい。なお、本報告書のここの「(5)アプリの代替流通経路の確保」の記載においては、「上記(イ)で上げた問題」として列挙している内容と、実際の(イ)の記述の内容が必ずしも対応していない。このあたりにも報告書が十分な事実関係の把握及び分析をしておらず、いかに拙速に事を進めようとしているかが現れている。

(該当するページ： 84-90 ページ 「2-2. アプリ内における他の課金システム等の

情報提供、誘導等の制限」について)

本報告書は、「アプリ内における他の課金システム等の情報提供、誘導等の制限」との表題のもと「情報提供制限等に関する問題点」を取り上げているが、「情報提供制限等」といっても色々な態様があり、例えば、情報提供、誘導、直接のリンクなどそれぞれ異なる性質を有し、エコシステムにおける位置づけも異なる。エコシステムには多種多様な参加者がおり、それぞれ異なる利害状況を有しているところ、これら多様な参加者の利害状況のバランスを調整することは自ずと繊細な考慮が求められるが(ある参加者の利益のために変更を加えることは他の参加者の不利益になり得るのであり、しかも多様な利害関係者が存在しているため)、本報告書はこのような微妙なバランスの上にエコシステムが成り立っていることを看過して、「情報提供制限等」として検討対象行為を一括りにして粗雑な検討を行っており熟慮を伴った分析とは到底いえず不当である。それぞれの行為態様によって、エコシステムにおける参加者それぞれに及ぼす利害得失の影響は異なり得るのであり(例えば、デベロッパがユーザーとアプリの外でメールを通じてやりとりをすることと、アプリの中からリンクを通じて直接有料サービスの購入ページに遷移し購入ができるようにすることとの間では、デベロッパの取引機会の増加及びその反面としてのアプリストア事業者の取引機会の喪失への影響度合いが大きく異なる)、これら様々な利害状況への影響の個別の精査をせずに一律に規制の根拠とすることは明らかに合理性・相当性に欠けている。また、ここでの提案は、事業者に対して、その敷地内で競争事業者がプロモーションないし販売活動を行うことを許容せよというに等しいものもあるが、そこまで行くとすれば、もはや正常な競争過程とはいえず、かえって競争過程を歪めるものである。

また、本報告書は、ここでもアプリストアを利用しながら手数料の支払を回避するという「フリーライド」を防止するという目的が事業者による投下資本回収ひいてはイノベーション促進の観点から極めて重要であることについて十分な検討がされていない。規制によって、このような「フリーライド」を許容することは、アプリストアの無料提供を義務づけるに等しく、イノベーションの阻害及び経済の停滞を招きかねないのみならず、私企業の財産権に対する直接の侵害でもある。

また、本報告書は、フリーライド防止の問題を、デジタルコンテンツ購入に対するアプリストア運営者の寄与度の問題に矮小化している。しかしながら、寄与度を持ち出すこと自体筋違いの話である。デジタルコンテンツはあくまでアプリ内で利用されるものであり、そのアプリの発見・購入・利用拡大につながるエコシステムが私企業の創意工夫及び投下資本によって構築されてきたところ、規制によってそのようなエコシステムの利用を実質的に無料とすることが本報告書において提案されているに等しいのであり、デジタルコンテンツだけ取り出して議論することは問題の本質を見失わせるものである。

なお、本報告書が言及するデジタルコンテンツとアプリそのものとの対比した意見は一見説得力があるように見えるが、これもフリーライドの一形態に過ぎない点に注意が必要である。すなわち、仮にデジタルコンテンツがアプリの一部をなしていれば、アプリに対する課金の問題と捉えられるのに対し、デベロッパにおいてデジタルコンテンツの部分をアプリから切り離してデジタルコンテンツを独立して販売すればアプリとは別個のものとなるが、そのいずれとするかは結局はデベロッパの選択次第に帰するとすれば、デベロッパとしては有料部分の重点をデジタルコンテンツに移すことでアプリに対する課金についてはエコシステムの利用に対する課金を迂回することが可能となる。このような機会主義的な行動を公権力が規制によって許容することとなれば、私人の財産権へのフリーライドを公権力が後押しすることに等しいが、そのような結果が私有財産秩序を根底から覆し、事業者間の自由かつ公正な競争を歪めるものであることは明らかである。

(該当するページ： 121-143 ページ「4-1. プリインストール、デフォルト設定」について)

本報告書は、主にアンケート結果(「モバイル OS 等の取引実態に関する消費者向けアンケート調査結果」や「利用者アンケート結果」)に依拠しつつ、現状維持バイアスを強調している。しかしながら、その分析は表面的である。例えば、インセンティブさえあればスイッチするとも考えられ、もしそうであるなら現状維持バイアスを強調することには合理性がない。しかし、そのような観点からの分析はされていない。本報告書が、アプリ代替経路の容認を提案する文脈(P91)においては同じアンケート結果(「モバイル OS 等の取引実態に関する消費者向けアンケート調査結果」)を評価する際に、「ユーザーにとって分かりやすいベネフィットがあれば利用される余地はあると思われる。」として、インセンティブ次第で評価の仕方が変わり得ると述べているのと対照的である。本報告書については、先に規制ありきとの発想に基づいて、拙速に報告書及び提案がとりまとめられたことが窺われる。事業者の憲法上の権利の制限に関わる規制を提案しようとしているにもかかわらず、その必要性及び合理性の根拠を十分に検討・提示することなく、弊害の存在を誇張しようとしているようにすら見えるが、到底適切な規制根拠とはいえず立法事実の不十分さがここにも現れている。

また、本報告書では、ブラウザ、検索エンジン、ボイスアシスタントの選択画面の表示義務が提案されているが、ユーザーが自由にインストール及びアンインストールができるのであれば、それ以上に選択画面の表示を義務づけることは事業者の商品設計の自由に対する過度の侵害である。提案されているような選択画面の導入によって期待される効果とそれによって生じ得る弊害について客観的に分析が十分にされたことは窺えず、前記のとおり現状維持バイアスを過度に強調して規制を正当化しようとしていることも考慮

すると、なおさら憲法上の権利侵害を正当化するだけの根拠があるとは到底思えず、規制に合理性は認められない。

また、OS 及びブラウザのデフォルト設定を容易に変更可能とする義務を課すことについても、デフォルト設定自体が可能とされている限り、変更方法について告知する等のより侵害程度の弱い方法によっても同様の目的は達成可能であると考えられ、事業者の製品設計の自由に対する過度の干渉を避けることができる。提案されているような強度の侵害を必要とする合理的な根拠が十分に示されているとはいえない。

なお、本報告書は、ユーザーのニーズがあるからという理由で公権力が規制によって事業者に対して、事業者の費用において製品設計を変更させることを提案しているように見えるが、ユーザーのニーズを根拠として私企業の製品・サービスの設計を公権力が変更させることとなれば、明らかに過剰な干渉であり、また、憲法上の権利を侵害するともなれば到底許容されるような理由ではない。ここでも、私企業の財産権をあたかも公共財であるかのように扱おうとする本報告書の誤った方向性が見て取れる。

さらに、アプリのプリインストールについては、OS 提供事業者だけではなく、OEM や通信事業者等が行うこともあると理解しているが、OS 提供事業者だけに選択画面の表示等の追加的な負担を課すこととなれば、かえって競争を歪めることとなりかねない。また、ユーザーのニーズを最優先するということであれば、選択画面の表示をこれら事業者にも等しく義務づけることとしないと平仄が取れないのではないか。ここでも、特定事業者だけを特に標的にしようという規制ありきの姿勢がみてとれるが、憲法の定める平等原則、法律の一般性、さらには公正な競争の確保の観点から問題がある。

総じて、本報告書は事業者の商品設計の事由への介入となる様々な方策をそれらもたらす具体的な効果ないし弊害を客観的資料に基づいて十分に分析することなく、いわば憶測に基づいて導入することを提案している嫌いがあるが、規制の根拠を基礎付ける立法事実として明らかに不十分である。

(該当するページ: 143-147 ページ「4-2. 検索サービスを利用した自社サービスの優遇」について)

本報告書は、検索サービスを利用した自社サービスの優遇を問題として取り上げるが、まず、自社優遇それ自体はそもそも独占禁止法違反ではない。むしろ、事業者が自己の営業場所の中において自己の製品の販売促進を図ることは、企業活動の基本である。また事業者が他社の製品を自社の製品と同時に取り扱う場合に、自己の製品の販売促進により注力することがあったとしても何ら責められる理由はないはずである。逆にいえば、

他社の製品を自社製品と同じように販売促進する義務を課すこと自体特異なことである。自社が資本を投下した営業場所においてそのような義務を課すことは自由主義経済においては原則として考えられないことであり、ごく例外的に公共財に関してみられるにすぎない。

事業者が自身のビジネスを有利に取り扱うことはごく一般的に行われていることであり、それは資本・労力・時間を投下した成果物の利用の一形態であるとともに、活発な競争の根幹となる自由な営業活動の一環を成すものである。これを制限することは投資抑制・他社による成果物へのただ乗りを許すことになり、むしろ競争法が保護しようとしている能率競争を歪めることになる。

競争法においてもこのような問題意識から、元来適法である事業者の自由な事業活動を過度に制限・萎縮させることがないようにするために、適法な事業活動と競争を阻害する行為との区別が困難な行為類型においては慎重に違法性の判断をすべく、様々な要素を総合考慮した上で競争促進的な要素と競争阻害する要素との比較衡量を慎重に行うのが一般的である(いわゆる「合理の原則」型の判断)。同様の考え方は、日本の独禁法のもとでも採用されており、排除型私的独占の事例である NTT 東日本 FTTH サービス事件において最高裁判所が、独禁法2条5項にいういわゆる排除行為に該当するか否かの基準として「自らの市場支配力の形成、維持ないし強化という観点からみて正常な競争手段の範囲を逸脱するような人為性を有するもの」であるかを検討すべきであると判示した(最判平成22年12月17日民集64巻8号2067頁)のもその現れといえる。

また、現在実際に自己優遇が規制されているのは、元来公営であったとか、有限の資源を少数の事業者割り当てた等の歴史的経緯により独占又は寡占が生じており、かつ、参入に経済合理性が見い出せない市場構造のために二社目以降の参入が期待できないような業界において、独占や寡占を「許容」して接続義務を課しているような極めて例外的な場合に過ぎず(例えば、電力の送電部門(グリッド)や電気通信事業法の第一種指定電気通信設備)、私企業が市場競争の中でその企業努力により市場において有力なポジションを有するに至っている場合ではない。ここにも私企業の事業活動の自由をできるだけ尊重し、安易に国家が介入すべきではないとの考え方が窺われる。

また、本報告書は安易に「利益相反状態にある」と述べるが、本来利益相反が問題となるのは相容れない法的義務が存在する場合であるが、本件においては具体的にどのような義務の衝突があるか示されておらず、ここでも何らの論証もなしに公共財同様の取り扱いを当然の前提としてしまっている。

公取委の実態調査報告書(「モバイルOS等に関する実態調査報告書」)においては、プラットフォーム事業者がその提供するアプリストアにおいて、自社が提供するアプリと競合するアプリ提供事業者との関係で自社優遇について論ずるに際し、自社を有利に取り扱い、競争事業者の取引を妨害することにより、競合事業者の取引機会を減少させる又

はこれら事業者を排除する場合に独占禁止法上問題があると述べており、単なる自社優遇をもって独占禁止法違反とするわけではない。このように本来反競争性(競争阻害性)が認められてはじめて、自社優遇行為について独占禁止法違反を論じることとしているのは、裏を返せば、事業活動の自由を尊重し、自社優遇行為についても正当な事業活動として許容していることを示している。

しかも、同報告書は、アプリストア提供事業者の意見に対してであるが、「競争促進効果が個別の行為において実際に存在するか否か及び当該効果の程度を把握するためには、一般的に経済分析の活用も含め、個別の検討を要するが、現時点において、それらについての十分な根拠は示されていない」と述べるが(同報告書 116 頁)、競争阻害効果の有無の認定においても同様に経済分析の活用を含め個別の検討がされることは当然必要である。公権力により私企業の憲法上の権利が侵害される場面であることを踏まえると、その必要性は一層高いというべきである。

しかも公取委の同報告書が引用する文献においては、検索サービスそのものについてではないが、「プラットフォームによる自己優遇が必ずしも消費者やサードパーティである売手に対して悪影響を及ぼすわけではないことが、複数の理論研究によって示されている。」旨の経済学文献が紹介されているところである(同報告書 145 頁の注 199)。

以上のような状況にかかわらず、本報告書では弊害の有無について経済分析はおろか個別事案について十分な検討がされないまま、憶測も交えつつ規制が必要であると結論付け、自社優遇に対して、事後規制よりもさらに権利侵害の程度が高い事前規制を課すことを提案している。しかし、このような規制の提案には到底合理性・相当性があるとはいえない。このような規制が許されるとすれば、公共財ではない私企業の財産権について、財産権に対する処分の自由が何らの正当な補償なく奪われるに等しい。

また、本報告書はマーケットシェアの高さを問題とするが、それが高品質な製品を提供し続けてきた結果である可能性、また、検索結果に自社サービスを表示することがユーザーの利便性を高める製品改良である可能性について十分な検討がされているように見えない。規制によって、高品質かつ利便性の高い製品の紹介が妨げられることとなれば、そのような規制は一部の競合事業者の利益のためにユーザーの利益をないがしろにするものにほかならず、かえって競争過程を歪め、経済の停滞を招くものである。

なお、本報告書は、欧州委員会が Google Shopping 事件について行った法的措置に言及して規制の必要性の根拠としているようにみえるが、単に類似のサービスであるというだけで、日本とは異なる法制を有する他の法域における法的措置に言及してあたかもそれが日本でも同様に当てはまると述べるのは、あまりにも乱暴な議論であり、これが憲法上の権利を侵害するような規制の立法事実とされれば余りに杜撰である。仮に類似のサービスの取り扱いを参考とするとしても、まずは日本の法制度のもとで独占禁止法違反になるのかを検討すべきである。そのような過程を経ずに、まして日本の公正取

引委員会が欧州における Google Shopping 事件を認識しつつも (<https://www.jftc.go.jp/kokusai/kaigaiugoki/eu/2022eu/202201eu.html>) 同様の行為について違反行為を認定してはいないにもかかわらず、Google Shopping 事件を引き合いに出して、競争法上問題とされる行為であると決めつけ、公権力による規制対象とするのは、既存の法制度を無視するものであり、憲法が定める適正手続の保証の観点からも問題がある。

(該当するページ：148-160 ページ「5-1. 取得データの利活用」及び「5-2. 取得データの内容やデータ取得の方法、条件の不透明性」について)

データの取得自体が違法な手段によってなされたものではない限り、その取得自体は問題視されるべきではない。仮にそのようなデータの取得自体が問題視されるとすれば、データを活用した製品開発・改良が制約され、かえって消費者の利便性向上が妨げられ、また、経済の発展が阻害される。また、データの取得のために事業者が資本や労力を投入した結果、蓄積されたデータの内容や量において他の事業者に比べて優位に経ったとしても、そのこと自体責められるべきことではなく、保有データの質や量において他の事業者の優位に立ったことを捉えて何等かの規制がされるとすれば、同様に国民経済発展にとってマイナスである。

本報告書は、データの取得、利活用に係る競争上の弊害を検討するに際し、サードパーティーに対する取得データの優位性を問題としているが、上記のような大前提を見失うこととなれば、過剰反応による行き過ぎた規制を招くこととなる。また、データの取得、利活用は本報告書が対象としているモバイルエコシステムだけにおいて問題となる論点ではなく、他の様々な業界でも同様に問題となり得るものであり、しかも本件報告書が対象とするハイテク分野においては業界の境界は明確ではなく既存の境界がなくなったり、新たな業界が誕生することも珍しくない。かかる観点からは、仮にデータの取得、利活用について何等かの規制をすることも、モバイルエコシステムにおける有力事業者に規制を及ぼそうと躍起になるあまり憶測に基づいた過剰の規制となったり、他の業界とのバランスを失うような不均衡な規制となったりすることがないようにすることが重要である。したがって、データを取得する第三者のサービスと競合するサービスにおける使用の禁止を定めるとしても、そのような強力な規制を必要とするだけの弊害が存在することが実証されているのか、事後規制によらずに事前規制というより介入度合いの強力な制限による必要が本当にあるのかを慎重に検討するのが適当であるが、本報告書を見る限りそのような精査がされたか明らかではない。

また、本報告書においては、データの取得、利用に関する透明性の確保が必要であるとして、透明化法にならって開示の規律を OS やブラウザに導入することが提案されている。

透明性確保のために開示を求めること自体は、一見事業者の事業活動に対する干渉の度合いが事前規制に比べると弱いが、内容及び運用いかんでは事業者に対する負担が過剰となるおそれがあるのは既に述べたとおりである。また、本報告書案ではブラウザ一般も開示規定の規制の適用対象とすることを提案しているが、これとて他の業界と比べると合理性のない過大な負担となり差別的な取り扱いとなる可能性もある。したがって、透明化法類似の負担を負わせるとしても、そのような負担を事業者に負わせることが本当に適切であるのか、求める開示の範囲がその対応に必要な負担などに照らして過大な負担となっていないか、さらには、ブラウザ一般を超えて他の業界との関係で不均衡が生じないのかを慎重に吟味することが必須である。

なお、本報告書は、サードパーティへのデータ共有まで要求しないこととしており、この点は、前記大前提に照らすと適切な判断と考える。また、上記同様透明化法の枠組みを及ぼすことを提案しているが、その点については上記同様の懸念がここにもあてはまる。

(該当するページ: 160-164 ページ「5-3. エンドユーザーによるデータポータビリティの確保」について)

本報告書は、「エンドユーザーが利用した際に提供又は生成されたデータについて、当該エンドユーザー又は当該エンドユーザーが承認したサードパーティからの実施を促進するための無償のツール及び当該データに対する継続的かつリアルタイムでのアクセスを提供することを義務付ける」ことを提案している。しかし、各事業者において対応が技術的にどこまで可能であるのか、また、そのためにどの程度の資金が必要であるのかを検討した形跡はない。ユーザーのニーズがある限りにおいて、そのニーズに応じてデータポータビリティの利便性を高めることが理想的であるのは確かであるが、その具体的な方策については本来各事業者がその有するリソース及び事業戦略を踏まえて決定していくものである。本報告書の提案がこれらの点について留意せずに提案をしているとすれば、もはや公権力による私企業の商品設計の自由への介入にほかならない。かかる観点からは、対応を法的な義務とするのは過剰な介入である。義務付けを提案するのであれば、求める対応の具体的内容及び現実的な実現可能性、さらには優先的に応えるべきユーザーのニーズ等を具体的な証拠に基づいて確定した上で義務付けを検討すべきであり、そのような作業を経た形跡が本報告書には見られないことに照らすと法的義務とすることは時期尚早である。

(該当するページ: 1-192 ページ (最終報告全体について))

以上、弊職らの意見を申し述べたが、デジタル市場競争本部においては、本書面において指摘した事項を真摯に受けとめて、拙速な規制によりイノベーション阻害・経済停滞

を招くことがないよう、また、事業者の憲法上の権利を安易に侵害することがないよう、市場機能および私企業の自律的判断を尊重した、謙抑的な政策をとることが望まれる。そのような態度をとることで、いたずらに欧米に追随するのではなく独自の政策運営をしていることで日本の存在感を国際社会に示すことができるのではないか。

具体的には、本報告書中の各提案については、その前提となる弊害の実証等を含め検討が不十分な現状においては、規制による介入の要否を含め客観的な証拠に照らして再検討がされるべきであり、規制の正当化する十分な立法事実の蓄積が確認できるまでは事前規制を始めとする新たな規制の導入を急ぐことはせずに、まずは既存の独禁法・透明化法の枠組みで対応を進めることが適当であると考えます。

以 上

は、正当化事由だけではなく、当然ながら規制対象行為についても必要である。

本報告においては、この箇所に限らず、全体的に規制行為を幅広く解釈できる余地を残そうとする姿勢が随所に伺える。もちろん、法律の制定に時間がかかることは承知しているが、そうであれば、下位法令へ委任するといった手法が典型例としてありうる。そういった手法を検討することなく、法律の条文を抽象化して幅広く解釈できるようにしたり、指針(ガイドライン)で具体的な内容を定めようとしたりすることは、国会を通じて立法するという基本動作を可能な限り無視し、行政の裁量のみで実質的に法律レベルの規制を作出しようとするものであり、国会無視ではないかと考えられる。

(該当するページ:P33)

○差止請求権の範囲が全く明確ではない

新たな規制への違反により私人に損害が生じた場合の差止請求権を認めるべきとあるが、どういった場合に、誰に、何の差止請求が認められるのかが全くわからない。本報告書においては、P52 の OS・ブラウザの仕様変更に関する開示義務関係についてのみ「差止めは不要とする」という記述があるが、他の箇所には差止請求に関する言及が一切ないため、P52 を反対解釈すれば、P52 の部分以外の箇所には差止請求を認めるかのように読める。この差止請求は、場合によっては、OS 提供事業者、アプリの開発者のビジネスを停止させることができるように思われるところ、競合他社が「私人」を装って業務の妨害を目的として差止請求を悪用することが懸念され、ビジネスを阻害し合あってイノベーションを阻害するためのツールとして用いられるおそれもある。

もちろん、消費者のデータが不当に利活用されているようなケースでは、その差止を行えるようにする必要があるが(個人情報の保護に関する法律(個人情報保護法)においても、保有個人データの利用停止、第三者提供の停止等を請求可能である。その意味では何故個人情報保護法では対応できないのかといった点も含めて検討を要するはずでもある)、それ以外の本報告書に基づく規制について、どのような差止請求が想定されるのかがわからないため、具体例を示すべきである。

(該当するページ:P53)

○政府が起算日を定めることは「合理的な日数」ではない

一律に事前開示を行う期限を設定することは困難であるという点はそのとおりと考えるが、オペレーティングシステム(ソフトウェア)の開発の性質を鑑みても、具体例でβ版の公開後にも仕様変更が重ねられ、最終的な仕様が確定するのは一般ユーザーへの配布直前であるという状況において、最終的な仕様変更の内容が確定した日を起算日とするとされている点は妥当とは思われない。

「合理的な日数」と OS 事業者側の裁量に委ねるような書きぶりになっている以上、ここにいう「起算日」も基本的には OS 事業者側の裁量に委ねなければならないと考えられる。Apple が「特定の OS やブラウザの変更について、OS 提供事業者やブラウザ・ベンダ

が通知を行う期限を設定することは、ただ日本政府が設定した作為的な通知期限を守るために、日本市場へのこれらのサービスのアップデートのローンチを遅らせるだけになる」と懸念を示したことに対し、「政府が画一的な期限を設定するのではなく、ルール変更等の内容に応じて合理的な日数を確保することを求めるものであり、懸念は当たらない」としているが、政府側で起算日を設定できるということであれば、合理的な日数を判断するための裁量が大幅に狭められ、この懸念が顕在化することになる。

したがって、上記の記述についてはあくまで具体例であり、「合理的な日数」の確保のために、政府が恣意的に起算日を判断することがないことを明確にすべきである。

(該当するページ:P57、58)

○広告ビジネスにおけるプライバシーへの懸念を無視してはならない

OSにおけるトラッキングのルール変更について、サードパーティに対しては、不特定多数の他社がユーザーを追跡するリスクを強調し、Apple 自身の広告の許可については肯定的なトーンのプロンプトを表示していることは、サードパーティ・デベロッパを公平に取り扱っているとは言いがたいという趣旨の記述がある。

しかし、ここで問題とされているのは、「不特定多数の他者がユーザーを追跡する」ことによるプライバシーリスクである。Apple が自社のみでユーザーデータを広告に利用する際にはそのようなリスクがないため、表示が異なるのは当然であり、公平性の観点以前の問題と考えられる。

今日では、広告のために Web サイト閲覧者やアプリ利用者の情報が外部に送信され、それが第三者に転々流通するということがプライバシー上問題視されており、欧州においては、e プライバシー指令や GDPR で規律されている。日本においても、2020 年の個人情報保護法改正により、個人関連情報の第三者提供に関する規律が導入され、2022 年の電気通信事業法改正により、利用者の端末の情報に関する外部送信規律が導入されている。

P57,58 の記載は、ユーザー情報が不特定多数の事業者等の中で転々流通しており、本人がそれを知る機会がないというプライバシーリスクを無視し、不特定多数の他社がユーザーを追跡するリスクを強調することを否定的に捉え、プライバシーリスクが顕在化することを肯定するような内容になっており、プライバシーへの配慮を著しく欠くものである。

(該当するページ:P82)

○不明確な規制対象行為は規制対象事業者の予測可能性を著しく阻害する

「決済・課金システムの利用を強制する行為のみが違反行為と解釈され、う回行為がとられることがないよう、(中略)禁止行為の内容を幅広く解釈できる規律を採用すべきである」という点は妥当ではない。

このような考え方は、P31 において示された「規制対象行為の明確化」と矛盾しており、

上記のとおり、規制対象事業者の予測可能性を確保できない。禁止行為の内容を幅広く解釈できる規律を採用するのではなく、禁止行為を明確に定め、規制対象事業者の予測可能性を確保しなければならない。

(該当するページ:P82)

○決済・課金システムの自由選択は消費者の混乱を避けられない

アプリ内課金をする場合に、Apple や Google の提供する決済・課金システムとそれ以外の決済・課金システムのどちらか一方又は両方の利用を自由に選択できる状況としたうえで、「デベロッパにおいては、複数の決済・課金システムの選択を提供する場合には、ユーザーがどちらの決済・課金システムで取引を行ったのかが分かるようにするなど、ユーザーに混乱が生じないような対応を行っていくことが必要」とされているが、一つのアプリ等の中で複数の決済・課金システムを用意する場合、ユーザーの混乱は避けられない。抽象的に「ユーザーに混乱が生じないような対応を行っていくことが必要」とあるが、具体的にどのようにすればユーザーに混乱が生じないようにできるかが明確ではない。デベロッパ側に何らかの制約を設けない限り、デベロッパ側が、粗悪な決済・課金システムを選択肢に入れた上で、それが他の成熟した決済・課金システムと同等のセキュリティや安全性を備えている旨を消費者に誤認させ、粗悪な決済・課金システムを選択させようとすることや、また、決済周りの詐欺が増加することも懸念される。

以上のとおり、決済・課金システムの自由選択は、消費者の混乱を避けられず、事実現状においてもインターネットで契約したのかアプリで契約したのか本人が記憶していない、あるいはフィッシング詐欺等も含めて決済・課金トラブルが発生している状況に鑑みれば、消費者がそのような選択肢を望んでいるという証左もない。また、悪意のある決済・課金システムが紛れ込むことによる被害リスクは、最終的には消費者が負担しなければならない。このように、決済・課金システムの自由選択は、アプリのデベロッパにとってはメリットがあるが、消費者にとっては、リスクや負担が増大するばかりであり、メリットがあるように思われぬ。決済・課金システムの自由選択については、消費者がそれを求めているかどうかという視点を入れつつ、消費者が被る不利益よりもデベロッパが享受できる利益が優先する理由を合理的に説明できなければならない。

(該当するページ:P84)

○決済・課金システムの拘束への対処とアプリの代替流通経路の確保の間に因果関係はない

アプリの代替流通経路の確保については、本報告 P90 以降で述べられている(それは下記のとおり意見を出している)が、P84 においても、「決済・課金システムの拘束だけを問題として対処するのでは足りず、アプリ流通においてプラットフォーム事業者の提供するアプリストアを通じた経路以外の方法を認め、競争を導入することが必要である」との記載があるが、決済・課金システムの拘束への対処では足りないことと、アプリの代替

流通経路の確保との間に因果関係はない。決済・課金システムへの拘束への対処では足りないことの理由として、「…問題(手数料の水準に競争圧力が働かないこと、負担者の偏り、アプリ内課金への一律適用など)については、アプリストアの規約で定められるものであるため」としているが、そうであればアプリストアの規約で対処すればよく、アプリの代替流通経路を認めることとの因果関係はない。したがって、この箇所は、アプリの代替流通経路を認めるという結論ありきで議論していることが疑われる。

通常、何らかの規制を導入するのであれば、段階的に行うべきであって、一つの規制を導入し、それでも問題が解決しないのであれば次のステップを考えるべきである。決済・課金システムの拘束への対処が合理的と認める趣旨ではないが、仮にこれを導入し、それでも問題に対して十分に対処できないことが事実として明らかになった場合に、次のステップを考えるべきである。

P84 においては、決済・課金システムの拘束への対処だけでは足りないことを当然の前提としているが、なぜ当然の前提とできるのかという論拠がなく、足りない「と考えられる」という憶測に過ぎない。そうした憶測に基づき追加的な規制を行おうとすることには立法事実がない。

加えて、規制に関する段階的なステップという観点からは、本件以前に、特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律(透明化法)が 2021 年に施行されたばかりである。同法は、イノベーションと規律のバランスを図る観点から共同規制を採用し、プラットフォーム提供者(アプリストア分野として Apple、Google が指定されている)と利用事業者間の相互理解旨として立法した法律であり、継続的な評価を行い、特定デジタルプラットフォーム提供者による自主的な運営改善を促すことが共同規制の中核と位置づけられたはずである。

同法に基づく「特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性についての評価(総合物販オンラインモール及びアプリストア分野)」は、2022 年 12 月に初めてとりまとめられたばかりであるが、アプリストアについては、「アプリストアの手数料について、利用事業者との相互理解に向けて継続的に取り組んでいくことを期待する」とされているのみであり、現状、プラットフォーム提供者による自主的な改善では問題を解決できないと結論するものでは決してない。それにも関わらず、本報告書は、透明化法の理念や評価を無視して一足飛びに新法による規制をかけようとするものである。

総じて、P84 の記述は、P90 以降のアプリの代替流通経路の確保のもっともらしさを少しでも高めようとする恣意的な記述と言わざるを得ない。

(該当するページ:P90~104)

○アプリ代替流通経路③は極めて慎重になるべきであり、許容できない

本報告書 94 頁においては、App Store 以外のアプリ代替流通経路として、以下の類型を想定している。

- ① Apple による審査が前提となる App Store を通じてダウンロードされる代替アプリ

トアを通じたアプリ配布

- ② iPhone に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
- ③ 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を通じたアプリ配布
- ④ いかなるアプリストアも経由せずブラウザを経由してアプリ自体をダウンロードする方法によるアプリ配布

サイバーセキュリティの観点から特に気をつけるべき脅威と考えられるのは、本報告書 P96 の表 2-3-2 で言えば、サードパーティアプリに対する審査における「偽ストア」と、アプリに対する審査における「窃取」と考えられる。その他の類型(単純攻撃、ほう助、高度な攻撃)について気をつける必要がないという趣旨ではないが、今日では、人の心理の隙を突いたサイバー攻撃(いわゆるソーシャルエンジニアリング)による被害が多いことを踏まえると、偽ストア(これは、アプリストア自体が偽者という場合以外にも、情報の窃取等を目的とした悪意のある詐欺アプリストアや、アプリを適切に審査・管理できるとは到底思われずユーザーの情報を保護できないと思われる粗悪なアプリストアなども含めるべきと考える。以下これらを「不正アプリストア」という。)と「窃取」については特に警戒が必要であると考えられる。

このうち、類型④については、本報告書 104 頁において、これを義務付けるものではないと明記されており、これについては賛同する。

ただ、類型③については、④との相違が見いだしづらい。本報告書 P96 の表 2-3-2 でまとめられているとおり、類型③についても、結局のところ、不正アプリストア及び不正なアプリの跋扈を予防することはできない。

表 2-3-2 においては、「公証」プロセスで部分的に対応可能としているが、これを行うことは、結局のところ Apple にアプリストアの審査をさせることと大差なく、類型①や②にかなり近いのではないかと考えられる。また、「部分的な対応」に過ぎないとなると、それだけ不正アプリストアが跋扈し、消費者のデータが不正に窃取される等のリスクが増大するが、それを許容できる理由があるとは考えられない。

(該当するページ:P90~104)

○アプリ代替流通経路①、②についても、サイバーセキュリティ及び経済安全保障の観点から、アプリストアを審査さえできれば問題ないとは言えず、許容できない

本報告書 P96 の類型①及び類型②については、サードパーティのアプリストアを Apple が審査を行うことで、偽ストアの脅威を「防御可」となっているが、大いに疑問である。本報告書 P97 に、アプリストア運営者に対する審査の内容及び方法等として、当該運営者の審査能力及び経営規模のみが挙げられているが、これだけで、不正アプリストアをリジェクトできるかどうか甚だ疑問である。

特に、昨今重要性を増しているサイバーセキュリティ及び経済安全保障の観点を見捨てることはできない。つまり、サードパーティアプリストア自体が不正な目的で運営されており、不正アプリを提供するデベロッパと事実上結託するおそれを払拭できない。

サイバーセキュリティの観点では、サイバーセキュリティ戦略(2021 年閣議決定)においても、「国家安全保障に関わる情報に加え、特に、国民の個人情報や国際競争力の源泉となる知的財産に関する情報は、国として防護すべき重要な対象であり、サイバー攻撃を通じたこれらの不正な窃取は、国民の安全・安心や公正な経済取引を損なうものであることから、国は、経済安全保障の観点も含め、こうした情報の横断的な防護に向けた対策を強化する」とされており、国民の個人情報については、国として防護すべき重要な対象と明記されている。

近年では、例えば、ある外国の影響を強く受けていると思しき大手企業が提供する若年層向け SNS アプリ等が、規約等に反して利用者の情報を不当に収集している旨などが数多く報道されている。そうして収集された情報は、当該外国の政府に提供されている可能性が高い。

サードパーティアプリストア運営事業者についても、経営母体自体は安定し、高いアプリの審査能力を有しているとしても、利用者の情報を不当に収集する国の影響を強く受けていると思しき事業者が運営している場合、当該アプリストアが収集する情報が適切に利用されることは期待できず、加えて、審査対象のアプリに不当な情報収集機能があるとしても、当該アプリストアに適切な審査は期待できない。しかも、そのようなサードパーティアプリ運営事業者の場合、莫大な資金力を有していることも多いため、手数料による収益より個人情報の収集を優先し、手数料の大幅な引き下げを行うことが可能である。そうすると、多くのユーザー及びデベロッパがそれを魅力的に感じる可能性が高い。

その結果、表面上は、手数料の「競争」が生まれるかもしれないが、日本国民の個人情報を不当に収集することを企図する国に強く影響を受けているサードパーティアプリストア及びアプリが日本国内で多く流通し、日本国民の個人情報が窃取され、日本の安全保障又は経済安全保障が脅かされることとなる。

したがって、アプリストアを審査するのであれば、そうしたサイバーセキュリティ及び経済安全保障の観点を無視できない。我が国にとって唯一の同盟国でありサイバーセキュリティ及び経済安全保障でも連携すべき米国の企業が OS 提供者である現状は望ましい状況であり、そこに新たなセキュリティホールを開けながら、上述のような観点を加味した審査の責任を米国に本拠を置く Apple のみに委ねる事態を政策的に作り出すようなことは、日本の安全保障の観点から妥当とは思われない。

なお、特に類型②の iPhone への代替アプリストアのプリインストールについては、Apple の手が届かないところで、悪意のある内容のアプリを悪意のある主体がプリインストールし、それが出荷されるというサプライチェーン・リスク(製品の開発・製造過程において、情報の窃取・破壊や、情報システムの停止等の悪意のある機能が組み込まれる懸念)を新たに発生・増大させる懸念がある。Android に関する事案であるが、2023 年 5 月には、Lemon Group というサイバー犯罪グループが、販売前の Android デバイス(スマートフォン、Android TV など)最大約 890 万台に、マルウェアをプリインストールし、ユーザーのデータを不正に収集していることが報じられている。

(該当するページ:P90～104)

○Apple にサードパーティアプリストアを許容させながら、手数料徴収を問題視するようなスキームが有効とは思われない

本報告書 P96 のアプリ代替流通経路①、②、場合によっては③も含めて、Apple がサードパーティアプリストアを審査することが大前提であり、それによってアプリストアが適正でないことを防止しようとするものであるが、アプリストアの審査について、Apple にコスト・リスクを負わせるものとなっている。本報告書では、アプリストアの審査にかかるであろうコストについての言及はなく、Apple に審査コストを負担させることが前提となっているように見受けられる。また、審査したアプリストアにおいて何らかのトラブルが発生するリスクや、審査したアプリストアが実際には不正アプリストアであり、多数の国民が被害に遭うリスクがあるが、本報告書では、そうしたリスクが顕在化した場合の責任の所在について何らの言及はなく、そのような場合には、審査に不備があったとして、審査を行う Apple に全ての責任を負わせることが前提となっているように見受けられる。当然、そのような場合には不正アプリストアが第一義的に責任を負うが、サイバー攻撃者に対する損害賠償請求等が実質的に不可能(法的に損害賠償請求ができるとしても、執行ができない)のと同様に、不正アプリストアに対する責任追及が奏功する可能性は著しく低い。

したがって、Apple としては、同社 OS や技術を利用することなどに対する対価のみならず、審査に関するコスト、リスクをサードパーティアプリ運営者から徴収する手数料に転化することになると考えられる。そうすると、サードパーティアプリ運営者としては、その手数料をデベロッパ、ユーザーに転化しなければ事業が成り立たないため、App Store を利用する場合と手数料が大きく変わるとは思われない。

手数料を大きく減少させることができるのは、上記のとおり、個人情報等を不当に収集することが主目的であり、収益を得ることを目的としない不正アプリストアを運営する者のみと考えられる。そうなった場合に日本国民の個人情報が窃取され、日本の安全保障又は経済安全保障が脅かされることとなるという点は上記のとおりである。

(該当するページ:P101)

○Microsoft の取組は本件において参考にならない

代替アプリストアの運営に関して Microsoft における取組が記載されているが、Windows においては、Microsoft Store で配信されているアプリ以外にも、通常のデスクトップアプリをストア外からダウンロードして実行可能である(本報告書でも否定された④「いかなるアプリストアも経由せずブラウザを経由してアプリ自体をダウンロードする方法によるアプリ配布」である)。したがって求められているセキュリティレベルも異なっており、本件において参考とすることは難しい。

なお、今日、サイバー攻撃・不正アクセスの被害に遭うのは、基本的に Windows 環境であり、悪意あるものが用意した実行ファイル(拡張子「.exe」)を迂闊に開くなどすること

で、不正なプログラムが実行され、不正アクセス等の被害に遭うケースが非常に多い。セキュリティ専門家の中には、サイバー攻撃を予防するための手段として、「Windows を使わない」という手段を選択肢として挙げる者もいるほどであるという点を付言しておく。

加えて、本報告書 P101 脚注 45 で、「OS 提供事業者が自ら運営するアプリストアに他のアプリストアを掲載する際に、自社のストアと同様の基準の適用を求める場合、アプリストアの審査の多様性を損なうおそれがある点には、留意する必要がある」とあるが、ここにいう「審査の多様性」が、コストを下げる代わりにセキュリティに関する審査を甘くしてもよいという趣旨を含んでいるのであれば、それは極めて危険である。サイバー攻撃者は、攻撃の「コストパフォーマンス」を求めており、セキュリティの弱い部分があれば当然ながらそこを優先的に攻撃することとなる。つまり、セキュリティに関する審査が甘いアプリストアがあればそこを優先的に攻撃する。「審査の多様性」について、プライバシー・セキュリティの観点からは、自社のストアと同様の水準の基準の適用が必要となる場面があることを明確にすべきである。

(該当するページ:P103、P172、P184)

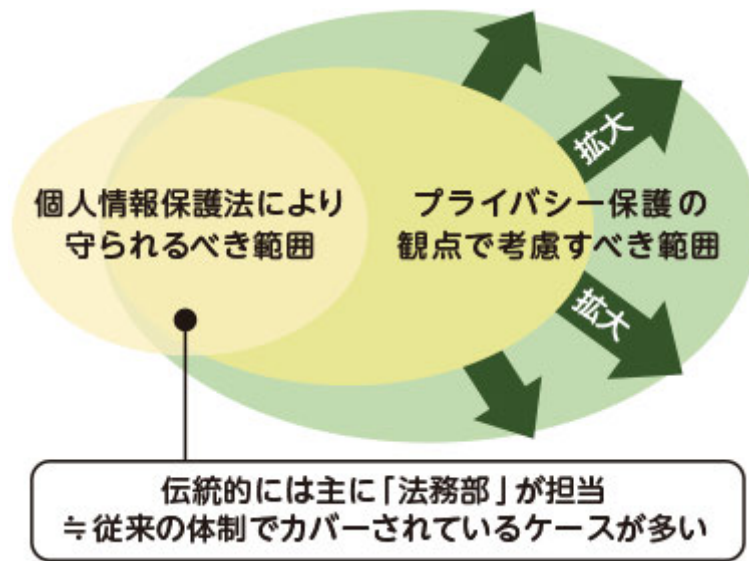
○個人情報保護法及び関係ガイドラインの遵守のみでは十分なプライバシー保護にならない

本報告書 P103 脚注 46、P172 脚注 89、P184 脚注 102 において、「「プライバシーの確保等のため」の措置としては、OS 提供事業者が、アプリ代替流通経路を運営しようとする事業者や当該アプリ代替流通経路を利用するアプリ・デベロッパにより個人情報保護法や電気通信事業法等をはじめとした法令が遵守されることや、それらの法令を遵守するための政府のガイドライン(例えば「電気通信事業における個人情報等の保護に関するガイドライン」)等に従った対応が行われることを確保するために必要であり、かつ比例的な措置が想定される」とあるが、個人情報保護法(ガイドラインを含む)という行政規制の遵守と、プライバシー保護という憲法上保護される権利の保護は、多くの事項が重複するとしても、法的に全く異なるものであるという前提が抜け落ちている。

総務省及び経済産業省が公開している「DX 時代の企業のプライバシーガバナンスガイドブック」においても、個人情報保護法により守られる範囲より広い範囲でプライバシー保護の観点で考慮すべき範囲が広く、それがイノベーションと比例して拡大している旨が指摘されている(下図のとおり)。

【図:プライバシー保護の観点】

https://www.meti.go.jp/policy/it_policy/privacy/privacy.html



上記にいう「比例的な措置」というのが、個人情報保護法及び関係ガイドラインを遵守していればよく、それ以上の高レベルのプライバシー保護の対応を確保することが過剰であるという趣旨であれば、それは明確に誤りであり、プライバシー保護を軽視し、総務省・経済産業省が推進するプライバシーガバナンスを真っ向から否定するものと評価せざるを得ない。

(該当するページ:P104)

○規制当局の判断能力に疑問がある

本報告書 P104 においては、「アプリ代替流通経路が実効的には利用できていないと懸念される場合には、OS 提供事業者がセキュリティ、プライバシー確保のために講じている具体的な措置について、それが過度なものとなっていないか等を、規制当局が判断するという規制枠組みが適切と考えられる」とあるが、規制当局が最先端のセキュリティ・プライバシーに関する措置(特に技術的な措置)を判断する能力があるのかどうかそもそも疑問である。

また、規制当局が判断する事項が、「過度なものとなっていないか等」となっているということは、規制当局が過度と判断すれば、OS 提供事業者によるセキュリティ・プライバシー確保のための措置を緩めるように何らかの法執行を行うことが想定される。プライバシー、セキュリティに関する措置を緩めることによって、消費者等を含む関係者がサイバー攻撃等の被害に遭うリスクが増大するが、本報告書においては、そのようなリスクが顕在化した場合に誰が責任を負うこととなるかが明確ではない。

通常の間考え方であれば、措置を緩めるように促し、リスクを増大させた規制当局が責任を取ることとなると考えられる。本報告書においても、規制当局が措置を緩めるように促す判断を行うのであれば、それに伴う責任を負うことも明確にすべきである。

なお、ここにいう規制当局の判断については、行政処分になるかどうかも明確にすべきである。措置を緩めることにより影響を被る私人に原告適格があれば、行政事件訴訟法上の抗告訴訟(取消訴訟、義務付け訴訟、差止訴訟)を行うことができると考えられる。

(該当するページ:P172)

〇OS 等の基幹部分に関する情報へのアクセスを無闇にサードパーティに認めるべきではない

本報告書 P172 においては、「一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、OS 等の機能について、自社に認められているものと同等の機能との相互運用性やそのためのアクセスを、サードパーティに対して認めることを義務付けるべき」としつつ、「アクセスについて、無償とすることを義務づけるか否かについては、引き続き検討する」としている。

UWB をはじめとする OS 等の機能は、Apple が多額のコストを費やして研究開発を行った成果と考えらるるところ、それを無償で情報開示させることは、費やしたコストを回収する機会を失わせることを意味し、ひいては、Apple の日本におけるサービス提供を躊躇わせる要因ともなりかねないことが懸念される。

また、そのような情報開示は、アプリのデベロッパのみならず、モバイル OS の競合事業者を利する結果となりかねず、地政学的・経済安全保障の観点から、独自に国内用の OS を開発している国等における技術等の剽窃を招くおそれもあるという点に留意しなければならない。

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※)	株式会社NTTドコモ [Redacted]
	住所(※)	[Redacted]
	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted] [Redacted] [Redacted]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関し、意見提出の機会を賜り、厚く御礼申し上げます。以下のとおり意見を提出します。

当社意見①

(該当するページ: 96)

モバイル・エコシステムの市場競争の促進においては、不正コンテンツ、不正なモバイルアプリ(マルウェア、ウィルスなどとも呼ばれる)の意図せぬ流通が促されることにより、お客さまや利用者へご不便をおかけすることがないよう留意することが重要であると考えます。その対策の一助として、モバイル OS 提供事業者においては、不正コンテンツの流通や意図せぬインストールを防ぐための OS 機能の提供もより一層重要になり、いわば必須と考えます。

モバイル OS の種類を問わず、OS として不正コンテンツ(マルウェア)を防ぐ機能が具備され、当社あるいは第三者による対策機能も提供できるようになれば、お客さまにとって、またアプリ開発者にとって、健全なかたちで利便性と多くのメリットを享受できるようになると考えられます。

モバイル・エコシステムの市場競争の促進にあたっては、モバイル OS 提供事業者において不正コンテンツ(マルウェア)の流通や意図せぬインストールを防ぐことに資する機能提供が必須と考えます。

当社意見②

(該当するページ: 172)

「一定規模以上の OS を提供する事業者に対し、OS 等の機能について、自社に認められているものと同等の機能との相互運用性やそのためのアクセスを、サードパーティに対して認めることを義務付けるべき」とされております。

この点について、「OS 等の機能」の定義が明らかでないことから、今後、政府当局において、定義を明確化していくことを期待します。

なお、定義の明確化にあたりましては、幅広い産業界のステークホルダーからの意見を聴取したうえで、検討を行うことが必要であると考えます。

以上

ることを禁止する」だけでなく、その実効性を担保するため、他の決済・課金システムの利用を実質的に妨げるような行為（例えば、海外で実際に生じているように、他の決済・課金システムを利用した場合に別の高額の手数料が課されることも、当該行為に含まれると考えられる。）を防止する方針が示されたことに賛同する。

（該当するページ:P.89-90、P.103-104）

上記の高額な手数料等に起因する課題への対応に当たっては、アプリやデジタルコンテンツの入手経路を多様化し、かつそれが消費者にとって分かりやすい形で示されることにより、入手経路間の競争を促進させることが極めて重要と考えられる。その観点から、Ⅱ 2-2.(アプリ内における他の課金システム等の情報提供、誘導等の制限)において、「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者に対し、デベロッパが、当該アプリストア上で獲得したユーザーに対して、異なる購入条件であることを含んだ情報提供や取引の申し入れ(中略)を行うことを無償で認容することを義務付ける」としたこと、及びⅡ 2-3.(信頼あるアプリストア間の競争環境整備)において「一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律を導入すべきである。」とした点に賛同する。

上記の自社決済・課金システムの利用義務付け禁止と合わせ、これらの対応を通じることにより、決済・課金システムに係る手数料がアプリ開発事業者にとって納得感のある水準・内容となり、ひいては消費者利益を確保するとともに我が国のスタートアップ振興にもつながることを強く期待する。

なお、当方としては、消費者保護の観点からもセキュリティ、プライバシーの確保は極めて重要であると考えているが、他方で、特定のアプリ・デジタルコンテンツ入手経路を認容した場合にセキュリティ、プライバシーが毀損されかねないとの OS 提供事業者側の主張が真に当てはまるか継続的に検証できる仕組みが必要であると考え。

3. 柔軟な対応が可能となる制度・実効性が確保される制度の必要性についての意見 (該当するページ: 総論)

今回の最終報告では、モバイル・エコシステムにおける様々な課題に対し、「対応の方向性」として示されている各種方策が、実効性が確保されるものとなる必要があると考える。

例えば、今回の最終報告では、Ⅱ 6.(OS 等の機能へのアクセス)において、MiniApp や UltraWideBand(超広帯域無線)、NFC(近距離無線通信)などの個別具体的な課題と、それらへの対応の方向性が示されているが、同種の課題であっても現状把握しきれていない具体的課題が存在することや、今後の状況変化や技術の進展に伴って、新たな具体的課題が発生することも考えられる。そうした場合に対応が可能と

なるよう、今後の具体的制度設計に当たっては、ある程度柔軟に対応が可能となるようなものとするとともに、それでも対応できない場合には適時適切に制度自体を見直すことができるような仕組みとするよう、留意が必要であると考え。

(該当するページ: P.31)

また、今回の最終報告では、「対応の方向性」において、OS 提供事業者は、セキュリティやプライバシーの確保等のために必要かつ比例的な措置を講ずることができる旨の記載がある部分がいくつか存在する(Ⅱ 2-3、2-4、3-1、3-2、6-2～6-6)が、上記2.でも述べているように、当該措置の実効性確保のためには、そうした措置が本当に必要かつ比例的となっているか(過度なものとなっていないか)を規制当局が評価できる枠組みが必要と考える。

(該当するページ: P.33)

更に、実効性を確保するためには、海外事業者についても、日本国内での対応が適切かつ迅速になされるようにすることが極めて重要である。その観点から、I 3-2.(オ)に記載のある「国内の代理人又は管理者」については、日本国内の対応について、本国から実質的に権限が委譲された者が選任されるような方策が必要である。

4. 規制対象はモバイル・エコシステムにおけるプラットフォーム事業者に限定すべきことに関する意見

(該当するページ:P.29-30, 34-40)

海外においては、モバイル・エコシステムにおけるプラットフォーム事業者も含め、一定の基準を満たすプラットフォーム事業者を幅広く対象とした上で、当該プラットフォーム事業者による一定の行為を禁止する(又は一定の行為を義務付ける)アプローチを採っている事例も存在する。しかし、このようなアプローチは、関連分野でイノベーションを阻害する両刃の剣となりかねない危険性も内包しているため、特定の分野における市場の状況等を踏まえ真に必要と考えられる場合・対象に限定し、必要以上に対象を拡大しないようにすることが必要である。

モバイル・エコシステムにおいては、今回の最終報告でも現状認識として示されている通り、デジタル化する社会において、スマートフォンが消費者の日常生活、サービスを提供する事業者の経済活動の基盤として欠かせないものとなっており、かつ、マーケットシェアが2社でほぼ100%(OS間のスイッチングコストが高く基本的にシングル・ホーミング)といった、当該市場の特性からこのようなアプローチが是認されるものと考えられるが、こうした特性にかかわらず、他の市場において安易に同種のアプローチを取られることがないようにすべきである。

[Redacted]

別 添

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等)	[Redacted]
	または職業(個人の場合)	[Redacted]
	氏名(※)	[Redacted]
	住所(※)	[Redacted]
	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]

デジタル市場競争本部による「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に対するメタの見解

I. はじめに

Meta Platforms, Inc. (以下、「Meta」) は、デジタル市場競争本部によるモバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告 (以下、「最終報告」) について意見を述べる機会を得たことを歓迎する。

Meta は、セキュリティとプライバシーを確保しつつ、イノベーションと利用者の選択を促進するため、モバイルエコシステムにおける「公正かつ衡平な競争環境」を構築するというデジタル市場競争本部の目標を支持する。デジタル市場競争本部は、この目標を達成するためには「事前規制の枠組み」と「共同規制の枠組み」の組み合わせが必要であると結論している¹。

Meta は、このような規制の枠組みは、市場の失敗及び明らかな競争リスクを示す確固たる証拠に基づくものでなければならず、さらに、そのようなルールは、一般的に認識されている規制の原則に照らし、比例的な措置でそれらの問題を改善することを目標としたものでなければならぬという見解を持っている。

Meta は、Facebook、Instagram、WhatsApp、Messenger など、世界中の人々がつながり、コミュニティを見つけ、ビジネスを成長させるために毎日使用している、世界で最も人気のあるアプリデベロッパーとして、我々にしか提供できないユニークな視点を持っている。それにもかかわらず、Meta が製品やサービスを革新し、顧客にリーチする能力は、Apple の iOS のような支配的なモバイルオペレーティングシステム (OS) によって決定され、場合によっては著しく制限されている面もある³。

最終報告が認識し、具体的に対処するよう定めているように、モバイルアプリのエコシステムに関連する競争を害する明らかなリスクが存在する。本見解を提出するに当たっては、Apple の App Tracking Transparency (ATT) フレームワーク、セキュリティ/プライバシーに関する懸念、サイドローディングの制限、ブラウザエンジンやクラウドゲームに関する不公正な慣行など、特定のトピックに関する考えを示したい。

II. 弊社意見

A. Apple の ATT フレームワーク

Apple の ATT フレームワークは排他的でありかつ差別的である。

1. Apple の App Tracking Transparency (ATT) フレームワークは「privacy washing」の明らかな例を示すものである。Apple は、プライバシーの確保を口実とし、支配的なモ

¹ デジタル市場競争本部, 最終報告サマリー, p10

² 'OECD Regulatory Policy Outlook 2021' (2021), OECD. <https://www.oecd.org/publications/oecd-regulatory-policy-outlook-2021-38b0fdb1-en.htm>

³ 'Comments of Meta Platforms, Inc. In re Developing a Report on Competition in the Mobile App Ecosystem' (26 May 2022), NTAI <https://www.regulations.gov/comment/NTIA-2022-0001-0145>

バイル OS における統制力を利用して、自社のアプリやサービスを優遇し、公正かつ公平な競争を実質的に制限している。

2. Meta は、Apple の App Tracking Transparency (ATT) フレームワークについて最終報告に適示されている、「Apple は、アプリストアのルール設定者の立場を利用して、表示のあり方を決めることによって、自社の広告のビジネスモデルに有利な状況を作り出しているとの懸念もあり、広告ビジネスの分野における公平な競争が阻害されるおそれ」があるという見解を支持する⁴。
3. この見解は、他の規制当局による見解とも一致している。例えば、英国競争市場庁 (CMA) のモバイル・エコシステムに関する市場調査最終報告書 (以下、「CMA 報告書」)⁵は、ATT が「競争に害をもたらし、アプリ開発者が顧客を見つけ、アプリを収益化することを困難にし、利用可能なアプリの価格を上昇させたり、品質や種類を減少させたりすることによって、最終的に消費者に害を及ぼす可能性が高い」と指摘している。アップルの ATT はまた、フランス⁶、ドイツ⁷、イタリア⁸を含む多くの法的管轄区で反トラスト法調査の対象となっている。
4. Apple の ATT フレームワークは、開発者が広告をパーソナライズし広告の効果を測定する能力を損なうことで、広告によりサポートされ無料で提供されるアプリのエコシステムを劣化させている。
5. サードパーティの開発者にこうしたシステムを経て不利益を与えるにもかかわらず、ATT フレームワークは Apple 自身のアプリやサービスをその要件から除外することによって、自らのビジネス上の利益を促進させるものである。
6. ATT の影響は広範囲に及ぶものである。とりわけ、ATT はアプリ開発者を広告ベースの収益化モデルから (アップルの 15~30% の手数料を課す) 手数料ベースの収益化モデルに軸足を移すよう圧力をかけ、彼らが広告によりアプリを収益化する能力を低下させることになる。アプリ開発者が (アップル以外の) 広告を通じて自身のアプリを宣伝する能力が低下することになり、中小アプリ事業者が顧客を獲得するためのコストと難易度を高めることになる⁹。ひいては、ATT は消費者の利益を一層損なわせ

⁴ デジタル市場競争本部, 最終報告サマリー, p15

⁵ CMA Final Report (10 June 2022), paragraph 6.219.

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1138104/Mobile_Ecosystems_Final_Report_amended_2.pdf

⁶ French Competition Authority, Advertising on iOS mobile applications: the General Rapporteur confirms having notified the Apple group of an objection (27 July 2023),

<https://www.autoritedelaconurrence.fr/en/press-release/advertising-ios-mobile-applications-general-rapporteur-confirms-having-notified-apple>

⁷ German Competition Authority, Bundeskartellamt reviews Apple's tracking rules for third-party apps (16 June 2022),

https://www.bundeskartellamt.de/SharedDocs/Meldung/EN/Pressemitteilungen/2022/14_06_2022_Apple.html

⁸ Italian Competition Authority, Investigation opened against Apple for alleged abuse of dominant position in the app market (11 May 2023), <https://en.agcm.it/en/media/press-releases/2023/5/A561-A561B>

⁹ Financial Times, Small businesses count cost of Apple's privacy changes (9 August 2022), <https://www.ft.com/content/1959b06d-0a6e-4c37-9528-476f83626a86>

る。すなわち、ATTによって、アプリ開発者の開発への投資能力が低下することになり、消費者には低品質のアプリしか提供されないことになる。さらには、アプリ開発者に対して、アプリを課金により収益化するよう圧力が働くことになり、その結果、消費者がアプリに支払うべき価格が引き上げられるおそれがある。

Apple の ATT の範囲は IDFA の使用よりも広範である。

7. 最終報告は、Apple の ATT フレームワークの範囲は IDFA（広告識別子）の使用に限定されると見ているようである。
8. しかし、それは事実ではない。ATT の枠組みは、サードパーティの開発者が、広告のターゲティングや計測の目的で、自社のアプリのユーザーデータやデバイスデータを、他社のアプリやウェブサイトのそうしたデータとリンクさせる能力（「広告目的のデータリンク」）を広く制限するものである。
9. こうした制限は、サードパーティの開発者が（Apple から提供される）IDFA に依存しているか、またはユーザーが Apple のデバイス以外で企業に提供する電子メールアドレスなどの他の識別子に依存しているかにかかわらず、適用されるものである。
10. したがって、例えば、消費者が特定の小売業者に対して、広告目的でメールアドレスをデベロッパと共有するという許可を提供する一方で、ATT プロンプトを介して「他社のアプリやウェブサイトでの行動を追跡する」無制限の許可をデベロッパに付与することを拒否した場合、Apple は、デベロッパがメールアドレスを使用して「広告目的のデータリンク」を禁止している。Apple のユーザーのプライバシーとデータの使用に関するページは「IDFA 以外の識別子（例：ハッシュ化された E メールアドレスやハッシュ化された電話番号）¹⁰」にも制限が適用されると説明している（2023 年 8 月 1 日確認：<https://developer.apple.com/jp/app-store/user-privacy-and-data-use/>）。
11. この点で、ATT の枠組みは、Google の Privacy Sandbox や Apple 自身の Intelligent Tracking Prevention のような、データ利用を制限するための他の取組みよりも実質的に広い範囲を持っている。こうした新たな取組みは、Apple や Google 自身が提供する識別子の使用（例えば、Apple や Google のウェブブラウザが提供するクッキーの使用）を制限するものではあるが、広告主や開発者が他の情報源から取得する識別子の使用を制限するものではない。
12. 対照的に、ATT の枠組みは、広告主や開発者が適用法に従って Apple 以外のソースから取得する識別子を含む、あらゆる識別子の使用を制限するものである。
13. 注目すべき点は、ATT フレームワークが、第三者による「広告目的のデータリンク」能

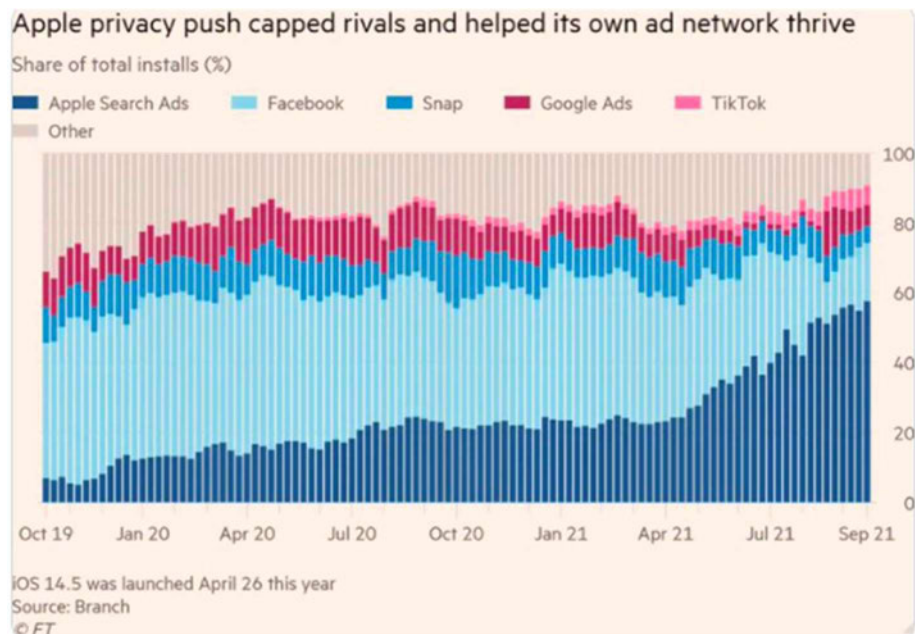
¹⁰”トラッキングの許可を求める画面でユーザーの許可が得られなかった場合、IDFA 以外の識別子（例：ハッシュ化された E メールアドレスやハッシュ化された電話番号）を使ってユーザーをトラッキングすることはできますか？

いいえ。ユーザーをトラッキングするには、AppTrackingTransparency フレームワークを通じてユーザーの許可を得る必要があります。”

力を広範に制限する一方で、Apple 自身の能力には同様の制限を課していない点である。Apple の広告事業である Apple Search Ads は、広告のターゲティングと測定を目的として、第三者のアプリ内での消費者の購入に関するデータを使用している。このようなデータ利用は、他のデベロッパーが行えば「トラッキング」とみなされる。しかし、Apple のアプリやサービスは、ATT プロンプトを通じて「他社の App や Web サイトを横断してあなたのアクティビティを追跡する」ことをユーザーに求めたり、許可を得たりしてはいないことになるため、Apple は競争相手に対して顕著な競争上の優位性を持つことになる。

14. 当然のことながら、Apple はこの差別的取扱いにより多大な利益を得ており、ATT フレームワークの 2021 年 4 月実施後、モバイルアプリインストール広告のシェアを 3 倍に伸ばしている。

図 1. ATT をきっかけとする Apple のサーチ広告の爆発的成長



(出典: Apple's privacy changes create windfall for its own advertising business | Financial Times)

図 2: ATT 導入後の Apple の市場シェアの推移



(出典: Apple's privacy changes create windfall for its own advertising business | Financial Times)

事前規制は **ATT** の差別的で不公正な側面のすべてに対処すべき

15. 最終報告では、これらの **ATT** の問題は、アプリストアのビジネスユーザーの利用条件を「公正、合理的かつ非差別的なものとする義務」の枠組みの中で対処される、としている¹¹。
16. 歴史的には、**FRAND** 義務を定義し、解釈・運用することは困難であることが証明されている（例えば、電気通信における標準必須特許のライセンスに係る経緯を想起されたい。）。**ATT** に係る反競争的効果を効果的に緩和するために、このような義務を採用する場合には、**ATT** の差別的で不公正な問題点のすべてに対して、明確かつ誤解を招くようなことがない形で対処することができるよう実施されるべきである。
17. まず、**ATT** の差別的側面に対応する際には、**Apple** がサードパーティデベロッパーに表示を強制する **ATT** プロンプトと **Apple** 自身が表示する「**Personalized Ads**」プロンプトの違いのみならず、目立たないが同等またはそれ以上に重要な、他の形態の差別的取扱いが存在する点にも注意が払われるべきである。とりわけ
 - a. **Apple** の **ATT** フレームワークは、2つのサードパーティアプリが広告目的でデータをリンクする前に、「ダブルオプトイン」を要求している：消費者は、2つ

¹¹ デジタル市場競争本部, 最終報告サマリー, p.15

のアプリが広告目的でデータをリンクする前に、広告を表示するアプリと広告が宣伝するアプリの両方で、ATT プロンプトを通じて「トラッキング」にオプトインしなければならない。Apple は、ATT フレームワークの「ダブルオプトイン」要件を自社のアプリやサービスには適用していない。したがって、消費者が当該サードパーティアプリによる「トラッキング」をオプトアウトしていたとしても、Apple はサードパーティアプリ内で行われた購入に関するデータを広告のターゲティングや測定の目的で使うことができるのである。

- b. Apple は、自社の広告サービスの顧客に対し、広告測定のための独自の API を提供しているが、これは Apple が競合する広告サービスの顧客に提供する API である SKAdNetwork とは明確に異なるそして、SKAdNetwork よりも著しく優れた) ものである。
- c. Apple は、サービスプロバイダがソフトウェア開発キット (SDK) や同様の技術を通じてアプリから受け取るデータを、一貫性のない利己的な方法で扱っている。Apple 自身がサービスプロバイダである場合には (つまりサードパーティの開発者が Apple のフレームワークや API を使用してアプリ内課金を処理する場合は)、Apple は広告目的の当該データの使用は「トラッキング」ではないと主張する。しかし、他のサービスプロバイダーやその SDK が関係している場合、Apple のガイドラインは逆のことを述べている。
- d. Apple は、単独で動作するのウェブブラウザにおける「トラッキング」と、他のアプリやそのアプリ内ブラウザにおける「トラッキング」を異なるものとして扱っている。単独のウェブブラウザで行われる「トラッキング」を ATT の枠組みから除外することで、Apple は Apple のサファリブラウザにおけるウェブベースの検索広告がユーザーを「トラッキング」することを許可し、それによって Apple が Google との収益分配協定から受け取る莫大な利益を保護している。
- e. Apple は、デバイス上のみで行われる他の企業のアプリ間のデータリンクを ATT の枠組みから除外している。Apple は、第三者アプリがデバイス上でデータリンクすることを禁じているため、この除外取扱いの恩恵を受けるのは Apple のみである。これにより、競合する広告サービスに対する Apple の優位性がより一層強固なものとなっている。

18. 第二に、ATT の不公正な側面を取り上げるにあたっては、少なくとも以下の点に注意を払うべきである：

- a. 上述したように、ATT の枠組みは、IDFA の使用を制限するだけでなく、事業者が Apple のデバイス以外のユーザーから取得する識別子を含む、その他のすべての識別子の使用を制限している。ATT フレームワークの範囲は、IDFA および Apple が提供するその他の識別子の使用に限定されるべきである。事業者によるその他の識別子の使用は、適用される法律によって規制されるべきであり、競

争を阻害するインセンティブを持つプラットフォーム事業者によって不当に設計及び施行されるポリシーによるべきではない。

- b. ATT は、デベロッパーが、データ使用への同意を得るためにユーザーにインセンティブを与えることを禁止する持。このようなインセンティブは、デベロッパー及びユーザーの双方を利する可能性が高いにもかかわらず、である。プラットフォーム事業者は、デベロッパーと利用者の双方にとって有益となりうるインセンティブをアプリのデベロッパーがオファーすることを不当に妨げるべきではない。

B. 代替アプリ流通モデル

代替的アプリ流通モデルは成長と競争を促進する

19. Meta は、最終報告の「セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける」という方向性を歓迎する¹²。Meta はかねてよりデベロッパーがアプリを流通させることができる環境を支援することを重要視しており、新たに提示された政策案はこの分野での競争をさらに激化させることにつながると確信している。デベロッパーは、アプリを求める人々にアプリを簡単に届ける多くの方法を持って然るべきである。
20. この分野での競争を促進するため、代替アプリ流通を可能にする事前規制は、分化されたアプリ流通モデルの成長、そして拡大を支援すべきである。アプリ流通に対するこのようなアプローチは、企業が市場に競争とイノベーションをもたらす新たなビジネス機会を模索することを可能にし、アプリ流通チャネルの競争力を高め、デベロッパーと消費者双方に利益をもたらすこととなる。
21. 対照的に、現在の既存アプリストアに類似したかたちのアプリ流通モデルのみが可能となるにとどまる事前規制は、この分野で有意義な競争をもたらすこととなる見込みは低い。そのような分化されていないアプリ流通モデルでは、既存のアプリストアに食い込むことはできないだろう。最終報告に記載された消費者調査の結果が示すように、参入企業が従来型のアプリストアの立ち上げを成功させるためには、大きな課題に直面している。例えば、ユーザーを惹きつけるためには、従来のアプリストアは深く根付いた行動パターンを克服しなければならない：ユーザーは、取引するのに慣れている既存のアプリストアからアプリをダウンロードしてインストールするのではなく、代わりに新しいアプリストアを訪れるようにならなくてはならない。またユーザーを惹きつけるためには、従来のアプリストアもアプリの幅広い選択肢を用意する必要がある。そのような幅広い選択肢を用意するために、従来のアプリストアは多数のアプリデベロッパーを惹きつけなければならないが、これらのアプリデベロッパーは、多くのユーザーがそ

¹² デジタル市場競争本部, 最終報告サマリー, p20

のストアを訪れない限り、その新たな従来型アプリストアにアプリを載せる見込みは低い。ユーザーの獲得とアプリ開発者の獲得という相互に関連する問題を考慮すれば、従来型のアプリストアは、規模の拡大という大きな課題に直面するおそれが高い。だからこそ、事前規制により代替的で革新的なアプリ流通モデルを支援することが重要となるのである。

22. さらに、共同規制の枠組みの中でモバイルエコシステムの透明性と公平性を監視する際、デジタル市場競争本部は新規参入者が直面する現実的な障壁を特定し、対処することに特に注意を払うべきである。明らかな反競争的弊害が疑われる場合には、独占禁止法の執行が正当化されるべきである。

セキュリティやプライバシーに係る主張は、競争を制限するための口実であってはならない。

23. **Meta** は、最終報告が指摘するように、セキュリティとプライバシーの確保がモバイルエコシステムの安全を維持するために不可欠であることには同意する。しかし、アプリストアもコントロールできるモバイル **OS** プロバイダーが、モバイルエコシステムにおけるセキュリティとプライバシーを確保するために必要な対策が何かを一方向的に定めるべきではない。これらの **OS** プロバイダーが、プライバシーとセキュリティの懸念を競争に晒されることから身を守るための盾として利用しないようにすることが極めて重要である。どのようなルールや基準も、透明性があり、客観的で、あらゆる種類のアプリ流通モデルに等しく適用されるべきである。どのようなルールや基準も、透明性を担保し、客観的に、あらゆる種類のアプリ流通モデルに等しく適用されるべきである。

24. 例えば、**Apple** は、アプリ流通における競争はセキュリティの低下につながるという思考の枠組みを設けることで、**App Store** の審査プロセスとそのセキュリティへの影響を誤って特徴づけ・誘導している。しかし、実際には、サードパーティは、**Apple** に挑戦するために、より革新的で安全なアプリ流通モデルを構築しようとすることにインセンティブが働くといえる。セキュリティやプライバシーの確保を正当化することは、反競争的行為を正当化するための口実であってはならない。

25. アプリ流通市場の競争促進とユーザーのセキュリティ・プライバシー保護との適切なバランスを確保するため、今後予定されている対象を絞った事前規制立案では、セキュリティとプライバシーの保護措置が、**OS** プラットフォームと開発者の双方に対等な条件で適用されることにより、アプリのエコシステム全体で一貫して適用されるようにしなければならない。

26. 最後に、最終報告は、先の報告書に対するパブリックコメントで提起された、代替アプリの流通経路が認められ青少年保護機能の実装が忌避された場合、未成年者に損害を及ぼしかねないという懸念を挙げている。この問題の重要性に鑑み、デジタル市場競争本

部は、未成年者の保護を確保しつつ、セキュリティ、プライバシー侵害、および未成年者の利用に関連するその他の懸念に対処する方法を慎重に検討しなければならない。

C. ブラウザエンジンに対する制限

27. **Meta** は、ブラウザ間の競争を促進し、ウェブアプリがネイティブアプリと競争できるよう、ブラウザの機能と相互運用性を強化すべきという最終報告書の提言を支持する。最終報告書が指摘するように、ブラウザエンジンに対する制限は技術革新と競争を阻害し、iOS 上のネイティブアプリに代わる実行可能なクロスプラットフォームのウェブアプリの出現を妨げることで、iOS から非 iOS デバイスへの乗り換えの障壁を高めている。これらの理由から、**Meta** は最終報告書が提案した OS プロバイダーによる独自のブラウザエンジンの使用を義務付けることを禁止する改善措置提案を歓迎する。
28. しかし、最終報告書はウェブブラウザ間の競争の利点を認識する一方で、単独のウェブブラウザとアプリ内ブラウザ (IAB) の間に、異なるルールの適用を正当化する何らかの区別があることを示唆している。しかし、そのような事情はないと考える。スタンドアロンブラウザとその他のアプリ、そしてその IAB には、同じブラウザエンジンのルールが適用されるべきである。
29. 第一に、単独のブラウザに一つのルールを適用し、他のアプリとその IAB に異なるルールを適用する原理的根拠は存在しない。アップルや他の企業が単独のブラウザと他のアプリとその IAB の間に引いた区別は、一般的に、差別的扱いを正当化するようなアプリの機能の違いではなく、アプリのマーケティング手法に基づいている。**Facebook** の IAB のような IAB は、実際、**Chrome** や **Safari** のような単独のブラウザがユーザーに提供する機能のほとんどを提供している。例えば、**Chrome** や **Safari** がそうであるように、フェイスブックの IAB では、リンクを開いたり、支払い情報を自動入力したり、ウェブサイトをブックマークしたり、リンク履歴 (訪問したウェブサイトへのリンクのリスト) を見たりすることができる。
30. IAB に備わっていない単独ブラウザの機能 (URL バーなど) があつたにせよ、だからといって IAB が単独ブラウザよりプライバシーや安全性に劣るということにはならないし、IAB が独立したブラウザエンジンにアクセスすることを制限する正当な根拠にもならない。
31. 第二に、IAB が独立したブラウザエンジンにアクセスすることを許可することは、競争と消費者に大きな利益をもたらし、IAB のアクセスを制限することは、これらの利益を制限または排除することになる。
32. IAB はモバイルのエコシステムにおいて以下のとおり重要な役割を果たしている。

- a. IAB を利用することにより、デベロッパーは特定のアプリのニーズに合わせてブラウザ体験をカスタマイズしたり、単独のブラウザがサポートしない機能やプロバイダが開発に興味を示さないような機能を統合したりすることができるようになる。これには、「cloaking」攻撃と呼ばれる、広告ランディングページがユーザーに表示するコンテンツはポリシー（Meta がプラットフォーム上で禁止する内容を示すもの）違反する（詐欺、ポルノ、違法商品など）るにも拘らず、デベロッパーのインテグリティクローラーに対してはポリシーに準拠したコンテンツを表示させる攻撃を検出して防止する機能などが含まれる。
- b. IAB はまた、ユーザーにウェブコンテンツとの分化されたインタラクション方法を提供し、革新的な体験や機能が可能になり、ユーザーは様々な方法でウェブコンテンツと接することができるようになる。
- c. IAB はスタンドアロンブラウザと競合することで、それらのブラウザのデベロッパーの間で品質の向上を促すことにもなる。例えば、実際に **Facebook** の IAB が [インスタント記事機能](#) を導入すれば、**Google** は **Chrome** ブラウザにも同様の機能を導入するようになるだろう。

<https://developers.facebook.com/docs/instant-articles/>

33. また、IAB が独立したブラウザエンジンにアクセスできるようにすることで、IAB が競争と消費者に提供する利益を高めることができる。
34. IAB に独立したブラウザ・エンジンへのアクセス権を与えることで、デベロッパーは IAB のパフォーマンス、プライバシー、セキュリティを向上させることができる。例えば、iOS とは異なり、競合するブラウザエンジンを禁止していない **Android** では、**Chromium** を「forking」することによって **Android** の **Facebook** アプリ向けに異なるブラウザエンジンを展開できるようにするため、**Meta** は IAB の改善のために投資している。独自のブラウザ・エンジンを展開することで、**Meta** は、**Android** の IAB を変更し、制御することができるようになったが、これは iOS の IAB（すべての IAB は **Apple** の **WebKit** ブラウザ・エンジンに基づかなければならない）では採れなかった方法である。また、強調されるべき点として、**Meta** は、特に処理速度の向上やより高度なセキュリティ機能の提供によって、**Android IAB** のパフォーマンスを向上させることができている。例えば、**Android IAB** においては、**Meta** はアプリと一緒に IAB のアップデートを含めることができるため、**Meta** のブラウザエンジンをベースにした IAB を使用している利用者が最新のセキュリティパッチを確実に受け取ることができ、セキュリティリスクを即座に軽減することができる。さらに、**Meta** は、ウェブページの読み込み中にクラッシュした場合、読み込み中のウェブページの回復を試みることもできる（IAB が **Android** システムの **WebView** に依存していたときにはできなかったことである。）。

35. IAB が独立したブラウザエンジンにアクセスできるようにすることで、デベロッパーは OS 事業者のブラウザエンジンのセキュリティ上の不具合からユーザーを守ることもできる。競争がない場合、OS 事業者はこれらの不具合を適切な時期に対処するインセンティブを持たないかもしれません。
36. 例えば、Apple のブラウザエンジン WebKit のバグである IndexedDB バグにより、ユーザーの閲覧履歴が他のウェブサイトに流出されたことがある。報道によれば、Apple は 2021 年 11 月にこのバグについて知らされていたにもかかわらず、バグに対するパッチのテストを開始したのはその 2 カ月後の 2022 年 1 月であった。他の主要なブラウザ・エンジンであれば、このような悪用が数カ月はおろか、1 日もセキュリティ・パッチを提供することなく野放しにされることはなかっただろう。
37. もし Android に同様の不具合が存在すれば、Meta はアプリで使用する代替ブラウザエンジンを検討するか、Meta のアプリでウェブを閲覧するユーザーに影響が出ないような対策を検討するであろう。しかし iOS では、Apple の方針により、Meta はユーザーを保護するための同様の措置を取ることができないことになってしまう。
38. 第三に、最終報告が表明している、アプリ内ブラウザが独立したブラウザエンジンにアクセスできるようにすることによるプライバシーとセキュリティのリスクに関する懸念は、残念ながら誤っていると言わざるを得ない。例えば、最終報告は「ブラウザエンジンのアップデートに合わせてアプリケーションがアップデートされない傾向」がある旨に言及しているが、Meta の経験では、独立したブラウザエンジンを組み込んだアプリ内ブラウザの方が、ユーザーにタイムリーなアップデートを提供するのに、より一層適している。例えば、Meta は Android の IAB に独自のブラウザエンジンを組み込むことで、「Exploits」として知られる脆弱性がある古いブラウザエンジンを使用する Android アプリのユーザーの割合を大幅に減らすことに成功している。
39. さらに、独立したブラウザエンジンをベースに IAB を選択するデベロッパーは、Meta が採用したアプローチを採用し、Chromium オープンソースブラウザプロジェクトの独自の「fork」を開発する可能性が高い。デベロッパーは、Chromium の最新バージョンに fork を簡単に統合することができ (Meta は毎週そのようにしている)、アプリストアのレビュー中にアップストリームの Chromium との乖離に関するコンテキストを表面化することができる。Samsung Browser、Edge、Opera、Brave など、Android 上のいくつかの単独ブラウザは Chromium フォークをベースにしており、デベロッパーがアップストリーム Chromium のセキュリティアップデートに容易に追従できることを示している。

III. 結論

40. 最後に、Meta は、最終報告が、デベロッパーのクロスプラットフォームアプリを作成する能力と消費者のクロスプラットフォームアプリを楽しむ能力を制限する行為に対する様々な懸念について分析・認識したことを歓迎する。また、デジタル市場競争本部の、モバイルアプリのエコシステムにおけるこれらの問題に対処すよう調整された、対象を的確に絞った事前規制の提案を支持する。Meta は、上記のコメントが今後の議論に寄与することを期待しており、デジタル市場競争本部がこれらのトピックについてさらなる情報を希望する場合には、喜んで貢献したいと考えている。

第1部:はじめに

概要

Googleは、日本におけるモバイル・エコシステムに関するデジタル市場競争会議の規制案について引き続き対話する機会を与えて頂いたことに感謝いたします

- Googleは、デジタル市場競争会議の2023年6月16日付け「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」(以下、「最終報告」)に記載された、セキュリティとプライバシーを確保しつつ消費者の選択肢を広げる革新的なモバイル・エコシステムを促進する、という目的意識を共有しております。

モバイル・エコシステムは、日本の消費者と企業に莫大な利益をもたらしてきました。新たな規制については、こうした利益を損なわないものであることが決定的に重要です

- 新たな規制が設けられる前に、デジタル市場競争会議は、証拠と分析に基づき、(a)消費者と競争への具体的な弊害が特定されていること、(b)新たな規制がそれらの弊害に効果的に対処するものであること、及び(c)新たな規制が日本の消費者と事業者にとっての利益を上回る他の弊害を引き起こすものではないことを十分に検討する必要があります。
- モバイル・エコシステムは、ダイナミックな性質と急速な成長を特徴とします。したがって、規制は、企業の将来的なイノベーション能力を制限したり、イノベーションを行うインセンティブを阻害したりしないような形で設計されることも極めて重要です。

Googleは、最終報告における一部の対応案が、競争上の弊害を示す証拠もなく、過度に介入度の高いものであることになお深い懸念を抱いています

- Googleは、デジタル市場競争会議の提案する対応案の多くが、少なくともGoogleに関する限り、正当性が示されておらず、必要性もないと考えております。
- 特に、(a)サービスの提供事業者がファーストパーティのサービスを「優遇」することの禁止、及び(b)アプリストアの提供事業者が、デベロッパーがアプリ内で代替的な決済オプションへのリンクを設けることについて制限を課すこの禁止の提案は、深刻な懸念を引き起こすものです。

規制が設けられる前に、デジタル市場競争会議がGoogleやその他のステークホルダーと緊密な協議を続けることが決定的に重要です

- Googleは、デジタル市場競争会議が一部の問題のある対応案を撤回されたことを確認いたしました。
- しかし、最終報告には、各対応の枠組みと実施方法を含む規制案の構成について十分な詳細が記載されていません。

1. Googleは、日本におけるモバイル・エコシステムに関する新たな規制の検討についてデジタル市場競争会議と対話する機会を与えて頂いたことを歓迎いたします。最終報告では、セキュリティとプライバシーを確保しつつ、消費者の選択肢を広げる革新的なモバイル・エコシステムの構築を目指す新たな規制が提案されています¹。
2. Googleもこの目的意識を共有しております。Googleは、モバイル・エコシステムを含むデジタル市場の法的枠組みは、力強い競争、経済効率、イノベーションなどを通じて、日本の消費者厚生を促進することを目指すべきであると考えています。個別のステークホルダーや競争者の厚生を保護・促進する規制は、モバイル・エコシステムのダイナミズムを低下させ、モバイル・エコシステムが消費者やより広範な経済にもたらす利益を損なう危険性があります。

A. モバイル・エコシステム規制案に関する重要な検討事項

3. モバイル・エコシステムの各レイヤーにおけるプレイヤーは、研究開発への継続的な投資を通じて、日本の消費者や企業に多大な利益をもたらしてきました。これにより、ユーザーは革新的で高品質な製品やサービスを幅広く利用できるようになりました。デジタル市場競争会議も認めているように、モバイル・エコシステムは以下のとおりデベロッパーやユーザーに多大な貢献をしてきました。
 - a. アプリやウェブサービスのデベロッパーに対しては、従前は不可能であったような方法でより広範なユーザーグループにアクセスする機会を提供しています。
 - b. ユーザーに対しては、常時持ち歩くことができるゲートウェイを通じていつでもどこでも多様なサービスを利用することを可能にし、ユーザーの生活をより豊かなものにしていきます²。
4. 新たな規制については、こうした消費者や事業者の利益を損なわないものであることが決定的に重要です。従って、新たな規制が設けられる前に、デジタル市場競争会議は、証拠と分析に基づき、以下の点が認められることを十分に検討する必要があります。
 - a. 消費者と競争への具体的な弊害が特定されていること
 - b. それらの弊害が重大であること
 - c. 新たな規制がそれらの弊害に効果的に対処するものであること
 - d. 新たな規制が他の弊害を引き起こすことなく、最終的に日本の消費者と事業者に対し利益をもたらすものであること
5. また、新たな規制が、企業の将来的なイノベーション能力を制限したり、イノベーションを行うインセンティブを阻害したりしないような形で設計されることも極めて重要です。モバイル・エコシステムのようなデジタル市場は、ダイナミックな性質と急速な成長を特徴とします。したがって、規制は、すぐに時代遅れになったり、企業が新たな技術開発を活用してイノベーションを起こし、顧客により良い製品やサービスを提供する能力を制限したりしないよう、徹底的に考え抜かれ、正当性が示される必要があります。

¹ 最終報告、2頁

² 最終報告、7頁

6. 検索における最近の動きは、ダイナミクスがいかに早く変化するかを示す格好の例です。ここ数ヶ月で、新たなAI言語モデルにより、ユーザーがオンラインで情報を発見する全く新しい経験の可能性がもたらされました。Microsoftは、「AIの飛躍的進歩を加速させる」³ためにChatGPTの開発者であるOpenAIに「数十億ドルの投資」を行ったことを発表し、AIを搭載した新たなBing検索エンジンをローンチしました⁴。そして2月上旬、Googleは、Google検索に生成AI言語モデルを使用する独自の計画を発表しました⁵。
7. 評論家らは、これらのAI言語モデルが「インターネット上で人々がものを見つける方法を作り変える」⁶ことになることを認識しています。現在何百社もの企業が、経済の全領域にわたって使用されている技術に多大な影響を与えるような新たなAIモデルに取り組んでいます。
8. これはほんの一例に過ぎません。デジタル市場は素早く、かつ予測不可能な形で進化します⁷。革新的な新規参入者によって製品やサービスが再構築され、その結果、既存のプレーヤーはイノベーションのペースを上げざるを得なくなるか、時代遅れになるリスクにさらされます。
9. 新たな規制案は、このようなダイナミズムと絶え間ないイノベーションを背景に検討される必要があります。過剰な規制や設計が不十分な規制はイノベーションを阻害し、消費者や企業に深刻な弊害をもたらす可能性があります。

B. Googleは、デジタル市場競争会議が一部の問題のある対応の提案を撤回されたことに感謝いたします

10. Googleは、デジタル市場競争会議が、問題があるとGoogleが指摘した一部の対応を規制に含める提案を撤回されたことを確認いたしました。この点の検討に当たり、デジタル市場競争本部がGoogleと協働していただいたことに感謝いたします。例として、以下が挙げられます。
 - a. デジタル市場競争会議は、従前の事前通知に関する規制案と開示義務に関する提案を見直しておられます。Googleは、事前通知の義務付けが検索サービスに適用されるべきではないことに同意します。また、Googleは、事業者は自社プロダクトがどのように機能するかや、プロダクトへの重要な変更をユーザーに理解してもらおうとするインセンティブをもともと有しておりモバイル・エコシステムにおける透明性を高めるための対応は、そうした責任ある事業者による自主的な取組を主軸とすべきであるとの点についても、Googleは同意します。

³ Microsoft、[マイクロソフトとOpenAIがパートナーシップを拡大](#)

⁴ Microsoft、[AIを搭載した新しいMicrosoft AIを搭載した新しいMicrosoft BingとEdgeで検索を再発明する—Web1におけるあなたの副操縦士](#)

⁵ Google キーワード、[AIの旅における我々の重要な次のステップ](#) (英文)

⁶ The Economist (エコノミスト)、[Googleの20年にわたる検索支配に危機?](#) (英文)

⁷ Benedict Evansは、Amazonの広告収入が2017年末の40億ドル強から2019年には140億ドルに増加したと報告しました。2021年末時点でAmazonが発表した広告収入は310億ドルでした。Benedict Evans、[テレビ、マーチャント・メディア、そして広告のアンバンドリング](#) (英文)をご参照ください。同様に、Digital 2022 Global Overview Reportは、2021年に最もダウンロードされたモバイルアプリはTikTokであったと報告しました。Bytedanceは、TikTokの広告リーチが過去90日間で6,000万ユーザー増加し、2022年初頭には全世界の広告リーチがおよそ8億8,500万ユーザーに達すると報告しました。We are Social及びHootsuiteの[デジタル2022: 今年も好調な成長](#) (英文)をご参照ください。2022年4月1日、Nineは、新たな「ダイナミック広告」技術を導入するため、アドテク/マーテク・プラットフォームのAdGreetzと独占提携を開始したと発表しました。[Nine、9Nowで最先端の広告プラットフォームをローンチ](#) (英文)をご参照ください。

- b. デジタル市場競争会議は、検索のクリックとクエリのデータへのアクセスを義務付ける提案を維持しておられません。Googleは、データアクセスに関する対応から生じるユーザーのプライバシーとデータ保護のリスクに大きな懸念を抱いており、この姿勢を支持します。このようなバランスを欠いた義務は、正当な競争を歪める可能性があります。
 - c. デジタル市場競争会議は、潜在的な利益を打ち消す重大なリスクを考慮して、ミドルウェアへのオープンアクセスを義務付けるという従前の提案を見直しておられます。
11. デジタル市場競争会議が最終的な見解を固め、規制の枠組みとそれに対応する法令を策定する際にも、このような建設的な協働作業を継続することが重要であるとGoogleは考えております。例えば、現在の最終報告には、(a)規制の適用対象を特定するための具体的な基準や閾値、(b)規制への違反が疑われる場合に関するセーフガードや防御方法、(c)エンフォースメントとモニタリングに関する条項案、(d)各対応の枠組みと実施方法、といった詳細が一切記載されていません。
12. Googleは、これらの問題がさらに検討される際に、Googleやその他の主要なステークホルダーと継続的に協議がもたれることを強く求めます。さらなる協議を経ずに最終報告が法案作成の基礎として使用されるのであれば、それは重大な誤りを犯すこととなります。

C. Googleは、オープンで革新的なエコシステムを支援します

13. Googleは、原則として、モバイル・エコシステムの各レイヤーにおけるオープン性とイノベーションを促進するための措置を支持します。例えば、Googleは以下の取組を支持します。
- a. サイドローディングのようなチャネルを開放することによって、アプリ配信における競争を促進すること。Androidはオープンソースプラットフォームであり、複数のアプリストアやサイドローディングを含め、様々なアプリ配信チャネルへのアクセスを、既にデベロッパーに提供しています。Googleは、必要なセキュリティとプライバシーの保護措置が講じられることを前提に、すべてのOSにおいて、ユーザーがサイドローディングを含む代替的なアプリ配信チャネルにアクセスできるようにすべきだと考えます。
 - b. デベロッパーが自ら選択したブラウザエンジンを使用できるようにすること。デジタル市場競争会議も認めているように、すべてのブラウザやウェブアプリに対してOS提供事業者のファーストパーティ製ブラウザエンジンを使用することを義務付けることは、ブラウザやウェブアプリ間の競争を阻害するものであり、禁止されるべきです。Googleは、Androidのブラウザエンジンについて、デベロッパーが自分たちのニーズやユーザーのニーズに最も適したブラウザエンジンを使用することを許容するオープンな方針を採用しています。
 - i. Googleのオープンな方針によって、ブラウザアプリは異なる機能を備えることで差別化を図ることができ、ユーザーにプライバシーやセキュリティの強化を含む最新機能（例えば、Chromeのプライバシーサンドボックスやファミリーリンク機能）へのアクセスを提供することができます。
 - ii. ブラウザエンジンの制限の撤廃は、デベロッパーがAndroidとiOSのエコシステムのどちらであっても、すべてのブラウザで動作し完全に機能するウェブア

プリを簡単に作成できるようになることを意味し(例えば、Googleは、Google Workspaceでオフラインでのドキュメントアクセスや音声入力を提供できるようになります)、イノベーションを促進し、日本の消費者に具体的なメリットをもたらします。

14. 以下の第IV部で概説するように、デジタル市場競争会議が提案する対応の多くは(少なくともGoogleに関しては)正当性が示されておらずまた必要性もなく、意図しない弊害をもたらす恐れがあるとGoogleは考えています。
15. 特に、以下の対応案は、その導入を正当化する競争上またはその他の弊害の証拠もなく、過度に広範かつ過度に介入度の高いものであると考えます。
 - a. Googleは、デジタル市場競争会議が、検索ランキングにおいて、検索サービスの提供事業者がサードパーティのサービスよりもファーストパーティのサービスを「優遇」することを禁止する対応を引き続き検討していると理解しています。Googleは、このような対応の導入に強く反対します。もしデジタル市場競争会議が現在の提案の法制化を進めた場合、それはオープンで革新的なエコシステムのビジョンを損なうものであり、Googleは当該法案に反対せざるを得ないと考えています。
 - i. 検索サービスの提供は、デジタル市場競争会議の市場調査の対象であったモバイル・エコシステムに限定されるものではありません。しかしながら、デジタル市場競争会議は、デバイスやエコシステムをまたいで、広く検索結果のランキングにこの対応を適用することを提案しているように思われます。さらに、現在までのところ、デジタル市場競争会議の協議は、サードパーティの地図を検索における「枠」内で利用できるようにするという提案にのみ焦点が当てられています。この対応が検索サービス全般にどのように適用されるかについて、ステークホルダーは適切な協議を受けておらず、重要な情報も提供されていません。したがって、Googleは、このような広範かつ介入度が高い規制を正当化するには、十分な証拠もなくまた十分な協議もなされていないことを懸念しています。このような状況から、Googleはこの対応に強く反対します。
 - ii. いわゆる「優遇」または「自社優遇」を全面的に禁止するような規制は、不適切に策定され、拡大解釈される傾向があるため、イノベーションを制限し、消費者に害を及ぼす重大なリスクがあります。デジタル市場競争会議も認識されているように、差別化された検索結果はGoogleの検索サービスの質を向上させています⁸。「自社優遇」の全面的な禁止を広範に解釈すると、Googleが検索クエリに最も関連性の高い検索結果を消費者に表示することや、その他の革新的で有用な検索結果を提供することが妨げられる可能性があります。
 - iii. 最終報告では、そこで主張されているGoogleの自社サービス優遇が、日本における競争を制限した、あるいは消費者に損失をもたらしたことの証拠が

⁸ 最終報告、146頁

提示されていません。例えば、サードパーティの地図サービスが日本において効果的に競争できていないという証拠は示されていません。競争上の弊害を示す確固たる証拠がない限り、広範かつ介入度の高い対応は正当化されません。

- iv. また、プラットフォームが競合他社のサービスを自社のサービスに組み込むことを要求された場合、セキュリティと品質に重大な懸念が生じます。
 - v. 検索エンジンが検索結果をランク付けする方法を規制するいかなる提案も、競争を阻害するような自社優遇を防止することに向けられるべきであり、ユーザーの利益となる形で、検索結果を正当に差別化して取り扱うことに向けられるべきではありません。
- b. Googleは、デベロッパーがアプリ内で代替的な決済オプションへのリンクを設けることについて、合理的な制限を課すことを禁止する提案については、引き続き懸念を有しています。Google Playは既に、アプリ内外でユーザーとやりとりし、異なる決済方法を提供できる柔軟性と選択肢をデベロッパーに提供しています⁹。代替的な支払方法へのリンクに対する合理的な制限を撤廃することは、Google Playの効果的かつ安全な運営を損なうおそれがあります。
16. Googleは、デジタル競争会議に対し、将来の規制にこの種の対応を含めることについて再考するよう強く求めます。Googleは、このような対応が競争や消費者にとってより良い結果をもたらし、明白なマイナスの結果を上回ることが確立されているとは考えていません。

D. 本意見の構成

17. 本意見は規制案の枠組み及びデジタル市場競争会議が新たな規制に含めることを検討している対応案に対する(現時点での理解に基づく)Googleの見解を示したものです。
- 第II部では、最終報告で示された日本のモバイル・エコシステムに対する新たな規制の根拠についてのGoogleの見解を述べます。Googleの見解では、デジタル市場競争会議は、少なくともGoogleに関する限り、介入度の高い規制の導入を正当化するような、実質的な裏付け証拠を示しておらず、適切な費用便益分析も行っていない。
 - 第III部では、デジタル市場競争会議が新たな法規制の導入を進めるとした場合に、ユーザーとエコシステムへの意図しない弊害を回避するため、規制の枠組みの設計にあたり重要となる検討事項を概説します。
 - 第IV部では、Googleの現時点での理解に基づいた、最終報告で提案された具体的な対応についてのフィードバックを提供します(ただし、最終報告には重要な詳細の多くが欠けています)。ここでは、実施された場合エコシステムに深刻なリスクをもたらすような対応であって、Googleがデジタル市場競争会議に対し再考を強く求めるものを特定しています。また、対応案がどのように構成されれば、最も効果的かつ相応

⁹ 下記87項に記載のとおり、ユーザー選択型決済(User Choice Billing)の試験的導入により、デベロッパーは日本のユーザーに対し、Google Play Billingに加え、代替的な決済システムも提供できるようになりました。

であり、日本のモバイル・エコシステムと消費者に悪影響を及ぼさないことが確実となるか、といった意見も提供します。

第II部: 規制の根拠に対するGoogleの見解

概要

最終報告が挙げる証拠は、日本におけるモバイル・エコシステムに関する新たな規制を正当化するには不十分です

- デジタル市場競争会議は、少なくともGoogleに関しては、新たな規制の必要性を、証拠に基づいて確立していないというのがGoogleの見解です。
- 規制が必要であるという最終報告の結論は、憶測に基づく主張や十分な証拠によって裏付けられていない主張に基づくものであると考えます。また、最終報告は、現行の規制、あるいはこれに代替する形の規制で想定された危険に対応できるか否かが十分に検討されていません。

モバイル・エコシステムにおいて、**Google**はレベル・プレイング・フィールドを悪化させ、コストアップを生じさせ、競争やイノベーションを減少させる行為を行ってきたというデジタル市場競争会議の主張に強く異議を述べます

- Googleは、各レイヤーで最高の製品とサービスを提供するよう努め、エコシステム全体にわたって利用事業者の参入と成功を促進してきました。例えば、Googleは、誰でもAndroidのソースコードを使用できるようにしています。これには、OEMが新たなデバイスを製造するのに必要な全てのAPIが含まれています。
- Googleは、モバイル・エコシステム全体にわたって、プレーヤーのコストを削減しビジネスチャンスを増やすことに貢献してきました。例えば、デベロッパーの97%は、Google Playのツールやサービスにアクセスするために、わずかな登録料以外は何も支払う必要はありません。
- Googleは、選択と競争を促進しており、モバイル・エコシステムでは継続的なイノベーションが生まれています。例えば、Androidは、競合するアプリストアや直接ダウンロード／サイドローディングを含む複数の配信チャンネルをサポートしています。

最終報告では、デジタル市場競争会議の懸念に日本の現行法で有効に対処できるかどうか適切に評価されておらず、また、その有効性を高めるためにどういった改正が可能であるかが検討されていません

- Googleは、日本の競争法は強固な規制であり、消費者と事業者のために効果的に機能していると考えています。公正取引委員会は、デジタル市場における潜在的な懸念に対応するためにその権限を行使して成果を上げてきました。
- 現行法の下で成果が出るまでのスピードに関する懸念に対処するための、新たなプロセスを導入することも考えられます。
- 特定の問題への対処には共同規制を含む他の規制の形が適しているのではないかとこの点を判断するため、これらについてさらに詳細に検討すべきです。

新たな規制が設けられる場合、日本に合わせた形で設計されるべきです

- 日本における新たな規制は、日本国内の産業と消費者に悪影響を及ぼさないように、日

本国内の市場状況を考慮した上で検討されなければなりません。

- 他国のデジタル市場規制は、それが適切か、あるいは有益かを考慮せずに、そのまま日本に持ち込まれるべきではありません。

18. 最終報告は、少なくともGoogleについては、モバイル・エコシステムに関する新たな規制を日本で設ける必要性を示す証拠を提供していないというのがGoogleの見解です。最終報告に関するGoogleの見解を以下のとおり、謹んで述べます。

- a. 規制が必要であるという結論は、憶測に基づく主張や十分な証拠によって裏付けられていない主張に基づくものです。また、モバイル・エコシステムとGoogleの事業についてデジタル市場競争会議が導き出した結論には不正確な点があるとGoogleは考えています。
- b. 現行の規制、あるいはこれに代替する形の規制が、新たな規制を必要とすることなしに認識された危険に対応できるか否かが十分に検討されていません。

A. 最終報告が挙げる証拠は、新たな規制を正当化するには不十分です

19. 最終報告の第I部では、モバイル・エコシステムにおける規制に関するデジタル市場競争会議の全般的な立論が示されています。要約すると、最終報告は以下のように結論付けています。

- a. モバイル・エコシステムには複数のレイヤーがあり、これが、ネットワーク効果、スイッチング・コスト、規模の経済性、(全てのレイヤーで使用可能な)データの蓄積、そして最終的にはエコシステムへの高い参入障壁を生み出している¹⁰。
- b. AppleとGoogleは「寡占状態」にあり、各レイヤーにおけるそれぞれの強みを活用するなどして、それぞれのエコシステムのレイヤーにおいて「有力」とされる地位を確立している¹¹。
- c. その結果、GoogleとAppleは、モバイル・エコシステムの各レイヤーにおいて、以下のような様々な競争上の懸念を引き起こす行為を行ってきた¹²。
 - i. レベル・プレイング・フィールドの悪化
 - ii. プラットフォーム上の各プレーヤーのコストアップやバイアビリティの低下
 - iii. 各レイヤー及びモバイル・エコシステム全体へのいわゆる「排他的行為」(参入抑制、技術革新等イノベーションを通じた競争圧力の排除)

20. Googleは、これらの報告内容の根底にある懸念は、大部分が憶測に基づくものであると考えています。最終報告は、Googleへの介入度の高い規制を正当化するような形でこれらの

¹⁰ 最終報告、21頁

¹¹ 最終報告、24頁

¹² 最終報告、24頁

結論を裏付ける実質的な証拠を挙げていません。以下第IV部において、最終報告の報告内容のうち、Googleが不正確又は根拠がないと考えるもののいくつかについて述べます。

21. また、19 c.項に記載されているような結果につながる行為をGoogleが行ったという主張は断じて受け入れられません。
22. **Google**は、モバイル・エコシステムの各レイヤーで最高の製品とサービスを提供するよう努めています。**Google**は、消費者の選択の機会を促進することで、消費者が使用したい技術にアクセスし、使用できるよう確保しています。**Google**は、レベル・プレイング・フィールドを悪化させたことはなく、実際にはエコシステム全体にわたって利用事業者の参入と成功を促進してきました。以下に具体例を挙げます。
 - a. デバイス: Googleは、Androidオープンソースプロジェクト(**AOSP**)を通じて、誰でもAndroidのソースコードをダウンロードして使用できるようにしています。AOSPには、OEMが十分な機能を搭載したデバイスを開発するために必要なAPIが全て揃っています。
 - b. アプリストア: Android OSを使用してデバイスを製造するOEMは、デバイスにどのアプリストアをいくつプリインストールするかを選択することができます。例えば、Samsungは、自社のデバイスに自社のアプリストアをプリインストールしています。また、OEMは、自社のデバイスにどのアプリをプリインストールしてデフォルト設定するかを管理することができます。
 - c. アプリ: Google Playのポリシーは、Google自身のアプリを含め、全てのアプリに等しく適用されます。Google Playで配信される全てのアプリは、公開されている同一の一連のポリシーに基づいて審査されます。
 - d. ブラウザ: Androidでは、ブラウザデベロッパーは、どのブラウザエンジンを使うかを自由に決めることができます。ブラウザエンジン間の競争、さらにはデベロッパーの選択の自由があるということは、Android上のブラウザアプリは革新的な機能を取り入れることで差別化を図ることができるということを意味します。全てのブラウザが特定のブラウザエンジンを使用しなければならない他のモバイルプラットフォームでは、ブラウザは、機能そのもので差別化を図ったり、競争する能力が制限されます。
 - i. ブラウザ: Googleは、オープンソースライセンスに基づき、Blinkというブラウザエンジンや、Chromiumというブラウザプロジェクトを提供し、ブラウザやブラウザエンジンにおける競争とイノベーションに貢献しています。サードパーティは誰でも同プロジェクトに参加し、自社のブラウザにBlinkブラウザエンジンを使用し、Chromiumを基にブラウザを開発し、あるいはコードを変更して独自のブラウザエンジンを開発することができます。このような形で新たに開発されるブラウザには、ブラウザエンジンを一から構築するための開発コストがかかりません。
 - e. 検索サービス: Googleは、Google検索のすべての種類の検索結果を関連性に基づいてランキングしています。Googleは、検索結果が、一貫性のある、関連性に基づく基準に基づきランキングされることを確保する枠組みを採用しています。特定のタイプの検索結果が、他の検索結果より優位とされることはありません。例えば、

YouTubeやGoogle PlayがGoogle検索において優先的にランキングされることはなく、検索結果上のユニットにおいてYouTube又はGoogle Playの検索結果のみが表示される、といった利益を受けているわけではありません。

23. **Google**がそのプラットフォーム上で各プレーヤーのコストを増加させ、バイアビリティを低下させたという主張は極めて不当であり、事実無根です。以下に具体例を挙げます。
- a. デバイス開発コストの削減: GoogleはAOSPに投資し、これをGoogleへの事前の連絡や交渉なしに無料でダウンロードして利用できるようにしています。Android OSの無償提供により、低価格で高品質のモバイルデバイスが世界中で普及しました。
 - b. アプリ配信コストの削減: Google Play のデベロッパーの97%は、25米ドルというわずかな登録料を一度支払うだけで、グローバルな配信プラットフォームなど、Google Play が提供する全てのツールやサービスを無料で利用することができます。これにより、新規参入とイノベーションが促進されます。
 - c. **Android**エコシステム全体にわたるシームレスなアプリ配信: アプリデベロッパーがAndroid用にアプリを作成する必要があるのは一度だけです。その後そのアプリは、互換性のあるAndroidエコシステム全体にわたって配信と動作が可能です。これにより、デベロッパーの sunk cost が削減されます。Androidは、Webアプリ技術を促進するリーダーでもあり、GoogleによるWebアプリのサポートにより、モバイルデバイス、デスクトップデバイス、及びタブレットデバイスをまたいでアプリが動作することが確保されています。WebアプリをサポートするためにGoogleが講じた措置は、業界全体で認められています¹³。
 - d. ブラウザ開発コストの削減: 上記の通り、Googleはブラウザエンジン(Blink)をオープンソースライセンスに基づき(無償で)提供しており、ブラウザやブラウザエンジンの競争とイノベーションに貢献しています。
 - e. ウェブサイト収益化の機会の無料提供: Google検索にインデックスされることに費用はかかりません。ウェブサイト運営者は、リンクがクリックされるたびに、(特に広告を通して)ウェブページを収益化する機会を得ることができます。
24. **Google**は、「排他的行為」を行っておらず、また、参入や競争圧力を抑制していません。モバイル・エコシステムの各レイヤーでは、継続的な技術開発とイノベーションが行われています。
- a. クローズドなシステムとは異なり、Androidは、競合するアプリストア、デベロッパーとOEM間の直接配信契約、直接のダウンロードやサイドローディングなど、複数のアプリ配信チャネルを認め、サポートしています。これにより、アプリ配信の選択肢と競争がサポートされ、実現されています。

¹³ 一例として、XDA社のBrandon Russell氏が執筆した「[Android上でPWAのインストールはよりネイティブになる](#) (Installing a PWA is about to feel more native on Android)」(2021年3月29日)、及びMainmatter社のArthur Poot氏が執筆した「[2020年におけるモバイル端末とデスクトップ向けPWAのサポート状況](#) (The state of PWA support on mobile and desktop in 2020)」(2020年6月10日)をご参照ください。

- b. AOSPは、Android OSのカスタム版を作成するために必要な情報とソースコードを提供しています。デベロッパーは、カスタマイズしたソースコードを概ねあらゆるデバイスに移植することができます。これにより、デベロッパーが一から新しいOSを開発することなく、無料でOSをカスタマイズし、独自の機能を提供できるようになり、イノベーションが促進されます。
- c. Googleは、Google Playを使用するデベロッパーに課金方法に関する選択肢を提供し、サポートしています。アプリストア内における決済システムの選択に関する議論を受け、Googleは、日本を含むいくつかの法域においてユーザー選択型決済（User Choice Billing、**UCB**）の試験運用を開始しました。この試験運用では、参加するデベロッパーがGoogle Playの決済システムに加えて追加の決済システムを提供することが認められています。
- d. モバイル・エコシステムでは絶え間なくイノベーションが創出されています。例を以下に挙げます。
 - i. 新しいアプリが絶えず市場に参入しており、その多くが加速度的な成長と人気を経験しています。例えば、TikTokは2017年に初めて中国以外でダウンロード可能になったばかりですが、それにもかかわらず、2018年には世界で4番目にダウンロードされた非ゲームアプリとなりました¹⁴。デバイスにインストールされていないにもかかわらず、特定の新しいアプリが急速に人気を高めていることは、モバイル・エコシステムが絶えず変化するものでありプレーヤーが成長・拡大する機会が阻害されていないことを示唆しています。
 - ii. OEMは最近、製品提供の幅を拡大し、消費者がポケットサイズのデバイスでより大きな画面サイズと革新的な機能を楽しむことができる、Android折りたたみ式スマートフォン¹⁵の提供を始めました。Googleは、このユニークなハードウェアを最大限に活用するための、高品質なアプリを開発するためのツールをデベロッパーに提供することで、このようなイノベーションへの道を切り開いてきました。例えば、Googleは、Androidの折りたたみ式携帯電話用のアプリの設計とテスト方法に関する手引きを提供しています¹⁶。これによりデベロッパーは、新しいレイアウト構成を最適化する、独創的で斬新なアプリを作成できるようになりました¹⁷。
 - iii. OEM各社は、ユーザーが携帯電話を使って周りの世界とより一層つながることができるような新機能の開発競争を常に繰り広げてきました。例えば、ユーザーは携帯電話のカメラを使ってQRコードを直接スキャンできるようになりました。

¹⁴ Rebecca Fannin氏執筆、Harvard Business Review、[TikTokの世界的台頭を支える戦略](#)（*The Strategy Behind TikTok's Global Rise*）（英文）をご参照ください。

¹⁵ 例えば、Samsungは同社の主力スマートフォン「Galaxy」の「Flip（縦開き）」版と「Fold（横開き）」版を提供しており、今年もOppo、Motorola、Googleがいずれも折りたたみ式スマートフォンを発表しました。

¹⁶ Androidデベロッパー、[折りたたみ式デバイスについて](#)

¹⁷ 例えば、料理・食料品アプリ「Sidechef」のデベロッパーは、折りたたみ式携帯電話の大きな画面を最大限に活用し、レシピとタイマーを同時に表示できるようにアプリを再設計しました。Google The Keyword、[折りたたみ式携帯電話向けに5つのアプリのデザインを変更しました](#)（*How 5 apps were redesigned for foldable phones*）（英文）を参照。

- iv. 最近、Googleマップのイマーシブビューが展開され、ユーザーは施設やランドマークがどのようなものを体験できるようになりました。オープンなエコシステムを支持するというGoogleの姿勢に従い、Googleは、この新しいイマーシブビューをサポートする技術をデベロッパーに無料で公開しました。デベロッパーは既にこのAPIを使用してアプリを改良しています¹⁸。
- v. Googleのオープンソースブラウザエンジンのおかげで、デベロッパーはブラウザをカスタマイズ・差別化し、独自に機能を追加・削除することが相当な程度に可能になりました。Microsoft、Samsung、Opera、Braveなどの多くのデベロッパーが、Chromiumを自社のブラウザのベースとして利用しています。

B. 他の規制形態についてもさらなる検討が行われるべきです

25. 最終報告では、デジタル市場競争会議は、モバイル・エコシステムについて認識されている問題への対処に関して、日本の規制当局が現在利用できる既存の手段の有効性を簡潔に否定しています。特に、デジタル市場競争会議は、以下の理由により、現行の競争法が有効ではないことを示唆しています。
- a. プラットフォーム事業者は、モバイル・エコシステムの様々なレイヤーで影響力を行使することができるため、発生する競争上の課題を集約して定量化することが困難であること。
 - b. 多くの場合、プラットフォーム事業者は無償市場又は多面市場で事業を行っているため、市場画定に対して従来の手法をそのまま利用できないこと。また、変化の激しい革新的な市場では、仮想的な分析を将来を想定して行うことは複雑すぎることも示唆されています。
 - c. 現在の規制の下でのデジタルプラットフォームによる行為の競争効果の評価には、多大な資源と時間を要すること。これにより、エンフォースメントが遅れる可能性があること。
26. しかしながら、Googleは、この簡素な分析が、日本における現行法の有効性を適切に考慮しているとは考えておらず、また、この分析が介入度の高い厳格な新規制を要求せずに、現行法でより有効に対処するためにどういった変更が可能かについて十分に検討しているとも考えておりません。
27. 最終報告では、モバイル・エコシステムのサービス提供者による独占禁止法違反が疑われる行為について公正取引委員会が効果的な措置を講じられなかったような具体的な例は何ら挙げられていません。
- a. Googleは、日本の競争法は強固なものであり、消費者と事業者のために効果的に機能していると考えています。Googleは、公正取引委員会が、デジタル市場における潜在的な懸念に対応するためにそのエンフォースメントの権限を効果的に活用し

¹⁸ 例えば、Limeは、多くの法域でAPIの試験運用を開始し、運転者が責任を持って歩行者の通行を妨げない方法で電動アシスト自転車や電動キックボードを駐車できるようにしています。Google the Keyword、[Google Mapsイマーシブビュー近日公開—最新情報](#) (Immersive view coming soon to Maps - plus more update) (英文)を参照。

て成果を上げているのを見てきています¹⁹。最近の例としては、エクスペディア²⁰やアマゾンジャパン²¹に対する調査で確約計画が認定されたことや、楽天に対する調査が自主的な改善措置によって解決されたことが挙げられます²²。これらの事例は、デジタル市場における潜在的な競争上の懸念に関して、公正取引委員会が既存のエンフォースメント手段を効果的に用いて成果を実現する能力があることを示しています。

- b. デジタル市場競争会議は、モバイル・エコシステムの、多面的であり、発展を続けているという性質によって、新たな規制の必要性が正当化されると主張しています。しかし、これらの特性は、既存の規制が効果的に適用されている様々な業界にも備わっているものです。例えば、以下のような例があります。
 - i. スーパーマーケット及びコンビニエンスストアは、何十年前前から存在する多面市場の一種ですが、後にショッピングモールに発展し、さらにはオンラインショッピングモールに発展しました。オンラインショッピングモールは既存の競争法の枠組みの中で適切に規制されており、このことは、公正取引委員会の楽天及びAmazonに対する調査によっても裏付けられています²³。これらの事例は、このような市場における問題が競争法によって対処可能であることを示しています。
 - ii. クレジットカード業界は、伝統的な多面市場であり、電子決済サービスを提供する形に発展しています。公正取引委員会は市場調査を通じてこれに対処しています²⁴。
 - iii. クレジットカード、オンラインモール、保険その他のサービスにまたがる共通ポイントのエコシステムにおいては、発行者はあるサービスの利用に対して発行されるポイントを、別のサービスの提供において自社が有利になるように利用できる可能性があります。公正取引委員会は既にこのエコシステムに対して市場調査を通じた対処を行っています²⁵。

デジタル市場競争会議は、なぜモバイル・エコシステムがこれらの業界と区別される必要があり、独自の規制を必要としているのかについて、実質的な証拠によって示していません。

- c. 複雑なケース(例えば、行為が明確に又は一見して反競争的ではない場合)が徹底的に調査されることは極めて適切なことです。公正取引委員会は、そのうえで独占禁止法に違反する行為があったと認めた場合、これを是正する命令を発する権限を有しています。関連当事者が、このような命令や違反行為の認定が誤認によるものであると考える場合、裁判所における審理によってその解決が図られることも極めて適

¹⁹ 例えば、公正取引委員会、[独占禁止法-デジタル市場における公正取引委員会の取組](#) をご参照ください。

²⁰ 公正取引委員会、[エクスペディア・ロジック・パートナー・サービスズ・サールから申請があった確約計画の認定等について](#)

²¹ 公正取引委員会、[アマゾンジャパン合同会社から申請があった確約計画の認定について](#)

²² 公正取引委員会、[楽天グループ株式会社に対する独占禁止法違反被疑事件の処理について](#)

²³ 公正取引委員会、[アマゾンジャパン合同会社から申請があった確約計画の認定について](#)、公正取引委員会、[楽天グループ株式会社に対する独占禁止法違反被疑事件の処理について](#)

²⁴ 公正取引委員会、[フィンテックを活用したサービスに関するフォローアップ調査について](#)

²⁵ 公正取引委員会、[共通ポイントサービスに関する取引実態調査報告書](#)

切です。これは、憲法に定められているデュープロセス条項とも合致しています。競争上ニュートラルな行為又は競争を促進する可能性のある行為について、迅速に結論を得るという目的のために、客観的な証拠に基づくケースバイケースの分析といったデュープロセスの担保が省略され、全面禁止の事前規制に服させられるべきではありません。これは、イノベーション及び市場を基盤とする競争を損ない、企業の防御権及び公正な手続を受ける権利について重大な問題を提起することになります。

28. それでもなお、デジタル市場競争会議が結論が得られるまでのスピードを懸念される場合、調査及び訴訟の進捗を向上させる方策が検討可能ではないかと考えます。これは、違反の立証ではなく、ビジネス目標、新たなテクノロジートレンド、競争上の考慮要素、また、場合によってはビジネス慣行の潜在的な変更について理解することに重点を置いて、業界とより一層協働することに注力することで実現できる可能性があります。
- a. こういった参加型のアプローチを実現する方法として、デジタル市場競争会議及び公正取引委員会において、詳細な情報の迅速な交換を促進するための新たな手続を創出することが考えられます。これには、例えば、関係者からの情報の要求を受けて技術専門家間で議論がされるような新しいタイプの手続とメカニズムの創出や、懸念事項の妥当性及び代替的なアプローチの案の有効性を検証するための実験とテスト用「サンドボックス」を共同で設計することなどが考えられます。
 - b. 一方で、この手続は、現在の競争法で十分に確立されている、広範な手続的・法的セーフガードに担保された、詳細で証拠に基づく調査が行われ、これに基づいて決定がなされることの必要性を損なうようなものであってはなりません。
29. このようなアプローチは、新たなエンフォースメントの権限の設定を必要とすることなく、英国で成功裏に採用されています。例えば、競争・市場庁 (CMA)、英国個人情報保護監督機関 (ICO) (英国のプライバシー規制当局)、業界及び消費者保護団体との協力的かつ包括的なアプローチを通じて、GoogleはCMAに対して、プライバシー・サンドボックスに関する競争上の懸念に対処するための法的拘束力のあるコミットメントを行いました。このコミットメントは、Googleがこのプロジェクトをどのように設計し、実施するかを規律するものです²⁶。このプロセスは12か月強で完了しました。
30. その他の形態の規制についても、特定の問題の対処に適している可能性を確認するために、より詳細な検討がされるべきです。最終報告は、特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律(透明化法)は、特定の行動を禁止又は義務化する枠組みがなく、自主的な行動に依存しているため、特定の問題に対処するためには限界があると述べています²⁷。
- a. しかし、経済産業省は、Googleの自主的なコンプライアンス対応に対して肯定的な反応を示しています。Googleは、現在の枠組みの下で、デベロッパーに対するコミュニケーションの改善や、クレーンゲームの配信に関連して日本のデベロッパーから提起された懸念の解決など、多くの実質的な成果を残しています。経済産業省は、

²⁶ CMA、[CMAがGoogleからサンドボックスに関する最終的なコミットメントを確保](#) (CMA secures final Privacy Sandbox commitments from Google) (英文) 及びGoogle、[プライバシーサンドボックスの今後の道筋](#) (The path forward with the Privacy Sandbox) (英文)

²⁷ 最終報告書、29頁をご参照ください。

Googleの「オンラインクレーンゲームについて、消費者保護策を前提に日本における取扱いを可能としたGoogleの取組は高く評価できる」としています²⁸。

- b. Googleは、デジタル市場競争会議に対し、現時点でさらなる措置を導入する必要なく、現在の法令を通じて合理的に対処できる特定の問題があるかどうかをより緻密に検討していただくことを求めます²⁹。
31. Googleはまた、デジタル市場競争会議に対して、潜在的な懸念に対処するために既に他の自主的な対応又は製品の進化が進んでいないか、追加規制を課すことに利点があるのかどうかを検討していただくよう推奨します。デジタル市場競争会議の懸念に対処するために進められている最近の自主的な対応の例には、以下のようなものがあります。
- a. **Google Play**における追加の決済システムのオプション — 上で述べたとおり、UCBの試験運用プログラムにより、同プログラムの参加者は日本を含む35ヶ国以上の国のユーザーに対してGoogle Playの決済システム(Google Play Billing、GPB)に加えて追加の決済システムを提供することができるようになりました。このプログラムにより、デベロッパーにGPBに加えて任意の決済システムを提供する柔軟性が与えられ、アプリ内外で代替的な決済システムの売り込みや宣伝をユーザーに通知することが可能になります。
 - b. データポータビリティ - データポータビリティを向上させる取組が業界主導で行われています。これには、GoogleがMetaやAppleとともに創設メンバーであり、コントリビューターでもあるデータ転送プロジェクト(Data Transfer Project)³⁰のような取組が含まれます。このプロジェクトは、参加しているどのプロバイダーの製品でも、ユーザーが直接データを取り出したり、読み込んだりできるようにするものです。さらに、Googleは、以下のような取組も行っています。
 - i. ユーザーがGoogleアカウントに保存しているChromeサービスからの個人データをデベロッパーがエクスポート及びダウンロードできるようにすること。
 - ii. Google Takeout³¹を通じて、特定のデータについて、広く使用されている機械可読な形式でユーザーが簡単にダウンロードできるようにすること。

C. 規制の内容は日本に合わせた形で設計されるべきです

32. Googleは、優れた規制の基本原則(必要性、比例性など)に照らし、日本におけるいかなる規制も、業界及び消費者にとって不利な結果にならないよう、現地の市場の状況を考慮しなければならないと考えています。ある規制介入は、特定の法域や市場環境では適切であっても、別の法域や市場環境においては、コンプライアンスのための負担が不相応に過大になったり、その他の有害な影響(イノベーション、経済成長などに対して)をもたらす可能性があります。

²⁸ 経済産業省、[2022年デジタルプラットフォームの透明性・公正性に関するモニタリング会合意見とりまとめ](#)、9頁
透明化法の適用に関するさらなる見解については、下記第III. F項をご参照ください。

³⁰ Data Transfer Project、[About Us](#) (英文)、Google Developers、[Advancing data portability with the Data Transfer Project](#) (英語・日本語字幕あり)

³¹ Google、[Google データエクスポート](#)

33. このことを踏まえれば、日本においても適切かどうか、又は有益かどうかを検討することなく、他国のデジタル市場規制を単純に日本に移植するべきではありません。日本は、ソニー、任天堂、パナソニック、リクルート、楽天、メルカリなどグローバルなテクノロジー企業の世界的成功を促進してきた、高度に革新的な経済を有する国です。他の法域で追求されている規制的アプローチは日本には適さない可能性があり、競争及びイノベーションに深刻な影響を及ぼすおそれもあります。とりわけ、過度に事細かに定められた硬直的な規制は、創造性を抑制し、製品開発を遅らせるとともに、企業に大きなコンプライアンス負担を強いるおそれがあります。日本における規制の内容は、消費者、さらには経済全体が引き続きイノベーションの恩恵を受けられることを確保するため、現地市場の独自の特性に合わせて適切にカスタマイズされるべきです。

第III部: 規制枠組みに対するGoogleの見解

概要

いかなる規制も、意図しない結果を招くことなく、その目的を効果的に達成するよう設計されることを確保するためには、**Google**やその他の主要なステークホルダーとの継続的な連携が不可欠です。

- 上記の通り、最終報告にはデジタル市場競争会議の規制案がどのように設計されるかについての詳細が十分に記載されていません。
- Googleは本意見で初期的な見解を示しましたが、さらなる綿密な協議が不可欠です。

デジタル市場競争会議及び公正取引委員会の検討内容を踏まえると、モバイル・エコシステムに対する規制は、モバイル・エコシステム内でのみ運営されるサービスに限って適用されるべきです。

- ただし、モバイル・エコシステムの外でも運営されるサービスに規制を適用する場合、デジタル市場競争会議は、規制がすべてのデバイスにわたって、一貫して公平な方法で適用されることを確保すべきです。

Googleは、違反となる行為の正当化事由を新たな規制に含めるべきであることに同意します。

- 包括的な枠組みにはエビデンスに基づく正当化事由が組み込まれるべきです。
- 正当化事由は、セキュリティやプライバシーを保護する行為や、消費者に利益をもたらす行為について認められるべきです。例えば、効率性や製品の性能・実用性を高める行為などがこれに当たります。
- この種のセーフガードは、英国、オーストラリア、ドイツなど、複数の法域でデジタルプラットフォーム規制に取り入れられたり、検討されたりしています。欧州のデジタル市場法は異例であり、慎重に位置づけが検討されるべきです。

新たな規制に盛り込まれるコンプライアンス及びエンフォースメントの手段は、過度かつ不必要なコンプライアンスの負担を生じさせないよう、バランスの取れたものであるべきです。

- 負担の大きい報告義務やモニタリング手続よりも、コンプライアンス違反の合理的な疑いがある場合における情報収集権限の行使が優先されるべきです。
- エンフォースメントの権限は、想定される弊害又は実際に生じた弊害に応じて必要かつ相応なものであるべきです。

透明化法の共同規制の負担をさらに増大させることは避けるべきです。

- Googleは、共同規制及び最小限の規制介入という理念を支持し、尊重します。
- しかし、最終報告の一部の対応は、現行の透明化法が要求する対応を超えています。より負担の大きい対応を提唱する前に、この種の共同規制を評価するための時間をさらに確保すべきです。

A. 制度は慎重に設計されることが極めて重要です

34. 第I部でも述べたように、最終報告には、デジタル市場競争会議の規制案の具体的な設計についての詳細が十分に記載されていません。とりわけ、以下に関する具体的な内容が含まれていません。
- a. 規制の対象となるサービス提供者(以下「規制対象事業者」といいます。)を決定するための明確な基準
 - b. 消費者やエコシステムにとって本来有益な、害のない行為が不用意に禁止されることのないよう、どのようなセーフガードと正当化事由が規制に含まれるのか。
 - c. 規制対象事業者に不要な規制遵守の負担を負わせることなく、適切なコンプライアンスを確保するために、どのような形でエンフォースメントやモニタリングが行われるのか。これは、規制対象事業者が効果的に競争する能力や、日本の消費者及び利用者向けに新たな、又は改良された製品やサービスを展開するインセンティブを抑制する可能性があります。
35. 私たちは、これらの問題に関して、以下に初期的な見解を示します。ただし、意図しない結果を招くことなく、新たな規制の効果的な運用を確保する形でこうした点が整備されるよう、Googleやその他の主要なステークホルダーとの継続的な連携が重要であることは、改めて強調したいと思います。

B. 適用範囲及び適用基準

36. 最終報告では、以下を提供する事業者に規制を適用すべきであると提案されています。
- a. 一定規模以上のモバイルOS
 - b. モバイル・エコシステムの他のレイヤーでの一定規模以上のサービス(アプリストア、ブラウザ、検索エンジンの運営者等)
37. デジタル市場競争会議の検討内容や、デジタル市場競争会議が最終報告で依拠した「モバイルOS等に関する実態調査報告書」³²(以下「公取委モバイル実態調査報告書」といいます。)における公取委の調査の内容を踏まえると、規制は、モバイル・エコシステム内でのみ運営されるサービスに限って適用されるべきであると考えます。
38. しかし、新たな規制が、モバイル・エコシステムの外でも運営されるサービス(ブラウザや検索エンジン等)を対象とするのであれば、デジタル市場競争会議は、これらのサービスに対する規制が一貫して公正な方法で適用されることを確保すべきです。
39. まず、規制は、客観的基準を満たす全ての事業者に平等に適用されるべきだと考えます。最終報告では、事業者が対象とされる「規模」の要件を満たしているかどうかを判断するためにどのような閾値や指標を用いるのかが示されていませんが、この閾値や指標は、日本企業

³² 公正取引委員会、[モバイルOS等に関する実態調査報告書](#)

が提供する同様のサービスを対象とせずに米国に本社を置くごく少数の企業を恣意的に対象とするような形で設定されてはなりません。

40. 同様に、規制はモバイルデバイスだけでなく、全てのデバイスにおける同種のサービスに適用されるべきです。例えば、サービスの提供条件を規定する新たなルールがアプリストアに適用されるのであれば、そのルールは、Microsoft、Apple、Steam、ソニー、任天堂、Amazonなどの全ての市場参加者が運営するアプリストアやゲームストアに、アクセスするデバイスに関係なく、適用されるべきです。一種類のデバイスにのみ規制を適用するのは恣意的であり、異なるデバイス間でサービスが競合しているという現実を無視するものです。
41. 規制はまた、当該基準を満たす具体的な企業の決定に際し、固定的であってはなりません。デジタル市場は急速な成長と変化にさらされており、新しい企業は革新的な機能や技術を開発するにつれて、必然的に利用者数と規模を拡大していきます。変化のスピードを示す格好の例は、生成的AIによるエクスペリエンスを含む最近のAIのイノベーションです。革新的な新機能のリリースにより、以前は閾値に届かなかった企業が急速に規模を拡大する場合があります。したがって、規制対象事業者の指定は、業界の変化や新たな事業者の出現に合わせて、定期的に見直される必要があります。

C. 正当化事由

42. Googleは、規制に抵触しうる行為について、セキュリティやプライバシーの確保等の観点からの正当化事由が認められるべきであるというデジタル市場競争会議の提言³³を歓迎します。
43. Googleは、エビデンスに基づく正当化事由が包括的な枠組みに組み込まれるべきであると考えます。ただし、新たな規制は、セキュリティとプライバシーにとどまらず、新たなイノベーション、使い勝手の向上、効率性といった利益を消費者にもたらす場合や、システムの整合性、消費者保護、品質、機能性、パフォーマンス及び実用性といったその他の利益をもたらす場合には、規制対象事業者の運用について正当化事由を認めるべきです。
44. デジタル市場競争会議が提案しているような、未検証であり、広範囲にわたり、かつ場合によっては介入的な規制を導入する際には、セーフガードが設けられることが特に重要です。また、セーフガードがあることは、規制が時代遅れになることへの対策となり、規制当局は絶え間ないイノベーションを特徴とするダイナミックで変化の激しいデジタル市場に適応しやすくなります。適切なセーフガードなしに規律を策定することは、将来、意図せずして競争促進的な行為を違法化するリスクを伴います。
45. 正当化事由と防御権の重要性は、国際的に提案されている新しい制度にも反映されています。
 - a. 英国政府の「デジタル市場・競争・消費者法案」(英国法案)は、消費者利益の例外を提案しています³⁴。「行為義務」違反があったとされた規制対象事業者は、その行為

³³ 最終報告、31頁

³⁴ [Digital Markets, Competition and Consumers Bill 2023 \(UK\)](#) (英国2023年デジタル市場・競争・消費者法)、セクション29

がユーザーの利益につながるため例外的に許されると反論することが認められます。

- b. オーストラリアでは、オーストラリア競争・消費者委員会が、提案されている事前規制における義務について、消費者に対する差し引きでの便益を考慮すべきであると強調しています³⁵。今後考えられる措置では、効率性の促進又はセキュリティやプライバシーの懸念への対応など、行為に対する正当な理由を考慮すべきとしています³⁶。
 - c. ドイツでは、企業は客観的な正当性を示すことで自らの行為を防御することが認められています。加えて、ドイツのデジタルプラットフォーム規制は、直ちに適用されるのではなく、連邦カルテル庁が調査を行い、理由を付した判断により問題を特定した後にのみ適用されるという点で、自動的に適用されるものではありません。これにより、意図しない結果となることを避けるための保護策がもう一段階取られていることになります。
46. 欧州のデジタル市場法(DMA)は、企業に規制に違反する可能性のある行為について正当化事由を認める明示的な規定を備えておらず、異例の存在です。しかし、主に以下の2つの理由から、DMAのモデルに倣うことに対して注意喚起したいと思います。
- a. **DMAの目的が異なること。**DMAは主に国際的な調和を目的としたものであり、新たな競争法ではありません。その目的は、それぞれ独自の競争規制当局と独立した司法当局を有する27の加盟国と4つの非EU諸国から成るEU域内市場において、分断された一貫性のない規律が併存することを回避することにあります。そのため、DMAは、欧州連合の機能に関する条約第352条(新たな競争法の権限を導入する場合に依拠されるべき規定)に基づき制定されたのではなく、同条約の第114条(EU議会とEU理事会に、加盟国間で異なる規則を調和させるための規制を採択する権限を与える規定)に基づき制定されています。
 - b. **EUの包括的な比例性の原則。**比例性の原則はEU法が標榜する基本原則です³⁷。DMAのエンフォースメントにおいては、たとえDMAに比例性の原則のセーフガードが明記されていなくても、常にこの原則が適用されます。
 - i. EUの制定法に規定され、EU判例法にも示されているとおり、この原則には4つの要素があり、義務は (i) 正当な目的を果たすもの、(ii) 目的を効果的に達成することができるもの、(iii) 目的を達成するために必要な限度を超えないもの、(iv) 義務により生じる不利益が追求される目的に対して不釣り合いなものとならないよう、利害のバランスを反映したものでなければなりません。

³⁵ オーストラリア競争・消費者委員会、[Digital platform services inquiry. Interim report No. 5](#)(デジタルプラットフォーム調査、第5次中間報告書)、13頁

³⁶ オーストラリア競争・消費者委員会、[Digital platform services inquiry. Interim report No. 5](#)(デジタルプラットフォーム調査、第5次中間報告書)、17頁

³⁷ 欧州連合条約第5条第4項参照:「比例性の原則の下、連合の行動の内容および形式は、本条約の目的の達成に必要な範囲を超えないものとする。連合機関は、比例性の原則を、補完性および比例性の原則の適用に関する議定書に従って適用するものとする。」 欧州連合基本権憲章第52条第1項も参照:「本憲章が認める権利および自由の行使に対するいかなる制限も、法により定められ、かつ当該権利および自由の本質を尊重するものでなければならない。比例性の原則に従い、制限は、それが必要であり、かつ、連合の認める一般的利益の目的または他者の権利および自由の保護の必要性を真に満たす場合に限り、課すことができる。」

- ii. 日本には包括的な比例性の原則がありません。したがって、新たな規制においては、EUよりも英国、オーストラリア、ドイツのアプローチに近い形で、こうしたセーフガードが明示的に規定されることが不可欠です。

D. コンプライアンス及びエンフォースメント措置

- 47. 新たな規制には、規制対象事業者による所定の規律の遵守を確保するための規定が含まれることが必要です。ただし、過度かつ不必要なコンプライアンスの負担を生じさせるリスクとのバランスがとられることが重要です。また、新たな規制に基づく義務の迂回行為を防止するための規定は、「キャッチオール」規定として機能しないよう、適切に策定されることが重要です。
- 48. 最終報告では、規制対象事業者は、新たな規制の遵守状況について報告書を提出し、モニタリング・レビュー手続を完了することが求められるとされています。このような義務は、求められる報告とモニタリング・レビュー手続の性質と頻度によっては、非常に負担が大きく、多大な労力を要する可能性があります。こういった手続の代わりに、関係する執行機関は、(独占禁止法を含む)他の規制枠組みと同様、コンプライアンス違反の合理的な疑いがある場合に行使できる情報収集権限を持つべきです。
- 49. 同様に、コンプライアンス違反の処分を含むエンフォースメントの権限は、予期される弊害又は実際に生じた弊害の重大性に応じた、必要かつ相応なものでなければなりません。この点に関して、最終報告では以下のとおり提案されています。
 - a. 関係する執行機関は、新たな規制に違反する可能性があると考えられる特定の行為を停止させるため、一定の条件の下、緊急停止命令を求めることができるようにすべきである³⁸。
 - i. このような権限が規制に導入される場合、当該命令の発令は裁判所の審理と判断に従う必要があります。事業への悪影響を考慮すると、違反の有無について精査されることなく、執行機関に一方的に停止を命じる権限を認めることは極めて不適切であり、法の支配に反するものです。
 - b. 私人は、新たな規制への違反行為について、差止請求権が認められるべきである³⁹。
 - i. Googleは、このような救済措置の存在は適切でも必要でもないと考えます。いかなる規制のエンフォースメントも、法令のエンフォースメントと、公正で自由な競争を維持するという公共の利益の追求について専門的知見を有する規制当局の責任においてのみ行われるべきです。
 - ii. 最終報告で提案されている事前規制は、競争と消費者にとってより良い結果を達成することを目的としたものであり、行為が私人の特定の利益に対して損害を与えるかどうかを問題としたものではありません。これは、独占禁止法のような事後規制において、実際に損害が生じた又は生じる蓋然性が高い場合に、私人に差止請求権が認められていることとは対照的です。提案され

³⁸ 最終報告、32頁

³⁹ 最終報告、33頁

ているような事前規制について違反の疑いがある場合に私人に差止請求権を認めることは、私益を動機とする濫訴を誘発する可能性があります。これにより、正当で競争促進的な行為やイノベーションが遅延したり、妨げられたりする可能性があります。

E. 適切な法的な権利保護

50. 新たな規制の整合性を確保するためには、適切な権利保護と審査の仕組みが枠組みに盛り込まれていることが重要です。現在そうであるように、違反行為の認定を含め、規制案の下での執行機関による決定は全て、実体面においても裁判所の審査に服すべきです。

F. 透明化法規制の負担をさらに増大させることは避けるべきです

51. 上記で述べたとおり、Googleは、共同規制及び最小限の規制介入という理念を支持し、尊重します。日本では、既にGoogle Play及びGoogleの広告プロダクトに対して適用されている透明化法が、つい最近導入されたばかりです。経済産業省は、Googleの自主的なコンプライアンス対応に鑑み、透明化法の枠組みや既存法令での対応が難しいものがある場合のみ、今後強制力ある介入方策を検討していくことが考えられると述べています⁴⁰。
52. 透明化法の有効性について結論を出すのは時期尚早ですが、Googleは、より負担を加重したP2B型の対応を提唱する前に、この種の共同規制の効果を評価する時間を確保することが重要であると考えます。
53. 特に、最終報告で提案されている一部の対応は、現行の透明化法が要求する措置の範囲を超えています。例えば、対応案では、プロダクトの変更又はアップデートの準備に要する時間について影響を受ける第三者と協議することや、専任のコンタクトパーソンなどを通してこれらの第三者の問題に対応策を提供することがGoogleに要求される可能性があります。重要なのは、これらの対応が各プロダクトの性質を反映する形で調整されておらず、Google Playのみならず、Android、Google検索やChromeにも適用されることであり、既存の透明化法よりも適用範囲が大幅に拡大されることです。
54. もしデジタル市場競争会議がさらに踏み込んだ共同規制を進めるつもりであれば、Googleは、デジタル市場競争会議に対し、報告やモニタリングに服する義務が合理的かつ相応なものとなるよう強く求めます。例えば、数年に一度しか大きなプロダクト変更がないような状況では、年次でのモニタリング報告は必要ないと考えます。規制当局は、プラットフォーム事業者のコンプライアンス負担を最小限に抑えつつ、共同規制の目標に向けたプラットフォームの漸進的な進捗状況を追跡できるよう、報告の頻度と内容を設定すべきです。
55. さらに、モニタリング・レビューのプロセスから生じる政府の提言は、拘束力のある命令ではなく、規制対象事業者に対する指針として扱われることが極めて重要です。自主的な共同規制が最も効果的に機能するのは、プラットフォーム事業者がユーザーやプロダクトに合わせた透明性確保のソリューションを自ら設計し、実施できる場合です。事細かに定められたトップダウン的なアプローチは、共同規制の理念とは相容れません。

⁴⁰ [経済産業省、特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性についての評価\(総合物販オンラインモール及びアプリストア分野\)](#)

第IV部:規制に含めることが提案されている対応に関するGoogleの見解

A. はじめに

56. 本セクションでは、デジタル市場競争会議が新たな規制に盛り込むことを検討している具体的な対応に関して、Googleの見解を記載しています。Googleのコメントは、当社の行為やプロダクトに対する対応や懸念に焦点を当てています。Googleは、他の規制対象事業者に特に関連する最終報告の認定や対応案について意見を述べるものではありません。
57. 上記のとおり、最終報告では、特定の対応が以下のいずれに該当するかについて、十分な情報に基づいて完全な見解を提供するために必要な詳細が提供されていません。
- a. 当該対応が認識されている潜在的な懸念に効果的に対応するものである
 - b. 当該対応は、規制対象行為により生じることが想定されている弊害に対して比例的である
 - c. 当該対応は、イノベーションを阻害し、又はその他の方法で日本の消費者に害を及ぼしうる、意図しない結果をもたらすものである
58. したがって、以下の見解は、最終報告に記載されているデジタル市場競争会議の対応案及びその根底にある懸念についてGoogleが理解したところに基づいています。また、該当する場合は、以下の点も指摘しています。
- a. 当該規制が正当化されず、又は必要ではないため、当該対応案がGoogleのプロダクトに適用されるべきではないと考える場合
 - b. 対応案が適切に設計されない場合、エコシステム、ユーザー及びGoogleのプロダクトに対してもたらしうる意図しない結果について
 - c. 敢えて規制が導入されることとなった場合に、対応案に組み込まれるべき考慮事項又はパラメーターの種類。これらは、対応案の本来の目的を達成し、意図せぬ有害な結果を回避する観点から挙げられています。
59. 上述のとおり、Googleは、詳細が判明次第（法律の具体的な文言や制度設計に関するものを含め）、引き続きGoogle及び業界の他のステークホルダーと議論の機会をいただけますようお願い申し上げます。これは、規制が日本の企業及びユーザーのためのモバイル・エコシステムの効率的な機能を損なうのではなく、サポートすることを確保するために有益です。

B. 対応案に対する詳細なフィードバック

対応案: 規制対象事業者が、検索において自社のサービスを優遇して扱うことの禁止

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- 一定規模以上の検索エンジンを提供する規制対象事業者は、検索ランキングの表示において、自社のサービスを類似するサードパーティのサービスより有利に扱うべきではない。
- ユーザーが容易に他のサードパーティのマップを選択し、又はそれにアクセスできることを条件に、自社のマップをデフォルトで検索結果の「枠」内に表示することができる。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

- デジタル市場競争会議は、検索結果の表示においてGoogleが自社のサービスを有利に扱っているのではないかと懸念している。特に、検索結果におけるGoogleマップ及びその他のGoogleのサービスの表示が、サードパーティのサービスではなく当該サービスを利用するようユーザーを誘導しているのではないかと懸念している。
- デジタル市場競争会議は、検索結果において一定の種類コンテンツが差別化されることについての消費者の利益や損害を検討していない。

Googleの意見の概要

- **Googleは、検索サービスの提供において、自社優遇、又は自社サービスの有利な取り扱いを行っていません。**あらゆる種類の検索結果について、Googleは関連性に基づき結果をランク付けしています。Googleは、検索が一貫した関連性の基準に基づいてランク付けされるよう確保する枠組みを用いています。
- **Googleは、Google検索の品質を高めユーザーに利益をもたらす、差別化された検索結果の提供を禁止するような一切の提案に強く反対します。**検索結果における「自社優遇」を全面的に禁止することは、ユーザーや日本の企業の利益となる形でGoogleの検索サービスの品質を向上させる、差別化された結果や革新的なデザインの排除といった意図せぬ結果をもたらすことになりかねません。
- **Google検索結果におけるマップの表示についていうと、ユーザーは現在既にGoogle検索を通してオープンウェブ上のサードパーティのマップを簡単に選択してアクセスすることができます。**現在まで、デジタル市場競争会議の協議は、主に検索結果画面の「枠」でサードパーティのマップを表示可能にするという提案に焦点を当てた形でしか行われていません。ステークホルダーには適切な協議の機会も、検索サービスのプロバイダーが、サードパーティのマップをユーザーが選びやすくし、容易にアクセスできるようにするために必要な代替的な方策についての詳しい情報も与えられていません。したがって、Googleは何らかの対応の導入には強く反対します。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは、検索サービスの提供において自社優遇を行っておりません

60. Googleは、Google検索において自社優遇を行っておりません。ファーストパーティのサービスの優遇と、単にユーザーのクエリに可能な限り役に立つ方法で答えていることは、別物として理解される必要があります。
61. GoogleはGoogle検索で検索結果を表示し、関連性に基づき結果をランク付けしています。Google検索は、あらゆる種類のクエリに対して結果を表示します。ユーザーに最も有用かつ高品質なエクスペリエンスを提供するために、Googleは異なる種類の検索結果について、様々なデータソース、技術及びフォーマットを用いています。クロールしたウェブからのデータに基づいて青字リンクの一覧を表示するだけでは、すべてのクエリに対して関連性が高く、又は有益な結果とはなりません。例えば、以下のような例が挙げられます。
- a. [診療中 病院 東京]を求めるクエリに対して、Googleはウェブサイトの青字リンクの一覧をただ表示するのではなく、クエリがあった時間に診療受付時間中の東京の実在の病院を特定し、地図でその所在地を示します。このような差別化された結果が表示可能なのは、Googleが「ローカル」な情報(病院の名称や場所、診療受付時間等)を統合するようにGoogleの検索エンジンを設計しているためです。このような検索結果は、Google検索とは別個のGoogleのサービスに当たるものではありません。むしろ、ユーザーのクエリに対する、地図形式による直接的な回答であり、これはGoogleの検索サービスの不可分な一部です。
 - b. 事実情報を表示することで効率的に回答できるクエリについては、Googleはそうした情報を直接回答として表示する場合があります。例えば、特定の検索⁴¹に対し、Google検索はナレッジパネルを表示して、ウェブ全体にまたがる様々なソースに基づき、そのテーマに関する情報の概要図をユーザーに即座に提示することがあります。数学、天候、通貨の換算、又はスポーツに関するクエリに対して、Googleはユーザーの質問に対する回答を直接表示する場合があります。Googleの直接的な回答は、広告ではなく、無料の検索結果であり、それを表示することでGoogleは収益を得ておりません。
62. このような方法で結果を差別化することは、ユーザーと企業に利益をもたらします。
- a. ユーザーが求めているものをより簡単に見つけられるようにすることで、ユーザーの検索エクスペリエンスが向上します。Googleの実験によると、ローカルな企業に関する特化した検索結果を表示から除外した場合、ユーザーフリクションが増え、ユーザーのエンゲージメントが低下しました。ユーザーは関連性のある結果を見つけるためにより頻繁にクエリを言い換える必要があり、検索結果がクリックされる回数も減少しました⁴²。

⁴¹ Googleのナレッジグラフ(人、場所及び物事などに関連する何十億もの事実情報に関するGoogleのデータベース)に登録されている人、場所、及び物事に関する検索に対しては、青字リンクに加えてナレッジパネルの結果も表示されます。

⁴² 特化された検索結果を削除すると、より良い検索結果を求めてクエリの変更するユーザーが15%増加し、検索で探している対象の所在地を追加しようとしてクエリの変更するユーザーが25%増加したことがわかりました。この実験では、2021年10月中の2週間の期間、すべてのプラットフォームで、すべてのEU諸国内のトラフィックの1%

- b. 企業にとっては、顧客とのつながりを促進するという価値があります。ローカル情報の検索結果は、ウェブサイトの閲覧、電話、または直接訪問などにより、検索で特定された事業者に顧客を誘導する役に立ちます。ローカルの検索結果は、自社のウェブサイトを運営するリソースを持たなくてもオンラインで見つけてもらって取引を獲得できるため、中小企業にとっては特に重要になります。
63. Google検索がこういった結果を表示するとき、Googleの別のサービスについて自社優遇を行っている訳ではありません。これらの結果は、Google検索の不可分な一部です。これは、あらゆる種類のクエリに対して結果を表示するというGoogle検索の目的、及び世界の情報を整理し、普遍的にアクセスできる有益なものにするというGoogleのミッションと一致しています。

いわゆる「自社優遇」の全面的な禁止は、消費者や企業にとって非常に有益な、差別化された取り扱いの禁止につながる可能性があります

64. Googleは、いわゆる「自社優遇」の全面的な禁止について、十分な根拠が確立されていないと考えます。このような禁止は、例えば、[近くで今開いている病院]のクエリに対して病院の場所を表示するような、人々や企業にとって非常に便利で有用な検索結果のデザインなど、あらゆる形態の差別化された取り扱いの禁止につながる可能性があります。したがって、差別化の理由やユーザーや企業にとっての利益を考慮することなく、また、その行為が競争上の弊害をもたらすという確固たる証拠がないまま、こうした検索デザインを全面的に禁止することは、日本の消費者や企業から、何十年分もの有用なイノベーションや将来の製品改良の恩恵を奪うことになりかねません。
65. 「自社優遇」の全面的な禁止の主な問題点は、不服の申立人がこの規律を利用してあらゆる種類の差別化や製品改善に異議を申し立てることができるということです。特に、不平等な取扱いの禁止は、その性質上、具体的な事実関係に依拠せず、問題となっている製品の設計に関係なく適用されます。これは、効率的で有益な製品間の相乗効果を阻害し、製品改良を遅延させ、時代遅れなものにする⁴³などの意図しない結果をもたらします。このように、検索デザインに関する過度に厳格な規律と義務付けがもたらすリスクと代償は高いものとなります⁴⁴。
66. このような禁止が意図しない結果をもたらす、日本の有益なイノベーションに萎縮効果をもたらすという懸念は、仮定の話ではありません。今月、米国の裁判所は、Googleの差別化された検索結果は垂直型の検索サービスを害するという主張を、原告がその主張する一般的な検索市場における競争上の弊害を裏付ける証拠を示していないことを理由として退けまし

でローカルユニットが削除されました。Googleは、通常、検索の改善の判断のために使用している標準的なユーザーエクスペリエンス指標を使用して、この削除によるユーザーへの影響を測定しました。

⁴³ このコンセンサスを述べたものとして、OECD、[Vertical Mergers in the Technology, Media and Telecom Sector](#) (技術・メディア・通信分野における垂直的合併)、DAF/COMP(2019)5(英文)並びにSimon Bishop, Andrea Lofaro, Francesco Rosati及びJuliet Young, [The Efficiency-Enhancing Effects of Non-Horizontal Mergers](#) (非水平合併の効率性向上効果について)(RBB Economicsによる企業・産業総局のための報告書)(英文)をご参照ください。

⁴⁴ 英国競争・市場庁による最近の報告書では、「規制の強化は、概して、競争の低下と関連している。例えば、製品市場規制が緩やかな国は、より競争力のある市場を持ち、より高い生産性と経済成長率を享受する傾向がある。」と述べられています。英国競争・市場庁、[Regulation and Competition](#)(規制と競争)、2020年1月(英文)をご参照ください。

た。原告は証拠ではなく、専門家の「意見と憶測にほぼ全面的に」依拠した、とされました⁴⁵。「自社優遇」に対する事前の禁止は、司法審査に服すれば直ちに申立人の主張に反して反競争的でないことが認められるような行為についても違法としてしまう恐れがあります。

67. Googleが位置情報に基づくクエリに応じて、検索結果ページにサムネイルマップを導入したことについて見ると、英国の高等法院は、証拠の審理を完了し、双方の専門家の証言を聴取した後、これは「議論の余地のない」製品改良であり、「競争促進的」とであると判断しました⁴⁶。Googleがサムネイルマップを導入したことは、競争に悪影響を及ぼすおそれは低く、その行為は客観的に正当化されるものでした。これは、競合他社のマップを表示すると、検索結果の表示が遅延したり、不正確な地図が表示されたりするなど、Google検索結果の「品質に深刻な影響」を与えるためです⁴⁷。
68. 同様に、2006年頃、Googleは、天気関連のクエリに対して直接天気の情報を提供するため、検索結果ページに天気予報ボックスを導入しました。これに対し、原告は、ボックス内に天気予報に特化した結果を表示することで、Googleは検索結果を偏向させる行為を行っており、競争に弊害をもたらしていると主張しました。ハンブルク裁判所は2013年4月、これらの訴えを退け、Weather OneBoxは「(Googleの)検索エンジンの全体的な魅力を高める」役割を果たしていると判断しました。同裁判所は、「検索エンジンが、クエリに応じたコンテンツを提供するかどうか定かでない第三者のページにリンクするのではなく、検索クエリに対する直接的な回答を提供することは合理的である」と強調しました⁴⁸。
69. Googleがこれらの検索デザインの表示を始めた2006年当時に自社優遇に対する広範かつ絶対的な禁止条項が定められていたとすれば、サムネイルマップと天気予報の枠は、原告によってGoogleによる検索とは別のマップサービスや天気予報サービスであると主張され、広範な禁止条項によってGoogleがこれらの紛れもなく有益で競争促進的なイノベーションを展開することが妨げられたかもしれません。その結果、消費者はこれらの改良の恩恵を受けることができなかったでしょう。
70. 端的に言えば、Google検索の使命は、ユーザーのクエリに対して最も関連性の高い回答を表示することです。差別化された取り扱いをする理由や消費者にとっての利益、また、その行為が競争上の弊害をもたらすという実際の証拠があるか否かを考慮することなく、いわゆる「自社優遇」を全面的に禁止することは、日本のユーザーから最も有用な情報を奪い、継続的に製品を改良するGoogleの能力を阻害することになりかねません。
 - a. 最終報告も認めているとおり⁴⁹、差別化された検索結果を表示することでGoogle検索の品質を向上させることができます。検索ランキングにおいて「自社優遇」に当たり得る行為を禁止することは、Google検索の品質と効果を低下させ、ただの青字リン

⁴⁵ USA v Google, Case No. 20-cv-3010 (APM) (D.D.C.) の判決文及び Colorado v. Google, No. 20-cv-3715 (APM) (D.D.C.)の判決文46-47頁をご参照ください。

⁴⁶ Streetmap v. Google [2016] EWHC 253 (Ch), 84段落。高等法院で開かれた期日は、濫用の要件に関するものだけで6日間に及び、英国の競争に特化した裁判所である競争控訴審判所の所長でもあるロス判事の前で行われました。この裁判で、Streetmapは事実証人1名、コンピューターサイエンスの専門家2名、専門経済学者1名を召喚しました。Streetmapの抗告許可は、期日のその場において、控訴院による書面審理において、及び控訴院の口頭審理においての3回にわたって退けられました。

⁴⁷ Streetmap v. Google [2016] EWHC 253 (Ch), 166-171段落。

⁴⁸ ハンブルク地方裁判所, Ref 408 HKO 36/13 Verband der Wetterdienstleister v Google, 2013年4月4日付け命令。

⁴⁹ 最終報告、146頁

クの表示にGoogleが逆行せざるを得なくし、ユーザーと企業にとって不利益となる可能性があります。

- b. Googleは、検索プロバイダが検索の品質を向上させ、消費者に利益をもたらす新しい機能やデザインを実装した場合、当該行為は反競争的な自社優遇には該当しないと考えます。

既存の競争法は、具体的な事例に応じて分析を行い、「自社優遇行為」の評価を行うための最良のツールです

71. 公正取引委員会の競争政策研究センターの最近の調査で、自社優遇が必ずしも消費者や第三者プロバイダに悪影響を及ぼすとは限らないことが明らかになりました⁵⁰。自社優遇に関する最近の理論的および実践的研究について行われたこの調査によれば、実際には消費者への影響は自社優遇の種類と市場環境によって異なることが判明しました。この調査は、(競争法の下で行うことが可能である)便益と弊害を考慮し、具体的な事例に応じて精緻な評価をすることが、全面的な禁止よりも望ましいことを裏付けています。
72. Googleは、既存の競争法は、問題となっている行為の効果と利益を慎重かつ事実即して考慮した上で、有害な自社優遇(例えば、人為的なランキング操作)を規制するための効果的で柔軟な枠組みを提供していると考えます。このような評価は、初期的な考慮事項として、実際に存在する別個のサービスが優遇されているのか、そうではなく、提供されているのは既存の同一のサービスの改善にすぎないのかどうかを考慮する必要があります⁵¹。別個のサービスがあると認められる場合に限り、(i)差別化された取り扱いをする正当な理由の有無、(ii)ファーストパーティサービスの利用を促進するための人為的な操作又は歪曲の有無、(iii)差別化された取り扱いによる消費者利益の有無、及び(iv)差別化された取り扱いによるエコシステム(すべての市場参加者を含む)に対する損害の可能性があるかを考慮する必要があります。
73. この点、DMAは自社優遇に対し、異例の規制を課しています。DMAでは、ランキングが実際に反競争的であるか、及び効率性、イノベーション又は消費者福祉に対する利益を考慮することなく、全面的に禁止します。これを、日本における新たな競争法のモデルとして望ましいものとみなされるべきではありません。
 - a. 46項でご説明したとおり、DMAは新たな競争法の制定ではなく、主にEUとその加盟国全体の既存のプラットフォーム規制の規律を調和させることを意図したものです。このような法域の細分化がないことを考えると、これは日本では不適切かつ不必要です。
 - b. DMAはまた、Googleが、欧州で特化型の検索サービスから、彼らが運営するウェブサイトと重複するカテゴリの検索結果をGoogle検索が表示することに反対する声に

⁵⁰ CPRCディスカッション・ペーパー、[プラットフォームによる自己優遇に関する経済学文献のレビュー](#)をご参照ください。
⁵¹ 問題になっている製品が複雑化し、技術開発が急速に進展するほど、異なるビジネス間に、信頼に足る、かつ有意義な線引きを行うことが難しくなる可能性があります。より複雑な製品の構成要素となっているある製品につき、同種の製品を生産するサードパーティが存在するという事実が、必ずしもその複雑な製品の生産者が別個のビジネスについて自社優遇を行っていることを意味するわけではありません。例えば、独立のモーターメーカーが存在するとしても、それだけで、自動車メーカーが自動車に自社のモーターを組み込むことが、別個のビジネスの自社優遇に当たることを意味するものではありません。

直面していることに起因しています。これらの苦情は、消費者や企業が受けるサービスの質などの広範な考慮に基づくものではなく、むしろ、Googleには苦情の申立人に対して検索結果ページへのアクセスを提供する義務があるという要求に等しいものです。

- c. したがって、欧州におけるこれらの主張は、実質的にGoogleが競争事業者に対して自社設備へのアクセスを提供する義務を負っていることを強く主張するか、又はGoogleが特定の地域若しくは「縄張り」で競争しないことを要求していることに等しいものです。いわゆる不可欠な施設でなければ、日本法にこのような主張の根拠はありませんが、競合他社はGoogleが不可欠の施設を有しているとは主張していません。(また、そのような主張はそもそも不可能です。なぜなら、Googleを利用せずにウェブサイトへアクセスすることは極めて容易であり、ほとんどのサイトはトラフィックの大部分をGoogle以外から受け取っているからです。)
- d. 英国のような他の単一主権の法域は、EUのアプローチとは路線を異にし、検索における「反競争的な」自社優遇のみを規制したり、消費者利益について必要な除外規定を導入したりするなど、より精緻で、原則に忠実な規律を提案しています。日本で規制が導入された場合、そのエンフォースメントは単一の機関に委ねられます。このように、日本はEUとは異なり、運用が区々となる潜在的なリスクが低く、事細かに定められた厳格な規制とは異なる形の規制を採用するのに適しています。
- e. Googleは、これらの問題に対処するために欧州でのGoogle検索のデザインを変更していますが、それらの変更がすべてのステークホルダーにとってより良い結果をもたらすと考えているわけではありません。私たちの主な懸念は、厳格な規制要件によって製品が硬直化することです。欧州委員会でさえ、特化した検索サービスに利益をもたらすように設計された変更は、企業に利益をもたらさない可能性があることを認めています⁵²。

74. したがって、「自社優遇」の一律の禁止を導入したり、欧州の背景事情の下で設計されたコンプライアンスソリューションをそのまま模倣したりすることは、日本の消費者や企業の利益に適うものではありません。

最終報告は、**Googleが自社優遇行為を行っていることや、Googleの差別化された検索結果が競争を制限している、あるいはユーザーに不利益を与えていることを立証していません**

75. Googleは、最終報告が以下を示す証拠を提供していないと考えていることを、謹んで申し上げます。

- a. 検索サービスの提供において、Googleが自社優遇を行ったこと

⁵² 2021年2月のGoogleショッピングの救済措置に関して、委員のVestager氏は、「この点は、(ECにとっては)一筋縄ではいかないということになります。なぜなら、販売業者らは直接のトラフィック流入に満足していますが、CSSらはより多くのトラフィックを求めているからです」と述べています。 [PaRR, 'Google shopping remedy 'tricky' to assess](#)「Googleショッピングの救済措置の評価は『一筋縄ではいかない』」(英文)をご参照ください。

- b. Googleが関連性に基づき、様々な形式で検索結果を表示することで、日本において競争を制限したり、ユーザーに不利益を与えていること。実際、最終報告は、差別化された検索結果を表示することが検索結果の品質とユーザー体験を向上させることを認めており、そのような「差別化...は、検索結果の品質向上という点でユーザーの利益に資するものである」と強調しています⁵³。

76. 一例を挙げますと、

- a. 最終報告は、Googleが検索結果に地図を表示することが、単にGoogleが可能な限り最も関連性の高い結果を提供しているのではなく、自社優遇にあたるという根拠を示していません。
- b. また、最終報告は、Googleの地図表示が競争を制限したり、不利益をもたらすという証拠を示していません。Googleは、以下のとおり、実際にはその反対であることを申し述べます。
 - i. 事実として、Googleの地図の表示について審理したすべての裁判所と当局は、この表示は有益であり、競争促進的であると結論づけています。イングラント・ウェールズ高等法院の言葉によれば、Googleの地図表示は、「議論の余地のない」製品改良であり、「競争促進的」です⁵⁴。
 - ii. さらに、消費者の様々なニーズに応じたマップを提供する他のマップサービスのプロバイダも多数存在します（Yahoo! 地図、Yahoo! ロコ、食べログ等）。Google検索は、これらのサービスにアクセスするための必須のゲートウェイではありません。むしろ、ユーザーは、第三者のウェブサイトや単体のアプリ等、Google検索以外の幅広いチャネルからこれらのサービスにアクセスすることができます。互換性のあるAndroidのデバイスでは、Googleは、サードパーティのマップサービスと全面的な相互運用性を提供しています。

77. 最終報告は、Googleが、検索結果において自社のサービスを優遇している他の「例」にも言及しています（Google Playのアプリ検索結果や欧州委員会のGoogleショッピングサービスに対する判決等）。しかし、デジタル市場競争会議は、これらの例が、日本において競争を制限していることやユーザーに不利益をもたらしているとする証拠を示していません。

78. デジタル市場競争会議は、Googleが青字リンクとは違うフォーマットの「枠」で差別化された検索結果を表示する場合、サードパーティのサービスは排除される可能性があるとし、このことが別のファーストパーティのサービスについての自社優遇となる可能性があることを示唆しています。この主張は誤解に基づくものです。

- a. 上記第60-63項で説明したように、Googleが差別化された検索結果を「枠」に表示することは、自社の別のサービスを優遇しているのではなく、ユーザーのクエリに対して

⁵³ 最終報告、146頁。

⁵⁴ *Streetmap v. Google* [2016] EWHC 253 (Ch), 84段落。上記の脚注46に記載のとおり、高等法院で開かれた期日は、濫用の要件に関するものだけで6日間に及び、英国の競争に特化した裁判所である競争控訴審判所の所長でもあるロス判事の前で行われました。この裁判で、Streetmapは事実証人1名、コンピューターサイエンスの専門家2名、専門経済学者1名を召喚しました。Streetmapの抗告許可は、期日のその場において、控訴院による書面審理において、及び控訴院の口頭審理においての3回にわたって退けられました。

最も関連性の高い結果を表示しているに過ぎません。検索エンジンは、単純な青字リンクのみを表示することに限定されるものではなく、差別化されたフォーマットで、異なるデータに基づいて検索結果を表示することは、ファーストパーティのサービスを優遇するものではありません。

- b. さらに、Google検索のユーザーは、検索結果に表示される情報やサービスの中から、いつでも自身のクエリに最も関連性の高いものを選択(リンクをクリックすることで)することができます。
79. デジタル市場競争会議はまた、Googleが検索プラットフォームを提供すると同時に「他社と競合する製品やサービス」を提供しているため、Google検索は「利益相反」の状態にあるとしています⁵⁵。デジタル市場競争会議は、Google自身の経済的利益と、マップやその他のサービスを提供するサードパーティの経済的利益が相反するため、Googleは利益相反に直面していると主張しています。
80. Googleが検索サービスの提供において利益相反に直面しているという考えには異論があります。デジタル市場競争会議のこの点に関する主張は純粋に憶測に基づく弊害を述べているのみであると考えます。
- a. 利益相反は一般的に、企業が顧客の最善の利益のために行動する能力を損なう可能性のある動機を有する場合に生じます。しかしながら、検索サービスにはこのような利益相反は存在しません。Google検索は、ユーザーのクエリに対して最も関連性が高い、高品質の結果をユーザーに提供することを最重要視しています。こうすることによってユーザーがGoogle検索を使い続けることを確保でき、Googleはユーザーのクエリに対して広告(彼らのウェブサイトに関連されたもの)を表示したい広告主を誘引することができます。これがGoogle検索ビジネスの収益源です。
 - b. これを念頭に置くと、Googleには、検索結果の品質を低下させるような方法でファーストパーティのサービスを表示し、ユーザーが競争事業者の検索プロバイダに乗り換えることを誘発させるような動機はありません。
 - c. 日本のユーザーがGoogle検索でクエリを入力すると、検索結果に表示されるサービスが自社のものか、サードパーティのものであるかに拘わらず、関連性のみで結果がランク付けされるのはこのためです。60-63項で説明したとおり、Googleのサービスは、検索結果において、本来ふさわしくないような、人為的な優位性を与えられていません。

ユーザーはGoogle検索で容易にサードパーティのマップにアクセスすることができます。

81. デジタル市場競争会議は、検索エンジン提供事業者に対し、ユーザーがサードパーティのマップサービスを「選びやすくなるような方策や容易にアクセスできる方策」を要求することを提案しています。
82. Googleは、常にGoogle検索でユーザーの選択を促進して来ました。実際に、Googleは既に、ユーザーがGoogle検索を介してGoogleのインデックスにあるサードパーティのマップ

⁵⁵ 最終報告、146頁

サービスに容易にアクセスすることを可能にしています。ユーザーは、関連するサードパーティのマップを検索し、リンクをクリックするだけで足りる。したがって、Googleは、サードパーティのマップサービスへのアクセスについて何らかの規定を設けるいかなる規制も必要ないと考えます。

83. Googleは、デジタル市場競争会議が、検索結果の上部にある「枠」に表示されるマップサービスをユーザーが選択できるようにする義務付けを提案されないこととされたと認識しております。サードパーティのマップを検索結果の枠に表示することは、Google検索において技術的及び品質的に解決困難な問題を引き起こすため、Googleはこの展開を歓迎します。Googleは、特に以下について再度申し述べます。
- a. 関連性のあるマップの検索結果を表示することは、いわゆる「自社優遇」の一形態ではありません。これは、ローカルな施設に関する情報を求めるユーザーのクエリに対する回答です。
 - b. サードパーティのマップサービスを枠に表示することは技術的に不可能です。
 - c. GoogleマップとGoogle検索の連携は、複雑な技術的な相互作用に基づいています。Googleは、Googleマップに使用されている基盤技術を把握しているため、マップ上の企業の位置を正確に特定できます。これとは対照的に、回答遅延が長引いたり、不正確な応答が生じたりするなどの深刻な品質問題なしに、他社のマップをGoogleのページと技術的に連携させることはできません。
 - d. これは、日本のユーザー向けの検索結果の質を大幅に低下させ、他国のユーザーと比較して他に類を見ないほど低品質のエクスペリエンスを提供することになる一方、具体的なメリットは全くありません⁵⁶。そのため、多くの当局は、マップのような特化した検索結果は競争促進的であり、消費者に利益をもたらすと認識しています⁵⁷。
84. これまでのデジタル市場競争会議の協議は、主に検索結果表示ページ上の「枠」においてサードパーティのマップを利用可能にする対応案にのみ焦点を当てて行われてきました。ステークホルダーは、ユーザーがサードパーティのマップを「選びやすくなるような方策や容易にアクセスできる方策」として検索プロバイダに要求する代替的な方策について、適切に協議の機会を与えられておらず、何らの情報も提供されていません。したがって、Googleは、このような広範で不明瞭な規制を正当化するには、十分な証拠や協議がないことを懸念しています。このような状況から、Googleはこの対応に強く反対します。

セキュリティ上の重大な懸念

85. Googleが自社サービスではなく他の競合他社のサービスをGoogle検索に組み込むよう強いられた場合、セキュリティ上の重大な懸念も生じます。Googleのページでは、表示する検索結果に不正なコンテンツが含まれていないことを確認するために、クエリの前に厳格な品質チェックを行うことができます。店舗の所在地、営業時間、ビジネスカテゴリなどについて

⁵⁶ 英国の高等法院は、サードパーティのマップを表示することが要求されれば、Googleの検索結果の回答が遅延し、不正確なマップが表示されることなどを含め、Googleの検索結果の「品質に重大な悪影響を及ぼす」と認定しました。*Streetmap v. Google* [2016] EWHC 253 (Ch)、166-171段落をご参照ください。

⁵⁷ 米国連邦取引委員会、台湾公正取引委員会、及びインド競争委員会を含みます。デジタル市場競争会議の中間報告に対するGoogleの意見の脚注14をご参照ください。

ユーザーが最も正確な情報を得られるように、Googleは多大な努力を重ねています。Googleは、詐欺、濫用、スパムからユーザーと企業を保護することを目標としています。しかし、クエリ時にサードパーティの結果をページに組み込むことを強制された場合、そのような手順を実行できなくなるため、ユーザーは有害、不正確、または詐欺的なコンテンツに晒されるおそれがあります。

対応案: アプリのアンチステアリング条項の禁止

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- アプリストアにおけるデベロッパーのユーザーへの情報提供の制限を撤廃する。
- デベロッパーに対し、ユーザーに情報を提供すること、又は異なる購入条件による取引の申出（アウトリンクを介したものを含む。）をすることを無償で認める。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

- デベロッパーは、代替的な支払い方法のオプションにアウトリンクすることが禁じられており、ユーザーはアプリ外でのサービス購入に関する情報やそれを可能にするリンクを提供されていないために、アプリストアの課金システムが他の決済オプションより頻繁に利用されている。

Googleの意見の概要

- **Googleは、デベロッパーに対し、アプリ内で代替的な決済オプションへのリンクを設けることを制限することを禁止する提案に強く反対します。**デベロッパーは既にGoogle Playで配信されるアプリの内外で、あるいはその他Androidで認められている代替的な配信チャネルを通して、ユーザーとやり取りする柔軟性を与えられています。
 - Googleは、現時点で既に、異なる購入条件に関連した情報又は取引の申し出をデベロッパーがユーザーに提供することを無償で認めています。Google Playのポリシーは、デベロッパーがGoogle Playを通じて獲得したユーザーとやり取りし、取引のプロモーションを行い、これらユーザーと契約を締結することを認めています。
 - UCBの実施により、デベロッパーはそのユーザーに代替的な課金システムを提供できることとなります。これには、WebViewを通じて自社アプリ内で自社ウェブサイトを提供されている課金オプションを表示することも含まれます。
 - デベロッパーがGoogle Playのポリシーを遵守したくないと判断した場合、Androidに複数存在するアプリを配信できる他のチャネルを通じて配信することも選択できます。これには、が複数存在します。また、これには、サードパーティのアプリストアやデベロッパーのウェブサイトから直接アプリをユーザーに配信することが含まれます。

- 別の支払いシステムへのアウトリンクを制限することは、合理的であり、比例原則に則ったものです。この制限を撤廃すると、Google Playの効果的で安全な運用が損なわれ、ユーザーに損害を与える可能性があります。
 - この合理的な制限を撤廃することで、デベロッパーはGoogleが課す権利を有するGoogle Playのサービス手数料の支払いを回避できるようになる可能性があります。
 - アウトリンクの制限は、ユーザーの安全の保護と詐欺的行為のリスク防止にも役立ちます。

Googleの意見のさらなる詳細

Google Playは既に、デベロッパーに対し、ユーザーとコミュニケーションをとるための豊富な選択肢と柔軟性を与えています

86. デベロッパーは、Google Play上でアプリを配信する際、アプリの収益化の方法、コンテンツやサービスに関するユーザーへの課金方法、及びユーザーとのコミュニケーション方法について、柔軟性と選択肢を与られています。以前述べたように⁵⁸、Google PlayのPayments Policy(お支払いに関するポリシー)は制限的なものではなく、デベロッパー、ユーザー、プラットフォームの利益のバランスを取るものです。
- a. デベロッパーは、Google Playアプリを通じて取得した連絡先情報を使用するなど、エンドユーザーと自由に連絡を取ることができ、メール、テキストメッセージ、又はその他の、自身のアプリやGoogle Playの掲載情報以外の方法により情報の共有や取引のプロモーションを行うことができます⁵⁹。これにより、デベロッパーは、自身のウェブサイトや他のチャンネルを通じて、コンテンツをより安く、或いは別の条件で購入するプランによってユーザーをターゲティングすることができます。
 - b. デベロッパーは、自身のアプリ内で、そのページが最終的にお支払いに関するポリシーで禁止されている別の支払い方法に誘導するものではない限り、アカウント管理ページ、プライバシーポリシー、ヘルプセンターなどの管理情報に、アウトリンク等を使ってユーザーを案内できます。
 - c. また、消費専用アプリにはさらなる柔軟性が認められています。消費専用のサービスやアイテムについては、デベロッパーは直接リンクを使わない形で購入方法に関する追加情報を提供することを選択できます。例えば次のような文言が使用可能です。
 - i. 「この書籍は弊社ウェブサイトで直接購入できます」
 - ii. 「定期購入をプレミアムにアップグレードするには、弊社ウェブサイトへ移動してください」

⁵⁸ 中間報告に対する意見、99項

⁵⁹ Google Play Consoleヘルプ、[Google Playのお支払いに関するポリシーについて](#)

- iii. 「この映画はアプリでレンタルすることはできませんが、ourwebsite.com でレンタルした映画は全て、アプリですすぐにご覧いただけます」
 - iv. 「もっとライフが必要な場合は、弊社ウェブサイトでご購入ください」
87. この柔軟性に加え、Googleはさらに、UCBパイロットという形で課金方法の選択性に関する変更を行っています。
- a. UCBの実施により、デベロッパーは、現時点で既に、GPBと並行して、日本のユーザーに代替的な課金システムを提供できるようになっています。
 - b. この試験運用では、参加するデベロッパーは、自社の課金システムの実装方法を選択することができます。自社の課金システムをアプリに統合するか(同アプリのコードを変更することになります)、自身のアプリ内に埋め込まれたWebviewで別の支払い方法としてウェブベースの支払い方法を使用することが可能です。埋め込まれたWebviewのリンクをクリックすると、デベロッパーのウェブページと、そのウェブページで提供される(一つ、又は複数の)課金システムにユーザーを誘導します。
88. 最後に、デベロッパーがGoogle Playの方針を好ましくないと判断した場合、Androidにはアプリを配信できる他のチャンネルが複数存在します。また、これは、アプリを収益化し、顧客に課金するための代替オプションを提供しています。これらのチャンネルには、以下が含まれます。
- a. プリインストールされたアプリストアは、ほとんどのOEMが自社デバイスにプリロードしています。SamsungやXiaomiなどを含むデバイスメーカーのほとんどは、独自のアプリストアをデバイスにプリインストールしています。
 - b. その他のアプリストアは、ユーザーがインターネットから自身のAndroidデバイスに容易に、かつ直接インストールすることができます⁶⁰。AmazonやEpicなど、多くのデベロッパーがAndroid向けに独自のアプリストアを提供しています。実際、世界のAndroidユーザーの半数以上が、自身のデバイスに二つ以上のアプリストアをインストールしています。
 - c. サイドローディング、すなわちデベロッパーのウェブサイトから直接アプリをダウンロードすることも可能です。クローズドシステムとは異なり、Androidは、デベロッパーが利用できる多様なアプリ配信チャンネルの一つとしてサイドローディングを認め、サポートしており、これに対し、必要なセーフガードを設けています。

アウトリンクに対してGoogleが課している制限は、必要かつ比例原則に則ったものです

89. 最終報告は、「ユーザーは、(中略)アプリ内の情報のみで購入の判断を行わざるを得ないことになり得る。その結果、ユーザーにとって、いかなる決済・課金サービスを使うかといった選択肢が狭められる(後略)。⁶¹」として、デベロッパーからユーザーへの情報提供を制限することは有害であると述べています。

⁶⁰ Google Playヘルプ、[サードパーティのアプリストアをインストールする](#)

⁶¹ 最終報告、89頁

90. Googleは、これらの主張に同意しかねます。上記で説明したように、Googleは既に、デベロッパーに対して、Google Play上のアプリに関する情報をユーザーに提供する方法を複数提供しています。デベロッパーは、ユーザーに対して、UCBパイロットを通じて代替的な課金システムの選択肢を提供することもできます。
91. アウトリンクの制限を、ユーザーの決済・課金サービスの選択肢の制限と見なすことは誤解を招きます。実際、Google Play上の広範な支払い方法ライブラリにより、ユーザーは支払い方法を自由に選択することができます。例えば、Google Playでは65を超える市場で300を超えるローカル決済方法を提供しています。また、190を超える市場でクレジットカードやデビットカードが利用でき、eWalletのようなローカル決済手段や、現金のようなオフライン決済手段も利用することができます。
92. また、デジタル市場競争会議の主張は、アウトリンクの制限がGoogle Playの効果的な運用を確保し、ユーザーを保護するために合理的かつ比例原則に則ったものである理由を誤解しています。
93. Google Playでは、アプリを有料化するか、アプリ内でデジタルコンテンツの販売を行うことを選択したデベロッパーのみが、サービス手数料を支払うよう求められます。この手数料は、デベロッパーが受け取った代金に応じて算出されます。その結果、Google Playでサービス手数料を課せられる対象となっているデベロッパーは3パーセントに留まります。
- a. あらゆるビジネスと同様に、Google PlayはGoogle Playが提供するサービスに料金を課す権利を有します。このビジネスモデルにより、Googleの成功とデベロッパーの成功は一致することになります。また、以前に説明し、下の113項でさらに説明するように、サービス手数料は、Android及びGoogle Playのエコシステムに対する大規模な投資の原資であり、これによりGoogleは手頃な価格で革新的なユーザーエクスペリエンスを提供し、デベロッパーがユーザーにリーチして持続可能なビジネスを構築することを可能にし、プラットフォームの安全とセキュリティを維持しています。
 - i. サービス手数料は、とりわけAndroid及びGoogle Playのセキュリティ、アプリの配信及びデベロッパーのツールを対象とする大規模な投資の原資となっています⁶²。
 - ii. また、Google Playのサービス手数料は、Amazonアプリストア(30%)、Microsoft Store(30%)、任天堂(30%)、PlayStation(30%)、Samsung Galaxy Store(30%)、Steam(20-30%)及びXBox(15-30%)等の競合アプリストアが定める同種の手数料やその他のデジタルストアの運営者が徴収するコミッションと比較して同水準か、これらよりも低くなっています。
 - b. お支払いに関するポリシーで義務付けられているところにしたがい、対象となる取引でGPBが利用されることが、Googleがサービス手数料を徴収する主な手段となっています。さらに、以下の106項で詳述するように、GPBは、デベロッパーやユーザーに対して、様々な利益と安全・セキュリティ保護を提供しています。

⁶² 中間報告に対する意見の89-94項をご参照ください。またサービス手数料が原資となる大規模な投資については同91項をご参照ください。

94. このように、GPBの利用の義務付けを含め、お支払いに関するポリシーはGoogleのビジネスモデルの根幹をなすものであり、革新的で質の高いプラットフォームの提供を支えるものです。このポリシーは、デベロッパーとユーザーの利益のバランスを取り、Googleがサービスに対して公正に料金を請求することを可能にします。デベロッパーがそのアプリ内で別の支払い方法へのアウトリンクを設けることを制限することは、このポリシーの重要な要素です。
- a. 第一に、外部ページへのアウトリンクを提供すると、ユーザーエクスペリエンスが低下する可能性があります。例えば、購入の流れがGoogleによりシームレスに担保されているGPBの場合とは異なり、ブラウザへのアウトリンクはしばしばユーザーに対する適切な予告なしに行われます。これがユーザーの混乱を招き、最終的にユーザーに取引を完了することを断念させる可能性があります。ユーザーはしばしば、他のアプリが開いたことを理解しておらず、また、元のアプリに戻る方法が分からなくなる場合もあり得ます。
 - b. 次に、この制限はユーザーの安全を守り、詐欺的行為のリスクを防ぎます。デベロッパーがアウトリンクを設けた場合、リンク先のページがGoogle Playが課している基本的なセキュリティ条件を満たしているかを確認する手段がGoogleにはありません。
 - i. アプリがリンクを介して外部の支払いページにユーザーを誘導することを認めれば、悪意のある者が詐欺の可能性のあるサードパーティの支払いオプションにユーザーを誘導することができてしまいます。そうすることで、これらの悪意のある者は、Google Playの安全なエコシステム内にいるというユーザーの認識や混乱を悪用することができます（例えば、アプリ内のリンクから、ユーザーがまだアプリ「内」にいると感じるように設計されたウェブページにつながる可能性があります。）。
 - ii. ユーザーは、自分が誘導されたウェブサイトがGoogleによって安全性が審査されていないことに気付かない可能性があり、その結果、詐欺的な支払いオプションを介した取引の増加につながる可能性があります。これはユーザーの安全を損ないます。
 - iii. アカウント管理ページやヘルプセンターは、決済ページほどの財務上やセキュリティ上のリスクをもたらす可能性が低いことから、Googleはこれらのページへのアウトリンクを認めています。これは、ユーザーが、こういった管理ページで個人情報や財務情報を入力する可能性が低いからです。
 - iv. 決済ページへのアウトリンクを制限しているのは、ユーザーの安全と、安全でセキュリティが保たれ、信頼できるプラットフォームとしてのGoogle Playの評判を守るためです。
 - c. 第三に、アウトリンクに制限がなければ、デベロッパーはGoogleに対するサービス手数料の支払いを回避できる可能性があります。Googleは、ユーザーとデベロッパーの双方に提供するサービスに対して手数料の支払いを受ける権利があります。本来サービス料金を支払うべきデベロッパーが、アウトリンクを介して支払いを回避した場合、当該デベロッパーは対価を支払うことなしにGoogleが提供する全てのツールやサービスの恩恵を受けることができます。

- i. 前述したように、Googleは、サービス手数料を通じてGoogle Playへの継続的な投資を支えており、アウトラックを無制限に許容することは、これを行う能力に支障を来す可能性があります。
 - ii. 決済ページへのリンクを設ける主な理由は、Google Playのサービス手数料の支払いを回避するためであると考えています。このため、デベロッパーがアプリ外の支払い処理にユーザーを誘導することは、サービス手数料の支払いを回避する以外の理由は考えにくいことから、このような動作を認めるためにGoogleのポリシーを改訂するビジネス上の必要はないと考えています。
- 95. アウトラックの制限は、このような観点から検討される必要があります。この制限は、Google Playのビジネスモデル、ひいてはプラットフォーム自体の継続的な実現性を確保するのに役立つ、合理的かつ比例原則に則ったものです。
- 96. しかし、Googleは、デベロッパーがどのような方法で自身のアプリを収益化するかは自由に選択できるべきであり、支払方法についてユーザーとコミュニケーションをとることができるべきであることも認識しています。そのため、お支払いに関するポリシーは、デベロッパーに対し、ユーザーとコミュニケーションをとれるよう、上記のと通りの柔軟性を認めています。
- 97. さらに、Googleは、アプリストアの中での課金の選択肢について現在議論が交わされていることも認識しています。これを踏まえ、GoogleはUCBの試験運用プログラムをローンチしました。
 - a. 上記第87項で議論されているように、UCBは、これに参加するデベロッパーがGPBと並行してユーザーに代替的な課金オプションを提供することを認めており、ユーザーとデベロッパーの双方に選択肢を提供しています。
 - b. デベロッパーは、自社の課金システムを使用して、複数の形の支払い方法及び支払い処理の方法をユーザーに提供することができます。ユーザーはGPBあるいはデベロッパーの課金システムのどちらを使うか自由に決めることができます。
 - c. また、デベロッパーは、自社の課金システムの実装方法を選択することもできます。自社の課金システムをアプリに統合するか(同アプリのコードを変更することになります。)、WebViewに埋め込んだアウトラックを使用して、既にウェブページで提供されている支払いシステムを表示することができます。WebViewに埋め込まれたアウトラックは、ユーザーをデベロッパーのウェブページとそこで提供されている(一つ、又は複数の)課金システムに誘導します。
- 98. これは全て、デベロッパーの利益、安全でセキュリティが保たれた支払い環境を与えられるというユーザーの利益、安全なアプリストアとしてのGoogle Playの信用を維持するGoogle側の必要性、及びプラットフォームへの投資を支えるためにサービス手数料を請求するGoogleの権利のバランスを取ることを意図しています。

99. 最後に、「ユーザーの安全性へのリスクについても、アプリ審査やブリッジページ、問題があった場合の対応等によって担保できる。」というデジタル市場競争会議の見解⁶³にも同意できません。
- a. デベロッパーがアプリに表示しようとするすべてのアウトリンクや支払い方法についてGoogleが審査することは、技術的に実現不可能です。
 - b. 問題が発生したときに対応するのでは、ユーザーをリスクにさらすことになり、Googleが問題について報告を受ける前やGoogleが苦情を調査している間にユーザーが詐欺の被害に遭う可能性があることを意味します。さらに、Google Playのユーザー数やデベロッパー数を考えると、アウトリンクに起因するセキュリティ上の懸念に臨機応変に対応することは不可能です。
 - c. アプリ内のモーダルシートのような「ブリッジページ」が設けたとしてもユーザーへのリスクが避けられるわけではありません。ブリッジページや危険なアウトリンクが報告された後にデベロッパーのアカウントを停止するような事後的な対応では、そもそもユーザーを被害に遭わせないという目的を達成することはできません。

Google Playは引き続き正当なサービス手数料を請求します

100. 上記の理由により、Google Playの利用に対して正当なサービス手数料を課すGoogleの能力を損なう、あるいはGoogle Playのセキュリティや評判を損なう可能性のあるアウトリンクを認めることを義務付けるような措置には反対します。
101. また、最終的にデベロッパーが別の支払いシステムへアウトリンクできるようにすることがGoogleに義務付けられたとしても、Googleは引き続き適用対象となる取引についてサービス手数料を請求することが認められるべきです。前述したように、サービス手数料は、Google PlayとAndroidエコシステムの存続と、これに対するGoogleの継続的な投資を実現しています。

対応案: アプリストアの決済・課金システムの利用強制を禁止し、FRAND義務を課すこと

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- アプリストアの決済・課金システムの利用強制を禁止し、他の課金・決済システムの利用を許可すること
- 他の決済・課金システムの利用を妨げる行為を防止するために、
 - UCBおよび代替の課金システムの状況展開の継続的な注視
 - FRAND義務を課すことが考えられる
- 特に返金請求に関して、Googleがデベロッパーとユーザー間のコミュニケーションをどのように促進しているかを継続的にモニタリングすること

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

⁶³ 最終報告、89頁

- アプリストアの決済・課金システムのみを利用を強制すると、決済・課金サービスの競争を阻害し、その結果イノベーションが減退し、アプリストアの手数料が高くなっている。サービスの手数料が高額すぎる上、少数のデベロッパーに不均衡に賦課されている。

Googleの意見の概要

- 規制は必要ありません。仮に導入されるのであれば、ユーザー選択型決済(UCB)が適切なモデルです。Googleの現在のUCBの試験運用は、デベロッパーが独自の決済・課金システムを提供することを制限されるという懸念に効果的に対処しています。Googleに関しては、この分野での規制は必要ありません。
 - アプリストアの決済・課金システムの利用義務付けを禁止する場合、UCBモデルの導入を許容すべきです。このアプローチは、デベロッパーとユーザーの双方に対し、課金方法の選択肢を提供します。
 - 重要な点として、UCBモデルはユーザーに選択を委ね、ユーザーがGPBを選択することを可能にすることでユーザーとデベロッパーに実質的な利益をもたらします。
 - デベロッパーがGPBに代わる決済・課金システムのみを表示することを認める案は、デベロッパーがユーザーからGPBの恩恵を奪うことを認め、ユーザーをより危険なリスクにさらしかねません。こういったリスクには、ユーザーの個人情報やセンシティブな財務データの安全性のリスクや、詐欺的行為に対する脆弱性の悪化が含まれます。
- **Google Play Billing(GPB)**の利用を求めることで競争は減退しません。GPBは、デベロッパーに、そのアプリやアプリ内コンテンツに対する支払いを受け、返金及び顧客の苦情を管理するための、効率的、安全で信頼性の高い手段をデベロッパーに提供するものです。
 - Googleは、決済・課金サービスの競争を減退させるインセンティブはありません。GPBは支払い処理業者ではないため、Googleは、Google Playを通じた支払いを処理するために多くのサードパーティと契約しています。従って、決済処理市場の競争が活発であり続けることは、Googleにとっても有益であります。
 - 上述のとおり、GPBを利用することを希望しないデベロッパーは、Androidで利用可能な他の複数のチャンネルを通じてアプリを配信したり、アプリ内コンテンツを販売したりすることができます。
- サービス手数料は、アプリのライフサイクル全体を通してGoogleが提供するサービスの価値を反映しています。単なる決済処理の手数料ではありません。
 - Googleのパーセンテージに基づくサービス手数料は公平であり、あらゆる規模の異なるビジネスモデル(広告ベース、フリーミアム等)を有するデベロッパーが、Google Playが提供するサービスにアクセスすることを可能にしており、アプリ開発における競争、イノベーション及び新規参入を促進しています。

- サービス手数料水準が上昇したことは一度もありません。むしろ、Google Playのサービス手数料は、(主にAppleのアプリストアからの競争圧力を受けたことにより)アプリストアのローンチ時と比較して値下げされています。
- 最終報告には、アプリストアに課されるFRANDの具体的な内容としてどういったものが規定されるかを記載されていません。ただし、Google Playは、デベロッパーのGoogle Playへのアクセスに対して既にFRAND条件を適用しています。

Googleの意見のさらなる詳細

UCBは、デジタル市場競争会議の懸念を解決するモデルです

102. デジタル市場競争会議のGoogle Playの決済・課金システムであるGPBがデベロッパーに有用であるとの認識は歓迎いたします⁶⁴。これはユーザーにとっても非常に有益です。Googleは、ユーザーが希望する決済手段を利用してGoogle Playのデジタル・コンテンツの支払いを行う安全でセキュリティが高く、便利な方法をユーザーに提供できるようにGPBを設計しました。GPBは、ユーザーから高い信頼を得ることによって⁶⁵、デベロッパーのアウトプット及びリターンを最大化します。
103. Googleは、Googleの現在の決済ポリシーは公正であり、ユーザーやデベロッパーの利益にかなうものであるとの見解を堅持していますが、アプリストア内における決済システムの選択について継続的に議論がなされていることも認識しております。これに関連して、Googleは日本を含むいくつかの法域においてUCBの試験運用を開始しました。上記の87項で説明したように、参加するデベロッパーは、GPBと並行して自社が選択した代替的な決済・課金システムを提供することができます。ユーザーは、二つの決済手段から選択して支払いをすることができます。ユーザーは十分な情報を得た上で決定できるように、各決済サービスの選択肢には利用可能な支払い方法が表示されます。
104. したがってUCBは、デベロッパーが独自の決済・課金システムを提供することを制限されているという最終報告で提起された懸念に対処するものです⁶⁶。UCBの試験運用プログラムは、デベロッパーに対し、自身が希望する代替的な決済・課金システムを提供することを認める高い柔軟性を備え、代替的な決済・課金システムについてアプリ内外でユーザーに知らせることを認めており、デジタル市場競争会議の懸念に直接対処しています。
 - a. ゲームのデベロッパーについては現在はまだ参加が認められていませんが、この試験運用プログラムの成果の分析に当たり、Googleは引き続きデベロッパーのフィードバックに耳を傾け、これらデベロッパーと協力して行く予定です。
 - b. 124項で説明したように、デベロッパーがそのアプリ内で、独自の決済・課金システムと並行してGPBを実装するための追加コストは最小限に抑えられています。さらに、

⁶⁴ 最終報告、63-64頁

⁶⁵ デジタルサービスの決済について、すべてのデベロッパーが、消費者を適切に保護しているとは限りません。GPBは、安全な代替の決済システムを提供しています。米国連邦取引委員会のMatch Group Inc.に対する調査をご参照下さい：<https://www.nytimes.com/2019/09/25/us/match-com-lawsuit-ftc.html>

⁶⁶ 最終報告、64-65頁

ユーザーが代替的な決済・課金システムを通じて購入することを選択した場合、Google Playのサービス手数料はGoogle Playが当該状況で提供する価値を反映して4%減額されます。

- i. すなわち、代替的な決済・課金システムが利用された場合でも、デベロッパーは、Android及びGoogle Playが提供する価値と、アプリの配信及び発見、商取引プラットフォーム、デベロッパーツール、アナリティクス、トレーニングといったGoogleが提供するあらゆるデベロッパーサービスの価値を享受することができます。

ファーストパーティの決済・課金システムの利用義務付けを禁止する対応案において、UCBは許容されるべきです

105. 日本においてUCBの運用を開始したことを考慮すると、Googleに関しては、この分野の規制は正当化されるものではなく、また必要なものでもないと考えます。しかし、デジタル市場競争会議がこの方向での規制を進めるのであれば、決済の選択性を義務付ける規律において、Googleに、GPBをユーザーの選択肢として常に含めることを求めることが認められることが極めて重要です。Googleは、デベロッパーとユーザーの双方に決済の選択性を提供するこのアプローチが、今後のエコシステムのために最善の方法であると考えております。重要なのは、このアプローチがユーザーの手に最終的な選択を委ねるものであるという点です。
106. ユーザーが希望すればGPBを利用できる選択肢を維持することが重要です。GPBは、ユーザーとデベロッパーに多くの利益をもたらします。
 - a. ユーザーがGoogle Playを選択する場合、その理由はユーザーが安全なエクスペリエンスの提供をGoogleに期待しているからであり、これにはユーザーのデータ及び財務情報を保護するアプリ内購入システムが含まれます。だからこそ、GoogleはGPBをプライバシーと安全性の面で最高水準に構築し、ユーザーがアプリ内購入を行う際に、自分のセンシティブな支払いデータがリスクに晒されないことを確信できるようにしているのです。
 - b. GPBはまた、無料のお試し期間や初回購入特典が終了することのリマインド通知、サブスクリプションセンターでの注文管理、定期購入の管理や解約オプション、その他のカスタマーサポートや購入管理(ペアレンタル コントロール等)、その他ユーザーに便利な機能(予算管理等)などの様々な利益をユーザーに提供します。
 - c. GPBは、デベロッパーに、そのアプリ及びアプリ内コンテンツに対する支払いを受け、返金及び顧客の苦情を管理するための、効率的、安全で信頼性の高いプロセスを提供するものです。実際に最終報告でも、返金の管理をサポートしたり⁶⁷、独自の課金システムを構築する能力のない小規模なデベロッパーをサポートしたりすることで、GPBがデベロッパーに利益をもたらしていることが認められています⁶⁸。
 - d. 代替的な決済・課金システムは、GPBと同様の保護や、支払いに関するオプションや機能(例えば、ペアレンタル コントロール、ファミリー用お支払い方法、定期購入の管

⁶⁷ 最終報告、63-64頁

⁶⁸ 最終報告、65頁

理、Google Playギフトカード、及びGoogle Play Pointsなど)を提供していない場合があります。

107. Googleは、デベロッパーが代替的な決済・課金システムのみを表示することを認める代替案は、ユーザーに選択の機会が与えられないまま、デベロッパーがユーザーからGPBの恩恵を奪うことを認めることになると考えます。個々のデベロッパーは、ユーザー又はGoogle Playエコシステム全体の利益のために行動するというGoogleと同じインセンティブを必ずしも持つとは限りません。そのため、DMAを遵守するためにEEAで実施している決済のアプローチは、ユーザーに選択肢を与えないまま、ユーザーに高いリスク、例えば、ユーザーの個人情報やセンシティブな財務データの安全性のリスクや、詐欺的行為に対する脆弱性の悪化などをもたらす可能性があると言えるかもしれません。
108. UCBの試験運用プログラムは、提供される国の数という点でも、日本でプログラムに登録したデベロッパーの数という点でも発展しています。Googleは、UCBの運用をユーザーとデベロッパーにとって効果的で安全なものにする方法を引き続き模索し続けます。

GPBの利用義務付けは、競争を制限するものではありません

109. 最終報告の指摘とは逆に⁶⁹、GPBの利用の義務付けを含め、お支払いに関するポリシーは、競争にもユーザーにも弊害を及ぼしていません。

お支払いに関するポリシーは、決済・課金サービス間の競争を阻害していません

110. Google Play上で配信されるアプリ内でのデジタル商品やサービスの購入は、全アプリ内取引のごくわずかな部分しか占めておらず、オンライン上の決済取引に全体に対してみればさらに小さな割合しか占めていません。Googleは、決済を処理するために多くのサードパーティと契約しています。従って、Googleには、決済・課金サービスの競争を減退させるインセンティブはありません。

お支払いに関するポリシーは、ユーザーから支払い方法の選択肢を奪っていません

111. Google Playは、主要な決済方法(ギフトカード、デビットカード及びクレジットカード、キャリア決済等)を全てサポートしており、新たな決済方法を追加するべきかどうかを定期的に再検討しています。さらに、UCBは、デベロッパーがGPBと並行して代替的な決済・課金システムを提示することを可能にし、ユーザーがそれを選択することを可能にします。

Google Playのサービス手数料は、競争力のある価格から乖離していません

112. Google Playのサービス手数料をもってGoogleは、Google Play及びAndroidのエコシステムへの投資を維持することができます。サービス手数料はAndroidとGoogle Playが提供する価値を反映するものであり、Googleが事業として利益を上げる手段です。重要な点として、サービス手数料は、単に決済を処理するための手数料ではなく、幾つかの要素を反映しています。これらには、(i)Google Playがデベロッパー及び消費者に提供する価値、並びに(ii)デベロッパー及びユーザーがAndroid及びその他のOSで選択することができる他の多くの流通チャンネル(他のアプリストアを含みます。)との競争が含まれます。

⁶⁹ 最終報告、78頁

113. サービス手数料を源泉とする主要な投資分野には以下が含まれます。
- a. **Android及び新規のAndroidのプラットフォーム** :例えば、Googleは、デベロッパーが新たな方法でユーザーに対するリーチを拡大できるように、AutoやTV等新しいフォーム ファクタ用にプラットフォームを構築しています。
 - b. **アプリ開発とデベロッパーへのサポート** :GoogleはAndroidとGoogle Playを通して、アプリ開発ツール、分析や試験ツール、及び品質管理ツールを提供しています。Googleが提供するツールとトレーニングは、デベロッパーが実験を行い、ベータテストを実施し、ストアの掲載情報を最適化し、パフォーマンスを分析することに役立ちます。
 - c. **アプリのホスティングと配信** :デベロッパーは、30億人以上のAndroidユーザーに瞬時にリーチし、デバイス及び機能性に応じて最適化された状態で配信を行い、継続的にアップデートを提供することができます。Google Playは、デベロッパーが、価格面及び配信を含め、全世界でそのアプリを管理できるように支援しています。また、ユーザーに対しても、アプリのダウンロード後にも、アプリのアップデートの継続、マルウェアの検知、Googleのカスタマーサポートへのアクセスといった継続的なサービスを提供しています。
 - d. **アプリの発見** :Google Playは、190以上の国において、アプリ及びゲームの世界最大のセクションを提供しています。Googleは、ユーザーがアプリを検索及び発見し、評価やレビュー、おすすめ、ロイヤリティプログラムにアクセスするための重要なチャンネルを提供しています。
 - e. **セキュリティ** :Googleは、Google Play上で提供されたアプリが、安全性とプライバシーに関するポリシーを遵守していることを確保するために、これらのアプリを審査しており、一日当たり1,000億以上のアプリをスキャンするGoogle Play Protect(GPP)を開発しました。
 - f. **コンプライアンス** :Google Playは、デベロッパーが安全にアプリを世界中に配布できるよう、様々なコンプライアンス要件を管理しています。
 - g. **課金システム** :有料のアプリやアプリ内購入があるアプリについては、デベロッパーはコンプライアンスの管理、法令に基づく税金の納付及びデベロッパーへの払い出しを含め、Google及びその関連会社に支払いプロセスの最初から最後まで対応してもらうことができます。
114. 最終報告は、Google Playは一度ダウンロードされたアプリに対しては意味のある付加価値を与えていないという趣旨のデベロッパーのフィードバックを引用しています⁷⁰が、これは誤りです。Google Playへの投資は、サービス手数料によって支えられており、何百人ものユーザーがアプリを簡単に発見できるプラットフォームをデベロッパーに提供するだけでなく、デベロッパーが長期的にアプリを効果的に収益化及び管理し、持続可能なビジネスを構築できるよう支援します。たとえば、デベロッパーは、引き続き、アプリ開発及びサポートサービス、

⁷⁰ 最終報告の66-67頁は、「一度ダウンロードした後に、そのダウンロードしたアプリの中で実行される行為については、ストアの貢献度は低いのではないか」と指摘しています。

コンプライアンス要件に関する支援、アナリティクス及び試験用ツール、品質管理ツール、配信及び再エンゲージメント サービス等に引き続きアクセスすることができます。Googleはまた、デベロッパーが簡単に重要なアップデートを実行し、アプリを維持できるようにすることで、ユーザーを確実に維持できるようにしています。

- a. デベロッパーは、アカウントを設定するとすぐにこれらのツールやサービスにアクセスすることができます。これらは、デベロッパーのビジネスが成長する過程(例えば、小さなスタートアップから大規模で繁栄するビジネスになるまで)においても、引き続き利用可能です。
 - b. デベロッパーは、Google Playを利用することに継続的な価値を見いだせない場合、他のアプリストアや自社のウェブサイトを通じて直接アプリを配信するなど、Androidやその他のプラットフォームで利用可能な様々な配信チャネルを通じて自由にアプリを配信することができます(この点については、上記の88項でさらに概説しております。)
115. さらに、サービス手数料の水準が上昇したことは一度もありません。実際には、Google Playのサービス手数料は、アプリストアのローンチ時に比べて、主にAppleのアプリストアからの競争圧力を受けて下がっています。
116. 結局のところ、アプリストアのビジネスモデルに対する苦情の背景にある主たる動機は、Googleが提供する価値に対してGoogle Playのサービス手数料を回避するためであるようにGoogleには見受けられます。さらに、上記の93項で述べたとおり、Google Playのサービス手数料は、Amazonアプリストア(30%)、Microsoft Store(30%)、任天堂(30%)、PlayStation(30%)、Samsung Galaxy Store(30%)、Steam(20-30%)及びXBox(15-30%)等の競合アプリストアが定める同種の手数料やその他のデジタルストアの運営者が徴収するコミッションと比較すると同水準又はこれらよりも低いものです。最終報告は、「ビジネス感覚として」サービス手数料を10%より高く設定すべきではないと示唆しています⁷¹。しかし、デジタル市場競争会議は、サービス手数料がこの水準に設定されるべき理由や、Google Playが上に挙げた競合サービスよりも低いサービス手数料を請求すべき理由について、客観的又は経済的な根拠を示しておりません。

お支払いに関するポリシーは、手数料をデベロッパーに偏って負担させることでデベロッパーのイノベーションに対する投資を阻害してはなりません⁷²

117. 最終報告は、サービス手数料を支払うデベロッパーが少数であるにもかかわらず、サービス手数料が、Google Playがすべてのデベロッパーに提供する価値を反映していると主張するのは一貫していないと指摘しています。最終報告はまた、大多数のデベロッパーがサービス手数料の支払いを求められず、又はサービス手数料の減額を受ける資格がある場合に、一部のデベロッパーがサービス手数料を支払うことが公平であるかどうかについても疑問を呈しています⁷³。

⁷¹ 最終報告、66頁

⁷² 最終報告、65頁

⁷³ 最終報告、78-79頁

118. パーセンテージによって算定されるGoogleのサービス手数料は公平であり、あらゆる規模の異なるビジネスモデル(広告ベース、フリーミアム等)を有するデベロッパーが、Google Playが提供するサービスにアクセスすることを可能にしており、アプリ開発における競争、イノベーション及び新規参入を促進しています。サービス手数料が適用されるデベロッパーは、プラットフォームの維持及びGoogle Playのサービスに対して、相応の貢献をする形でサービス手数料を負担しています。
- a. これは、小規模のデベロッパーが、規模が大きく、確立されたデベロッパーよりも相対的に高い金額の手数料の負担を強いられて不利にならないようにするものです。これは、アプリデベロッパーの金銭的リスクと初期費用を軽減することで参入障壁を下げ、効果的にデベロッパーがユーザーにとって革新的でより優れたアプリの開発に集中できるようにしています。
 - b. Google Playが消費者から対価を受けるデベロッパーのみから対価を受けることにより、Googleの成功とデベロッパーの成功は一致することになります。これにより、Google Play上で多くのアプリの無料配信が可能となっています。これによって、最終的には多くの消費者に利益がもたらされ、消費者が惹き付けられることとなります。
 - c. これに対して、他の手数料モデルは、特定のデベロッパーに大きく不利になり、現行モデルの下で提供される多くの利益をそれらの者から奪う結果となる可能性があります。たとえば、すべてのデベロッパーに一定額の手数料率を適用すれば、無料又は安価なアプリを提供するデベロッパーに対し大きな悪影響を及ぼします。また同様に、Googleがホスティング手数料や、Google Play上で提供する各サービスに対する利用手数料を定めれば、ユーザーを獲得しようと苦戦しているデベロッパーに対して不均衡に悪影響を及ぼし、新規参入を阻み、実効性のある競争を阻害することになります。また、そのような手数料の枠組みを設定すれば、デベロッパーが無料でアプリを配信することを躊躇させかねません。

Google Playへのデベロッパーのアクセスは、既にFRAND条件を充足しています

119. 最終報告は、利用事業者へのアプリストアの利用条件についてFRAND義務を課すことを提案しています⁷⁴。最終報告は、(諸外国の事情を引用しつつ)アプリストア事業者が他の決済・課金システムの利用を事実上困難にすることによって代替的な決済・課金システムに関する規律を迂回する可能性があるというデジタル市場競争会議の懸念にこの義務で対応できる可能性を示唆しています⁷⁵。
120. 最終報告は、提案されているFRAND義務がどういった内容のものであるかを明記していません。
- a. しかし、デジタル市場競争会議は、ここで議論されているFRAND義務はアプリストアが(例えばアプリの分野に応じて)異なるデベロッパーに異なる条件を提供すること、又は特定のデベロッパーとパートナーシップを築くことを禁じるものではないと別途認めています。

⁷⁴ 最終報告、83頁

⁷⁵ 最終報告、83頁

- b. 例として、FRAND義務に関する欧州の判例法では、「非差別的」とは、アプリストアが「同様の状況にある」サードパーティ アプリ開発者を恣意的に異なる方法で扱ってはならないことを意味しています⁷⁶。これは、差別化された取り扱いに客観的な理由がある場合、アプリストアはサードパーティ アプリ開発者に異なる条件を適用することが認められることを意味しています。例えば、不適切なコンテンツやマルウェアを含むアプリは、不適切なコンテンツやマルウェアを含まないアプリとは異なる状況にあるため、アプリストアはこうしたアプリへのアクセスを与えることを拒否することが許されます。また、アプリストアは異なる状況にあるアプリ開発者に対して異なる手数料を請求することもできます⁷⁷。
- c. DMAも、FRAND義務としてこういったことを要求するかについての指針を提供していません。例えば、前文では以下の内容が明記されています。
 - i. FRANDは、アプリストア事業者に対し、アプリ開発者にアプリストアへの「アクセス権」を付与する義務を課していません。すなわち、Googleは、Googleポリシーに違反している可能性のある特定の開発者に対してアクセスの提供を適法に拒否することができます。このことは、Google Playがユーザーを保護するために極めて重要です。
 - ii. 公正性は、アクセス条件が利用事業者に課される権利と義務の不均衡をもたらすか否かという観点で評価されます。すなわち、提供されるサービスに不相应な程度の利益を事業者に与えるものか、又は同様若しくは類似のサービスを事業者として提供する開発者に競争上の不利益をもたらすか、という点です。

121. Googleは、Google Playのアクセス条件はFRAND条件を満たしていると考えます。関連するポイントは以下のとおりです。

- a. Google Playのポリシーは、Googleのアプリを含むすべてのアプリに対して公平に適用されます。
- b. Google Playは、ユーザー及び開発者のための安全な環境を構築するために、一貫した公正なアプリ審査プロセスを運用しています。Google Playを通してアプリを配信することを望む開発者は、Google Playポリシー（すなわち、Google Play 開発者販売 / 配布契約（DDA）及び開発者 プログラム ポリシー（DPP））を遵守することに同意します。
- c. DDA及びDPPは、ユーザーが求めている、違法な、又は有害な可能性のあるコンテンツからエンドユーザーを保護し、同時に開発者を、自身の製品の違法又は

⁷⁶ 例えば、*Unwired Planet対 Huawei* 事件（2020年）UKSC 37の2020年8月26日判決、106段落、及び欧州委員会コミュニケーション、「標準必須特許への EU のアプローチの提示（Setting out the EU approach to Standard Essential Patents）」（2017年11月11日）、（「FRANDの非差別的（*non-discriminatory*（ND））義務は、『同様の状況にある』実施者の間で差別を行うことを禁止している。（*The non-discrimination element of FRAND indicates that rightholders cannot discriminate between implementers that are 'similarly situated'*）」）

⁷⁷ 1983年11月9日判決、*Michelin*、C-322/81、EU:C:1983:313、第90段落。

不正な利用(例えば、海賊版アプリ、及び音声や動画の悪用など)から保護しています。

- d. Google Playのアプリ審査基準は、明確で、利用事業者が理解しやすいように設計されています。DPPはウェブサイトで一般に公開され、(『法律用語』ではなく)平易な言葉で記載され、Googleのヘルプページにタイルベースの形式で掲載されています。

122. Google Playのアクセス条件がFRANDに該当するか否かを評価する際、クローズドなプラットフォームとは異なり、Googleは既にAndroidにサードパーティ アプリストア(例えば、SamsungのGalaxyアプリストアやAmazonのアプリストアなど)を受け入れていることに留意することが重要です。以前も申し上げましたように⁷⁸、Androidは、デベロッパーが利用できる多様なアプリ配信チャンネルを認め、サポートしています。これについては、88項で詳述しています。
123. そのため、アプリデベロッパーは、Androidユーザーに自社アプリを配信するためにGoogle Playに代わる多数の選択肢を有しています。したがって、アプリデベロッパーがGoogle Playを通じてアプリを配信することを選択した場合、それは当該アプリデベロッパーが高く評価するサービスをGoogle Playが提供しているからであり、他に選択肢がないからではありません。このことは、Google Playへのアクセス条件を検討する際に、常に重視されるべき点です。

代替的な決済・課金システムへのアクセスに対するFRAND義務の適用案

124. Googleは、代替的な決済・課金システムが現在利用可能になっているデベロッパーがそれらのシステムを利用することを妨害していません。このような懸念に対処するためにFRAND義務を適用する案について考慮する際は、以下の点にご留意いただきたいと思います。
 - a. 2022年11月、GoogleはUCBの試験運用を拡大しました。ゲーム以外のアプリのデベロッパーは誰でもこれに参加することができるようになり、35ヶ国以上のユーザーに対してGPBと併行して代替的な決済システムを提供することができるようになりました。Googleは、暫定UXガイドラインなどを含め、プログラムの参加資格及びその他の要件について詳細を公開しています⁷⁹。
 - b. ゲームアプリのデベロッパーは現在は参加できるようになっていませんが、この試験運用の成果の分析に当たり、Googleは引き続きデベロッパーのフィードバックに耳を傾け、これらデベロッパーと協力して行く予定です。
 - c. 最終報告で挙げられた懸念とは反対に、UCBの下で、代替的な決済・課金システムと共にGPBを提供することは、デベロッパーのコストを不当に増加させることにはならないと考えています。これは特に、以下の理由によります。
 - i. デベロッパーがそのアプリでGPBを実装するための追加コストは僅かです。

⁷⁸ 中間報告に対する意見、79-80項

⁷⁹ Developers、[ユーザー選択型決済の試験運用に関する暫定UXガイドライン](#)をご参照ください。

- ii. ユーザーが代替的な決済・課金システムを通じて購入することを選択した場合、Google Playのサービス手数料はGoogle Playが当該状況で提供する価値を反映して4%減額されます。Googleは、デベロッパーがサードパーティの決済システムを利用する意欲を削ぐために手数料を調整したのではありません。
 - iii. UCBの試験運用は、Googleがエコシステムに投資する能力を維持すると同時に、ユーザーに選択肢を提供する方法を模索する一助となるよう設計されました。これは、特定の決済システムに『有利になる』よう設計されたものではありません。
125. アプリストアの決済システムの利用義務付けを禁止する案の特定の要求事項にかかわらず、Google Playは引き続き関連する取引に対するサービス手数料を徴収します。あらゆるビジネスと同様に、Google PlayはGoogle Playが提供するサービス及び価値に料金を課しており、また課す権利を有します。上記 118項でも述べたように、このサービス手数料モデルは公正で比例原則に則ったものです。
126. 決済の選択性の導入案を検討しているその他の法域の規制当局も、サードパーティの決済システムが利用された場合、Googleはサービス手数料を適用することができないとの判断は示していません⁸⁰。

Googleは、Google Play上で簡単に返金処理ができるようにしています

127. 最終報告は、デベロッパーがユーザーと直接連絡を取ることが困難であり、特に返金処理を行う際に困難が生じていると示唆しています。具体的には、デジタル市場競争会議は、デベロッパーがユーザーの決済情報を把握していないため、返金処理を行うことが容易でないことを指摘しています。このような状況において、デジタル市場競争会議は、アプリストアがデベロッパーとユーザー間のコミュニケーションを円滑にしているかどうかについてモニタリングを継続する必要があると提案しています。Googleは、そのような対応の必要性は存在しないと考えております。
128. デベロッパーがGPBで行われた取引について返金を行うために、ユーザーの決済情報は必要ありません。必要なのは、ユーザーの注文ID又はメールアドレスのみです。デベロッパーは、自身が管理するゲーム内IDやアプリ内ID(例えば、ユーザーがゲーム又はアプリで使用しているアカウント又はプロフィール)を使用してこの情報を特定することが可能であり、あるいはユーザーに問い合わせることでこれを知ることができます。デベロッパーはこの情報を取得した後、Google Playの注文管理サービス又はGoogle PlayデベロッパーAPIを使用して返金を行うことができます。Google Playでは、デベロッパーが返金を行うためのサポートと明確な手順を、Google Playのヘルプページで公開しています⁸¹。以上のことから、Googleは、デジタル市場競争会議の懸念の根拠となるような問題やさらなるモニタリングを必要とするような問題はないと考えています。

対応案: OSやブラウザの主要な変更の事前開示

⁸⁰ オランダ消費者・市場庁、[Market study into mobile app stores\(モバイルアプリストアの市場調査\)](#)、英国競争・市場庁、最終報告書、[Mobile ecosystems market study\(モバイルエコシステムに関する市場調査\)](#)

⁸¹ Play Consoleヘルプ、[アプリの注文の管理、払い戻しの手続](#)、Google PlayデベロッパーAPI、[Method: orders.refund](#)

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- OSやブラウザの仕様変更の事前開示について規制の大枠は法律で定めつつ、実施を自主的な取組に委ねる「共同規制」の枠組みを採用する。
- OSやブラウザの提供事業者は、開示による弊害が生じない限度において、主要な変更についてサードパーティに合理的な期間の事前開示を行う。
 - 以下の場合、事前開示義務は免除される:
 - アップデートが極めて軽微なものである場合
 - アップデートが法令等により義務付けられており、かつ、速やかに実施する必要があると認められる場合
 - アップデートが、緊急の対応が必要となる、又は事前の開示が「支障」をきたすセキュリティリスクへの対応である場合
 - 適切な事前開示の期限を決定する際には、ステークホルダーと協議し、適切な調整を行うことが望ましい。
- OSやブラウザの提供事業者が開示義務を遵守しない場合、勧告や命令を行う。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

- Androidに関しては、サードパーティのデベロッパーはOSのアップデートに対応する十分な時間や情報を有していない。
- Chromeに関しては、トラッキングのルール変更により、サードパーティがユーザーをトラッキングして広告をパーソナライズする能力が制限される。

Googleの意見の概要

- **規制の必要性はありません。** - プロダクトの主要な変更(メジャーアップデート)について、Googleは既に十分な事前開示を提供しています。ChromeやAndroidに関しては、Googleは、十分な余裕をもって、変更を理解し対応するための情報を事前にサードパーティに提供しています。
- 必要な事前開示の期限を決定する際に、サードパーティと協議することは不可能です。利害が異なる多くのステークホルダーがいるため、事前開示の期限について調整し合意することは不可能です。
- 特定のサードパーティに対してのみ調整を行うのは不公平です。一部のサードパーティには事前開示の期限の調整を行い、他のサードパーティには調整を行わないことは、競争を歪め、当事者が平等なプレイングフィールドで競争することを妨げます。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは、ChromeとAndroidのメジャーアップデートについては、すでに十分な事前開示を行っています

129. 最終報告では、OS及びブラウザの提供事業者に対し、弊害が生じない範囲で、かつ、いくつかの限定的な適用除外を条件として、プロダクトの主要な変更の事前開示を義務付ける「共同規制」を導入することが提案されています。

130. Googleは、この分野において規制は必要ないと考えます。Googleはすでに、プロダクトの主要な変更に関する情報をタイムリーに提供しています。実際、そうすることで、Googleのプロダクトを使用する企業がその変更を理解し、これに備え、Googleのプロダクトを最大限に活用できるため、Googleにはそのような情報提供を行うインセンティブがあります。その結果、Googleのプロダクトの品質が向上し、ユーザーを惹きつけ、維持することができます。

Chromeのアップデート及び変更

131. Chromeに関してGoogleは、ウェブサイト運営者がその事業上の実務に重大な変更を加える必要を生じさせるような変更については、すべて公表することを目標としています。Googleは、Chromeの重要な変更に関してウェブサイト運営者に連絡するための複数のチャンネルを有しています。例えば、従来及び将来のマイルストーン(Chromeのメジャーバージョン)のリリースは、Chrome Platform Status Roadmap⁸²に記録されており、Chromeのマイナーアップデートとメジャーアップデートの両方のリリースについての最新情報を提供するためにChromeリリースブログ⁸³が運営されています。また、Chromium Blog⁸⁴では、Chromeブラウザを支えるオープンソースプロジェクトに関する、今後のChromeのリリースで予定されている変更点などを含む最新情報や進展情報を紹介しています。上記のリソースはすべて一般に公開されており、ウェブサイトの所有者、デベロッパー、ユーザーに等しくアクセス可能とされています。
132. 最終報告は、Privacy Sandboxの取組の下で行われるChromeの将来の変更に関して懸念を示しています。しかし、これらの提案は業界との緊密な協議のもとで策定されています(実際、これらは、Chromeの競合製品であるSafariやFirefoxが既の実施している業界トレンドに沿ったものです)。Googleは、何らかのソリューションが導入される前に実質的な通知と情報を提供する予定です。例えば、Android向けPrivacy Sandboxの開発では、Googleは多大なリソースを投じ、業界やデベロッパーと緊密に連携し、デベロッパーがデベロッパー向けプレビューを試し、統合の設計を開始し、フィードバックを送ることができるようにしています。したがって、Privacy Sandboxの取組は、Chromeの変更に関する事前開示の要件を導入することの根拠とされるべきではありません。実際のところ、Chromeには適用されるがFirefoxやSafariのような競合製品には適用されないような対応は、競争を歪めることとなります。
133. 重要なことは、Google自身もPrivacy Sandboxの取組の下で導入される変更の適用対象となるということです。そのため、Googleが「ルール設定者の立場を利用して、自身はルール変更の影響を受けることなく」ルールを変更できるというデジタル市場競争会議の懸念は正確ではありません。
- a. この点に関して、Googleは、「Google独自の広告製品及びサービスに有利になるようにライバルを差別することによって競争を歪めることがないようにPrivacy Sandbox提案を設計、開発、実施する」という、英国CMAに対して行ったコミットメント(これは、グローバルに適用されます。)に拘束されています⁸⁵。

⁸² Google Chrome、[Chrome Platform Status Roadmap](#)(英文)

⁸³ Google Chrome、[Chrome Releases Blog](#)(英文)

⁸⁴ Chromium、[Chromium Blog](#)(英文)

⁸⁵ [CMAケース50972 - Privacy Sandbox、Googleのコミットメント・オファー\(最終コミットメント\)](#)の第30項をご参照ください。

Androidのアップデート及び変更

134. 同様に、Googleは、Android OSのアップデートやプロダクトの変更について、サードパーティのデベロッパーに十分な事前開示を行っており、そのような変更に関連してデベロッパーとコミュニケーションをとるための複数のチャンネルを有しています⁸⁶。Androidのアップデートが一般に公開される前に、Googleはデベロッパープレビュープログラムを運営し、ベータ版品質のリリースを提供することで、デベロッパーに事前予告を提供しています⁸⁷。新しいアップデートが利用可能になった際には、以下の一般にアクセス可能なチャンネルを通じてデベロッパーに通知します。
- a. リリースノート⁸⁸
 - b. Androidデベロッパーブログ⁸⁹
 - c. Androidデベロッパー コミュニティ ウェブサイト⁹⁰
135. Googleは、サードパーティのデベロッパーが数か月かけてテストし、新機能をアプリに組み込んでから初めてAndroid OSのアップデートを公にリリースしており、全てのデベロッパーにプロダクト変更が予定されていることについて十分に予告しています。
136. Google は、これらのプロダクトの作成者として、それらがどのように機能するか、及び実施される可能性のある変更について最もよく理解しており、事前予告の方法とタイミングを決定する上で最適な立場にあると考えています。単なる個別のウェブサイト運営者やデベロッパーとは異なり、Googleがユーザーとウェブエコシステム全体の両方の利益のために行動するインセンティブを有していることを考慮すると、とりわけそうであるといえます。

さらに規制を拡大することは必要とされていません

137. Googleの既存の取組では、プロダクトの主要な変更について、サードパーティに合理的な事前開示を提供しています。
138. 規制の介入は、たとえ自主的な実施を認める介入であっても、リスクがないわけではありません。最終報告が、共同規制が実際にどのように適用されるかを明確に示していない状況においては、特にそうであるといえます。
139. Googleの現在の実務は、消費者や企業ユーザーにとってメリットがあり、効果的かつ効率的なプロダクトの運用を可能にしています。
- a. 消費者にとってのメリットは、現行のシステムにより、Googleが革新的な変更を迅速に展開すること及びより頻繁にアップデートを提供することができる点です。これは、

⁸⁶ 中間報告に対する意見、130項

⁸⁷ Androidのベータプログラムは一般に公開されています。該当するデバイスを持っていれば誰でもAndroidのベータ版をインストールすることができます。詳細については、Google、[Androidの次期リリースの改善にご協力ください](#)。をご参照ください。

⁸⁸ Android、[リリースノート](#)

⁸⁹ Android、[Androidデベロッパーブログ](#)

⁹⁰ Android、[Androidデベロッパー コミュニティ ウェブサイト](#)

重要で有益なアップデートが規制上のハードルによって遅れることがないことにより
ます。

- b. デベロッパーやウェブサイト運営者にとっては、現行のシステムは、すべてのステークホルダーに対し同時に公開での通知が行われるため、レベル・プレイング・フィールドが確保されていることを意味します。

140. 自主的な共同規制は、規制対象事業者が従うことを期待されたり、圧力をかけられたりするような先例を設定するリスクがあります。これにより硬直性がもたらされ、現在Googleが実務として行っている、エコシステム全体の利益を優先する形での事前開示の提供の継続が妨げられる可能性があります。

不遵守に対する勧告及び命令

141. デジタル市場競争会議は、当該開示義務の実施は規制対象事業者に委ねられるとしつつ、開示義務を遵守しなかった場合には勧告や命令が出される可能性も示唆しています。
142. 最終報告からは、どの当局がこのような勧告や命令を出すのか、不遵守を評価するための根拠と手続はどういったものになるのか、勧告や命令は拘束力を持つのか、また、不服申し立ての対象となるのかが明らかではありません。
143. Googleは、強制力のある勧告や命令を行う権限を政府又は執行機関に与えるいかなる提案にも(とりわけ、明確な正当化も証拠もなく、独立した司法による監督が及ばないとすれば)強く反対します。
- a. デジタル市場競争会議は、プロダクトの変更についてのコミュニケーションは規制対象事業者に委ねられるべきであると提案しています。したがって、これらのコミュニケーションの方法と具体的なタイミングについても、規制対象事業者が決定できるようにすべきです。
 - b. Googleは、事業者自身が自社のプロダクトに関するメッセージを微調整する任に当たることが最も適切であると考えています。
144. モニタリングのプロセスからもたらされる政府の勧告は、規範的な規律ではなく、規制対象事業者のための指針として扱われることが極めて重要です。自主的な共同規制が最も効果的に機能するのは、規制対象事業者が、それぞれのユーザーやプロダクトに合わせた透明性を実現するためのソリューションを設計し、実施できる場合です。規範的でトップダウン型のアプローチは、共同規制の理念とは相反するものです。
- a. 規範的な政府の介入は、主要な変更の事前開示について、Googleが情報に基づいた効率的な意思決定を行う能力を損なう可能性があります。
 - b. このプロセスへの不当な干渉は、プロダクトのイノベーションを遅らせたり、中断させたりする可能性があり、最終的にエンドユーザーに損害を与える可能性があります。

事前開示義務の例外

145. Googleは、事前開示を義務付ける規制は不要であると確信しています。しかし、もしそのような規制が導入されるのであれば、適切な例外規定が必要であることに同意します。現状では、例外の範囲や事前開示の提供に伴う懸念を効果的に回避するためにそのような例外をどのように適用するかについて、最終報告には十分な詳細がありません。
- a. 「主要」な変更: Googleは、事前開示義務が導入される場合、開示による弊害が生じない範囲で、主要な変更についてのみ開示することが求められるべきであることに同意します。Googleは、ユーザーに機能性の向上やセキュリティの改善を提供するため、継続的にプロダクトをアップデートしています。すべてのアップデートについて通知することは不可能です。実際、Chromeは約4週間ごとに定期的にアップデートされています。開示の対象は、プロダクトを効果的に使用し続けるためにユーザーによる積極的な対応が必要となる可能性のある、重要なプロダクトの変更に限定すべきです。
 - b. セキュリティ: さらに、変更の多く(特に短期間の通知をもって導入されるもの)はセキュリティ上の懸念に対処するためのものです。このようなアップデートの開示がGoogleに義務付けられた場合、悪意のある者が利用してGoogleのプロダクトの品質を低下させ、ユーザーに損害を与える可能性のある不必要な情報の開示が必要になる可能性があります。しかし、「主要な変更」や「弊害」といった要件が、誰によって、どのように解釈されるかは、Googleにとって明らかではありません。ChromeやAndroidのどのようなアップデートが主要な変更に該当するのか、また、事前開示による情報提供が弊害を生じさせる可能性がある状況を判断するにあたって、これらのプロダクトの作成者であるGoogleが最も適任であると考えます。
 - c. 法的義務の遵守: 法的義務に基づいて行われるプロダクトの変更について例外を設けることも重要です。法的義務によって即時のプロダクトの変更が必要となり、義務付けられた事前開示を提供することが不可能な場合があります。規制対象事業者が、そのような状況においてプロダクトの変更の事前開示を提供するために、法的義務の履行を遅らせられたり、妨げられることがあってはなりません。
146. Googleは、提案されている対応のいくつかの要素が互いに矛盾するようにも見える点を指摘致します。例えば、デジタル市場競争会議は、極めて軽微な変更については例外とすることを提案していますが、主要な変更についてのみ事前開示が必要であるとも提案していません。Googleの立場を適切に示すためには、例外事由及び提案されている対応が実務上どのように適用されるかについて、より詳細な情報が必要です。
147. デジタル市場競争会議が例外を伴う事前開示義務の導入を進める場合、Googleは、デジタル市場競争会議が慎重を期し、Googleを含むステークホルダーと緊密に協議するよう強く求めます。

開示の方法はプラットフォームに委ねられるべきです

148. いかなる事前開示義務も、規制対象事業者がそのプロダクトのイノベーションを不当に阻害されないようにするために、開示の方法について柔軟性を認めるべきです。規制対象事業者には、関連する変更やアップデートの影響と緊急性、及び影響を受けるユーザーの種類に照らして、開示を行う最も効果的な方法を決定する裁量を与えられるべきです。

- a. 規制により特定の開示方法が要求された場合、規制対象事業者は、プロダクトのユーザーに効果的に変更を伝える方法を不必要に制限されることになり、共同規制の原則に反することになります。
- b. 例えば、透明化法施行規則は、変更の開示方法を規定していません。明確かつ平易な表現で開示すべきことが規定されているだけです。

事前開示の期限を決定する際に第三者と協議し、特定のステークホルダーのために調整することは実際上不可能です

149. 最終報告では、規制について、事前開示を必要とするプロダクトの変更について、事前の開示期限を具体的には規定しないことを提案する旨が述べられています。Googleは、事前開示を行うための特定の期限を定めることは不適切であることに同意します。しかしながら、デジタル市場競争会議の提案において、OSやブラウザのプロバイダーは、開示の期限の設定や一定の調整を行うかどうかを決定するために第三者と協議すべきであるとされている点について、Googleは懸念を抱いています。Googleは、規制対象事業者は合理的かつ必要な範囲でのみこの対応を取ることが期待されるものであり、この対応が法的に義務付けられるものではないと理解しています。
150. Android及びChromeについてのGoogleの変更及びアップデートは、一般的にグローバルな調整を必要とし、これらのプロダクトに関するステークホルダーの規模及び多様性は膨大です。例えば、インターネット上には130兆以上の別個のURLが存在し、これはさらに急速に増加しています。デジタル市場競争会議も、Androidやブラウザの変更については、ステークホルダーからの個別の問い合わせにGoogleが対応することは不可能であることを認めており、ここでも同様の配慮が必要とされます。ウェブサイト運営者の膨大な数を考えれば、ステークホルダーの意見に基づいて事前開示の期限を調整し、合意することは不可能であるといえます。また、ほんの一部のステークホルダーについてのみ調整を認めることは、合理的でも有益でもないと考えます。現在、AndroidとChromeの開発者及びウェブサイト運営者らは、平等なプレイング・フィールド上で競争しています。一部の者についてのみ調整を行い、他の者については行わないことは不公平であり、競争を歪めることとなります。

対応案: ブラウザ、OS及び検索エンジンについてサードパーティからの問い合わせへの対応並びに政府への報告

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- OS、ブラウザ及び検索サービスの提供事業者は、サードパーティからの問い合わせに対応し、変更等に関する協議の申し入れに対応するための必要な手続及び体制を整備する。
- サードパーティに対応するための必要な手続及び体制の整備並びに開示義務の遵守について政府に報告する。
- 政府は、相互理解の促進を図るために必要と認める措置を勧告することができる。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

- Androidに関しては、サードパーティの開発者がOSのアップデートに対応するために十分

な時間又は情報を与えられていない。

- Chromeに関しては、Googleのトラッキングのルール変更が、ユーザーをトラッキングして広告をカスタマイズするサードパーティの能力を制限している。
- サードパーティ デベロッパーは、仕様の詳細に関する問い合わせや、協議の申し入れに対して十分又は適切な対応を受けていない。これにより、デベロッパーが変更に対応することが困難になっている可能性がある。

Googleの意見の概要

- 提案された対応は不要であり、Chrome又はGoogle検索についてウェブサイト運営者からの問い合わせにGoogleが対応することは実際上不可能です。 Googleは、Google検索及びChromeを使用するウェブサイト運営者との間で、一切契約関係を有していません。
- Androidに関しては、提案された対応は不要であり、デベロッパーからの問い合わせに対応するための効果的な手順が既に整備されています。 Googleはデベロッパーがリクエストを送信したり、問題を報告したりできるさまざまな手段を提供しています。
- 政府によるモニタリング・レビューや勧告を導入する根拠はありません。 サードパーティによる問い合わせへの対応の措置の導入の必要性が確立されていない以上、政府によるモニタリング・レビューや勧告は正当化されないとGoogleは考えています。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは既に、サードパーティからの問い合わせに対応するための手続を整備しています

151. 最終報告は、OS、ブラウザ及び検索に関する変更について、サードパーティからの問い合わせに対応するための手続及び体制を整備するよう提言しています⁹¹。Googleは、OS及びブラウザの提供事業者について、デジタル市場競争会議が以下のように認識していることを歓迎します。
- a. これらの手続や制度の設計及び実施は、自主的取組に委ねるべきであること⁹²
 - b. 規制対象事業者は、必要かつ合理的な範囲でのみ問い合わせに対応すること⁹³
 - c. ステークホルダーからの個別の問い合わせに対応することは実際上困難であること⁹⁴
 - d. 義務の範囲を定めるに当たっては、規制対象事業者とステークホルダーとの間に

⁹¹ 最終報告、54-55頁、59頁

⁹² 最終報告、54頁

⁹³ 最終報告、54頁

⁹⁴ 最終報告、55頁

取引関係があるか否かを含め、関連製品の性質及び特性を考慮する⁹⁵

152. 上記の考慮事項は、検索サービスにも適用されるべきであると考えます。
153. Googleは、製品の開発と改善において、ステークホルダーとの関わりの重要性を常に認識してきました。しかし、Googleは、このような対応は必要だとは思いません。
- a. Androidに関しては、デベロッパーが問題を提起し、Androidの変更に関するフィードバックを送信するために利用できる複数のチャンネルをGoogleは既に提供しています。
 - i. デベロッパーは、Issue Trackerを介してAndroid 14 のデベロッパー プレビューに関するフィードバックを提供できます⁹⁶。これによって、デベロッパーは問題を報告したり、機能のリクエストを送信したりすることが可能です。
 - ii. デベロッパーは、Pixelデバイスのプレビュービルドに含まれているAndroid ベータ版フィードバックアプリを使用して問題を報告することもできます⁹⁷。
 - b. Google検索とChromeについては、これらの製品の動作に関する全ての問い合わせと回答がコミュニティフォーラムで公開されています⁹⁸。
154. Googleはまた、協議への対応の仕組み（例えば、コンタクトパーソンの明示又は定型文の使用の禁止）について最終報告において提案された要件が、規制対象事業者に過度の負担をかけることを懸念しています。
- a. デジタル市場競争会議も認識しているように、協議に対応する体制の設計と実施は、共同規制の理念に照らし、必要かつ合理的な方法で行われるべきです。当局による追加的な介入は、上記理念が尊重され、介入が相応であることを確保するために、慎重に精査されるべきです。過剰な要求は規制対象事業者から製品やサービスを革新し改善する機会を奪い、最終的にユーザーに損害を与えることとなります。
155. ChromeとGoogle検索に関しては、変更を展開する際に、ウェブサイト運営者の問い合わせに回答したり、協議したりすることは事実上不可能だと考えています。
- a. まず、Google検索で表示されたり、Chromeで閲覧されているウェブサイトの運営者とGoogleの間には契約関係がありません⁹⁹。したがって、Googleが当該ウェブサイト運営者の一人一人と協議することを要求されるのは適切でも合理的でもありません。
 - i. さらに、Google検索のエコシステムの基本原則は、すべてのウェブサイトを同じ客観的基準に従ってランク付けすることです。デジタル市場競争会議の

⁹⁵ 最終報告、54頁

⁹⁶ <https://developer.android.com/about/versions/14/feedback>を参照。

⁹⁷ <https://developer.android.com/about/versions/14/feedback#feedback-app>を参照。

⁹⁸ Google検索セントラル、[Google 検索からサイトに関するサポートを利用する](#) 及び [Google Chrome のヘルプコミュニティへようこそ](#)を参照。

⁹⁹ さらに、上記131項で詳述したように、Googleは、Chromeの重要な変更に関してウェブサイト運営者とコミュニケーションをとるための複数のチャンネルを有しています。

対応案がプライベートの一対一のサポートチャンネルを要求するものであるとすれば、これは、特定のウェブサイトには非対称的な情報の優位性を与えたり、Googleがある関係者をほかの関係者より優遇しているとの印象を作り出すことによって、Googleの検索エンジンの完全性を著しく損なう可能性があります。

- b. 第二に、デジタル市場競争会議は、Googleがウェブサイト運営者に個別対応をすることは実行可能でも合理的でもないことを認識されていますが、影響を受けるウェブサイト運営者を代表し得る利益団体と懸念事項を協議し、解決することが適切である可能性を示唆しています¹⁰⁰。デジタル市場競争会議はまた、実施されている手続が関係ステークホルダーとの「相互理解」を促進することを確保するために、透明化法第7条と同様の規律を導入する必要があることを示唆しています。Googleはこれらの対応に反対します。
 - i. 一部のステークホルダーとの協議を要求することは、特定のウェブサイト運営者を代表する利益団体に特権を与え、不公平なプレイング・フィールドを生み出す可能性があります。これは、ChromeとGoogle検索のエコシステムの中核的な原則の一つを損なうこととなります。
 - ii. 透明化法第7条と同様の規律の導入は、規制対象事業者に大きな負担を課すものであり、手続の実施は自主的な努力に委ねられ、必要かつ合理的な範囲でのみ導入されるというデジタル市場競争会議の認識と矛盾する可能性があります。

政府による「必要な措置」の勧告

- 156. 最終報告には、その適切かつ有効な実施を図るために特に必要があると認めるときは、政府が、「必要な措置」を講ずべき旨の勧告が「できるとすることが考えられる」と記載されています。Googleは、この措置は、透明化法第6条第3項及び第8条第1項と同様に設計されるものと理解しています。
- 157. Googleは、そのような措置について、必要であるとも、根拠があるとも考えていません。前述のように、Googleは、Android、Chrome、Google検索について、既に協議とフィードバックの手段を自主的に提供しています。また、Google検索やChromeについては、ウェブサイト運営者に回答したり、これらと協議したりすることは適切ではないと考えます。
- 158. このような対応が導入された場合、提案されている、Googleの措置を改善する方法についての政府からの指針又は勧告は、規制対象事業者の事業と、デベロッパーとの相互作用についての深い理解に基づき、適切な情報に基づいて出される必要があります。
 - a. そのような勧告は指針に止められるべきであり、政府や規制当局がプラットフォーム提供事業者に対して過大な負担を課す要請や提案に応じるよう強要する圧力をかけることを認めるようなものであるべきではありません。

¹⁰⁰ 最終報告、55頁

- b. 指針は、すべてのユーザーの利益のためにエコシステムを改善するのに役立つ、という目標に基づくものである必要があります。それは、エコシステム全体の利益を反映しているとは限らない、個々のステークホルダーの苦情に従うべきではありません。

政府に対する報告

- 159. Googleは、サードパーティからの問い合わせ及び協議の申入れに対応するための手続及び体制を確立するための規制は必要ではないと考えます。上述したサードパーティからの問い合わせや協議の申入れに関する懸念と同様に、Googleはまた、過大な負担を課す報告義務、特にモニタリング・レビューの手続について懸念しています。そのような義務が導入される場合、それは、比例原則及び共同規制の目標に則り、必要な範囲に限られるべきです。
- 160. 既に述べたように、共同規制は望ましい規制の枠組みとなり得るものであり、Googleは、その実施における規制当局の取組を尊重します。しかし、当該規制の設計と運用、例えば定期的なレビューには、改善の余地があると考えています。改善の余地は、政府の最小限の介入でプラットフォームの自主的な取組を認めるという共同規制の精神が、さらに忠実に実施されることを確保することに向けられるべきと考えます。
- 161. Googleの見解は、透明化法に基づく報告及びモニタリング・レビュー手続に関するGoogleの最近の実体験に基づきます。この手続の運用にあたり、Googleは多くの質問を受けてきましたが、その関心事項は透明化法が定める法律上の義務とは直接関係がないものが多く含まれていました。これに基づいて、法的な規制の範囲を超えて政策決定上の問題が検討され、その後の規制当局の評価での勧告につながりました。この勧告は、次年度のモニタリング・レビューのサイクルのためのコンプライアンス「チェックリスト」の一部となりますが、これは法令に基づいて要求される自主的な取組を超えています。規制当局は、関連する法令やガイドラインになんら定められていない事項(例えば、モニタリング委員会の運営方法)が、経済産業大臣による評価に影響する要因となる可能性があるとして述べています。
- 162. Googleは、このように透明化法の規定する範囲外に質問や勧告が拡大することは、「共同規制」の基本理念を損なう可能性があると考えます。共同規制の目的は、政府の介入を最小限に抑え、関連事業者が自主的な取組を通じて継続的な改善を行うことを奨励することです。
 - a. 透明化法の現在の運用は、プラットフォーム提供事業者に対し、同法の趣旨に沿わない、大きな運用上の負担を課しています。
 - b. これは、デュー・プロセスと権力分立の原則についての懸念も提起するものです。すなわち、透明化法に基づく規制当局によるモニタリング・レビュー手続の実施は、実質的に法令の適用範囲を一方的に拡大し、義務の内容を変更するものです。
- 163. したがって、報告及びモニタリング・レビューの仕組みを含む共同規制の規定がデジタル市場競争会議の提案する規制の下で導入される場合には、「共同規制」の基本理念に忠実に設計されるべきです。これには規定の運用とエンフォースメントにおける比例原則が含まれます。

- a. 報告とモニタリング・レビューの頻度と内容は、共同規制の背景に設定された目標を達成するためのプラットフォームの取組を規制当局が効率的に追跡できるようにしつつ、プラットフォーム提供事業者のコンプライアンス負担を最小限に抑えるものとなるように、特に合理化されるべきです。
164. 例えば、製品の大きな変更が数年毎にしか行われない状況において、モニタリングのための年次の報告は必要ないと考えます。
- a. 透明化法に関しては、規制当局の評価からプラットフォーム提供事業者の自主的な取組状況の詳細についての翌年度の報告書の提出期限までの期間は、現在6ヶ月に満ちません。これは、規制当局の評価に先立って、プラットフォーム提供事業者が手続や取組を再検討し、アップデートするための十分な時間を与えるものではありません。
- b. 他のセクターにおいては、主要な情報を記載した報告書の政府への提出が企業に義務付けられているものの、規制当局による年次のモニタリング手続は実施されていないと理解しています。

対応案: 検索ランキングの決定要素の開示

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- 主要なGoogle検索のランキングの決定要素を開示し、常に最新の状態にする。事前の開示については、法的な義務として導入することはしないものの、事前開示が適切と考えられる状況を指針等に記述することとする。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

- ウェブサイト運営者に対し、Google検索ランキングのパラメータやルールが適切に開示されていない。

Googleの意見の概要

- 規制は不要であると考えます。Googleは、Google検索ランキングの決定要素に関する十分な情報を既に一般公開しています。
- 最終報告は、Google検索でAccelerated Mobile Pages(コンテンツの高速読み込みを促進する技術、「AMP」)の検索結果がどのように扱われているかを誤って理解しています。したがって、このトピックに関し、規制を導入する根拠をデジタル市場競争会議は示していません。

Googleの意見のさらなる詳細

GoogleはGoogle検索のランキング決定要素に関する最新情報を既に提供しています

165. Googleは、検索ランキングに用いられる要素の開示を義務付ける規制を導入する必要はないと考えます。Googleは既に、Googleのポリシーや、Google検索における検索結果のラン

キング方法に関する豊富な情報をオンラインで公開しています。この情報は、Google検索のランキングシステムに重要な変更が加えられたときには更新されます。

166. Googleは、Googleのシステムが現に使用している主要な原則、設計要素及びシグナルの概要を示す、一般公開された理解しやすいリソースを提供することにより、ウェブサイト運営者がGoogle検索における自身のランキングを最適化できるよう、実質的な情報を公開しています。これには、Search Console¹⁰¹、公式のGoogle検索セントラル ブログ¹⁰²、詳細なGoogle検索品質評価者ガイドライン¹⁰³、及びGoogleのディスカッションフォーラム¹⁰⁴などの無料のツールやリソースが含まれます。
167. Googleは、システムの透明性に関する対応は、実際に役立つ、意味のあるものでなければならないと考えています。それはまさにGoogleがGoogle検索について提供しているものです。Googleは通常、Google検索におけるウェブサイトのランキングに影響する重要な変更をGoogle検索セントラル ブログで発表しています¹⁰⁵。
 - a. Google検索セントラル ブログには、アルゴリズム変更に関する情報を含む、Google検索システムの運用に関する何千もの投稿が掲載されています。さらに、Googleは、Googleのポリシーやランキングシステムの運用に関しても豊富な情報も公開しています。EUのP2B規制では、Google検索プロダクトの透明性を確保するために必要となる、十分な情報をウェブサイトマスターに提供することが求められています¹⁰⁶。
168. Google検索のランキングの決定要素に関する情報を開示するに当たり、Googleは常に、ウェブサイトを最適化するために適切な情報を必要とするウェブサイト運営者の利益と、悪意ある者によるGoogle検索結果の操作を防止する必要性とのバランスを考慮する必要があります。
 - a. Googleの第三者による悪意あるランキング操作に対抗する能力は、消費者の利益のためにも、損なわれてはなりません。
 - b. 義務の解釈の仕方によっては、Google検索のランキング決定要素の開示を義務付ける規制が導入された場合、Googleはこのバランスをとるための活動ができなくなり、検索結果の有用性の低下、スパムの増加、潜在的なセキュリティの脆弱性など、意図しない結果につながる可能性があります。
169. デジタル市場競争会議がこの案を進める場合、開示要件が上述した適切なバランスをとるというGoogleの現在のアプローチと合致することを確保するため、Googleとのさらなる協議の機会をいただけますよう強くお願いいたします。

AMPの影響に関する懸念は当を得たものではありません

¹⁰¹ Search Consoleヘルプ、[Search Consoleの概要](#)

¹⁰² Google検索セントラル、[Google検索セントラル ブログ](#)をご参照ください。

¹⁰³ [Search Quality Evaluator Guidelines](#) (検索品質評価者ガイドライン)をご参照ください。

¹⁰⁴ Search Consoleヘルプ、[Google検索セントラルのヘルプ コミュニティへようこそ](#)をご参照下さい。

¹⁰⁵ Google検索セントラル(旧称 Google ウェブマスター)、[Google 検索でウェブサイトをアピールする方法](#)

¹⁰⁶ Google検索セントラル、[Googleの検索エンジンの仕組み、検索結果と掲載順位について](#)

170. 最終報告では、GoogleがAMPのフォーマットを使用することを、Google検索でニュースのカルーセルに掲載する要件とし、自社の競争力を優位にしていたとの主張に基づき、Google検索の順位変動に関する懸念を提起しています。しかしながら、この主張は証拠に基づく根拠を欠くものです。以前述べたとおり、こうした懸念はAMPに対する誤った理解に基づいています。

a. 第一に、AMPについてGoogleの支配は及んでいません。AMPページはGoogleプロダクトに囲い込まれてはおらず、ウェブ上の他のあらゆるページと同じように動作します。AMPページは、検索結果表示ページで基本の検索結果として、検索結果表示ページでリッチな検索結果として、又は検索結果表示ページでカルーセルにまとめられた状態で表示されることがあります。それらは、Yahoo! JAPANやBingを含む様々な検索エンジンや、Twitter、LinkedIn及びPinterest等の各種ソーシャルプラットフォームでも利用されています。AMPは現在も過去にも、Google検索の結果におけるランキングの要素であったことはありません。

b. Google検索は、少なくとも2010年（AMP導入のかなり前）から、ページロードの速度をランキング決定の際の要素の一つとしてきました。コンテンツは、それが高速化・高速読み込みコンテンツ（AMPか、それ以外のものかにかかわらず）であることによつてではなく、AMPであることのみを理由としてGoogle検索の一般的な検索結果においてランキング上で優位に立つことはありません。

i. 過去には、AMPフォーマットであることがニュースのカルーセルにコンテンツを表示する要件とされていたことがあります。ただし、これは良好なウェブページ閲覧体験を最適化するための当時の技術的理由によるもので、より新しいコンテンツを浮上させることに役立っていました。この要件は、Google検索でニュースのカルーセル内に表示される対象を全てのウェブコンテンツへと広げることが可能となった2020年のアップデートをもって廃止されています。

c. Google検索におけるサイトのランキングを最適化するためのGoogleのガイドラインは全て、AMPページにも非AMPページにも同様に適用されます¹⁰⁷。

171. かかるAMPに対する理解の誤りを踏まえると、最終報告では、検索ランキングの決定要素の開示について規制を設けることの必要性について正当な理由が示されていません。

対応案: ユーザーがデフォルト設定を容易に変更できるようにする

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- 該当する規制対象事業者は、ユーザーを自社の提供する製品やサービスに誘導する当該規制対象事業者のOS及びウェブブラウザ上のデフォルト設定を容易に変更することを許可し、技術的に実行可能にしなければならない。
 - 例えば、規制対象事業者は、OSやウェブブラウザのデフォルト設定の切替えを

¹⁰⁷ Search Consoleヘルプ、[検索エンジン用にサイトを最適化する\(初心者向け\)](#)。

サードパーティがユーザーに促す表示が認められるようにすることが考えられる。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解：

- Chrome及びGoogle検索は多くのAndroidデバイスにプリインストールされ、かつ／又はデフォルト設定されており、ブラウザ及び検索サービスの競争を減少させている。
- スマートフォンにおけるボイスアシスタントのプリインストール及びデフォルト設定により、ボイスアシスタントの市場参入が困難になっている。

Googleの意見の概要

- Googleは、Android及びChromeのユーザーに対し、ユーザーがデフォルトを切り替えられるようにするなどの幅広い選択肢を提供するよう努めています。Googleは、アプリがGoogle Play又はその他のソース(他のアプリストアを含みます。)のいずれから入手されたかにかかわらず、Android及びChrome上のデフォルト設定を容易に変更できるようにしています。したがって、Googleは、ユーザーがデフォルト設定を容易に切り替えられるようにするという対応案を既に遵守しているものと考えます。
- ユーザーが容易にデフォルト設定を変更できるようにする対応は、適切に設計された上で、全ての主要なプレーヤー及びプラットフォームに等しく適用されるものであるべきです。この対応に関連する(DMAに沿った)検討事項や原則を、以下に詳述いたします。
 - これらの検討事項を前提として、この義務は、規制対象事業者が人為的な障壁を設け、ユーザーが関連サービスを切り替えることを不当に困難にしたり、ユーザーの選択を定期的に覆してデフォルト設定を元に戻したりすることを防ぐものであるべきです。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは、デフォルトを容易に変更できるようにするなど、Androidデバイスでのユーザーの選択を促進しています

172. Androidユーザーは、プリインストール又はデフォルト設定されているアプリに関係なく、自身のAndroidデバイスを自由にカスタマイズすることができます。ユーザーは、すべてのデフォルトアプリを変更することができ、プリインストールされたアプリを削除又は無効化することができます。
173. Androidユーザーは、自由にAndroidデバイスをカスタマイズできるだけでなく、アプリがGoogle Play又はその他のソース(他のアプリストアを含みます。)のいずれから入手されたかにかかわらず、デフォルト設定を容易に変更することもできるようになっています。以前に述べたとおり¹⁰⁸、ブラウザ及び検索エンジンに関して、デフォルトの変更が容易であることを一貫して示す証拠が多数あります。例えば、ユーザーは、既存のデフォルトのブラウザ提供事業者に不満がある場合、かかるデフォルトの設定を容易に切り替えることができ、かつ、実際に容易に切り替えており、これは、Googleをデフォルトサービスとして利用継続しているユーザーが、自ら希望してその利用を継続していることを意味しています。こうした証拠が

¹⁰⁸ 中間報告に対する意見、144項

ら、Googleは、現状維持バイアス、切替えの不便さ、及びGoogleの「回帰を誘導する挙動」とされるもの(デジタル市場競争会議はこれがどういうものを指すのか、明確に説明してはいません)によって、ユーザーがデフォルト設定されたサービスを切り替える行動が抑止されている¹⁰⁹というデジタル市場競争会議の調査結果には同意いたしかねます。最終報告における調査結果とは異なり、証拠は、Google 検索が広く利用されているのは、デフォルト設定やプリインストール契約のためではなく、その品質(すなわち、Google 検索の継続的なイノベーションや使用しやすいインターフェース)を反映していることを示しています。例えば、

- a. 10か国の11,000人以上の消費者に対する調査によれば、回答者の74%が少なくとも一つのデバイスで最初の検索エンジンを変更したことがあり、回答者の75%が少なくとも一つのデバイスで最初のデフォルトのインターネットブラウザを変更したことがありました¹¹⁰。
 - b. MicrosoftデバイスではBingがデフォルトの検索エンジンに設定されていますが、Bingで検索回数が最も多いクエリの一つは「Google」です¹¹¹。明らかに、ユーザーは自らの裁量を行使し、デフォルトの検索サービスが好みの選択肢でなければ他の検索サービスを探し出しています。
174. 特にボイスアシスタントに関しては、ボイスアシスタントの領域ではプリインストールやデフォルト設定が珍しいものではありませんが、それにもかかわらず、ここ数年、頻繁に参入が行われています。デジタル市場競争会議が、デフォルトのボイスアシスタントを変更しないというユーザーの行動パターンを認めたとすれば、それは(i)単純にユーザーがモバイル上でボイスアシスタントを使用しないため(1日平均わずか0.06クエリしか発出されていません。)(下記264項をご参照ください。)
又は(ii)デフォルトのボイスアシスタントがユーザーの好みのプロバイダーのものであるためであると考えられます。ここから、ユーザーが切り替えを望まない、できない、又は抑制されているという結論を導くべきではありません。デフォルト設定に関連して何らかの規制介入が提案される前に、これらの点が十分に調査されるべきであると考えます。
175. また、デジタル市場競争会議は、ボイスアシスタントは「文字に比して自社優遇等の懸念の度合いが高い」¹¹²と指摘していますが、モバイルにおけるボイスアシスタントの利用が、他の入力や通信の形態と比較して非常にわずかであることを考えると(上記参照)、ご指摘のような状況は考え難いと言わざるを得ません。日本では、モバイル上の他のサービスへの入口としてボイスアシスタントが重要視されていないというに過ぎません。

GoogleとOEMとの契約は、OEM及びユーザー双方にメリットがあります

¹⁰⁹ 最終報告、135頁

¹¹⁰ Pinar Akman, 「[A Web of Paradoxes: Empirical Evidence on Online Platform Users and Implications for Competition and Regulation in Digital Markets](#)」(ウェブ・オブ・パラドックス:オンラインプラットフォームユーザーに関する実証的証拠とデジタル市場における競争及び規制に関する示唆)(英文)(2022年)、Virginia Law and Business Review 16巻2号、217頁、図17を参照のこと。EU委員会の調査データでも、「表示された検索結果が有用でなければ、インターネットユーザーの10人中8人近くが検索エンジンを切り替えるであろう」との調査結果が出されています。欧州委員会、[Special Eurobarometer 447](#) (特別世論調査447)(英文)(2016年6月)、16頁を参照のこと。

¹¹¹ 2021年、Bingの世界全体における最多検索クエリは「Google」でした。Ahrefsブログ、[Top Bing Searches](#) (Bingトップ検索ワード)(英文)。

¹¹² 最終報告、139頁

176. 最終報告は、GoogleがOEMと契約することによってモバイル・エコシステムにおける自社の地位を固定化していると指摘しています¹¹³。具体的には、Googleが自社の製品等をデフォルト設定するようにOEMを誘引することで¹¹⁴、OEMの意思決定に影響を及ぼしていると指摘しています。Googleは、OEMとの間で締結する契約はユーザーとOEMに重要な利益をもたらすと考えます。これらの契約は、OEMに選択肢を与えるものであり、競争を阻害するものとするべきではありません。具体的には、以下のとおりです。

- a. モバイルアプリケーション販売契約(Mobile Application Distribution Agreement、「MADA」)の一環として、OEMは自社のどのデバイスにでもプリインストールするを選択できるGoogleアプリ一式(「GMS」)のライセンスを取得することができます。MADAは任意の契約であり、OEMはこれを締結したいか否かを選択することができます。また、これは排他的契約ではないため、OEMが自社デバイスにさらに非Googleアプリ(Google以外のアプリストアやブラウザを含みます)をプリインストールすることを妨げません。OEMがMADAを締結することを選んだ場合、MADAではOEMのデバイスがGMSのデバイスであることを要しないことで、OEMやユーザーに柔軟性と選択肢を与えています。OEMは、MADAを締結した後、Googleのサービスを自社のデバイスの一部又は全部にインストールしてリリースするか、あるいはいずれのデバイスにもインストールしないかを選択することができます。

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]

177. さらに、OEMは、自社製又はサードパーティ製のアプリを自社デバイスのデフォルトとして設定ことができ、また、実際にこれを行っています。例えば、Samsungの携帯電話では、Samsung Internetがデフォルトのブラウザとして設定されています。

デフォルトを容易に切り替え可能とするための対応は、適切に設計される必要があります

¹¹³ 最終報告、20頁

¹¹⁴ 最終報告、18頁

178. 上述のとおり、Googleは、これまで常にAndroidモバイルデバイス及びChromeにおけるユーザーの選択を促進してきており、Googleの現在の運用が、ユーザーがデフォルトを容易に切り替えられるようにするための対応に準拠したものであろうと考えています。かかる対応を実施する場合、かかる対応は適切に設計され、関連サービスを提供する全ての事業者等に等しく適用される必要があります。
179. 最終報告で現在表現されているところからは、この対応が、単にユーザーによるデフォルトの変更を可能にするという以上の意味を持つものなのか否か、また、どの程度を要求するものなのかは分かりません。Googleは、例えばポップアップ、セットアップ時の追加ステップ、又はユーザーエクスペリエンスを中断するその他の方法を通じて、デフォルト設定についてユーザーに知らせるための積極的な手段を関連事業者に講じさせる立法には慎重な考えです。Googleは、この目的には、DMAの「エンドユーザーがデフォルト設定を容易に変更することを許容し、技術的に可能にする」との文言で十分であると考えます（強調はGoogleが追加）。
180. この点、「容易に」は合理性の基準で判断されるべきであると考えます。規制対象事業者は、人為的な障壁を設け、ユーザーがサービスを切り替えることを不当に困難にしたり、ユーザーの選択を定期的に覆してデフォルト設定を元に戻したりするべきではありません。このような人為的な障壁には、中断を生じさせるポップアップや、規制対象事業者の下流市場におけるサービスがその上流市場におけるサービスと併用されることでより良く又はより安全に機能するという根拠のない宣伝など、ユーザーの切り替えを阻害する選択アーキテクチャの実践が考えられます。ユーザーは、それほど苦労やストレスを感じることなく、また、切り替えを元に戻そうとする事業者の圧力なく、設定メニューでデフォルトを選択し、変更できるべきです。
181. これらの要素に加え、この対応が実務においてどのように適用されるかを詳細に検討する必要があります。Googleは、(DMAに沿った)以下の原則を適用することができると考えます。
- a. 当該対応は、OS/OEM/キャリア、モバイルブラウザ、ボイスアシスタント(以下、それぞれを「該当サービス」といいます。)によってデフォルトとして設定されているすべてのアプリに適用されるべきである。
 - b. 義務が適用されるためには、別の事前設定されたサービスが存在することを要件とする。すなわち、該当サービスが、ユーザーを別の事前設定されたサービスに案内又は誘導することが要件となる。該当サービスの一部である機能は、別個のサービスではないため、義務の対象とすべきではない。
 - i. ユーザーが関連機能をトリガーすると、該当サービスが自動的に、すなわちユーザーの積極的な選択なしに、デフォルト設定によって事前設定された別のサービスにユーザーを遷移させるようなものでなければならない。
 - c. デフォルト設定は、該当サービスによって媒介される場合にのみ義務の対象とされるべきである。該当サービスとは別のプロダクト又はサービス内で設定されるデフォルトには義務を適用すべきではない。

- d. 該当サービスにおけるデフォルト設定があるサービスに「ハードワイヤー(固定)されて」おり、現在は全く切り替えができないような場合であっても義務を適用すべきである。

182. Googleは、Googleの現在の運用がこれらの制度設計の考慮要素と合致していると考えています。

対応案: プリインストールされたアプリのアンインストールを可能にする

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- ユーザーがプリインストールされたアプリを容易にかつ技術的にアンインストールできるようにする。
 - OSやデバイスの機能に不可欠で、第三者が技術的に提供できないアプリに関しては、代替の対応策(例えば、アプリの非アクティブ化又は非表示を可能にすること)が充足されている場合に限り例外とする。
- OSのアップデート時に追加のアプリのインストールがある場合には、インストールするかどうかをユーザーが選択できる画面を提供する。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

- Chrome及びGoogle検索は多くのAndroidデバイスにプリインストールされ、かつ／又はデフォルトに設定されており、ブラウザ及び検索サービスの競争を減少させている。

Googleの意見の概要

- Googleは、ユーザーがモバイルデバイスにプリインストールされたアプリ(ブラウザを含みます。)を削除したり、無効化して非表示にしたり出来るようにする対応に反対しません。
 - 重要な技術的理由(後述)により、ユーザーはOEMがそのデバイスにプリインストールしたアプリのすべてを削除することはできません。
 - ただし、これらのアプリはデバイス上で無効化し非表示にすることができます。これは、デジタル市場競争会議の対応案と同様の目的を達成するものです。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは、プリインストールされたアプリをユーザーが削除し又は無効化し非表示にできるようにする対応について、反対するものではありません

183. 最終報告では、プリインストールそのものを全面的に禁止することは、「ユーザー・エクスペリエンスや端末の稼働に対する影響が大きい。」¹¹⁵とされており、Googleは、これに同意しま

¹¹⁵ 最終報告、142頁

す。ユーザーは、プリインストールによって実現される、「購入後即使用可能な(アウト・オブ・ザ・ボックス)」エクスペリエンスの利便性の恩恵を受けます。これは、ハイテクを使いこなせない消費者にとって特に重要であると同時に、ある携帯電話がすぐに使える製品として購入できる一方で、競合製品はより複雑な設定をユーザー自身が行わなければならないデバイスとして売られるような場合は、競争上も大きな意味を持ちます。

184. Androidデバイスにおいて、どのアプリをプリインストールし、自社デバイス上でデフォルトとして設定するかを決定するのは、OEMと通信事業者です。OEMは代替のアプリストアやブラウザなどのGoogle以外のアプリを自社のAndroidデバイスにプリインストールすることができ、実際にもプリインストールしています。ユーザーは、プリインストールされているアプリに関係なく、自身のAndroidデバイスを自由にカスタマイズすることもできます。
185. 最終報告では、ユーザーがプリインストールされたすべてのアプリを容易に、かつ、技術的にアンインストールできるようにすることが提案されています。デジタル市場競争会議は、このルールの例外として、以下の場合を提案しています。プリインストールされたアプリが(i)OSやデバイスの機能に不可欠であり、かつ(ii)技術的に第三者が独自に提供できない場合、ユーザーはこれらのアプリを無効化したり、非表示にしたりすることができなければなりません¹¹⁶。
186. 以下に述べる理由により、プリインストールされたすべてのアプリを完全にアンインストールすることを義務付ける対応を実施することは技術的にみて実質的に不可能であり、望ましくもありません。また、最終報告で提案されている例外も限定されすぎている上、継続的なモニタリングを行うことを要求するものです。そのため、Googleは、ユーザーがプリインストールされたアプリを削除し、又は無効化・非表示にできるようにする、との対応を推奨します。Googleは、この形での対応が、最終報告の対応案と同様の目的を達成するものであると考えます。

プリインストールされた全てのアプリをアンインストールすることが技術的に不可能である理由

187. OEMがデバイスに搭載することを選択する可能性があるプリインストールアプリには二種類ありますが、これらはアンインストールに関して技術的に異なる点があります。
- a. ユーザーパーティションにプリインストールされたアプリ。一部のOEMは、ユーザーパーティションにアプリをプリインストールすることを選択する場合があります。これらのアプリは、OEMによってデバイスに搭載されるか、デバイスの初回電源投入時にインターネットに接続したときにユーザーパーティションにダウンロードされます。いずれの場合も、これらのアプリは、後からダウンロードしたアプリと同じように、ユーザーが完全に削除することができます。
 - i. ユーザーパーティションには、プリロードされた複数のGoogleアプリ(Google フォト、Googleドライブ、Google Play、Google TV、Google DuoまたはGoogle Meet、YouTube Music等)がプリインストールされています。

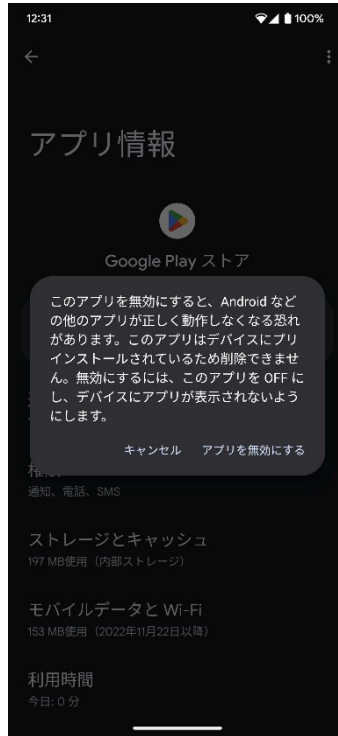
¹¹⁶ 最終報告、143頁、脚注67

- b. システムパーティションにプリインストールされたアプリ。OEMがデバイスのシステムパーティションにプリインストールすることを選択したアプリの場合は、技術的に状況が異なります。システムパーティションは、ユーザーが変更できない、デバイスの「読み取り専用」の部分であり、OEMがそのパーティションにインストールすることを選択したデバイスのソフトウェアが格納されています。アプリ(又はその他のソフトウェア)が読み取り専用のシステムパーティションにプリインストールされている場合、技術的な問題により、それらを完全に削除又はアンインストールすることはできません。
188. システムパーティションのアプリの削除を禁止することは、ユーザーのための重要なセーフガードとして機能します：
- a. まず、これによって、「出荷時リセット」と呼ばれる操作によって、デバイスをいつでも、既知の、機能している状態に戻すことができることが確保されています。ユーザーは、携帯電話を下取りに出す場合に出荷時リセットを行うことで、携帯電話の機能を温存したまま、個人データが携帯電話に一切残らないようにすることができます。また、悪意のあるアプリが携帯電話内に存在する場合など、極端なパフォーマンスやセキュリティの問題が発生している場合、ユーザーは出荷時リセット機能を使用して携帯電話を安全な状態に戻すことができます。このシステムパーティションのセーフガードがなければ、例えばブラウザとアプリストアをデバイスから削除したユーザーは、アプリをダウンロードしたりウェブページにアクセスしたりすることができなくなってしまう、デバイスは文鎮同然になってしまうでしょう。
 - b. 次に、デバイスの改ざん防止メカニズムとして、システムパーティションは他の部分から遮断されています。もし、ユーザーがシステムパーティション内のアプリを削除してシステムパーティションに手を加えることが可能だとしたら、ユーザーは他の方法でもシステムパーティションを変更することが可能となってしまう、デバイス全体の安全性を大きく低下させることとなります。

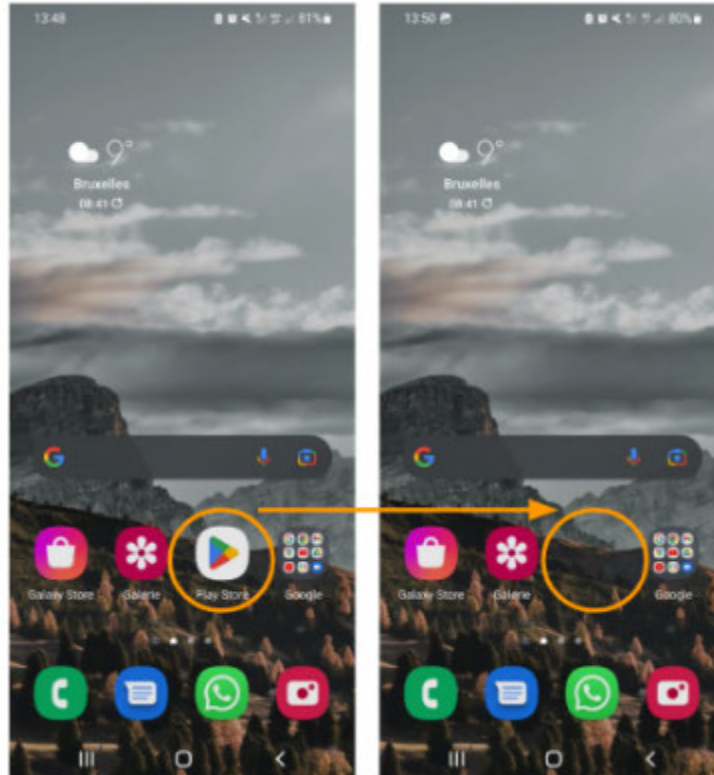
Androidではプリインストールされたアプリの無効化・削除が可能です

189. Androidは、以下に示すように、エンドユーザーがシステムパーティションにプリインストールされているアプリを簡単に無効化できる技術的な手段をOEMに提供しています。

システムパーティションにプリインストールされたアプリの無効化



Samsungのデバイスで無効化されたGoogle Play



190. Googleの見解では、システムパーティションにプリインストールされたアプリをユーザーが無効化する機能は、完全な削除又はアンインストールと同じ目的を果たします。なぜなら、Android上では、ユーザーが無効化しシステムパーティションに隠されたままになっているアプリは、ユーザーパーティションから完全に削除されたアプリと実際の利用においては何ら変わりないからです。特に、以下のことが言えます。

- a. 無効化されたアプリをユーザーが目にすることはありません。ユーザーがプリインストールされたアプリを無効化した場合、そのアプリは、ユーザーがアクセスできない状態でしかデバイスのシステムパーティションに残りません。つまり、アプリのアイコンが表示されなくなり、ユーザーはアプリを使用することができなくなります。
- b. Android OSは、無効化されたアプリを再度有効にすることはできません。無効化されたアプリの回復は、無効化されたアプリを回復することを特に目的とした操作(デバイスのシステム設定、又はウェブサイトやアプリストアからのアプリのダウンロード等)を通じて、ユーザーが再度有効化する必要があります。
- c. 無効化されたアプリは、データを収集したり、バックグラウンド機能を動作させることはありません。プリインストールされたアプリのうち、無効化されたものは、フォアグラウンドでもバックグラウンドでも動作できず、データを収集できず、他のアプリやサーバーからの信号を受信、又はこれに応答することができません。例えば、ユーザーがGoogle Playを無効化した場合、Google Playは、アプリのインストールやアップデート、システムサービスのアップデート、アプリ内課金に関するデータの収集、マルウェアスキャンの実施、プロモーションや通知の送信を行いません。
- d. 無効化されたアプリが占有するストレージ領域は最小限のものであり、デバイスのリソースを消耗しません。
- e. 無効化されたアプリを再度有効化することは、ユーザーがアプリストアからサードパーティの代替アプリをダウンロードした場合と比べて特に簡単ではありません。どちらの操作も素早く実行でき、必要な手順はわずかです。

Googleは、プリインストールされたアプリの削除、又は無効化してデバイスから非表示にすることを可能にすることを義務付ける対応を支持します

191. Googleは、デジタル市場競争会議に対して、最終報告で提案された対応よりも、この対応を採用することを奨励します。特に、この対応については以下が言えます。

- a. プリインストールされたアプリのアンインストールを許可することを一律に義務付けた場合に生じる技術的な問題を回避することができます。
- b. 全てのアプリに同じ義務が課されるため、現在提案されているアンインストール容認義務の例外規定に伴う非効率性と実装の困難さを回避することができます。特に、どのアプリがデバイスの機能にとって「必須」であり、サードパーティアプリでは提供できないかを決定するプロセスを(規制対象事業者及びOEMの両者が)検討する必要がなくなります。この検討プロセスは、新しいアプリをデバイスにプリインストールすることをOEMが決定するたびに、継続的に実行されることとなります。

- c. OSオペレータがサードパーティアプリに優先して自社アプリを永続的にプリインストールして優位性を得る能力を制限する一方で、ユーザーの選択を容易にするという、同じ目的を達成することができます。
- d. この対応は、Google及びAndroidが、デバイス構成についてOEMが行う決定に対して責任を問われるべきでないことを踏まえたものになっています。例えば、Androidは、技術的にはユーザーがプリインストールされたシステムパーティションアプリを完全に無効化できるようにする手段をOEMに提供したとしても、OEMがこれを妨げるような方法でプリインストールされたシステムパーティションアプリを実装することを選択するかもしれません。

対応案：規制対象事業者がOSやブラウザのデフォルト設定につき選択画面を表示する

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解：

- 規制対象事業者は、デバイス又はアプリの初回起動時に（検索、ブラウザ及びボイスアシスタントについては）OS及び（検索については）ブラウザのデフォルト設定の選択画面を表示しなくてはならない。
 - 選択画面には次の情報が表示されなくてはならない：代替的な選択肢の存在、各選択肢の特徴やメリット、切替手段等
- 規制対象事業者は、デフォルト設定されるサービスが自社製品であるか否かにかかわらず、選択画面を表示しなくてはならない。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解：

- Chrome及びGoogle検索は多くのAndroidデバイスにプリインストールされ、かつ／又はデフォルトに設定されており、ブラウザ及び検索サービスの競争を減少させている。
- スマートフォンにおけるボイスアシスタントのプリインストール及びデフォルト設定により、ボイスアシスタントの市場参入が困難になっている。

Googleの意見の概要

- Googleは、GoogleのOS及びブラウザ上でのデフォルト設定につき選択画面を設定することが必要であるとは考えていません。Googleは、ユーザーが利用したいサービスを選択し、簡単にデフォルト設定を変更することを既に可能にしています。このような状況では、選択画面の導入により、(i) ユーザーの想定や、ユーザーが自身による当該デバイスの使用において意味があると考えられるよりも多くの選択の機会を表示することによりユーザーエクスペリエンスを損ない、かつ(ii) OEMのプロダクトデザインの決定権を奪う可能性があります。
- デジタル市場競争会議が選択画面の義務化を提案する場合は、対象範囲を絞り、適切に設

計すべきです。例えば、

- OSやブラウザ上の選択画面は、検索エンジン、ブラウザ又はボイスアシスタントが以下に該当する場合に限定されるべきです。
 - その提供事業者が規制対象事業者として指定されるための客観的基準を満たす場合であり、かつ
 - (プリインストールされた上で別のサードパーティアプリがデフォルトに設定されているのではなく)デフォルトの検索、ブラウザ又はボイスアシスタントとして設定されている場合
 - この対応は、ユーザーが選択しダウンロードしたアプリには適用すべきではありません。
- デジタル市場競争会議が選択画面の義務化を提案される場合は、選択画面がどのように設計されるかについては柔軟性を持たせつつ、異なる規制対象企業のプラットフォーム間で大まかな一貫性が保たれるべきです。OS及び／又はブラウザの規制対象事業者には、選択画面がユーザーに表示される態様及びタイミングを含めた設計を決定する柔軟性が認められるべきです。これにより、規制対象事業者のサービスの特性や実運用を考慮した、技術的に効果的な選択画面を実装しやすくなります。一方で、ユーザーは異なるプラットフォーム間でも選択エクスペリエンスに大まかな一貫性があるという恩恵を受けることができます。したがって、選択画面については一定の最小限の要件が定められるべきです。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは、既にAndroidとChromeでは、検索、ブラウザ及びボイスアシスタントのサービスをユーザーが選択できるようにしています

192. (i) OS上の検索エンジン、ブラウザ及びボイスアシスタント、又は(ii) ブラウザ上の検索エンジンの選択画面は、日本においてはGoogleに関しては必要ないと考えています。
193. Androidは、ユーザーが利用したいサービスを選択することを既に可能にしています。ユーザーは、例えば、多数のAndroidアプリストアの1つからブラウザや検索アプリをダウンロードすることができます。検索については、ユーザーはブラウザから希望の検索サービスに移動することもできますし、デバイス上の他の多くの検索アクセスポイントから希望のサービスにアクセスすることもできます。
194. これは、公正取引員会の「モバイルOS等に関する実態調査報告書」の以下の報告内容とも一致します。
- a. Androidユーザーの4分の1以上が、検索エンジンの選択画面が表示されることを望まず、あらかじめ検索エンジンが設定されている方が良いと回答しました¹¹⁷。これに加えて、33.1%のAndroidユーザーは、選択画面を望むか否か分からないと回答しています¹¹⁸。

¹¹⁷ 公正取引員会「モバイルOS等に関する実態調査報告書」、第9

¹¹⁸ 公正取引員会「モバイルOS等に関する実態調査報告書」、第9

- b. Androidユーザーの58.7%は、ブラウザの選択画面が表示されず、あらかじめブラウザが設定されている方が良いか、選択画面を望むか否か分からないと回答しました¹¹⁹。

選択画面は意図しない結果につながる可能性があります

195. 規制当局は、予期されるいかなる弊害に対処する場合であっても、日本の企業や消費者を犠牲にするような競争への悪影響がないことを確認した上で、可能な限り干渉度が低い対応方法を採用すべきです。選択画面は、OEM及びユーザーに影響を与えるものであり、デジタル市場競争会議におかれましては、慎重にご検討いただく必要があります。
- a. ユーザーにとって、複数の選択画面は、不要な画面を何度もクリックしなければならぬため、デバイスのカスタマイズに慣れている多くのユーザーは不満を感じる可能性があります。また、アプリの許可リクエストやセキュリティ警告に加え、大量の選択画面を目にすることで、ユーザーに慣れが生じ、関心が持たれなくなる可能性があります。慣れによって、ユーザーは「通知」の種類を区別しなくなり、機械的に「クリック・スルー」するだけになる可能性があります。そうなれば、最終的に、こうした通知がもたらすとされていたメリットを低減させることとなります。
 - b. OEMにとって、選択画面は、ユーザーにとって最適と考える検索エンジン、ブラウザ及びボイスアシスタントに基づいてプロダクト設計を決定する能力を奪われるおそれがあります。また、選択画面は、OEMにとって重要な収益源を損なう可能性もあります。各サービスは、品質やOEMに対して報酬を提供することによって、デフォルト設定やプリインストールされる地位を得ようと競います。OEMがこのような取引から得る収益によって、デバイスやブラウザの供給コストが補填されます。選択画面は、OEMからその決定権を奪い、OEMの収益化能力を損なう可能性があり、その結果、デバイスの品質や消費者に請求する価格に反映される可能性があります。
196. したがって、ユーザーに検索、ブラウザ又はボイスアシスタントのいずれかを選択させることは、モバイル・エコシステム全体に影響を及ぼす可能性がある一方、競争上のメリットは限定的でしかありません。

選択画面に関する対応が導入されるとしても、限られた状況でのみ適用されるべきです

197. デジタル市場競争会議が選択画面に関する対応を進めるご意向の場合、当該選択画面は、以下のような、限られた状況でのみ適用されるべきです。
- a. 選択画面の表示が義務付けられるのは、検索エンジン、ブラウザ又はボイスアシスタントが、当該サービスの規制対象となる客観的基準を満たし、かつ、(単にデバイスにプリインストールされているのではなく)デフォルトの検索エンジン、ブラウザ又はボイスアシスタントとして設定されている場合に限定されるべきです。

¹¹⁹ 公正取引委員会「モバイルOS等に関する実態調査報告書」、第9

- b. 当該対応は、規制対象事業者のOSにプリインストールされ、デフォルトとして設定された検索エンジン、ブラウザ又はボイスアシスタントにのみ適用されるべきであり、ダウンロードされた検索エンジン、ブラウザ又はボイスアシスタントには適用されるべきではありません。ブラウザをダウンロードしたユーザーは、そのブラウザとそれに関連するデフォルトの検索エンジン(例えば、ChromeではGoogle、EdgeではBing)を使用するという主体的な選択を行使しています。このような状況で選択を促すことは、ユーザーの不満や混乱につながる可能性があります。

- 198. 選択画面が義務付けられる場合、選択画面は、規制対象事業者全てについて概ね類似したものとするという原則に基づいた最小限の要件に服すべきです。
- 199. 選択画面の実装はGoogleが一方的に実現できるものではなく、OEMの協力を得なければならないことにご留意ください。OEMの同意を得て、ユーザーのデバイスに選択画面を表示するため(及び検索エンジンについてはユーザーによる選択を関連する検索アクセスポイントに伝えるため)に必要なコードをインストールしてもらう必要があります。規制対象事業者に対し、一定の間隔で選択画面を表示するよう要求することは、OEMの協力が必要であることから、技術的に実行不可能である可能性があります。
- 200. デジタル市場競争会議は、選択画面では、各選択肢の特徴やメリットに関する情報を表示するという要件を提案しています¹²⁰。慎重に設計されなければ、こうした各選択肢の特徴やメリットに関する情報の表示は、ユーザーエクスペリエンスが低下する可能性があります。雑然とした、文字が多い選択画面は、ユーザーに不満と混乱をもたらします。これにより、何も考えずにクリック・スルーすることが常態化し、選択画面自体のそもそもの目的が達成されなかったり、過剰だったり、検証不十分だったりする情報によってユーザーに拒絶反応を引き起こす可能性があります。さらに、各サービスの相対的な「メリット」は主観的なものであって、各サービスが競争しているさまざまな可変の要素の組み合わせによって生まれるものであり、これらを列挙しても他の選択肢に対して公正かつ平等な方法で全ての選択肢を表示できない可能性があります。選択画面に課せられる最小限の要件は、明確でシンプルな設計を確保するものであるべきです。サービスに関する記載が要求される場合、サービス提供事業者自身が(可能であれば)提供する、当該サービスに関する、短く、事実に基づいた記載内容に限定すべきです。

対応案: アプリの代替流通経路を認めること

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- アプリの代替流通経路を容認し、それらの流通経路を実効的に利用できるようにすることの義務付け。
 - 当該サードパーティアプリストアにアプリを掲載できる開発環境の提供を、他のアプリストアの実効的な利用が可能になっているかの考慮要素とすることが考えられる。
- この規律の一環として、OS提供事業者は以下の流通経路の一部に対応する必要がある(が、全てに対応する必要はない)。
 - OS提供事業者のアプリストアでダウンロード可能なサードパーティアプリストア を

¹²⁰ 最終報告、138頁

通じたもの

- プリインストールされたサードパーティアプリストアを通じたもの
- サイドローディングされたサードパーティアプリストアを通じたもの
- アプリのサイドローディング

- セキュリティとプライバシーの確保のために厳密に必要であり、かつ比例的な範囲において、一定の措置を講じることは認められる。
- アプリの代替流通経路が実効的には利用できていないと懸念される場合、OS提供事業者がセキュリティとプライバシーの確保のために講じている措置が過度なものになっていないか等を規制当局が判断できるような規制の枠組みが適切である。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解: Google PlayがAndroidデバイスでアプリをダウンロードするために専ら利用され、競争圧力がないことによって、競争水準より高い水準での手数料の設定、アプリストアのサービス面における競争を通じた改善の阻害等が生じているおそれがある。

Googleの意見の概要

- **Googleは、アプリ配信における競争を可能にする提案を支持します。** Androidは現在既に、サードパーティアプリストア、OEMとデベロッパーの間の直接配信契約、及びサイドローディングを含め、複数のアプリ配信チャンネルを許容し、サポートしています。デベロッパーと消費者にこういった選択肢を与えることは、競争を確保するための重要なセーフガードです。
 - Googleは、アプリ配信における競争促進を目的としたデジタル市場競争会議の柔軟かつ比例的なアプローチを歓迎します。すなわち、OS提供事業者は、代替流通経路の一部について、実効的に利用可能にすれば足りることとされています。
 - Googleは、このアプローチを支持し、いかなる規律もGoogle Playでサードパーティのアプリストアを配信することを義務付けるべきではないことを再度強調します。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは、Androidデバイスでのアプリ配信の競争を支持し、認めています

201. Googleは、デジタル市場競争会議が提案した、すべてのOSでアプリの代替流通経路を容認することの義務付けを支持します。しかし、Googleは、「アプリの流通経路において実質的な競争がない状態にある」及び「アプリ・デベロッパがユーザーにリーチするためには他に選択肢がなく、あるいは乏しく...」という最終報告の見解には同意できません¹²¹。確かにGoogle Playは、質の高いサービスの提供を通じてユーザーを惹き付けることに成功しています。しかし、Googleは、Appleのアプリストア、代替Androidアプリストア及び他のアプリ配信チャンネルなど、以下のとおり、複数の相手との競争に直面しています。Googleは、オープンプラットフォームを通じて促進される競争の中で、Google Playがユーザーとデベロッパーを惹き付け続けるために不断の努力を続けなければなりません。

¹²¹ 最終報告、84頁及び14頁

202. 上記88項で説明したように、Androidはデベロッパーが利用できる幅広いアプリ配信チャネルを容認し、支持しています。これらのチャネルには以下のものがあります。
- a. **Google Play**では、アプリ(Googleのポリシーに準拠する限り、「スーパーアプリ」も含め)やゲームをユーザーが安全にダウンロードできます¹²²。
 - b. プリインストールされたアプリストアは、ほとんどのOEMが自社デバイスにプリロードしています。SamsungやXiaomiなどのデバイスメーカーのほとんどは、自社のアプリストアをデバイスにプリインストールしています。ユーザーは、アプリストアをインターネットから自身のAndroidデバイスに直接インストールすることも簡単にできます¹²³。実際、世界のAndroidデバイスの半数以上が、2つ以上のアプリストアをインストールしています。
 - c. その他のアプリストアは、ユーザーがインターネットから自身のAndroidデバイスに直接インストールすることができます。AmazonやEpicなど、多くのデベロッパーがAndroid向けに独自のアプリストアを提供しています。Googleは、ユーザーが他のアプリストアへスイッチングすることが生じにくいというデジタル市場競争会議の主張には同意できません¹²⁴。実際には、スイッチングすることは簡単です。サードパーティのアプリストアは、ユーザーのデバイスにプリインストールされていることも多い上、ユーザーはインターネットからこれをダウンロードすればよいだけです。これらのサードパーティのアプリストアは、Androidエコシステムにおいて活発に活動しており、ユーザーに相当数のアプリを配信しています。例えば、
 - i. Huawei App Galleryは、Huawei デバイスの公式アプリストアであり、130万個以上のアプリと4億人以上のユーザーを有しています¹²⁵。
 - ii. Amazonアプリストアは、日本を含む約200か国で利用可能です。810,000個以上のアプリがAmazonアプリストアでダウンロードできます¹²⁶。
 - d. サイドローディング、すなわちデベロッパーのウェブサイトから直接アプリをダウンロードすることも可能です。iOSとは異なり、Androidは、デベロッパーが利用できる多様なアプリ配信チャネルの一つとしてサイドローディングを認め、サポートしており、これに対し、必要なセーフガードを設けています。公正取引委員会の実態調査報告書には、Androidユーザーの30%以上がインターネットからアプリをダウンロードしたことがあり、50%以上のユーザーが代替アプリ流通経路としてサイドローディングを認識しているという調査結果が含まれています¹²⁷。
 - e. ウェブアプリは、ユーザーがブラウザを経由してネイティブアプリの機能に直接アクセスできるようにするものです。Androidでは、ユーザーはいくつかの方法によりウェブアプリにアクセスが可能であり、ブラウザがウェブアプリに対応するか否かは個々の

¹²² Google Playでは、デバイスやネットワークでの不正行為ポリシー(実行コード(マルウェアである可能性があります)のダウンロードを許可するアプリを禁止しています。)を遵守するスーパーアプリを容認しています。

¹²³ Google Playヘルプ、[サードパーティストアをインストールする](#)

¹²⁴ 最終報告、14頁

¹²⁵ Capermint、[Android及びiOS向けのGoogle Playストア及びアプリストアの代替となるベスト25\(2022\)](#)を参照

¹²⁶ 42matters、[Amazonアプリストアの統計及び動向2023](#)、2023年7月2日を参照

¹²⁷ 公正取引委員会、モバイルOS等に関する実態調査報告書について、80頁

ブラウザデベロッパーに依拠するものの、Googleは、ユーザーがウェブアプリから最大の恩恵を受けられるようにすることを目指しています。関連して、Googleは、プログレッシブウェブアプリ(PWA)¹²⁸ の作成方法に関するガイダンスをデベロッパーに提供するとともに、ユーザーにはPWAへのアクセス方法に関する情報を提供しています¹²⁹。公正取引委員会の実態調査報告書によると、Androidユーザーの25%が動画配信サービス(YouTubeなど)を閲覧するのに頻繁に、又は常にブラウザを利用していません。

Googleは、アプリ配信のさらなる競争を促進するデジタル市場競争会議のアプローチを支持します

203. 最終報告は、対応案について、代替流通経路の一部が実効的に利用できるようになってい
る限り、OS提供事業者はこの規律に基づく義務を遵守しているとみなされることを提案して
います¹³⁰。すなわち、この規律は、OS提供事業者に対し、想定される全ての代替流通経路
を提供することを義務付けるものではありません。Googleは、このアプローチを支持し、いか
なる規律もGoogle Playでサードパーティのアプリストアを配信することを義務付けるべきで
はないことを再度強調します。
204. 以前も申し上げましたように、サードパーティのアプリストアがGoogle Playで配信されること
を義務付けることは非常に望ましくありません。このような義務は、以下のような悪影響を生
じさせます。
- a. アプリ配信の競争力学に悪影響を及ぼします。サードパーティのアプリストアが
Google Playで配信される場合、Google Playのポリシーを遵守する必要があります。しかし、アプリストアのポリシーは、デベロッパーとユーザーの両方を惹き付ける
ための競争のパラメーターです。例えば、Google Playではギャンブルアプリの配布
を禁止していますが、他のアプリストアではギャンブルアプリの配布を許可している
場合があります。Google Playでサードパーティのアプリストアを配信する場合、その
アプリストアに含まれるアプリはGoogleのポリシーを遵守しなければなりません。そ
のため、デベロッパーは、どのストアのポリシーを遵守するかについての選択肢が減
少し、ユーザーは、Google Playでサポートされているコンテンツにしかアクセスでき
なくなる場合があります。
 - b. **Google Play**がユーザー保護ポリシーを維持することが技術的に実行不可能になり
ます。Google Playのポリシーを遵守していることを確保するために、Googleは各
サードパーティのアプリストアでダウンロード可能な各アプリを一つ一つ審査しなけれ
ばなりません(これを行わなければ、ユーザーの安全に対するGoogle Playの
アプローチが損なわれることとなります)。しかし、これは(サードパーティのアプリスト
アでは多数のデベロッパーにより提供されているアプリの数が多いこと、また、そうし
たアプリが常に更新されていることを考慮すると)技術的に不可能です。
 - c. ユーザーやデベロッパーを危険にさらす可能性があります。Googleのポリシーは
ユーザーやデベロッパーの安全を守るために設計されているところ、サードパーティ
アプリストアがGoogle Playのポリシーに準拠しているかどうかを審査することは技術

¹²⁸ Chromeデベロッパー、[プログレッシブウェブアプリを利用する](#)(Getting started with Progressive Web Apps)(英文)

¹²⁹ 公正取引委員会、モバイルOS等に関する実態調査報告書について、85頁

¹³⁰ 最終報告、104頁

的に不可能であるため、これは最終的にユーザーやデベロッパーを危険にさらすこととなります。

205. これらの理由やその他の理由により、Googleは、サードパーティのアプリストアをGoogle Playで配信しておらず、これを義務付けるいかなる提案にも強く反対します。DMAIにおいても、サードパーティのアプリストアをGoogle Playで利用できるようにすることは要求されておらず、OSにサードパーティのアプリストアと互換性を持たせなければならないという義務のみが課されていますが、Androidはこれには既に対応しています。
206. Androidユーザーは既にプリインストールされたサードパーティのアプリストアにアクセスでき、サードパーティのアプリストアやアプリのサイドローディングも容易であるため、Googleの現在の運用はデジタル市場競争会議の対応案を遵守したものであると考えています。

対応案: サードパーティとの競争のためにサードパーティデータを利用することの禁止

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- OS、ブラウザ及びアプリストアで得られたサードパーティ事業者に係る非公開データを、当該サードパーティ事業者と競合するサービスの提供に使用することを禁止する。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

- OS、ブラウザ及びアプリストアでサードパーティから収集されたデータが、プラットフォーム事業者自身のサービスによって、当該サードパーティとの競争のために利用されている。

Googleの意見の概要

- Googleは、実力による競争を支持します。原則として、Googleは、利用事業者によるGoogleサービスの利用を通じて生成されたデータを、当該利用事業者と競争する自社サービスを不当に利するために利用することを禁ずる合理的な対応に反対しません。こうした対応は、適切なデータ、事業体、及び局面を対象範囲とするよう慎重に設計される必要があります。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは、サードパーティによるGoogleサービスの利用から収集したデータが当該サードパーティのサービスとの競争において自社サービスを不当に利するために利用されないよう内部ポリシーを定めています

207. 最終報告で指摘されているように、AndroidとGoogle Playには、AndroidやGoogle Playのエコシステムに利益をもたらす場合(例えば、不正防止機能の開発を目的とする場合)を除き、非公開かつ特定可能なサードパーティ デベロッパーのデータをGoogleの他の部署と共有することを禁止する正式なポリシーがあります。内部における情報統制の具体的な仕組みには、Google内の異なるチームの間で報告システムを分離すること、特定のデータの共有に制限を設けること等が含まれます。
208. 日本では、Googleは、Google Playに関連し、透明化法の制度に基づく報告書を毎年、経済産業省に提出します。この報告書の内容には、上記の仕組みの詳細や、Googleによるデータの利用等に関する透明性を向上させる取組が含まれます。

Googleは原則として、利用事業者によるGoogleサービスの利用から生成されたデータが当該利用事業者との競争において自社サービスを不当に利するために利用されないことを確保するための合理的な対応を支持します

209. 慎重な設計及び実装を条件として、Googleは、利用事業者による規制対象事業者のサービスの使用を通じて生成された非公開かつ特定可能なデータを、当該利用事業者との競争において当該規制対象事業者のその他のサービスを不当に利するために利用してはならないことを定める合理的な対応を支持します。
210. Googleは、DMA第6(2)条の下でも同様の規定の対象とされています。DMAと同様に、日本におけるこの種の規制は、その適用における不確実性を防ぐために、いくつかの具体的な点を明確にする必要があります。Googleは、対象データの境界を明確にしているDMA第6(2)条に沿った形でこのような規定が定められるべきであると考えます¹³¹。例えば、規制は以下のようなものであるべきです。
- a. 何が「利用事業者のデータ」を構成するのか（GoogleのエンドユーザーによるGoogleの関連サービスとのインタラクションによるデータ、との対比で）について、どの時点でデータが「公開」データとなる（よって、規制対象外となる）のかを含め、明確な定義を提示する。
 - b. 特定された規制対象のプロダクトやサービスの利用事業者による利用に関連して利用事業者によって生成され、または提供されるデータについてのみ制限を適用する。
 - c. 当該プロダクトやサービスの「利用事業者」が誰であることを明確にする。
211. 一方で、対応案は、以下のようなものであるべきではないと考えます。
- a. 規制対象事業者が、サードパーティの利用事業者のデータを、当該利用事業者との競争において規制対象事業者自身のサービスを不当に利する以外の目的で利用することを防げるもの。これは、プラットフォーム提供者が、ユーザーに関連サービスを提供し、ユーザーの利益のために（セキュリティの改善、不正行為の検出等）自社プラットフォームを改善するために必要な柔軟性を確保する上で有用です。
 - b. 規制対象プロバイダの具体的な規制遵守方法を定めるもの。これには、データが不適切に利用されないことを確保するために設けられる内部統制システムの性質やポリシーが含まれます。これによって、この措置が意図しない結果を招かないようにし、消費者に便益をもたらすデータの活用（社内グループ間のデータ共有による不正の検出など）までも困難にしてしまうことがないよう確保することができます。

対応案：エンドユーザーに「使いやすい」データ移行ツールを提供することで、データポータビリティを可能にする

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解：

- エンドユーザーが、自身のOS、ブラウザ又はアプリストアの利用により提供又は生成された

¹³¹ DMA、添付文書、[L 265/65](#)を参照。

データへのアクセスを有することを確保する。

- 効果的なデータポータビリティを促進する「無償のツール」を提供する。
- OS、ブラウザ又はアプリストアの利用により取得されたデータへの「継続的かつリアルタイムでのアクセス」を提供する。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解：

- ユーザーのID、ブックマーク及びパスワードなどの情報の移行が困難なため、ユーザーによるブラウザの変更が妨げられている。
- あるアプリストアでの購入が別のアプリストアでは認識されず、ユーザーがアプリを再購入する必要があるため、ユーザーによるOS変更が妨げられている。

Googleの意見の概要

- **Google**は、ユーザーが安全かつ容易にサービスを切り替える手助けをするデータポータビリティに関する対応を支持し、かつ既に提供しています。Googleは、Google Takeoutやデータ転送プロジェクト(Data Transfer Project) (DTP)への参加など、いくつかの方法でデータポータビリティを推進しています。
- しかし、データポータビリティに関する対応は一定の種類 of データには適用されるべきではありません。これには、規制対象事業者が消費者のデータを用いて生成したデータ(すなわち、推測データ)が含まれます。
 - ポータビリティに関する対応は、サービス間のポートにユーザーにとっての有用性や価値があるデータについてのみ検討されるべきです。
- データポータビリティ制度は、業界主導で、業界全体に適用するのが最も有効です。データポータビリティ制度は、参加するプラットフォームの数が最大化された時に、最も効果的にユーザーのサービス切替え、複数サービスの併用及びイノベーションを促進します。したがって、このような対応は業界全体に適用され、業界主導で行われるべきです。
 - 規制案にデータポータビリティに関する対応を取り入れる場合、デジタル業界全体、又は少なくともモバイル エコシステム全体に同様の対応を導入するべきです。
 - 特定の規制対象事業者のみに適用する場合、データポータビリティの価値は大幅に低減されます。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは、ユーザーが安全にサービスを切り替えるのに役立つデータポータビリティ関連対応を支持します

212. Googleは、ユーザーがサービスを切り替えるのに役立つデータポータビリティを支持しており、ユーザーのリクエストに応じてデータポータビリティを提供しています。
213. データポータビリティに関する対応は、消費者が自らのデータのコピーを移動できるようにすることで、消費者に主導権を与えるものです。データポータビリティは、消費者が様々な提供

事業者のサービスの間で安全に切り替え、新しいサービスを試すことを可能にし、消費者が自らのニーズに最も適したサービスを選択できるようにすることで、イノベーションと競争を促進させることができるとGoogleは考えます。

214. これまで述べてきたように¹³²、Googleは複数の方法でデータポータビリティを推進しサポートしています。
- a. ユーザーは、アーカイブしたり別のサービスで使用したりする目的で、ブックマークや自動入力情報(パスワード等)を含む個人データをChromeから簡単にエクスポートすることができます¹³³。
 - b. Googleは10年以上にわたり¹³⁴、ユーザーがGoogle Takeoutに保存した自らのデータの一部を、広く使用されている機械可読な形式で簡単にダウンロードできるようにするための特別な機能(Google Takeout¹³⁵と呼ばれます。)を開発及び提供しています。ユーザーは、対象となるデータを.zipファイル又は.tgzファイル(どちらも、ほぼ全てのコンピュータで開くことができます。)を含む数種類のフォーマットでダウンロードすることができます。ユーザーがいつでも複数の形式でデータをダウンロードできるようにすることで、柔軟性は最大化され、ダウンロードしたデータの活用方法について多くの選択肢をユーザーに提供しています。
 - i. Takeoutを使うと、ユーザーが自分のデータを80ものGoogleのプロダクトから、一般的で機械可読な形式でエクスポートすることができます。ユーザーは自分のGoogle DocsをエクスポートしてMicrosoft Officeを使用したり、Googleフォトから写真をエクスポートしてAdobe Photoshopで編集したりすることができます。また、ユーザーが実行できるリクエストの数に上限はないため、継続的にダウンロードをリクエストすることもできます。
 - ii. ユーザーはまた、自分のデータのコピーをダウンロードして新たなプロバイダに再アップロードするのではなく、サードパーティのストレージサービス(例えば、Dropbox及びMicrosoft OneDriveなど)に直接送信することもできます。これにより、ユーザーはプライバシーやセキュリティを損なうことなく自分のデータをサードパーティのサービスプロバイダに簡単にアップロードすることができます¹³⁶。
 - iii. Takeoutからのデータのダウンロードはリアルタイムで行われます。Takeoutでユーザーへのリクエストへの応答に重大な遅延が生じることはありません。小さなデータパッケージであれば、エクスポートの時間はほんのわずかです。大きなデータパッケージの場合は多少の待ち時間は避けられませんが、全体的にプロセスは迅速です。2021年には、Takeoutのエクスポートの95%は4時間以内に完了しました。ユーザーに提供されるデータは、リクエスト時点でGoogleのシステム上で入手できる最新のものです。

¹³² 中間報告に対する意見、119項

¹³³ Google Chromeヘルプ、[Chromeからデータを書き出す](#)

¹³⁴ Google、[パブリックポリシー ブログ\(Public Policy Blog\)](#) (英文)

¹³⁵ Google、[Google Takeout](#)

¹³⁶ Google、[Google Takeout](#)

- c. Googleは、データポータビリティを向上させるための業界の取組をリードしています。これには、GoogleがMeta及びAppleとともに創設メンバーであり、コントリビューターでもあるDTP¹³⁷等のイニシアチブが含まれます。この取組は、ユーザーがサービス提供事業者から自分のデータのコピーをダウンロードできるだけでなく、プロジェクト参加提供事業者に対する、及びプロジェクト参加提供事業者からの、特定の自分のデータの直接的な転送を実施できるようにするために、データポータビリティを拡張するものです。昨年3月、GoogleはData Transfer Initiative (DTI)の立ち上げをサポートしました。DTIはデータトランスファーツールの設計及び実施にエンジニアリングとプロダクトリソースを投資することで、DTPに関する過去数年間の作業をベースにそれを拡張しています。GoogleはDMA第6(9)条に対応する、新たなサービス間ユーザーデータポータビリティソリューションを開発中です。このソリューションは、Takeoutを基盤として、ユーザーがそのデータのコピーを承認されたサードパーティと共有することをさらに容易にしています。
- d. ウェブサイト運営者は、消費者による当該運営者のウェブサイトとのインタラクションに関するデータを分析するために、Googleアナリティクスを介して、あるいはその他の方法でアナリティクスツールを活用することができます。

215. Googleは、データポータビリティのためのツールは、見つけやすく、直感的で、消費者が容易に利用できるものであるべきと考えます。Googleは、その自主的な取組が示すように、ユーザーがサービスを安全に切り替えるのに役立つデータポータビリティ関連対応を支持します¹³⁸。

データポータビリティに関する対応は、ある種のデータには適用されるべきではありません

216. Googleは、消費者からの要求に基づくデータポータビリティを支持します。データポータビリティに関する対応は、ユーザーにとって有用で関心のあるデータに適用されるべきであり、すべてのユーザーデータに一律に適用されるべきではありません。一部のユーザーデータは、ユーザーにとって有用でも必要でもないためです。例えば、ユーザーはGoogleのサービスを使用する過程で推測データを生成する場合があります。これはGoogleのシステムパフォーマンスを向上するために使用されます。これはGoogleにとっては他のユーザーの権利に悪影響を及ぼさないようにするために重要な場合がありますが、個々のエンドユーザーにとっては関心も有用性もないものです。データポータビリティに関する対応が適切であることを確保するためには、以下の要件を満たす必要があります。
- a. データポータビリティに関する対応は、ユーザーが作成、インポート、収集の許可、又は管理を行うデータ(例:写真、メール、検索履歴、連絡先など)のみに適用されるべきです。
 - b. データポータビリティに関する対応は、収集したデータの分析によって作成される消費者プロファイルなど、規制対象事業者が消費者のデータ使用に基づいて作成するデータ(すなわち、推測データや派生データ)には適用されるべきではありません。ま

¹³⁷ Data Transfer Project, [About Us](#), Google Developers, [Advancing data portability with the Data Transfer Project](#) (日本語字幕あり)

¹³⁸ ユーザーは、データのプライバシー及びセキュリティに関する情報を[プライバシー ヘルプセンター](#)において入手できません。

た、企業がサービス改善のために収集し、処理し分析する必要がある商業上の機密性が高い、又はプロプライエタリなデータに適用されるべきではありません。これには、セキュリティを確保するため、プロプライエタリなアルゴリズムを訓練するため、又はパフォーマンスをモニタリングし向上させるために生成されるデータ(例えば、これに限定はされませんが、OS、ブラウザ、若しくはアプリストアのパフォーマンスに関するデータで、プロバイダが診断とデバッグのために使用するものなどがあります。)も含まれます。この点に関して、データポータビリティに関する対応は、ユーザーがスイッチングや併用しようとしている競合サービスにおいて使用を望んでいるデータのみ適用されるべきです。また、ポータビリティに関する対応は、一般にユーザーには理解できない、大容量のフォーマットで保存されている一部の生データには適用されるべきではありません。

- c. データポータビリティは、他者の権利に悪影響を及ぼす可能性のあるデータに関しては、正当に制限されるべきです。例えば、データポータビリティは、転送によって他のユーザーのプライバシーを損なうようなデータではなく、転送をリクエストしているユーザー本人に直接関連するデータの転送に限定されるべきです。
 - i. ポータビリティが他者の権利や利益に悪影響を及ぼす可能性のあるその他の状況には、Googleがセキュリティ/デバッグのみを目的として使用しているデータの移転要求(当該データを開示するとユーザーのプライバシー及びシステムのセキュリティが損なわれるため)、及び企業秘密を含むデータの移転要求が含まれます。
- d. また、ポータビリティに関する対応には、法律を遵守するための制限など、必要かつ相応な制限を設けるべきです。例えば、犯罪行為の防止、探知、調査及び追及のために必要かつ相応である場合にポータビリティを制限することは適法とされるべきです。
- e. データポータビリティに関する対応は、正当なニーズに対応するために使用すべきです。最終報告は、ユーザーがあるアプリストアからの購入履歴データによって別のアプリストアで購入価格の減額を得られる場合、OSを切り替えるインセンティブになる可能性があるとして述べています。Googleは、新規のデータポータビリティが有益となる場合もあることに同意しますが、その導入は推測に基づくメリットではなく、明確な競争促進的な使用事例に基づくものであるべきです。この点において、OS間のアプリ購入履歴のポータビリティにより、ユーザーが別のアプリストアでより安価な購入価格を認められることにつながるかどうかは明確ではありません。

217. これらの制限に加えて、ポータビリティ行為の両端となるサービス提供事業者は、不正アクセス、データの流用及びその他の不正行為を防止するために、強力なプライバシー上及びセキュリティ上の対策を講じる必要があります。

データポータビリティに関する対応は、業界全体、業界主導で行うべきです

218. Googleは、データポータビリティに関する対応が一定規模以上のOS、ブラウザ及びアプリストアのプロバイダに適用されるべきであるというデジタル市場競争会議のご提案を歓迎します。これは、214項で詳述したとおり、データポータビリティを実現するGoogleの現在の実務

に沿った内容であると考えています。データポータビリティ制度では、参加するプラットフォームの数が最大化された時に、ユーザーによる切り替え、ユーザーによる複数のサービスの併用及びイノベーションが最も効果的に促進されます。したがって、かかる対応は業界全体に適用されるべきであり、ユーザーがデータを移動させた先のサービスから常にデータを取り出すことができるよう、相互主義を要件とすべきであるという点に同意します。

219. データポータビリティに関する対応は、DTPIに見られるように、業界主導とすることが可能であり、また、そうあるべきです。
220. こうしたアプローチは、英国デジタル市場競争専門家委員会にも、「完全に政府主導で強制的な標準を設定するアプローチは、柔軟性に欠け、市場の発展や技術の変化への対応力が不十分なものとなる可能性が高い。したがって、基準の設計と実装に業界が関与することが、データモビリティの向上を促進する成功の鍵となる。」として認識されています。上記で強調しましたように、データポータビリティに関する対応の技術的な実現可能性を確保することも重要です。業界主導のソリューションであることは、これを確保するのに役立つとともに、参加の促進にもつながると考えられます。
221. DTPIは、支持できる形での業界主導のポータビリティの取組の主要な例です。

対応案: サードパーティに対するOS機能への同等のアクセスの提供

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- OS提供事業者は、自社のサービスで使用しているOSの機能と同等のアクセスをサードパーティにも提供すべきである。
 - このアクセスが無償で提供されるべきか否かについてはまだ検討中である。
- 自社のウェアラブルデバイスに対して機能の提供を行う場合に、サードパーティのウェアラブルデバイスに対しても同等の機能を提供する。

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

- 規制対象事業者がスマートフォンにおける機能制限を行っているため、サードパーティ ボイスアシスタントは競争上不利な立場にある。
- Appleは、サードパーティのアプリに対し、デベロッパーが特定のカテゴリしか使えないよう制限するSiriKitの使用を要求することで、Siriへのアクセスを制限している。
- Appleは、Wear OSのスマートウォッチがiPhoneと接続する際、重要な機能へのアクセスを制限している。
- Appleは、UWBチップの利用を自社のアプリに限定している。そのため、少なくとも数年

間、iPhoneのUWBを用いた機能をユーザーに提供できたのはAppleのみである。

- Appleは、Apple Pay経由以外のNFCチップへのアクセスを例外なく認めていない。これは、iPhoneプラットフォームでApple Payと対等に競争するためにNFCチップ機能を直接利用した決済サービスの提供を望む決済アプリデベロッパーの機会を奪うことになる。
- OSプロバイダのアプリ開発チームは、OSアップデート及び仕様変更に関する情報をサードパーティのデベロッパーに先んじて得ることができ、OSアップデートが公表される以前に製品を幅広くテストしフィードバックを得られる恩恵を受けることができる。

Googleの意見の概要

- **Google**は、サードパーティのボイスアシスタントとサードパーティのウェアラブルデバイスにOS機能へのアクセスを提供し、サードパーティのアプリデベロッパーにボイスアシスタント機能へのアクセスを提供するというデジタル市場競争会議の対応案は(少なくとも**Google**については)不必要であると考えます。Googleは既にオープン性及び相互運用性をサポートしています。
- デジタル市場競争会議がそうしたアクセスの義務付けを提案する場合は、その規制は適切に設計されるべきです。かかるアクセスは、透明性のある、公正、合理的かつ非差別的な条件で行われ、比例原則に基づいた閾値と、OSの保護を目的とした例外規定が設けられることを条件とすべきです。
- また、プライバシーやセキュリティなどの理由で、特定の機能へのアクセスを付与することが適切ではない場合がある可能性があるため、柔軟性を持たせる必要があります。いかなる立法であれ、OS提供事業者及びボイスアシスタント提供事業者に対し、正当な理由がある場合にはアクセスを提供義務の例外を認めることが重要となります。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleはオープン性及び相互運用性を支持します

222. ボイスアシスタント。Android上では、サードパーティのボイスアシスタントはGoogleアシスタントと比較して不利な立場に置かれていません。OEMは、任意の数のボイスアシスタントをプリインストールし、DSPIに権限を付与することでサードパーティのウェイクワード技術を有効にする自由を与えられています。ユーザーは、「ホーム」ボタンを長押ししたり、(OEMによって有効化されている場合は)ウェイクワードを使用したりするなど、さまざまな方法で自分がデフォルトとして選択したボイスアシスタントを起動することができます。Googleは、デベロッパーがスマートデバイスをGoogleアシスタントと連携できるようにするツールも提供しています¹³⁹。

¹³⁹ Developers、[スマートホームデバイスをGoogleアシスタントにリンクする](#)をご参照ください。

223. これは、クローズドなウォールド・ガーデン型の運営を行う競合事業者とは対照的な状況です。
224. ウェアラブル。Android上では、サードパーティの手首装着型ウェアラブルデバイスは、GoogleのFitbitデバイスやPixel Watchと比較して不利な立場に置かれていません。このことは、公正取引委員会に提出されたGoogle/Fitbitの件に関するコミットメントによってさらに確実なものとしてされています。このコミットメントには、手首装着型ウェアラブルデバイスとAndroid OSとの相互運用を可能にする「コア相互運用性API」(CIA)一式が定義されています。Googleは、CIAにより、オープンで全面的に利用可能なAndroidデベロッパーAPIを通じて、Android OSのコア機能へのアクセスをサードパーティの手首装着型ウェアラブルデバイスのOEM製造業者に提供しています。
225. 対照的に、デジタル市場競争会議が指摘するように、AppleのiOSにおける状況は、次のとおりこれと異なります：サードパーティのウェアラブルは「Apple Watchと比べて、iPhoneと接続する際に、様々な機能において制約を受けています¹⁴⁰。Appleは、そのバーチャルアシスタントへのアプローチと同様に、クローズドなウォールド・ガーデン型のエコシステムを運営しています。
226. したがって、Googleは、サードパーティのボイスアシスタントとサードパーティのウェアラブルデバイスにOS機能へのアクセスを提供し、サードパーティのアプリデベロッパーにボイスアシスタント機能へのアクセスを提供するというデジタル市場競争会議の対応案は、少なくともGoogleについては不必要であると考えます。

比例原則に基づいた閾値は必要不可欠です

227. 前述のとおり、デジタル市場競争会議の対応案はGoogleに対しては不要であると考えます。ただし、デジタル市場競争会議がそうした対応を義務付ける場合、その対応案は適切に設計されるべきです。特に、サードパーティに対し、例外なくOS等の機能へのOS提供事業者と「同等の」アクセスを与えることを一律に要求することは、不必要に負担が大きく、OSを危険にさらす可能性もあります。デベロッパーに対してボイスアシスタントへのアクセスを提供する場合も同様です。デジタル市場競争会議がこの分野に介入する必要があると考えるなら、OS及びボイスアシスタントを保護するため、比例原則に基づいた閾値と例外規定を組み込み、かかる介入の当初の動機となった懸念に見合ったものになるようにすることが重要です。
228. 同様に、Googleは、OS提供事業者が自社サービスのために利用しているOS等の機能へのアクセスを制限する行為が正当化されうる場合はあると考えています。
229. この点で、これらの原則は、AppleによるiOSデバイスとサードパーティのウェアラブルとの間の相互運用性の制限に適用することが可能であり、また適用されるべきですが、仮にデジタル市場競争会議が、Appleに関して認めた懸念を超え、より広い範囲で介入するのであれば（日本におけるウェアラブルの現在の市場構造を考慮すれば介入すべきではありませんが）、さまざまなモバイルプラットフォーム間の相違を考慮する必要があります。

¹⁴⁰ 最終報告、185頁

不適切に設計された規制は、セキュリティ、デバイス機能及びデータプライバシーの低下をもたらす可能性があります

230. 特に、ボイスアシスタントを例に挙げると、ウェイクワードのアクセスは、プライバシーやセキュリティ上重要な意味を持ちます。OEMが任意の数のボイスアシスタントをプリインストールし、それらのボイスアシスタントへのウェイクワードアクセスを許可することをGoogleが妨げていないことは、特に強調したいと思います。ただし、ダウンロードされたアプリのウェイクワードには相応の制限を課すことによって、当該サービスがユーザーの言動に対して常時聞き耳を立てること（これはプライバシーとセキュリティの侵害になります）をユーザーが意図せずに許可してしまうことを防いでいます。そのため、Googleは「ウェイクワード機能へのアクセスに当たっては、セキュリティ、プライバシーが確保されることは重要である」というデジタル市場競争会議のコメントに同意します¹⁴¹。
231. Googleは、これらの懸念をデジタル市場競争会議が認識されていることを歓迎します。これらの懸念を緩和するために、デジタル市場競争会議は、「アプリ審査によってセキュリティリスクを検出できるような仕組みを提供し、その上でOEMによる予めの検証やアプリ審査等によって安全性が確認されたボイスアシスタントに限定するといった」仕組みを提案していると理解しています¹⁴²。
232. Googleは、プリインストールされたバーチャルアシスタントに対してアクセスを提供するというGoogleの現在のシステムが、このような懸念に対処する上でより比例原則に適った方法であると考えています。このシステムにより、実際にデバイスを販売するOEMがどのボイスアシスタントにアクセスを与えるかを決定することができます。プリインストールされるボイスアシスタントの選択はプロダクトデザインに関する決定であるため、OEMがプリインストールの段階でサードパーティのサービスを検証するのが適切です。
233. ウェアラブルデバイスへの対応案の適用について特にいうと、対応案の対象は明示的にAppleに限定されておらず、原則として他のプラットフォームをも対象とするものと解釈することができます。対応案の根拠がAppleによるiPhone機能へのサードパーティのアクセスの制限であることを考慮すると、他のプラットフォームにも同様の介入が必要であると確実に結論付けるには、さらなる分析が必要です。
234. デジタル市場競争会議も示唆するとおりの¹⁴³、いかなる立法であれ、OS提供事業者が（例えば）データプライバシー、セキュリティ、さらにはシステムの整合性、消費者の安全、品質、機能性、性能及び実用性といった要素に基づき、例外的な取扱いを行うことが正当化されることを示す明確な文言を含む必要があります。これはDMAでも認められており、「相互運用性がOS、バーチャルアシスタント、ハードウェア又はソフトウェア機能の整合性を損なわない」（第6(7)）ことを確保するための相互運用性義務の例外が規定されています。この例外は、①OSとサードパーティのボイスアシスタントとの間の相互運用性、②バーチャルアシスタントとサードパーティのアプリ又はデバイスとの間の相互運用性の両方の文脈において適用されます。

¹⁴¹ 最終報告、181頁

¹⁴² 最終報告、182頁

¹⁴³ 最終報告、184頁及び172頁

対応案: OS及びブラウザで収集されたユーザーデータの利用方法の開示

デジタル市場競争会議の対応案についてのGoogleの理解:

- 開示義務:
 - 規制対象事業者がモバイルOS、アプリストア及びブラウザを通じてデベロッパーやエンドユーザーから取得するデータを利用及び収集する際の当該データの内容及び利用する条件
 - モバイルOS、アプリストア及びブラウザを通じてデベロッパーやエンドユーザーから取得するデータの取得及び利用を管理する仕組み
- 開示義務: 以下を含む、アプリストア、OS又はブラウザが取得するユーザーのデータへのアクセスに関する情報
 - サードパーティによるデータアクセスの可否
 - サードパーティがアクセスできるデータの種類
 - サードパーティによるデータへのアクセス方法及び条件

デジタル市場競争会議の懸念についてのGoogleの理解:

- ユーザーは、アプリやOSを通じてどのようなデータが収集され、どのように利用されているのかを認識していない。
- 取得されるデータの種類及びその利用方法を確認することが難しい。
- 利用事業者は、OSプロバイダが取得するデータの範囲を把握しておらず、当該データにアクセスできない場合がある。

Googleの意見の概要

- OS及びブラウザ提供事業者がユーザーデータの収集・利用方法に関する情報の開示を義務付けるさらなる対応案は、必要でも適切でもありません。Googleは、ユーザーのデータの収集・利用方法に関する十分な情報を既にユーザーに提供しています。

Googleの意見のさらなる詳細

Googleは、ユーザーのデータの収集・利用方法に関する十分な情報を既にユーザーに提供しています

235. ユーザーのプライバシーを保護し、収集されたデータやその使用について透明性を保つことは、Googleにとって非常に重要なことです。Googleのプライバシーポリシーは、Android、Google Play及びChromeを含む、すべてのプロダクトに適用されます。Googleのプライバシーポリシーは、どの情報をGoogleが収集するのか、なぜGoogleが収集するのか、そしてユーザーがどのように自分の情報を更新、管理、エクスポート及び削除できるかについて

ユーザーに理解してもらうことを目的としています¹⁴⁴。できる限り分かりやすく説明するために、Googleは例示、説明ビデオ、そして重要な用語の定義をプライバシーポリシーに含めています。さらに、Googleは、特定のサービスを通して収集される可能性のあるデータの種類についてユーザーに文脈を含めた情報を提供するため、プロダクト内通知を使用しています。

236. Googleは、Google Playにおいて、アプリがデバイス上でアクセスしようとするデータについてユーザーが理解し、十分な情報に基づく決定ができるようサポートすることにも尽力しています。Googleのデータ セーフティ セクション機能を通じて、Googleを含むすべてのデベロッパーは、アプリがユーザーのデータを収集、共有、保護する方法について詳細な情報をユーザーに提供することを義務付けられています¹⁴⁵。
237. ユーザーのデータがどのように使用されるかについて、Googleがユーザーに対して既に明確に説明している現状においては、さらなる規制を導入する必要はないと考えます。
238. また、Googleの内部のポリシーや仕組みは極秘で商業上の機密性が高く、その公表はGoogleのユーザーにとってセキュリティ及びプライバシーのリスクをもたらすおそれがあるため、そうしたポリシーや仕組みを公表することを義務付けられることは不適切です。

Googleは、サードパーティのデベロッパーやサービスプロバイダが適切な同意に基づき取得できるデータに関する情報を当該サードパーティに既に提供しています

239. Googleは、Google Playでコンテンツを配布しているデベロッパーに対し、デベロッパーがアクセスできるデータの種別及びデータへのアクセス方法に関する情報をGoogleの公開のヘルプページで提供しています¹⁴⁶。例えば、Play Consoleヘルプページでは、Googleがユーザーのプライバシーとセキュリティを保護しながらユーザーデータを収集しデベロッパーと共有する方法¹⁴⁷、及びデベロッパーがそのアプリについて得られるレポートの種別とレポートへのアクセス方法¹⁴⁸について説明しています。
240. 同様に、公開のChromeデベロッパーのヘルプページには、ウェブサイト運営者がそのウェブサイトのパフォーマンスについて収集することができるデータの種別とデータへのアクセス方法に関する記事を掲載しています¹⁴⁹。
241. Googleはまた、Androidデベロッパー向けの公開のヘルプページでデベロッパーが取得できるデータの種別及びデータのアクセス方法についての情報を提供しています。例えば、Android Vitalsヘルプページでは、Androidデベロッパーが、そのアプリがAndroid上でどのように機能しているかについて、オプトインしたユーザーからデータを取得できることを説明しています¹⁵⁰。このデータはGoogle Playによって集約化されたもので、安定性指標、パフォーマンス

¹⁴⁴ Google, [Googleのプライバシーポリシー](#)参照

¹⁴⁵ 詳細は、Google、[Get more information about your apps in Google Play](#) (英文)をご参照ください。また、Play Consoleヘルプ、[Google Playのデータ セーフティ セクションの情報を提供する](#) もご参照ください。

¹⁴⁶ 例えば、Play Consoleヘルプ、[Play Consoleアプリを使用してアプリのパフォーマンスを追跡する](#)、Play Consoleヘルプ、[月次レポートのダウンロードとエクスポート](#)をご参照ください。

¹⁴⁷ Play Consoleヘルプ、[データへのアクセス](#)

¹⁴⁸ Play Console ヘルプ、[月次レポートのダウンロードとエクスポート](#)をご参照ください。

¹⁴⁹ 例えば、Chrome Developers、[Performance insights: Get actionable insights on your website's performance](#) (英文)をご参照ください。

¹⁵⁰ Android Developers、[Android vitals](#)

ンス指標、バッテリー使用量及び権限の拒否などに関するものが含まれます。ヘルプページでは、データのアクセス方法（Google Play ConsoleのAndroid Vitalsのダッシュボードを経由する方法、及びGoogle Play Developer Reporting APIを経由する方法）を説明しています。

242. サードパーティの開発者及びサービスプロバイダに自社のサービスのパフォーマンスに関するデータへのアクセス方法についてGoogleが提供している情報を踏まえると、さらなる規制が必要であるとは考えません。

OS及びブラウザ上で開発者及びサービスプロバイダから獲得したデータを管理するためにGoogleが採用している仕組みを開示することは不必要です

243. デジタル市場競争会議は、OS及びブラウザ上で開発者やサービスプロバイダから取得したデータの取得と利用を管理するための仕組みも開示されるべきであると提案しています。Googleは、特に最終報告がこの拡大された開示要件の必要性を示す証拠を提示していないことから、この措置は不必要であると考え、これに反対いたします。
244. こうした仕組みを公に開示することは、規制対象事業者に大きな負担を強いることとなります。データの取得と利用の管理に関するルールは、機密性が高い内部情報です。この開示義務を管理し、開示された情報がシステムのセキュリティを損なったり悪意ある者が開示情報を悪用したりしないようにするためには、多大なリソースが必要です。透明化法に基づく開示義務は、かかるデータの内容及びその取得と利用の条件に関する情報の提供のみに限定されており、デジタル市場競争会議は、この義務をさらに拡大する必要性について証明していません。
245. このことと、この措置に内在するリスクを考慮すると、この措置が導入されるべきではないとGoogleは考えております。

デジタル市場競争会議が引き続き注視する問題

さらなる注視が提案されている分野におけるデジタル市場競争会議の懸念と、デジタル市場競争会議が提案するアプローチに関するGoogleの理解

- クローズド・ミドルウェア: OS提供事業者がサードパーティ・アプリストア運営者に対してアプリストアに必要なAPIの提供を拒む場合には、アプリストア間の公平、公正な競争環境が阻害される懸念がある。デジタル市場競争会議は、OS等の機能への同等のアクセスを認める義務を課すことによってこの懸念に対応できるかを検討している。代替案として、デジタル市場競争会議は、サードパーティのアプリストアにアプリを掲載できる開発環境の提供を、代替流通経路を容認する措置の実効性の考慮要素の一つとすべきであるかを検討している。
- 検索クエリデータ: サードパーティの検索エンジンは、検索クエリデータにアクセスできず、市場に参入できない。デジタル市場競争会議は、この問題を引き続き注視していく。
- 有力ウェブサイトにおける仕様変更によるブラウザへの影響: サードパーティのブラウザには、有力なウェブサイトの最新機能との互換性がない場合がある。デジタル市場競争会議は、提

案を行うのではなく、ブラウザの提供事業者による以下の自主的な措置の実施状況を注視していく。

- サードパーティのブラウザに対し、仕様変更の事前通知を行うこと
 - ブラウザの開発者との適切なコミュニケーションチャネル(例えば、窓口や担当者)を備えること
 - Googleの自社サービスでサードパーティのブラウザがサポートされていない場合に、警告(当該ブラウザがサポートされていない理由を含む。)を表示すること
- **Xクライアントデータ**: 自社優遇の懸念は小さいとの判断から、デジタル市場競争会議としてはいかなる提案も行わない。
 - **ボイスアシスタント**: デジタル市場競争会議は、エコシステム内のルール設定、解釈及び運用、自社優遇、並びにデータの取得及び利用について懸念を提起している。デジタル市場競争会議は、「注視スキーム」を提案している。
 - **ウェアラブル**: デジタル市場競争会議は、ヘルスケアのデータ連携におけるサードパーティの事業者への制約、プラットフォーム事業者のデータに対するサードパーティのアクセスの制限、並びにデフォルト設定及びプリインストールによる優位性について懸念を提起している。デジタル市場競争会議は、「注視スキーム」を提案している。

Googleの意見の概要

- **Google**に関しては、この分野における今後の規制やさらなる注視は不要であると考えます。
 - **クローズド・ミドルウェア**: Androidフォークの開発者は、自由に独自のミドルウェアを構築し、そのプラットフォーム向けにコードを書くよう開発者を誘引することができます。
 - **検索クエリデータ**: 検索クエリ及びインデックスのデータは、他の検索エンジンが市場に参入するために必要なものではありません。また、Googleは既に、集約されたクエリデータをサードパーティと共有しており、消費者が希望すれば検索履歴を競合サービスに移行できるようにしています。
 - **有力ウェブサイトにおける仕様変更によるブラウザへの影響**: Googleは、Android上で動作するすべてのブラウザと協力して、リリースやアップデートを適時に提供し、これらのサービスの機能との互換性をテストし、実装する機会を提供しています。
 - **Xクライアントデータ**: Xクライアントデータは、プライバシーを保護しつつ、ユーザーとウェブのニーズにより良く応えるべくChromeを改良することを目的としています。
 - **ボイスアシスタント及びウェアラブル**: この技術は比較的新しく、そのユースケースはまだ明確ではなく、日本での普及もごくわずかです。この市場の競争が機能していないことを示す証拠はありません。

Googleの意見に関するさらなる詳細

クローズド・ミドルウェア

246. 最終報告では、クローズド・ミドルウェアに関する対応は提案されておりません。Googleはこのアプローチを支持しており、対応が必要とも適切とも考えておりません。
247. デベロッパーは、特定のOS上でアプリを配布することによって得ることが見込まれる投資利益に応じて、当該モバイルOS上で動作する特定のバージョンの自社アプリを作成します。GPS及びその他のアプリを互換性定義ドキュメント¹⁵¹(「CDD」)準拠デバイス上でのみ利用可能とすることによりAndroidの互換性を促進しようとするGoogleの取組は、デベロッパーが負担する、異なるOEMのAndroid実装製品間での移植コストを削減することを意図したものです。あるCDD準拠Androidデバイスで機能するアプリは、同じフォームファクタの別のCDD準拠デバイスにおいても、大きな適合作業を要することなく機能します。
248. Androidフォークのデベロッパーは、自由に独自のミドルウェアを構築し、そのプラットフォーム向けにコードを書くよう開発者を誘引することができます。フォークのデベロッパーが開発者にとって魅力的な、革新的な機能を構築すれば、そのプラットフォーム向けに開発者が自社アプリを構築したり、移植のために再コード化したりするきっかけとなります。これには、フォークデベロッパーによる投資と、実力による競争が必要です。

検索クエリデータ

249. 最終報告が検索クエリデータに関する対応を取り入れていないことを、高く評価いたします。
250. 以前、中間報告に対するGoogleの意見で述べたとおり¹⁵²、検索エンジンが市場に参入し、競争するために検索クエリとインデックスのデータが必要であることを示す証拠はありません。検索エンジンは、ユーザーの検索データとは関係のない、多くの競争上の要因を通じてそのサービスの質を向上させ、より多くのユーザーを引き付けることができます。これらの要因には、サービスが効率的で効果的なインデックスシステムを有すること、サービスが提供する機能と特徴、結果のフォーマット及びデザイン、アルゴリズムを開発するエンジニアの創造性、提供される情報の関連性と質(例えば、Googleの検索品質評価者ガイドラインに記載されているような内容等)、継続的な実験及びイノベーション並びにサービスをサポートするサーバー・インフラの効率とスピード等が含まれます。
251. さらに一般的に言えば、ディープ・ラーニングのような機械学習技術の進歩は、現在の機械学習システムがうまく動作するために必要なデータが以前よりはるかに少ないことを意味しています。アルゴリズムが改善されたことで、機械学習システムの処理能力はより安価で使いやすくなり、企業はより少ないデータで多くのことができるようになりました。
252. Googleは、以下を通じたものを含め、集約されたクエリデータを共有するためのメカニズムに多額の投資を行ってきました。

¹⁵¹ Android互換性定義ドキュメントには、デバイスがAndroidの最新バージョンとの互換性を維持するために満たす必要のある要件が定められています。

¹⁵² 中間報告に対する意見、214-216項

- Googleトレンド¹⁵³
 - Googleサーチコンソール¹⁵⁴
 - ウェブマスターに提供される様々なレポート(例えば、Linksレポート¹⁵⁵、パフォーマンス・レポート¹⁵⁶及びコアウェブバイタル・レポート)¹⁵⁷
253. デジタル市場競争会議は、検索プロバイダーが自社の検索サービスで得たデータを自社の他のサービスの競争力強化に利用できることを指摘しています¹⁵⁸。明確にするため、GoogleはGoogle検索から得た検索クエリデータを他の自社製品に使用していないことを強調させていただきます。
254. したがって、以下の理由から、この分野における今後の規制やさらなる注視は不要であると考えます。(i) 検索クエリ及びインデックスのデータは、平等で公平な競争を確保するためにも、他の検索エンジンが市場に参入するためにも必要なものではありません。(ii) Googleは既に、集約されたクエリデータをサードパーティと共有しています。

有力ウェブサイトにおける仕様変更によるブラウザへの影響

255. 最終報告は、YouTubeや検索サービスといった有力なウェブサイトが新たな機能を一方的に導入した場合及び／又は機能をサードパーティのブラウザには提供しない場合、ブラウザ間での互換性が損なわれるとの懸念を提起しています。
256. Googleは、これには同意しかねます。Googleは、Android上で動作するすべてのブラウザと協力して、製品のリリースやアップデートを適時に提供し、これらのサービスの機能との互換性をテストし、実装する機会を提供しています。Androidは、オープンソースのプラットフォームとして、ユーザーには様々なブラウザを提供し、デベロッパーには自社のブラウザを配布するためのプラットフォームを提供しています。
257. Googleは、ブラウザのエコシステムは複雑であるため、すべてのプラットフォームですべての新製品やサイトの機能を同時にリリースすることが不可能な場合がある(例えば、リリースを可能にするためにブラウザのオペレータにおいて特定の変更を加えなければならない技術的制約がある場合¹⁵⁹)ことは認めつつ、複数のプラットフォーム(Chrome、Safari、Firefox、Edge及びOperaを含みます。)での同時リリースを目標としています。
258. 最終報告は、現段階では規制を提案しないものの、有力なウェブサイトを運営するブラウザ提供事業者¹⁶⁰による以下の自主的な措置の実施状況を注視していくとしています。
- a. サードパーティのブラウザに対し、仕様変更の事前通知を行うこと

¹⁵³ Googleトレンド、[世界で今検索されていること](#)。さらに、トレンドヘルプ、[FAQ about Google Trends data](#)(Googleトレンドのデータに関するよくある質問)(英文)を参照。

¹⁵⁴ Google Search Console、[Google検索での掲載順位を改善する](#)

¹⁵⁵ Search Consoleヘルプ、[リンクレポート](#)

¹⁵⁶ Search Consoleヘルプ、[検索パフォーマンスレポート](#)

¹⁵⁷ Search Consoleヘルプ、[ウェブに関する主な指標レポート](#)

¹⁵⁸ 最終報告、20頁

¹⁵⁹ 例えば、AppleのOSプラットフォームの制限によってiOS上のChromeのリリースオプションが一部制約されることがあります。

¹⁶⁰ すなわち、Google、Apple及びMicrosoftなど、ブラウザを提供する企業

- b. ブラウザのデベロッパーとの適切なコミュニケーションチャネル(例えば、窓口や担当者)を備えること
 - c. Googleの自社サービスでサードパーティのブラウザがサポートされていない場合に、警告(当該ブラウザがサポートされていない理由を含む。)を表示すること
259. Googleは既に、アップデートや製品変更について、十分な時間的余裕をもってサードパーティのデベロッパーに事前通知を行っています。131項に記載のとおり、Googleは、かかる変更に関してデベロッパーとコミュニケーションを図るための複数のチャネルを持っています。デベロッパーからのフィードバックはGoogleが新たなリリースの機能の最適化を実現するのに役立つものであるため、Googleにとっても、デベロッパーへの事前通知を行うインセンティブはあります。
260. したがって、Googleは、この分野における今後の規制やさらなる注視は不要であると考えます。

Xクライアントデータ

261. Googleは、GoogleによるXクライアントデータヘッダの使用が自社サービスの優遇につながるという調査結果に同意いたします。これは、プライバシーを保護しつつ、ユーザーとウェブのニーズにより良く応えるべくChromeを改良することを目的としています。
262. 繰り返しになりますが、Xクライアントデータヘッダについて、規制当局による介入は不要と考えます。規制の介入によって、イノベーションが阻まれ、Googleによる新機能の提供が阻害されたり、十分試験されていない新機能がリリースされるなどの意図せぬ結果がもたらされ、かえってセキュリティ又はプライバシーに関する問題が生じ、ユーザーのエクスペリエンスが低下するおそれがあります。

ボイスアシスタント及びウェアラブル

263. Googleは、この分野への介入を提案しないというデジタル市場競争会議の決定を歓迎し、デジタル市場競争会議の更なる情報収集を支援する用意があります。ただし、Googleは、日本において、ボイスアシスタントに対して規制介入を裏付ける事実が示されたとは考えておりません。
264. この技術は比較的新しく、そのユースケースはまだ明確ではなく、日本での普及もごくわずかです。Google アシスタントが日本語で利用できるようになったのは、つい2017年からです。日本のAndroidモバイルデバイスユーザーのわずか22%(日本全体のモバイルデバイスの約7%)しか自分の電話/タブレットでGoogleアシスタントを使用しておらず、1日あたりわずか0.06のGoogleアシスタントクエリしか発しない上、そのほとんどは単純な生産性タスクに限定されています。ボイスアシスタントは、(とりわけモバイルOS上では)検索やショッピングなどの他のサービスへのゲートウェイにはなっておらず、ボイスアシスタントを通じた消費活動はほとんど行われていないのが実情です。
265. この市場の競争が機能していないことを示す証拠はありません。GoogleアシスタントはAppleのSiri(2012年から日本語対応)、AmazonのAlexa(日本語サポートと共に、2017年より日本で導入)、ドコモのしゃべってコンシェル、Kore.aiのバーチャルアシスタント プラット

フォーム、そしてLINEと競合しています。LINEは、日本で最も利用されているインスタントメッセージサービスであり、日本人の大多数が毎日LINEを利用しています。ボイスアシスタントのブランドロイヤリティは、より広範なエコシステムとの統合性を考慮しても、あまり高くはありません。

266. デジタル市場競争会議がGoogleアシスタントの実際の運用に関する誤解に基づいた動きを取られないことがないよう、そしてGoogleのヘルスデータ収集及び保存、並びにプリインストール及びデフォルト設定の実際の運用を十分に把握できるよう、以下の点を指摘したいと思います。
267. 自社優遇。 Googleアシスタントは自社を優遇しておらず、アウトリンクを制限していません。基本的に、Googleアシスタントは二種類のクエリ、すなわち情報とアクションに応答します。情報クエリ(「ウィリアム・シェイクスピアの誕生日」など)に対しては、Googleアシスタントは単純に最善の方法でクエリに応答しようとします。これは優遇ではなく、ユーザーのクエリへの応答です。アクションクエリ(「電気を点けて」など)には、Googleアシスタントはユーザーのコマンドを完了するためにクエリを取り次ごうとします。
268. ユーザーのためにクエリを実行する際、Googleアシスタントは複数の基準(これまでの同様のリクエストに対する特定の応答にユーザーがどれくらい満足したか、Googleアシスタントに何か頼む際にどのアプリをユーザーが開いたか、そのユーザーが最近ほかに何を頼んだかを含みます。)に基づきサービスを選択します¹⁶¹。
269. アウトリンク。 Googleは、外部リンクを制限していません。Googleアシスタントは、ストリーミングアプリや音楽アプリ等、多数のサードパーティのサービスにユーザーがアウトリンクすることを許可しています。
270. 広告制限。 Googleは、Googleアシスタントと連携するアプリにおけるアプリ内広告を制限していません。Googleアシスタントは、ユーザーにとって煩わしい、Googleアシスタントを通じて配信される音声広告をサポートしていません。
271. デジタルコンテンツ課金システム。 Googleは、Googleアシスタントと連携するアプリの開発者に対して、特に追加で課金に関するルールを設けていません。
272. 生の音声録音データ。 Googleは、生の音声録音データをサードパーティと共有しません。これはユーザープライバシーの著しい侵害となるからです。Googleは、データプライバシーを非常に重要視しており、Google アシスタントにはユーザーを保護するための方策が多数講じられています。例えば、ユーザーは、GoogleスマートスピーカーのGoogleアシスタントをゲストモードに切り替えることができます。ゲストモードでは、Googleアシスタントがデバイス所有者のアカウントから音声録音及びGoogleアシスタントアクティビティを自動的に削除します。
273. プラットフォーム事業者が収集及び／又は保存するヘルスデータへのサードパーティによるアクセス。 他のプラットフォームとは異なり、Googleは現在、サードパーティアプリに対し、Androidデバイスに接続されたサードパーティのウェアラブルが生成したヘルスデータにアクセスするためにGoogleが管理するデータストアを使用すること、又はそこにデータを保存す

¹⁶¹ Google Assistant、[Google アシスタントがリクエストに応える仕組み](#)を参照。

ることを要求していません。ただし、ウェアラブルが進化し、サードパーティアプリが新たな種類のヘルスデータを収集するのに合わせ、十分なユーザー保護及びプライバシーを確保できるよう、そのようなデータの保存についてGoogleにも進化が必要となる可能性はあります。同様に、サードパーティのアプリは、Fitbitデバイスが生成したデータにアクセスするためにGoogleが管理するデータストアを使用する必要はありません。Googleは、これらのデータのセンシティブ性に鑑み、プライバシー及びセキュリティ要件について責任をもって対応しつつ、データアクセスについてオープンなアプローチをとっています。このため、現在のFitbitプラットフォームサービス利用規約及びGoogle Fit利用規約は、重要なプライバシー及びセキュリティ管理並びにユーザーの同意を条件に、サードパーティによるデータへのアクセスや利用を認めています。

274. デフォルト設定及びプリインストール。 Googleは、OEMに対し、FitbitアプリをAndroid OS搭載スマートフォンにプリインストールすることを義務付けておらず、Androidユーザーは、その他多数のヘルス及びフィットネスデータアプリ(Strava、123又はSamsung Healthなどを含みます。)を選択し、ダウンロードすることができます。これはAndroidがオープンでカスタマイズ可能なプラットフォームであるからこそ実現できることであることに注目頂きたいと思えます。そして、Androidユーザーは、アプリを削除若しくは無効化することができ、又は機能を変更し、異なるアプリをデフォルトに設定することができます。

Chromeへの自動ログイン

275. Googleは、Chromeへの自動ログインに関する対応案は不要であるという点に同意いたします。
276. Chromeのユーザーは、ブラウザを使用するためにログインする必要はありません。自らログインすることを選択した場合には、Chromeのユーザーインターフェースに当該ユーザーのログイン状態が表示されます。また、ユーザーはわずか2回クリックするだけで、簡単にChrome上のアカウントからサインアウトできるようになっています。さらに、Chromeを通じて収集されるデータは、Googleのプライバシーポリシーに従ってのみ収集されており、第三者と不当に競争するために使用されることはありません。

ならず最適な選択肢を見極めており、また 3rd party アプリベンダーも OS の機能提供が適切であれば競争力のあるアプリ・サービス開発が可能であることを示唆しているものと考えられます。

- 従いまして、詳しいユーザーが意図通りに選択できるための設定変更・機能削除選択の容易性担保と同時に、詳しくないユーザーが不用意な選択をしないための手段として、デフォルト設定は可能としていただけることを強く要望いたします。

(該当するページ:5-3. エンドユーザーによるデータポータビリティの確保)

- 最終報告のアンケート結果(*)から、データポータビリティが OS 間のスイッチングにおけるボトルネックの一要因となっていることが示されています。

(*)図 5-3-3 「モバイル OS 等の取引実態に関する消費者向けアンケート調査結果」Q7

スマートフォン買替えに際して同じ OS のスマートフォンを選ぶとした理由(複数回答可)につき、「OS を替えるとデータの移替えなどに手間がかかるから」と回答

- 他方同アンケート結果には「OS を変えると使えなくなる機能があるから」という回答が 30%以上を占めていることも示されています。

- 例として、モバイル通信を介さない端末間データ共有機能 (AirDrop や Nearby Share) は、特に課金対象であるモバイル通信量に敏感な層の依存度が高く、代えがたい便益を提供していますが、現状それらは独自の通信規格にて同一 OS (iOS/Android) スマートフォン上にのみ機能提供されており、これが端末選定時に自身の近い人が所有する端末を選択する背景となり、かつ将来的な OS 移行を阻害しロックインする効果をもたらしています。これは iPhone にのみ提供される iMessage にも同様のことが言えます。

- この状況は:

- ・ 圧倒的なユーザー数を抱える支配的立場の OS 提供事業者が、
- ・ 利用者数が多いほど利便性が高まるいわばインフラに準ずる機能を、
- ・ 自社 OS (iOS/Android) 上にのみ機能提供する

ことで発生しており、健全な競争が担保されている、とはいいい難い状況と考えます。

- 従いまして、一定程度の規模を持つ OS 提供事業者が、OS 移行を阻害しロックインを助長し得るインフラに準ずる機能を提供する場合は、OS 間での相互接続性を担保する手段の提供 (例:Android/iOS 双方へのアプリ提供、通信技術仕様開示等)義務付けを強く要望いたします。

(該当するページ: 6-1. OS 等の機能へのアプリに対するアクセス制限)

- OS 提供事業者は、同時にスマートフォン端末ベンダー(以下、1st party OEM)である場合があります。
- OS 提供事業者から提供される OS 等の提供機能のうちの一部が、1st party 以外のベンダー(以下、3rd party OEM)製端末では使用できず、1st party OEM 製

端末でのみ利用可能なものとして提供されることがあります(例:Google Photosの「消しゴムマジック」、3rd party OEM 製端末に対しては相当期間を経た後かつ有償サービス契約者のみに提供された)。

- このような事例は、1st party OEM 製端末が 3rd party OEM 製端末と競争する場合において、自身が OS 等機能提供者であることを武器により有利な条件で競争することができ、公正、公平な競争環境が阻害されていることを示しています。
- 一定規模以上の OS を提供する事業者自身が端末ベンダーとなる場合、OS 等の提供機能は 1st party 製, 3rd party 製に関わらず同条件で提供されることが義務付けられることを強く要望いたします。

(該当するページ:6-7. スマートウォッチによる OS 等の機能へのアクセス)

- スマートウォッチをはじめとする周辺機器については、スマートフォンとの接続・連携が非常に重要です。
- 最終報告にも記載のある通り、現在スマートウォッチの接続性は自社製スマートフォン OS に対して最もよい連携機能が提供されています。具体的には WearOS は主に Android に対して、Apple Watch は iOS に限って機能提供されています。
- そのため、ユーザーが所有するスマートウォッチによって次回購入対象とするスマートフォン OS 端末が限定されてしまい、結果的にロックインされます。この自社 OS 製スマートフォンに偏った連携機能提供は「スイッチングを円滑にし、OS 間の競争を促進する」観点からは十分さに欠けていると言えます。
- 従いまして、6-7. の「対応の方向性」に記載の「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務」については、スマートフォン側だけではなくスマートウォッチ側に対しても考慮が必要と考えます。

すなわち、一定規模以上の OS を提供する事業者が自社製 OS に機能連携するスマートウォッチを提供する場合は、**自社製 OS 以外のスマートフォンにも同等の連携機能提供担保が義務付けられることを強く要望いたします。**

以上

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※) 住所(※)	Apple Inc. [Redacted] [Redacted]
	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

(該当するページ: _____)

添付資料をご確認ください。

内閣官房デジタル市場競争本部の最終報告に対するコメント

2023年6月16日付けの「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」（以下「DMCH 最終報告」といいます。）と題する内閣官房デジタル市場競争本部からの報告書において提起された問題に対する Apple のコメントを以下に示します。以下のセクションでは、トピックごとに順に問題を取り上げるとともに、DMCH 最終報告の関連するセクションを記載しています。

この提出資料は、DMCH 最終報告に含まれる分析および結論に関する Apple の主要な懸念事項の概要を説明するものです。したがって、Apple が過去に提出した詳細な資料の全文を繰り返すことはせず、それら資料を相互に参照しています。内閣官房デジタル市場競争本部事務局が当該提出資料において提起された問題についてさらなる詳細または説明を望まれる場合は、Apple は喜んで書面により情報をご提供するか、または内閣官房デジタル市場競争本部事務局との会議ややり取りに応じさせていただきます。

1. 総論（セクション I）

- DMCH 最終報告のセクション I では、(i) モバイル・エコシステム市場の構造の概説および市場の実態に関する報告（セクション I.1）、ならびに (ii) DMCH 最終報告のセクション II で指摘されている様々な競争に関する懸念事項にどう対処すべきかを含め、モバイル・エコシステム市場がどのようにあるべきかについての内閣官房デジタル市場競争本部の分析（セクション I.2）が示されています。その中で内閣官房デジタル市場競争本部が達したいいくつかの重要な結論は、市場の現状を考慮しておらず、その結果、市場の歪みその他の想定外の結果につながるリスクがあると Apple は考えています。
- 第一に、内閣官房デジタル市場競争本部は、規制の枠組みを「一定規模」のモバイルオペレーティングシステム（OS）の提供事業者（以下「OS 提供事業者」といいます。）に対してのみ適用すると提案しています。これは、Apple の iOS および Google の Android スマートフォン OS のみを対象にするものであると Apple は推測しています。Apple は、このアプローチには、OS 提供事業者が大手の既存企業と競争しようとしたり、より多くの競争を生み出すために新たに参入しようとする下流市場において、意図せず競争をゆがめるリスクがあると考えます。OS 提供事業者に規制を課すことは、その競争力を抑制し、競争を実質的に損なう可能性があります。
- 第二に、内閣官房デジタル市場競争本部は、内閣官房デジタル市場競争本部が提案する規制に対する違反があった場合、私人と関連規制当局の双方が当該違反に対して差止めによる救済を受けることができるようにすることを検討しています。Apple は、私人に対して請求権を認めると、まず関連規制当局に対して申し立てを行うことを当該請求権の要件としない限り、対象プラットフォームに対する大量の訴訟を引き起こし、それにより対象プラットフォームが日本の消費者に利益をもたらし続けることが難しくなると考えます。内閣官房デジタル市場競争本部が検討している規制の枠組みが、正確な事実の把握を必要とするものであり、重要な例外事由を設けることを予定しており、かつプラットフォームに（多大な時間および資源を必要とする）技術的な変更を求めるものであることを考慮すると、規制が、申し立てられた違反についての聴聞および事実調査の機会を含め、プラットフォームに強力な適正手続による保護を与えるものであることが最も重要です。
- 最後に、内閣官房デジタル市場競争本部は、問題となっている行為に関してプライバシーやセキュリティなどへの考慮が必要である例外的な状況において、OS 提供事業者の行為がそれらを根拠として正当化できるように、政府が規制枠組みの中に例外を定めるべきだと述べています。Apple は、政府は規制の中に十分なかつ一般的に適用される「正当化事由」の例外を定めるべきであると考えています。Apple は、内閣官房デジタル市場競争本部が予定す

る例外の範囲は不適切に制限されていることから、(1) システムセキュリティおよびシステム保全、(2) ユーザーのプライバシーおよび保護、(3) システムの安定性およびパフォーマンス、(4) 製品の安全性および法規制の遵守、ならびに(5) 使い勝手の良さを含むプラットフォームの重要な特性を認めるために拡大されるべきであると考えます。

5. プライバシーについて、内閣官房デジタル市場競争本部は、OS 提供事業者が提供するプライバシー保護が、個人情報保護法や電気通信事業法を遵守するために法律上要求される範囲を超えるべきではないと提案しています。Apple は、プライバシーに対するこの安易で最小限のアプローチに強く反対します。法律によって与えられる基本的なプライバシー保護を遵守することは、最低限の出発点です。プライバシーは競争の重要な側面であり、また、Apple はプライバシーを基本的人権であると考えています。悪意ある者は、常にプライバシー保護を損なう新たな戦略を考案しようとしています。したがって、市場参加者は、可能な限り、法律上要求される保護を上回る、強固なレベルのプライバシー保護の達成に努めるべきです。Apple は、日本のユーザーが市場で入手できる最高レベルのプライバシー保護を享受できるよう、常に新しいプライバシー機能と技術を生み出しています。

2. OS やブラウザのルール変更等に関する透明性および手続上の公平性 (セクション II.1)

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

6. 内閣官房デジタル市場競争本部は、「ルール変更等を行う際に、事前の情報開示や告知が不十分であったり、問い合わせ対応が十分に行われていないといった場合には・・・デベロッパ、ウェブサイト運営事業者、広告事業者等の予見可能性や透明性が阻害され、これらの者にとって過度な負担が生じたり、ビジネス上の不確実性やリスクをもたらすおそれがある」としています。
7. 内閣官房デジタル市場競争本部は以下を提案しています。
 - a. OS 提供事業者および一定規模のブラウザの提供事業者（以下「**ブラウザ提供事業者**」といいます。）に、OS やブラウザに関するアップデート、仕様変更およびルール変更に関し先立ち、具体的な事情を考慮した合理的な通知を行うことにより、かかる変更を開示することを求める。
 - b. OS 提供事業者およびブラウザ提供事業者に、特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律（以下「**透明化法**」といいます。）第7条の要件にしたがって、デベロッパがルール変更案について問い合わせをしたりかかる変更に関し協議したりすることを可能にする手続を確立することを義務付ける。

Apple のコメント

8. Apple は、「このプロセスの中核をなすルール変更等への過度な規制がイノベーションを阻害し・・・てしまわないように留意することも必要である」こと、またその結果として、透明性と手続上の公平性を確保するプロセスの詳細は、OS 提供事業者およびブラウザ提供事業者により設定される自主規制による措置に委ねられるべきであるという内閣官房デジタル市場競争本部の認識を歓迎します。
9. Apple が過去の提出資料において説明したとおり、透明性および手続上の公平性を確保するには、現在のプロセスで既に十分です。DMCH 最終報告が指摘する仮想的な懸念事項への対応として、
 - a. 上記の提案(a)に関し、Apple は、OS およびブラウザのソフトウェアへの変更について、時間的に余裕のある事前通知を送付しています。これには、毎年 6 月から 9 月/10 月

にかけて実行される、予測可能なスケジュールに従った Beta Software Program、ソフトウェアの変更に関する詳細なプレゼンテーションとワークショップを含む Developer Conference、ならびに詳細なリリース・ノートを含み、これによって、デベロッパに対し、変更案について合理的な通知を行っています。

- b. 上記の提案(b)に関し、Apple は、ルール変更案についてデベロッパが質問を行い、フィードバックを行うチャンネルを提供する Worldwide Developer Relations (WWDR) の組織を介して大きな支援をデベロッパに提供しています。

10. さらに、過去の提出資料で詳しく説明しているとおり、内閣官房デジタル市場競争本部の仮想的な懸念事項のほとんどは、現在 Apple が透明化法を遵守していることによって対処されています。透明化法は、かかる変更に関し Apple がデベロッパに提供しなければならない通知の内容および期間を定めています¹。
11. さらに、OS およびブラウザソフトウェアの変更通知の提供に関して要件を課すことは、日本の消費者がタイムリーに Apple 製品を受け取ることを実現している非常に効率的なサプライチェーンを複雑化することになります。このような要件により生じた遅れは、日本の消費者およびデベロッパにとって不利益となる可能性があります。

3. IAP の利用強制の禁止 (セクション II. 2-1)

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

12. DMCH 最終報告は、一定規模のアプリストア提供事業者（以下「**アプリストア提供事業者**」といいます。）が自社の決済・課金システムの使用を求めることの禁止、すなわち App Store の場合には IAP の利用を求めることの禁止を提案しています。内閣官房デジタル市場競争本部はさらに、アプリストア提供事業者のもの以外の課金・決済システムの利用に関してアプリストア提供事業者が手数料率またはその他の条件を設定することを妨げる規制を導入することを提案しています。より広く規制の回避行為の阻止を目的とする、より広範な規定（その他の何らかの「利用条件」の制限等）も検討されています。
13. DMCH 最終報告は、韓国とオランダにおいて、アプリストアのオーナーが、サードパーティの決済処理業者を App 内で利用する場合にはいまだ手数料を徴収しており、サードパーティの決済処理業者が選択されないリスクがあるということを問題視しています。したがって、禁止を効果的にするために、DMCH 最終報告は、この禁止をより広く解釈すべきであるとし、「Apple や Google の提供する決済・課金システムの利用強制を禁止しただけでは、デベロッパやユーザーの選択肢や利便性の観点からは十分な解決になら」ず、「『アプリ内課金をする場合に、・・・決済・課金システムのどちらか一方又は両方の利用を自由に選択できる』状況としていく必要がある」と指摘しています。
14. IAP の評価について、DMCH 最終報告は以下の主張を追加しています。
 - 30%の手数料は Web3.0 や NFT といった新しいものを生み出すイノベーションを阻害するものであり、今後の事業計画にも制約が出ている。手数料は多数のデベロッパにより高すぎると認識されており、負担になるとともに、Apple に高い利益率をもたらすものである。
 - Apple の App Store の価格設定 Tier により、デベロッパは十分に柔軟な価格設定ができない。

¹ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、2～3 頁

- デジタルとフィジカルの区分が不明確であり、デジタルコンテンツのみに自社の決済システムの利用を強制することは疑問の余地がある。曖昧な解釈もイノベーションを阻害する可能性がある。
- 動画配信のようなオンラインサービスでは、デベロッパは、他で利用可能な、より安価な支払い方法をユーザーに知らせることが困難である。
- ウェブ上で決済サービスを提供しているデベロッパにとっては、同じサービスを Apple の App Store で提供できるようになれば、コストを削減できる。

Apple のコメント

15. Apple の提出資料および過去の会議において詳しく説明したとおり、Apple は以下に記載する理由により、内閣官房デジタル市場競争本部の根拠および結論には賛成できません。Apple は内閣官房デジタル市場競争本部の過去のご提案に対して既に詳細な資料を提出していますので、本提出資料では重要な点のみを繰り返します。
16. **IAP は決済処理サービスではありません。** Apple の IAP の成功は、Apple によるテクノロジーへの多額の投資に由来しており、これにより顧客と強固な関係を築き、App 内課金に関して高いレベルの顧客の信用を確立させてきました。このように IAP は決済処理サービスを超越するものです。IAP は、デベロッパに対し、App 内課金のシンプルで簡単な機能でその App を収益化する手段を提供しています。それと引き換えに、Apple はまず、App 内課金を可能にするために必要な広範囲に及ぶテクノロジーとイノベーションに対する合理的な手数料を徴収しています²。IAP が提供する利益と決済処理業者が提供する利益とを比較することは、不適当かつ不十分です。Apple の手数料は、デベロッパが App を作成、テストおよび配布する場合に利用するツール、テクノロジーその他のサービスも対象としています³。これにより、Apple は、IAP やその他の重要な iOS の機能を通じて、iOS デバイスユーザーが期待するようになったプレミアムな品質と雰囲気を持続し、常に改善することができます。デベロッパにとっては、これにより Apple の App Store を介して配布されるサードパーティ App に対するユーザーの需要と信頼を高めることとなります⁴。
17. **Apple の手数料率は合理的です。** Apple は App Store を含む iOS プラットフォームを開発、運営するために何十億ドルも支出しています。Apple がごくわずかな App (15%未満) に課す手数料率は、デベロッパが Apple から享受し得る、そして現に享受する価値に基づくものであり、その価値と完全に整合するものです⁵。Apple の 30%ないし 15%の手数料は、App のデベロッパが Apple の iOS プラットフォームの利用に対して支払うことを同意した料金です。Apple はデベロッパに対して、重要な技術およびマーケティングのノウハウを提供しています。Apple が提供する利益は、App・ソフトウェアのツールとフレームワーク、Apple の知的財産のライセンス、iOS ユーザーの獲得、IAP およびその他の統合された iOS 機能から得られる利益、そして技術支援、顧客サービス、マーケティングを含む Apple のサービスを受けられることを含みます⁶。さらに、Apple の手数料は一度も業界の標準的な料率を超えたことはありません。以前説明したとおり⁷、App 内課金に対する Apple の 30%または 15%の手数料は、Google Play ストア (30%または 15%)、Amazon アプリストア (30%または 20%) および Samsung Galaxy Store (30%)、ならびにソニーや任天堂を含むゲーム機 (30%) が課している料率を含む業界の料率と完全に整合しています。

² 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、4 頁

³ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、5 頁

⁴ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、5 頁

⁵ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、6 頁

⁶ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、6 頁

⁷ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、6~7 頁

18. IAP はデベロッパに対し高い柔軟性のある価格設定を提供しています。DMCH 最終報告における内閣官房デジタル市場競争本部の主張に反し、Apple の価格システムは、デベロッパが独自の価格を設定するための高い柔軟性を備えています。2021 年以降、Apple は、サブスクリプション、App 内課金、有料 App でデベロッパが利用できるプライスポイントを、100 未満から 500 以上に拡大しました⁸。また、昨年、Apple はプライスポイントを 900 以上に拡大しました⁹。Apple はまた、通貨管理を柔軟化し、サブスクリプション App のデベロッパがストア全体の通貨や税金を簡単に管理できるようにしました¹⁰。これは、例えば、日本のゲームデベロッパのうち、ほとんどの事業を日本の顧客から得ているデベロッパの場合、日本のストアに対して価格を設定し、海外の価格は外国為替と税率の変動に応じて更新されるようにできることを意味します¹¹。Apple はまた、デベロッパのフィードバックに基づき、時間をかけて、様々な種類のサブスクリプションオファーをリリースし続けてきました¹²。デベロッパが App Store を通じて販売する App のコンテンツに、ウェブ App のコンテンツよりも高い価格を課すことを選択した場合、ユーザーは Apple の価格体系を不公正と考えるかもしれないという主張は、2 つのコンテンツの配信方法における根本的な違いを認識できていません¹³。上記で、また以前にも説明したとおり¹⁴、Apple はキュレーション型 App Store モデルを通じてセキュリティとプライバシー保護、App の見つけやすさ、ペアレンタルコントロールによる保護などの観点から基本的かつ重要な付加価値を提供しており、これはウェブ App 経由のコンテンツ配信と単純に比較できるものではありません。
19. 内閣官房デジタル市場競争本部による規制の提案は非常に不均衡かつ不合理です。アプリストア提供事業者が自己のシステム以外の課金・決済システムの利用に関して手数料率または他の条件を設定することを妨げる規制に関する内閣官房デジタル市場競争本部の提案は、主に 2 つの理由により不当です。第一に、また上記で説明しているとおり、Apple の手数料はデベロッパが Apple の iOS プラットフォームの利用に対して支払うことを合意した料金であり、決済処理に対する料金ではありません。Apple の手数料率は、Apple による App Store の運営からデベロッパが享受し得る、そして現に享受する価値に基づくものであり、その価値と完全に整合するものです。したがって Apple には、上記の観点からデベロッパに提供する多くの利益に対する合法的な手数料を徴収する権利があります。さらに Apple はそのエコシステムに何十億ドルも投資してきました。すなわち、Apple の研究開発努力は、著作権、特許、その他の知的財産権（「IP」）の保護によって守られており、Apple は、デベロッパにライセンスを提供し、150,000 以上の API へのアクセスを提供しています¹⁵。内閣官房デジタル市場競争本部の提案は、要するに、デベロッパが App Store を通じて App を作成、テストおよび配布する際に利用する数々のツール、テクノロジーその他のサービスを含む、デベロッパにとって有益なサービスを、Apple によってこれらのサービスを開発する際に多大な投資が行われたにもかかわらず、Apple が無料で提供するよう強制するということです。第二に、他の法域において設定された手数料率に関する仮想的な懸念事項が、内閣官房デジタル市場競争本部による日本市場の分析にどのように関連するのか、ましてかかる分析の正

⁸ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、7 頁

⁹ <https://www.apple.com/jp/newsroom/2022/12/apple-unveils-biggest-upgrade-to-app-store-pricing-including-700-new-price-points/>

¹⁰ <https://www.apple.com/jp/newsroom/2022/12/apple-unveils-biggest-upgrade-to-app-store-pricing-including-700-new-price-points/>

¹¹ <https://www.apple.com/jp/newsroom/2022/12/apple-unveils-biggest-upgrade-to-app-store-pricing-including-700-new-price-points/>

¹² お試しオファー（新規ユーザー向け）から始まり、プロモーションオファー（中断しているユーザー／既存ユーザー向け）、そして最近ではサブスクリプションオファーコード（App 外での配信用）。2023 年 3 月付けの Apple の提出資料の 8 頁を参照。

¹³ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、8 頁

¹⁴ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、8 頁

¹⁵ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、9 頁

当な根拠となるのか、Apple にとっては不明です。以上の理由から、内閣官房デジタル市場競争本部の提案は非常に不均衡、不合理かつ不当です。

20. 内閣官房デジタル市場競争本部の調査アンケートには重大な不備があり、依拠すべきではありません。内閣官房デジタル市場競争本部は、Apple の App Store を通じて App を配布している App デベロッパ 253 社に、その経験の様々な側面に関して尋ねた最近のアンケート調査に依拠しています。Apple はこの調査には重大な不備と偏りがあると考えています。

- 第一に、前提として、Apple は内閣官房デジタル市場競争本部が当初 10,000 社に連絡したことを指摘します。内閣官房デジタル市場競争本部が「アプリケーションソフト開発（業務用）」の 카테고리 および / または上位 20 業種に含まれる企業に連絡したと述べていますが、どのように 10,000 社のサンプルが抽出されたのか不明です¹⁶。このため、調査の確からしさを評価することは非常に困難です。
- 第二に、回答した App デベロッパは非常に少ないです。関連事業者の参加率が低いことで、非回答バイアスが生じます。App デベロッパのサンプル数は 253 社と少なく、App Store に登録されている 3,400 万を超えるデベロッパのごく一部を構成するに過ぎません。このようなごく一部のデベロッパの見解からどのように結論を導き出すことができるのか、理解するのは困難です。
- 第三に、強い否定的な見解を持つデベロッパのうち、不均衡な数のデベロッパが調査への参加を選択したことを Apple は懸念しています。これは Q7 への回答から明らかです。その回答によれば、サンプルの 3 分の 1 が 15% または 30% の手数料を支払っているのに対し、Apple 自身の請求データによればデベロッパの約 14% しか手数料を支払っていません。このような大きな食い違いは、Apple の IAP ビジネスモデルの変更を押し進めることに商業的な関心を持つデベロッパ（例えば、手数料を支払う必要があるデベロッパの割合）が、この調査において過度に代表されていることを示しています。

21. これらの偏りは、他の調査質問への回答を著しくゆがめています。特に、図 2-1-3 が示すように、支払われる手数料に対して Apple が App Store の運営上提供する価値に関するデベロッパの見解には偏りがあります。0% の手数料を支払うデベロッパのうち、手数料が「高い」または「どちらかといえば高い」と考えるデベロッパの割合は、15% または 30% を支払うデベロッパよりも著しく低かったことを回答は示しています¹⁷。上記およびこれらのデベロッパ（すなわち 0% を支払う者）が回答者の中で少数しか存在しなかったという事実と照らすと、全てのデベロッパのうち 21.7% が手数料を「高い」と考えているという見出しの数字は、結果的に著しく誇張されたものとなっています。

22. 上記の反論に加え、Apple は、調査の質問が誘導的なものであったことを指摘します。例えば、IAP の手数料を「高い」または「どちらかといえば高い」と考える理由に関する Q9 において、内閣官房デジタル市場競争本部は、「Apple が得る利益率が高い」、「手数料率の根拠が不透明である」など、デベロッパに対して用意された回答を提示しています。当然、デベロッパは、Apple のようなサービスやテクノロジーの提供者に対する支払を減らすという商業的インセンティブを実現しようとするために、このような回答を選択する明確な動機を持っています。少なくとも、内閣官房デジタル市場競争本部のアンケートは、Apple の App Store がデベロッパに提供する価値に関する証拠も収集するべきでした。上記で指摘した不備があるにもかかわらず、内閣官房デジタル市場競争本部は、サードパーティ App デベロッパの大多数が IAP 手数料を「高い」と考えているというその調査結果を裏付けるために、

¹⁶ DMCH 最終報告の脚注 20

¹⁷ 実際に、図 2-1-1 によれば、計 169 の回答者が最高で 0% または「その他」の手数料を支払っています。図 2-1-3、2-1-4 および 2-1-5 によれば、これらの回答者のうち 17 社（これらの回答者の 10.06% に相当）が手数料は「高い」と述べており、21 社（12.43% に相当）が手数料を「どちらかといえば高い」と述べていました。これは、0% または「その他」の手数料を支払っている App デベロッパのごく一部が手数料を「高い」または「どちらかといえば高い」と感じていることを示しています。

アンケート結果に不適切に依拠しています。これは、このような極めて重大な調査結果に至るための確固たる根拠にはなりません。

23. 一方、透明化法に関連して経済産業省が実施したビジネスユーザー調査の結果によれば、多くのユーザーが App Store を肯定的に評価しています。例えば、
- 「Apple に対して支払う利用料やその他料金等について、対価に見合ったサービスを受けていると思うか、または Apple からの説明に納得しているか。」という質問に対して、回答者の 75.2% が肯定的な回答をしています¹⁸。
 - 「Apple が説明している利益は、回答者の企業において実現されていると思うか。」という質問に対して、回答者の 78.9% が肯定的な回答をしています¹⁹。

4. App Store の利用条件および FRAND 義務（セクション II. 2-1）

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

24. DMCH 最終報告は、アプリストア提供事業者に対し、アプリストアのビジネスユーザーへの利用条件を公正、合理的かつ非差別的なものとするよう求めるべきであると提案しています。この点について、DMCH 最終報告は、弊害とされるものを是正するためにいわゆる FRAND 原則の適用が必要となりうる以下の事例を挙げています。
- Apple の App の価格政策に関連するもの
 - Apple のサードパーティ・ブラウザのウェブ拡張に対するサポートに関連するもの
 - Apple の ATT プロントの文言に関連するもの、および
 - Apple の MiniApp に対するアプローチに関連するもの

Apple のコメント

25. Apple の App Store のポリシーは、競争の激しい市場において定められたものであり、デベロッパ、ユーザーおよび Apple にとって公正な取引を反映しています。実際、独立している、または小規模のデベロッパにとって、追加投資をせずとも世界中のユーザーに App を届けることを可能にしている Apple のビジネスモデルが成功するか否かは、Apple が競争力のある公正な条件で App Store へのアクセスを提供できるか否かにかかっています。
26. さらに、Apple のビジネスモデルにおけるデバイス販売の優位性を考慮すると、Apple デバイスの需要を維持し、拡大させるために、Apple の統合された App およびサードパーティ App の両方を含む高品質かつ多様な App のエコシステムを Apple が提供することは経済的にも理にかなっています。上記と同様に、Apple には、デベロッパ、ひいては App ユーザーの利益のために、業界をリードする安全で安心なプラットフォームを提供できるように App Store の利用規約を設定するインセンティブがあり、それによって上記の重要なビジネス上の目標がサポートされています。
27. 内閣官房デジタル市場競争本部が FRAND 原則が適用される可能性があるとしている、DMCH 最終報告において挙げられた具体的な事例に関し、Apple は以下のとおり見解を述べます。

¹⁸ https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/digital_platform_monitoring/pdf/002_01_00.pdf の 13 頁を参照。

¹⁹ https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/digital_platform_monitoring/pdf/002_01_00.pdf の 14 頁を参照。

a) Apple に対し、デベロッパが同一 App 内で Apple の IAP およびサードパーティの決済処理の提供を可能にすることを求める内閣官房デジタル市場競争本部の提案について

28. DMCH 最終報告は、FRAND 原則を適用し、デベロッパが同一 App 内で IAP およびサードパーティの決済処理を提供することが認められるべきであると提案しています²⁰。内閣官房デジタル市場競争本部は、これを指示すべきではありません。Apple に同じ App 内で IAP とサードパーティの決済処理を提供するよう要求すれば、消費者の混乱が広まり、いくつかの理由から、消費者を保護する Apple の能力を著しく損なうこととなります。第一に、ユーザーは、同じコンテンツについて、複数の価格、異なるプライバシーと返金の慣行、そして、どちらの支払システムに帰属するか明らかでない評価とレビューに直面することとなります。第二に、悪質な業者は、実際にはそうでないのに、IAP と同様のプライバシー保護と機能を提供する安全な決済ソリューションを使用していると消費者を誤解させようとする可能性があります。App Store における悪質な業者による虚偽的または不正な行為から消費者を保護する Apple の能力は著しく損なわれます。これらのリスクは想像上のものではありません。2022 年だけで、Apple は約 20 億ドル相当の不正取引を阻止し、App Store のユーザーが期待するプライバシー、安全性およびコンテンツに関する高い基準を満たしていないとして、約 170 万件の App の申請を却下しました。このような重大かつ現実的な損害が生じることは非常に明白であるため、Apple がサードパーティの決済処理を提供する他のいかなる法域でも、類似の義務は課されていません。最後に、ユーザーは決済に関する問題にどう対処するか（すなわち、Apple に行くか、サードパーティの決済処理業者に行くか）について混乱する可能性があります。Apple に第三者の決済処理を許可するよう要求している他の法域においても、同じ App 内で IAP と第三者の決済処理を提供するよう要求はなされてきていません。

b) Apple の階層的な価格設定ポリシーが公正ではないという内閣官房デジタル市場競争本部の提案について

29. Apple は Apple の階層的な価格設定ポリシーが公正ではない可能性があるという指摘に異議を唱えます。Apple の当該ポリシーは、Apple を含む全てのデベロッパに平等かつ公平に適用され、このポリシーにより、デベロッパは App またはデジタルコンテンツの価格を現地通貨で設定することが可能になり、App Store の世界中の 175 のストアフロントにおいて同じ価格が現地通貨（現時点で 44 通貨）で自動的に平準化されます。これにより、ユーザーに対する価格設定の一貫性が保証されます。

30. Apple の階層的な価格設定ポリシーがデベロッパおよびユーザーにもたらす利益は大きく、これを支えるポリシーは全く正当なものです。

²⁰ この点に関連して、内閣官房デジタル市場競争本部は、第三者の決済・課金サービスの使用を許可することで、デベロッパが、第三者の決済・課金サービスを利用した購入について、IAP を利用した購入よりも価格を安く設定できる可能性があることを示唆しています。しかし、現時点において、App で課金対象になるアイテムは、ゲーム内通貨がその大半を占めているところ、デベロッパは、資金決済法上、その未使用残高を算出する必要があります。デベロッパが未使用残高を適切に算出するためには、ゲーム内通貨に関して決済・課金サービスごとに異なる価格設定をするのは困難であると思われるため、第三者の決済・課金サービスを利用した購入について IAP を利用した購入よりも安価に設定するという形でユーザーに選択肢を提供するのは困難であると思われます。

c) Apple にサードパーティ・ブラウザと Safari のウェブ拡張機能を同等にサポートするよう求めるために、FRAND 原則を適用すべきであるという内閣官房デジタル市場競争本部の提案について

31. Apple は競合するブラウザやウェブ App の開発を継続的にサポートしてきました。しかし、このことは、新機能がユーザーのプライバシーとデータのセキュリティを損なわないという保証とバランスをとる必要があります。
32. Apple は、最新のソフトウェアの機能および特徴へのアクセスをデベロッパに提供するあらゆるインセンティブを有しています。Apple は毎年 iOS 内の多数の Application Program Interfaces (以下「API」といいます。)、技術、そして機能強化をリリースしており、それらはデベロッパ自身の素晴らしい App を設計し作成することを可能にしています。サードパーティ・ブラウザが利用できる API を制限することは、Apple の利益には全くなりません。
33. 同時に、Apple には、セキュリティ、安全性、品質、端末パフォーマンス、およびユーザー体験の一貫性が損なわれず、そして、コードと API がデベロッパの App および専有技術とうまく機能するように、合理的な措置を講じることが認められなければなりません。API はリリースされる前に安定しており、十分に試験され、長期性が担保されていなければなりません。なぜなら、API が一度リリースされると、サードパーティ・デベロッパは、自身の App を作動するために当該 API の基礎を成す機能が常に利用可能であることに依存するようになるからです。デベロッパは、API が改良され、試験され、かつ安定している時点でのみリリースされることをよく理解しています。同時に、また完全に合法的な理由で、これを行うことがセキュリティ、安全性または Apple 端末上でのユーザー体験を損なう場合、Apple がサードパーティ・デベロッパに提供していない技術も存在しています。
34. したがって、自社の統合された App に与えるアクセスと同レベルのアクセスを同じタイムフレームでサードパーティに与える義務を Apple に課すことはおよそ合理的ではありません。

d) Apple に ATT プロンプトの文言を修正するよう求めるために、FRAND の原則を適用すべきであるという内閣官房デジタル市場競争本部の提案について

35. この提案は、ATT およびパーソナライズされた広告のプロンプトの文言の性質および目的に対する根本的な誤解から生じています。パーソナライズされた広告とトラッキングとの間には重要な違いがあり、それぞれのプロンプトの文言の違いは、以下の理由により必要であり、まったく正当なものです。
 - ATT は、複数のデベロッパをまたいでユーザー・データを「追跡する」こと（言い換えれば、広告の目的でサードパーティ・データを利用すること）に関係しているのに対して、パーソナライズされた広告は、Apple が自身のサービスによって収集したファーストパーティ・データを利用することにのみ関係しています。前者は後者よりも、相当干渉的だということは、業界では広く認識されています²¹。これは、Apple が、データの適切な取扱いについて検討する総務省のワーキンググループで報告したことであり、広く認知され、理解されていることです。

²¹ <https://www.ftc.gov/sites/default/files/documents/reports/federal-trade-commission-report-protecting-consumer-privacy-era-rapid-change-recommendations/120326privacyreport.pdf> の 44 頁、および https://www.ftc.gov/system/files/documents/reports/cross-device-tracking-federal-trade-commission-staff-report-january-2017/ftc_cross-device_tracking_report_1-23-17.pdf の 6～9 頁を参照。

- ATT 自体に関して、Apple とサードパーティは同じルール of 適用を受けています。サードパーティ ATT プロンプトと比較するのに適切なプロンプトとなるであろう ATT プロンプトを Apple が表示しない唯一の理由は、Apple が追跡を行わないからです。
 - ATT プロンプトとパーソナライズされた広告プロンプトとの間の形式上の差異が、ユーザーの選択率に不公平な差異を生じさせるという仮定には根拠がありません。実際に、ATT の影響を完全に評価するには時期尚早ですが、ATT の実施が Apple 自身の広告サービスのパフォーマンスを実質的に向上させたことを示唆する証拠はありません。
36. 内閣官房デジタル市場競争本部による ATT とパーソナライズされた広告の評価では、ユーザーを不要なトラッキングから守り、Apple がファーストパーティのデータに依存することの価値が適切に評価されていません。サードパーティのデータに依存するサービスとは異なり、パーソナライズされた広告には「不特定多数の他社がユーザーを追跡するリスク」はありません。内閣官房デジタル市場競争本部の ATT とパーソナライズされた広告のプライバシー上の利益に関する認識の誤りは、消費者団体に反映されている国民の感情と合致していません²²。
37. したがって、FRAND の原則を適用することで、Apple のプロンプトの文言に関して問題と認識されているものが何らかの形で「是正される」だろうという内閣官房デジタル市場競争本部の提案は的外れです。文脈を考慮すると、また上記の理由により、ATT プロンプトの文言とプロンプトの文言の違いは、全く正当なものです。
- e) MiniApp へのアクセスに関する Apple のガイドラインは、不明確かつ恣意的であるとす内閣官房デジタル市場競争本部の主張について
38. MiniApp は、ネイティブ App 内でアクセス可能とされている、実質的なウェブ App です。これは、App Review を通じた Apple による審査を経た後であっても、デベロッパによって当該 App がサーバーサイドで容易に（例えば、ネイティブ機能にアクセスできるようにするために）修正されうることを意味します。自身の App 内で HTML5 に基づく MiniApp を提供するデベロッパは、App Store Review ガイドライン 4.7 の規定の適用を受けます。
39. DMCH 最終報告に記載されている懸念は、ガイドライン 4.7 の表現に関するデベロッパからの質問に過ぎないように思われます。この点、Apple は、デベロッパが App Store Connect ポータルを通じてガイドラインの意味に関する支援やガイダンスを求めることができる手段を確立しています。したがって、デベロッパが明確化を求める場合、Apple にその問題を伝え、必要な助言を得るための明確なルートがあります。簡潔に申し上げますと、本件は FRAND の問題ではありません。
40. Apple によるガイドライン 4.7 の恣意的とされる適用に関して、DMCH 最終報告はデベロッパが示した「疑問」についてのみ言及しています。これが、内閣官房デジタル市場競争本部が依拠するのに適切な証拠でないことは明らかです。
41. この点に関して、Apple は、エンタイトルメントを通じて、新しい機能や技術をテストするために、限られたデベロッパグループに対してハードウェアやソフトウェアへの早期アクセスを提供しており、これらの行為が全く合理的であり、そして必要なことであることを指摘します。これは、それらの機能が意図したとおりに動作し、デベロッパや顧客にとって安全であることを確認するために必要なものです。このプロセスを通じて、デベロッパはパフォーマンスに関するフィードバックを Apple に提供し、そのフィードバックは機能または技術の分析および改善に使用されます。一定期間のテストの後、多くのエンタイトルメントが、パブリックエンタイトルメントの形で申請プロセスを通じて適格なデベロッパに、またはパ

²² <http://www.shodanren.gr.jp/database/471.htm> を参照。

ブリック API の形ですべてのデベロッパに開放されます。接触確認通知やその他のセンシティブな情報のための API など、すべての新機能や技術がすべてのデベロッパにとってアクセスすることに適しているわけではありません。

5. デベロッパへの情報提供（各論 9）（セクション II. 2-1）

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

42. 内閣官房デジタル市場競争本部は、返金およびキャンセルのプロセスについて、「デベロッパがユーザーに迅速かつ適切に対応することでユーザーの利便性を向上させることができるような環境を整えていくことが必要である」としています。内閣官房デジタル市場競争本部は、IAP およびサードパーティアプリストアに関する提案は、上記のような望ましい市場結果を確保するために十分であると考えています。

Apple のコメント

43. IAP およびサードパーティアプリストアに関する内閣官房デジタル市場競争本部の提案は別のこととして、Apple は、過去の提出資料において、デベロッパは、Apple が整備している現行のツール、手段およびプロセスによって、IAP を通して行った取引から発生したカスタマーサービス上の問題について、既にユーザーに対して確実かつ効果的に対応できていると説明しています。

a. 契約当事者としての Apple が返金を直接取り扱うことによって、ユーザーは、返金を請求するために単一の連絡先（問題を報告するツール「Report a Problem」）を使用することが可能になります。Apple による返金のサービスは、App Store が営業を行っている 175 ヶ国すべてにおいて提供することができ、ユーザーおよびデベロッパ双方に一貫性と利便性を確保します。Apple が消費者団体や消費者との意見交換を通じて理解しているところによれば、ユーザーは、カスタマーサポートが信頼できない可能性があるデベロッパと直接交渉することを必ずしも望んでいないため、Apple の直接的な対応を特に高く評価しています。

b. Apple は、返金請求に関する最新の情報をデベロッパに提供します。App ストアは、顧客が返金を受け取ったとき、ほぼリアルタイムでサーバー通知をデベロッパに送信します。デベロッパは、App において、返金に伴ってデベロッパがとりうる措置（返金されたコンテンツへのアクセスの削除など）を顧客に通知することで、返金通知に対応することができます。

44. Apple は、App デベロッパに対して、サブスクリプションの管理、返金、サービスまたはコンテンツ配信に関する問題など、消費者との関係を管理し、App およびサービスへのサポートを提供するための様々な方法を提供しています。Apple は、デベロッパがこれをシームレスかつ簡単に利用できるように、一連の新しい API（Request Refund StoreKit API、Consumption API および App Store server APIs）を開発しました。

6. アンチステアリングルールの禁止（セクション II. 2-2）

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

45. 内閣官房デジタル市場競争本部は、アンチステアリングルールの結果、「ユーザーは、デベロッパが自社ウェブサイト上で提供している他のプランや料金設定を知らないまま、アプリ内の情報のみで購入の判断を行わざるを得ないことになり得」、このことで「Apple と Google 以外の事業者が提供する決済・課金サービスの取引機会が著しく減少する状態がも

たらされ」かつ「デベロッパによるユーザーの利便性を向上させるなどの多様なサービスを提供する取組に悪影響が生じることになる」可能性があるとしています。

46. そのため、内閣官房デジタル市場競争本部はアンチステアリングルールを禁止し、デベロッパによる外部のウェブサイトへのアウトリンクを認めるよう義務付けることを提案しています。内閣官房デジタル市場競争本部はまた、アウトリンクに手数料を課すことを禁止することも提案しています。内閣官房デジタル市場競争本部はさらに、Apple の外部リンクアカウントエンタイトルメントプログラムに関連する制限を廃止することを提案しています。最後に、内閣官房デジタル市場競争本部は、以下でさらに説明するとおり、App の代替流通経路を通じて競争圧力を導入することが必要な場合があると指摘しています。

Apple のコメント

47. Apple による提出資料や内閣官房デジタル市場競争本部との会議で既に詳細に説明したとおり、Apple は内閣官房デジタル市場競争本部の提案とその根拠とされている理由に反対します。Apple は、内閣官房デジタル市場競争本部が提案した措置は(i)不必要かつ不均衡であり、(ii)狭い範囲で設計されたアンチステアリングルールが保護しようとしているビジネスモデルを損ない、(iii)消費者に損害を与え、そして(iv)Apple の知的財産の流用に相当すると考えています。
48. Apple は内閣官房デジタル市場競争本部の過去のご提案に対して既に詳細な資料を提出していますので、本提出資料では重要な点のみを繰り返します。
49. **アンチステアリングルールは、相応で、効果的かつ合理的です。** Apple が様々な機会の内閣官房デジタル市場競争本部に説明したとおり²³、アンチステアリングルールは、フリーライドを回避するための、相応で、効果的かつ合理的な手段です。アンチステアリングルールは、Apple が合法的な手数料を徴収できることを確保することを目的にしています。アンチステアリングルールは、App Store の手数料ベースビジネスモデルの当然の帰結です。すなわち、Apple に手数料を請求する権利があるのであれば、Apple は、デベロッパが手数料を支払うべきときに支払い、フリーライドをしないようにする手段を持たなければなりません²⁴。
50. **アンチステアリングルールは、狭い範囲で設計されています。** Apple が以前に説明したとおり²⁵、デベロッパは、App Store を通じて App やコンテンツを配信するためのさまざまな方法を有しています。リーダールールとマルチプラットフォームルールの帰結として、デベロッパが App Store を通じて iOS ユーザーに有料 App やコンテンツを配信する時のみ Apple は手数料を徴収します²⁶。アンチステアリングルールが課す唯一の制限は、まさにそのような状況に関連しています。すなわち、デベロッパは、App Store を利用して顧客を獲得した後、その顧客を、Apple の手数料を支払うのを回避するために App 外での購入メカニズムに誘導することはできません。しかし、Apple は、デベロッパが一般的なマーケティング活動に従事したり、iOS App 外での支払い方法について個々のユーザーと対象を絞ってコミュニ

²³ 例えば、2023年3月付けのAppleの提出資料の16～17頁を参照。

²⁴ 例えば、2023年3月付けのAppleの提出資料の16頁で説明したとおり、内閣官房デジタル市場競争本部は、ユーザーがApp Storeの利用を開始する場合とApp内課金に支払を行う場合とを区別しているようであり、後者の場合にはApp Storeは貢献しないと主張していますが、Appleはこれに強く反対します。まず、Appleの知的財産ライセンス、ポリシー、そしてデベロッパへのサポートは、App開発の重要な要素です。第二に、Appleは、ファミリー共有や「承認と購入のリクエスト」、サブスクリプション管理、購入履歴、購入の復元、購入不正行為の検出と管理など様々なサービスをユーザーに提供しています。このようなIAPのメリットは、お客様がApp内取引に安心して参加できる可能性を高めます。

²⁵ 例えば、2023年3月付けのAppleの提出資料の17頁を参照。

²⁶ 例えば、2023年3月付けのAppleの提出資料の17頁および20頁を参照。

ケーションを取ったりすることに、何の制限も課していません²⁷。デベロッパはまた、App 内で顧客とコミュニケーションを取りサービスを宣伝することができ、デベロッパはこうした様々な販促ツールやコミュニケーションツールを十分に活用しています²⁸。

51. **Apple のようなアプリストア運営者に何らかの補償を行うメカニズムを許容せずにアウトリンクを義務付けることは、消費者に損害を与えるおそれがあります。**内閣官房デジタル市場競争本部に以前より説明しているとおり、アウトリンクはユーザーに重大なリスクをもたらします。Apple は、ウェブ上で行われた支払い取引を認知することができず、ユーザーが代金を支払った商品もしくは機能を App が提供したこと、またはユーザーが有効な支払いの仕組みを用いて支払いをしたことを検証できません。Apple は、外部のウェブサイト上で行われた取引について不正防止のモニタリングを行うことができません。Apple が App Review のプロセスでウェブサイトを評価できた場合であっても、App の承認後にデベロッパがそのサイトを改変するのを防ぐことはできません。前述したとおり、これらのリスクは、架空のものではないのです。2022 年だけでも、Apple は、20 億ドルを超える不正取引を阻止し、約 170 万の App の申請をプライバシー、セキュリティ、コンテンツに関する App Store の高い基準を満たしていないとの理由で却下しました。
52. **同様に、Apple のようなアプリストア運営者に何らかの補償を行うメカニズムを許容せずにアウトリンクを義務付けることは、Apple の知的財産の流用に相当する可能性があります。**Apple がアウトリンクに対して料金を請求するのを禁止するという内閣官房デジタル市場競争本部の計画は、Apple の財産権を侵害するものであり、知的財産を尊重するという日本のコミットメントに反するものです。デベロッパにとって、アウトリンクは、App Store の手数料の支払いを回避するための手段です。この手数料は、デベロッパが App の作成、テスト、管理および配信に使用するテクノロジープラットフォームを Apple が構築したことに対する補償となるものです。DMCH の提案は、Apple が課金できないようにすることで、デベロッパのフリーライドを可能にし、Apple が投資に対するリターンを得ることを事実上妨げることになります。
53. **外部リンクアカウントエンタイトルメントはユーザーを保護するように設計されています。**外部リンクアカウントエンタイトルメントは、アンチステアリングルールの範囲をさらに狭め、リーダーApp の柔軟性を一層高めるのと同時に、iOS ユーザーを保護しています。例えば、Apple は、ユーザーが App Store を離れる際の安全対策を確実に実施するために、セキュリティ警告を導入しています。App Store の外では、Apple はユーザーのプライバシーと安全を保証することができません。かかる安全対策は、Apple の中核となる価値を反映したものであり、損なわれるべきではありません。

7. App の代替流通経路（セクション II.2-3）

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

54. DMCH 最終報告において、内閣官房デジタル市場競争本部は「一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律」を提案しています。また、代替流通経路を認める際に、セキュリティとプライバシーの確保が重要であることを指摘し、OS

²⁷ 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料の 17 頁で説明したとおり、これは実店舗とオンライン店舗の両方を含む事実上他のあらゆる小売業者の方針と何ら異なりません。例えば、Amazon は、自社のマーケットプレイスで商品を販売している売主が、販促メッセージや広告を含む「Call to Action」（行動喚起）を行い、顧客が他のウェブサイトの商品を購入するように仕向けることを禁止しています。Apple は、自社の店舗の中でその顧客に対して他の場所でより安い価格で製品を購入することを促すコミュニケーションを許している実店舗の小売業者を知りません。

²⁸ 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料の 18～20 頁を参照。

提供事業者がその両方を尊重するために必要かつ適切な措置を講じることを認める規律を提案しています。

55. 内閣官房デジタル市場競争本部は、OS 提供事業者がセキュリティとプライバシーを確保するためにとり得る措置はさまざまあり（例えばアプリストア運営者の審査）、最終的には、その措置が必要かつ比例的で正当なものである理由を十分に説明し得る限り、OS 提供事業者自身はその措置を選択する自由を持つべきであるとしています。
56. 中間報告と同様に、内閣官房デジタル市場競争本部は以下の流通経路があるとしています。
(1) Apple による審査が前提となる App Store を通じてダウンロードされる代替アプリストアを通じた App 配布、(2) iPhone にプリインストールされた代替アプリストアを通じた App 配布、(3) 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を通じた App 配布、(4) いかなるアプリストアも経由せずブラウザを経由して App 自体をダウンロードする方法による App 配布。
57. 内閣官房デジタル市場競争本部は、ブラウザからのダウンロードによる配布では適切な水準のセキュリティが保証されない可能性があることから、OS 提供事業者が第4の（最後の）流通経路をサポートしないと決定しても、提案されている規制に違反しないことを明言しています。内閣官房デジタル市場競争本部の言葉によれば、アプリストアによる審査プロセスが奨励され、その目指すところは信頼あるアプリストア間の競争の促進です。

Apple のコメント

58. Apple は、セキュリティ、プライバシー、パフォーマンスに重点を置いたデバイスとエコシステムを慎重に設計してきました。以下に述べる理由により、Apple は内閣官房デジタル市場競争本部の提案に反対します。Apple は内閣官房デジタル市場競争本部の過去のご提案に対して既に詳細な資料を提出していますので、本提出資料では重要な点のみを繰り返します。
59. **一元的な App の配信は、セキュリティ、プライバシー、パフォーマンスに向けた Apple の多層的アプローチの要です。** iOS 上での一元的な App の配信は抽象的なコンセプトではありません。Apple の App Store による一元的な App の配信は、安全なハードウェアやソフトウェアの保護などの他の要素と並び、セキュリティに関する Apple の多層的アプローチに欠かせない要素です。一元的に App を配信することで、マルウェアや不正 App の拡散を防ぎ、プライバシー管理の明確なアカウントビリティと一貫性が促進されます²⁹。ツールや自動化されたプロセスによってサポートされる、人の手による App Review により、安全でない、有害で、不適切で、搾取的で、違法または詐欺的であるコンテンツから顧客を保護します。また、この方法によってマルウェアからも保護し、データプライバシーやその他の法律が遵守されていることを保証します³⁰。Apple のアプローチは、iOS を世界で最も安全な消費者コンピューティングプラットフォームにしています。一元的な App の配信は、これを実現する核となる要素です。
60. **一元的な App の配信のいかなる変更も現在のセキュリティレベルを損ないません。** Apple の一元的 App 配信モデルの変更は、サイドローディングであるかサードパーティアプリストアの許可であるかに関わらず、すべてのユーザーをより大きなリスクにさらすこととなります。

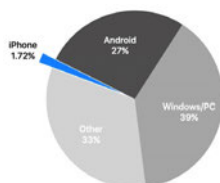
²⁹ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、21～22 頁

³⁰ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、21～22 頁

Apple の App Store は、今日の攻撃を検知しブロックするように設計されています³¹。現在の脅威モデルを変更すれば、サードパーティアプリストアや Apple の App Store を標的とする、新たに開発されたツールや専門性を備えたより高度な攻撃が可能になります³²。App Store 以外からダウンロードされたたった一つの App であっても、Apple の App Store からダウンロードされた App の機能を著しく損なう可能性があります³³。したがって、Apple の App Store からしか App をダウンロードしていないユーザーを含め、すべてのユーザーがより大きなリスクにさらされることになります。さらに深刻なのは、デバイスに侵入したマルウェアがエントリーポイントに使われ、新たに開発された攻撃力を伴いつつ、より広範囲の企業全体のネットワークに感染する可能性があることです³⁴。

61. **iOS のインフラ全体がユーザーに不利益をもたらします。** Apple が既に説明したように³⁵、Apple は iOS のアップデートを設計する際、Apple の SDK を使用して構築された App の構造を考慮に入れています。代替流通経路で配布される App は別の SDK を使用して構築されている可能性があり、iOS と代替流通経路で配布された App との間に問題が生じるおそれがあります。iOS をアップデートした場合、代替流通経路経由で配布された App の機能が動作しなくなる重大なリスクが生じます。その結果、ユーザーは新しい iOS のバージョンへのアップグレードを避けるようになり、特にアップグレードには通常セキュリティパッチが含まれるため、iOS のインフラをセキュリティ侵害にさらしてしまうことになり得ます。さらに、このようなユーザーエクスペリエンス上の問題が Apple の管理外でダウンロードされた App のために引き起こされたことをユーザーが理解するとは限らず、Apple の全体的な評判を傷つけるおそれがあります。
62. **内閣官房デジタル市場競争本部は、自身が明確に指摘しているセキュリティ上の懸念を解消するような説得力のある方策を提示していません。** 内閣官房デジタル市場競争本部は、代替流通経路に関する懸念が複数存在することを認識しています。Apple は、(いかなるアプリストアも介さない) ブラウザ経由のダウンロードによる配信がユーザーの安全を適切に保護するには不十分であるとの判断を歓迎します。しかしながら、残りの 3 つの経路 (すなわち、(i) Apple の審査に基づき App Store 経由で代替ストアをダウンロードする、(ii) iPhone に代替ストアをプリインストールする、(iii) ブラウザ経由で代替ストアをダウンロードするといった方法による代替ストア経由での App の配信) では、Apple のモデルが現在提供している保護を同じ水準で提供することができません³⁶。Apple は、各流通経路がもたらすリスクについて、以前提出した資料の中で詳しくコメントしています³⁷。内閣官房デジタル市場競争本部は、ブラウザ経由での App のダウンロードと同様に、これらのリスクを認識すべきであり、その上で、セキュリティに関する極めて正当な理由に基づき、すべての代替流通経路を選択肢から除外すべきです。
63. **内閣官房デジタル市場競争本部は、代替流通経路を通じてダウンロードした App に関するリスクを考慮していません。** その代わりに、DMCH 最終報告では、アプリストアの運営者が自社アプリストアを経由する App の審査を自ら行うか、他社に委託して行うことが「考えられ

³¹ プラットフォーム別のマルウェア感染は、iOS の強固なセキュリティを証明しています。(出典：Nokia



Intelligence Report 2020)

³² 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、22 頁
³³ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、21 頁
³⁴ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、22 頁
³⁵ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、23 頁
³⁶ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、25 頁
³⁷ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、25～27 頁

る」と記すにとどまっています。また、それについては Apple がガイドラインを提供する可能性を示唆しています。繰り返しになりますが、Apple はそれでは不十分だと考えています。既に説明したとおり³⁸、App Review は、Apple がセキュリティに対して取る緊密に統合された多層的なアプローチの一部です。App Review がもたらす便益は、Apple が提供する「ガイドダンス」に基づいて第三者が再現できるものではありません。さらに、Apple がそのようなガイドダンスを効果的に実施できる手段もありません。さらに、代替流通を認めると、年齢制限、App Review、評価とレビュー、未成年者の購入に関して親に承認を求める「承認と購入のリクエスト」、およびスクリーンタイムといった機能を通じて、プラットフォーム上のユーザー、特に子どもたちを保護する Apple の努力が妨げられることとなります。Apple は、代替経路を通じて配布される App がこの点に関して Apple の安全基準に適合していることを保証できません。

64. **内閣官房デジタル市場競争本部の提案は、日本の社会および国民を脅かします。** Apple は、セキュリティおよびプライバシー保護措置のレベルを下げる政策の方向性は、昨今の日本の経済安全保障を推進する政策と合致していないと考えます³⁹。政府や重要なインフラ・サービスに携わる事業者が保有する安全保障上重要な情報へのアクセス権を持つ市民には、安全・安心なスマートフォンを持つ選択肢が与えられるべきです。内閣官房デジタル市場競争本部の提案は、日本で利用可能な iPhone と米国で利用可能な iPhone のセキュリティ・プロファイルとに大きな違いをもたらすことになるでしょう。国家安全保障と経済安全保障に関する議論を主導する政府関係者、政治家、専門家、および事業者は、内閣官房デジタル市場競争本部の提案の影響を慎重に検討すべきです。特に、政府関係者は、日本と米国とで iPhone のセキュリティレベルに大きな違いが生じるリスクを評価すべきです。Apple はまた、内閣官房デジタル市場競争本部が米国で進行している議論を注視し、足並みを揃えることを求めます。

8. WebKit の利用義務付け (セクション II. 3-1)

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

65. DMCH 最終報告において、内閣官房デジタル市場競争本部は、OS 運営者による App (非ブラウザ App を含む。) への自社ブラウザ・エンジンの利用義務付けの禁止を提案しています。すなわち、Apple であれば、WebKit の利用を義務付けることを禁止されることとなります。しかしながら、DMCH 最終報告では、「前述のブラウザ以外のアプリにおけるセキュリティリスクを踏まえると、ブラウザ以外のアプリについては、OS やハードウェアのセキュリティ、プライバシーの確保のために、**必要であり、かつ比例的な措置**を講じることは認められるべきである」⁴⁰ (強調は引用者による) として、非ブラウザ App に関しては、限定的な例外事項が提案されています。

Apple のコメント

66. Apple が既に説明したとおり⁴¹、WebKit の利用義務付けの禁止は、セキュリティやプライバシー上のリスクを iOS にもたらします。ブラウザ App に加えて非ブラウザ App においてもサードパーティ・ブラウザエンジンが使用できる場合、これらのリスクははるかに大きくなります。Apple は、内閣官房デジタル市場競争本部が WebKit の利用義務付けの禁止をあくまでも主張する場合、その禁止はブラウザ App のみに限定すべきであるという立場を取ってきました。

³⁸ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、27 頁

³⁹ 2023 年 3 月付けの Apple の提出資料、28 頁

⁴⁰ DMCH 最終報告 118 頁

⁴¹ 2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 11 頁を参照。

67. Apple は、（たとえ、非ブラウザ App に関し、OS やハードウェアのセキュリティ、プライバシーを確保するために「必要かつ比例的な措置」を Apple が講ずることが可能との例外があったとしても）WebKit の利用義務付けの禁止の範囲を非ブラウザ App にも拡大することに特に反対します。Apple は、Apple が非ブラウザ App 全般に WebKit の利用義務付けを行うことは必要かつ相当であると考えており、したがって禁止はブラウザ App のみに限定されるべきです。
68. Apple は、現在までの提出資料に記載したすべての理由により、WebKit の利用義務付けの禁止を行わないことを内閣官房デジタル市場競争本部に要請し、代わりに、禁止をブラウザ App のみに限定するよう内閣官房デジタル市場競争本部に要請します。既に説明したとおり、App Store で入手可能な非ブラウザ App が大量にあることから、ブラウザ App に加えて非ブラウザ App でサードパーティ・ブラウザが（すなわち、App 内ブラウザによって）利用できる場合、iOS にもたらされるプライバシーおよびセキュリティリスクは増大します。特に、既に Apple の提出資料および内閣官房デジタル市場競争本部との会議において詳細に説明したとおり、以下の 2 点が挙げられます。
- WebKit は、iOS プラットフォームのセキュリティに対する Apple の多層的なアプローチの重要な柱であり、iPhone を市場で最も安全な汎用コンピュータプラットフォームにしています。WebKit は、iOS プラットフォームのセキュリティを確保するために、さまざまな強力なテクノロジーと戦略を活用しています。これには、WebKit のカスタマイズされたサンドボックス・プロファイルおよびポインタ認証コードが含まれますが、これに限定されません⁴²。
 - また、モバイル・ブラウザにおける WebKit の利用義務付けにより、Apple は、そのプラットフォーム上でウェブ・コンテンツを提供するすべての App に、セキュリティの更新およびその他パッチを迅速かつ統一的に届けることが可能となります。サードパーティ・ブラウザエンジンが iOS 上で許可された場合、Apple は上記を行うことがもはや不可能となります。WebKit の利用義務付けを禁止した結果は（禁止が非ブラウザ App に拡大された場合は特に）重大です。セキュリティパッチの配布は遅れ、アップデートは、ウェブ・コンテンツを提供しているおよそ 100 万の App において断片的に実行され、プラットフォームの攻撃および極秘のユーザー情報の流出のリスクを劇的に増加させます⁴³。
69. 一方、他のプラットフォームは、ブラウザ・エンジンのセキュリティに対して断片的なアプローチを採用しており、各 App が異なるブラウザ・エンジン（実質的には、当該ブラウザ・エンジンの異なるバージョン）を組み込むことを許しています。例えば、Android 上では、Chrome、Edge、およびサムスンのブラウザはそれぞれ、異なるバージョンの Blink ブラウザ・エンジンを組み込んでおり、それらは、Google が Android に対してセキュリティ更新を配信した際に、必ずしも整合性をもって更新されるわけではありません。結果、Android は、Blink が組み込まれた App が何時重大な脆弱性を修正するかについて管理できず、それはつまり、更新が整合性をもって大規模に適用されることが決していないということであり、プラットフォームのセキュリティを損なってしまっています⁴⁴。

9. プリインストールおよびデフォルト設定（セクション II. 4-1）

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

⁴² 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料 30 頁を参照。

⁴³ 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料 31～32 頁を参照。

⁴⁴ 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料 32 頁を参照。

70. 内閣官房デジタル市場競争本部は、デフォルト設定およびプリインストールに関して4つの提案をしています。

71. **提案1: デフォルト設定が簡単に変更可能となるようにする義務** 内閣官房デジタル市場競争本部は、OS およびブラウザのデフォルト設定をより簡単に変更できるようにする義務を提案しています。これにより、OS 提供事業者およびブラウザ提供事業者は、OS 提供事業者またはブラウザ提供事業者の製品やサービスへとユーザーを案内または誘導するデフォルト設定を、スマートフォンのユーザーが簡単に変更することを技術的に可能とすることが義務付けられます。

72. **提案2: 選択画面** 内閣官房デジタル市場競争本部は、(i)ユーザーがOS上のデフォルトのウェブブラウザ、検索エンジンおよびボイスアシスタントを選択することが可能となるような選択画面をスマートフォンに表示することをOS提供事業者に義務付けること、並びに(ii)ウェブブラウザ上のデフォルトの検索エンジンを選択するための選択画面の表示をブラウザ提供事業者に義務付けることを提案しています。さらに、内閣官房デジタル市場競争本部は、以下の(i)から(iii)を提案しています。

(i) 選択画面は、ユーザーが効果的に選択できるようにしなければならない。そのため、各選択肢の特徴や利点、変更方法等の情報がUIを損なわない方法で提供されなければならない。

(ii) 選択画面の有効性を高めるためには、ユーザーが変更を「ワンタッチ」でできることが重要であり、選択画面を表示するタイミングを慎重に検討する必要がある。すなわち、デバイスまたはサービスを最初に利用するタイミングで表示すれば十分であるか、追加的な表示が必要であるか（もし追加表示が必要な場合、どのタイミングが適当であるか）を検討する必要がある。

(iii) 選択画面に表示されるサービスの数、表示の順序、および有料の選択肢を含める可能性等については、利害関係者の意見を十分に反映させるべきである。

73. **提案3: ユーザーにAppをインストールするか否かを選択することを可能にする義務** 内閣官房デジタル市場競争本部は、OSのアップデート時等にOS提供事業者の追加的なAppがインストールされる場合、ユーザーが当該追加的なAppをインストールするか否かを選択できる画面を表示するようOS提供事業者に義務付けることを提案しています。

74. **提案4: アンインストールの制限の禁止** 内閣官房デジタル市場競争本部は、プリインストールされたOS提供事業者のAppをユーザーが容易にアンインストールすることを技術的に可能とするようOS提供事業者に義務付けることを提案しています。当該義務は、OSまたはデバイスの機能に不可欠であり、技術的にサードパーティが独立して提供できず、かつアンインストールに関する代替措置が提供されているAppに関しては適用されません。「代替措置」の例には、ユーザーが当該Appを見なくても良いようにホーム画面から当該Appを削除できるようにすること、ユーザーが当該Appにユーザーの情報を渡さないという選択ができるよう当該Appを不活性の状態にできるようにすることが含まれます。

Appleのコメント

提案1: デフォルト設定が簡単に変更可能となるようにする義務

75. 以前に説明したとおり、提案1に関して、Appleは、既にユーザーが希望するデフォルトのブラウザを選択し、変更を容易に行えるようにしています。すなわち、ユーザーは、デフォルトのブラウザをSafariから他のブラウザに変更することが可能です。この変更を行うプロセスは極めて簡単です。ユーザーが「設定」に入り、スクロールして自身の希望するブラ

ウザを選択すると、当該ブラウザをデフォルトに設定する選択肢が表示されます。既に Apple の提出資料および内閣官房デジタル市場競争本部との会議において詳細に説明したとおり⁴⁵、デフォルトブラウザは、iPhone を箱から出してすぐに利用する際、ユーザーの期待に沿って、さまざまな App とサービスをシームレスに中断することなく利用するために必要なものです。そのため、Safari はプリインストール App に含まれており、新しいデバイスを起動させたらすぐにインターネットを利用できることを期待している iPhone のユーザーに「箱から出してすぐに使える」プレミアムな体験を確保しています。同様に、ユーザーは Safari のデフォルトの検索エンジンを変更するを選択できます。

76. Siri は App ではありません。Siri は、Apple のデバイスと緊密に統合された中核のシステム機能であり、ユーザーがコントロールできる厳格なプライバシー保護が設計されています。Apple は、ユーザーの期待する、最高のユーザー体験、強化されたプライバシーとセキュリティを提供するために、ハードウェアとソフトウェアの統合が最良のアプローチであると考えています。一般的に、ハードウェア、ソフトウェア、サービスの統合は、ユーザーに便益をもたらすシナジーの実現に役立ちます。したがって、Apple のデバイスにはボイスアシスタントのデフォルト設定はありません。
77. そのため、提案 1 に関して、追加的な対応は正当化されないものと考えます。

提案 2: 選択画面

78. 内閣官房デジタル市場競争本部は、ユーザーが OS 上のデフォルトのウェブブラウザ、検索エンジンおよびボイスアシスタントを選択できるように、スマートフォンへの選択画面の表示を OS 提供事業者⁴⁶に義務付けることを提案しています。Apple が以前に説明したとおり⁴⁶、ユーザーは、既に Apple デバイス内で多くの選択肢を得ています。Apple は、ユーザーがデバイスをカスタマイズできるように iOS、設定 App および App Store を設計するとともに、箱を開けてすぐに使えるデバイスでシームレスなユーザー体験を提供してきました。また、Apple は、ユーザーが Safari やデフォルトブラウザ App でデフォルトのウェブ検索エンジンを設定できるよう、「設定」を通じて使いやすしい選択肢を既に提供しています。そのため、iOS に変更を加えることには正当な理由がありません。
79. 既に説明したとおり⁴⁷、内閣官房デジタル市場競争本部の目標がユーザーの選択肢を増やすことであるならば、OS 上のデフォルトのウェブブラウザ、検索エンジンおよびボイスアシスタントを選択するための選択画面を義務付けることは実行不可能なものであり、多くの現実的な課題をもたらします。当該課題とは、例えば、以下のとおりです。
- a. **ウェブブラウザ** ウェブブラウザに関しては、以前に上記および過去の提出資料⁴⁸で説明したとおり、Apple は既に、ユーザーが異なるブラウザを選択できるように、「設定」を通じて選択画面を提供しています。しかし、ユーザーが iOS デバイスを最初に起動する際、ブラウザ App が既にインストールされていなければ、デバイスがブラウザを構成するものを決定できません。さらに、DMCH 最終報告では、ブラウザの選択画面を、「設定」や App Store の App で利用可能な他の何百ものカスタマイズと区別する理にかなった方法を示していません。限定する原則がなければ、ブラウザの選択画面を課す根拠として、デバイスを利用する前に何百もの選択をするようユーザーに強制することを事実上支持するということとなります。これは、間違いなくユーザーエクスペリエンスを低下させます。さらに、多数のブラウザをプリインストールして、起動時に直ちに代替ブラウザとして利用できるように義務付けることは、重大なセキュリティ

⁴⁵ 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料 38 頁を参照。

⁴⁶ 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 5 頁を参照。

⁴⁷ 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 6 頁を参照。

⁴⁸ 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料 39 頁を参照。

上および運用上の問題を生じるだけでなく、ユーザーが望まないソフトウェアでデバイスに負担をかけることとなります⁴⁹。

b. **検索エンジン** 同様に、既に説明したとおり⁵⁰、ユーザーは、Safari のデフォルトの検索エンジンを選択して変更できるようになっています。Google が最も性能の良い検索エンジンであるため、Apple は、Safari において Google をデフォルトのウェブ検索エンジンとして設定しています。同様に、かつ、Apple が既に説明したとおり⁵¹、EU での経験がこれを裏付けています。EU で選択画面を実装した後、Google のウェブ検索の EU における市場シェアはほとんど変わりませんでした。ユーザーにとっては、選択に変更はないが不満が増えたという結果を生みました。デバイスの使用中またはソフトウェアアップデートのたびに、デフォルトのウェブ検索エンジンやブラウザ App の選択を繰り返し強制されたとしたら、ユーザーの不満は増大するでしょう。

c. **ボイスアシスタント** Apple は、Siri が iOS デバイス上のデフォルトではないことを繰り返し内閣官房デジタル市場競争本部に説明してきました。Siri は、Apple のデバイスと緊密に統合された中核のシステム機能であり、ユーザーがコントロールできる厳格なプライバシー保護が設計されています。いずれにしても、Apple のスマートフォンユーザーは、App Store から App をダウンロードして Amazon Alexa や Google アシスタントなどを含む代替ボイスアシスタントを使用することもできますし、App を開きフォアグラウンドで利用している際にサードパーティ製のボイスアシスタントで「ウェイクワード」を使用することも可能です。ただし、既に詳細に説明した理由により⁵²、Apple は、サードパーティのボイスアシスタント提供事業者に対して、いくつかの理由により、ユーザーのプライバシーへの責任を割り当てることができません。当該理由には、Apple のプライバシー保護は中核的な価値提供であり、サードパーティのモバイルデバイスの比較において iPhone を差別化するものであることが含まれます。したがって、Apple のプラットフォーム上で活動するサードパーティ・デベロッパに、Apple の厳格なプライバシーポリシーを遵守いただくことは Apple の責務です。

80. さらに、Apple は、選択画面を義務付ける内閣官房デジタル市場競争本部の提案に関連して、多くの現実的な課題および設計上のトレードオフを指摘しました⁵³。Apple は、内閣官房デジタル市場競争本部がこれらの実態を注意深く検討し、介入を義務付ける前に現実的な解決方法を確保することを要請しました。そのため、Apple は、内閣官房デジタル市場競争本部がこれらの重大な点を考慮していないように見えることに驚いています。特に、以下のとおりです。

a. 選択画面を表示するタイミングについて、内閣官房デジタル市場競争本部は、デバイスまたはサービスを最初に利用するタイミングでの表示で十分であるか、追加的な表示が必要であるか（もし追加表示が必要な場合、どのタイミングが適当であるか）を注意深く検討する必要があると記載しています。しかし、内閣官房デジタル市場競争本部は、ユーザーが App をそのデバイスにダウンロードする前にサードパーティ App を選択画面に含める方法に関して、Apple が以前に指摘した課題⁵⁴に対処していません。

⁴⁹ また、IT リテラシーの低いスマートフォン利用者にとっては、スマートフォンの利用に慣れるまでの間、安全性の確認できているブラウザ等をデフォルトで設定しておくことに合理性があると考えます。他方で、IT リテラシーの高いスマートフォン利用者にとっては、事後的に、自らブラウザ等の設定を変更することができるため、初回起動時に一連の選択画面を表示させるメリットは存在しません。

⁵⁰ 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料 39 頁を参照。

⁵¹ 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 6 頁を参照。

⁵² 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料 40 頁を参照。

⁵³ 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 6～7 頁を参照。

⁵⁴ 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 6～7 頁を参照。

- b. DMCH 最終報告は、選択画面で表示されるべき App の数、選択および順位付けに関するガイダンスを提供していません。Apple は、ユーザーが代替的なデフォルトのウェブブラウザ、検索エンジンおよび代替的なボイスアシスタントを選択することを可能とする広範囲な選択肢を、「設定」または App Store を通して、既にユーザーに提供しています。DMCH 最終報告は、App の数、選択肢および順位を選ぶための理にかなった方法を提示していません。当該方法が提示されていない場合、当該義務は重大な困難を引き起こします。さらに、デバイスを使用する前に、ユーザーに広範囲な選択をすることを強制することは、ユーザー体験を間違いなく低下させます。内閣官房デジタル市場競争本部におかれては、App Store に現在約 180 万の App が存在しているということに留意いただく必要があります。現実的に、ユーザーに選択させる類似の App を特定し、リストアップすることは不可能です⁵⁵。

提案 3: ユーザーに App をインストールするか否かを選択することを可能にする義務

81. 内閣官房デジタル市場競争本部は、OS のアップデートと同時に OS 提供事業者の App の追加インストールがある場合に、ユーザーにその追加 App をインストールするかどうかの選択機会を与えるための選択画面が提供されるべきであると提案しています。内閣官房デジタル市場競争本部は、当該選択肢を提供しないことは、「ユーザーの選択の機会を損なう弊害も大きい」としています⁵⁶。Apple は、内閣官房デジタル市場競争本部の提案に反対します。Apple は、既に説明したとおり⁵⁷、当該提案は不要であり、かつ、ユーザー体験を低下させる可能性があると考えています。
82. OS のアップグレードは、セキュリティ、プライバシー、パフォーマンスの重要な機能を実行し、Apple のユーザーが携帯電話で最高のパフォーマンスとユーザー体験を継続できるようにします。アップグレードが可能になった時点で、ユーザーがアップグレードを実行することは、非常に重要です。Apple は、不要な選択画面をクリックする必要性など、ユーザーがアップグレードを行うことを躊躇させるような追加の手順は、デバイスのセキュリティと機能性にとって非常に有害であると考えます。いずれにしても、ユーザーは、デバイスに追加されうる App の圧倒的多数をアンインストールできることから、内閣官房デジタル市場競争本部の提案は不要です。ほんの一部を除いて、すべての Apple の App はアンインストールでき、Apple は、ユーザーがいつでもこれを極めて容易に行えるようにしています。これに対する例外は、iOS と iPhone の統合された体験の一部である、コアオペレーティングシステムに統合された、「オペレーティングシステム App」です。また、これらの App でさえも、ユーザーは、ホームスクリーンから削除することができ、そうすれば、App ライブラリで検索しない限り当該 App を目にすることはありません。

提案 4: アンインストールを制限することの禁止

83. 上記のとおり、ユーザーは、Apple の App のうちほんの一部を除いて、すべての App をアンインストールすることが技術的に可能であり、Apple は、いつでもユーザーが極めて容易に App をアンインストールできるようにしています。これに対する例外は、iOS と iPhone の統合された体験の一部を構成する、コアオペレーティングシステムに統合された、「オペレーティングシステム App」です。該当するのは、電話、メッセージ、Safari、設定、カメラ、写真、App Store などです。これらの App を削除することは、消費者の体験を著しく損なうこととなります。統合されたこれらのオペレーティングシステム App は、すべてが一体となって動作するように設計されており、1 つを削除すると、他の App の動作やデバイスの完全

⁵⁵ 行政機関において、そのような特定を行うことも不可能であり、また、サービスやテクノロジーが急速に変化する中で「類似の機能」の意義について明確な定義を設けることも困難です。

⁵⁶ DMCH 最終報告 142 頁

⁵⁷ 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 8 頁を参照。

性に影響が及ぶこととなります。さらに、これらの App はシステムストレージのごくわずかな容量を占めるのみであり、ユーザーはこれらをホームスクリーンから削除することができ、そうすれば、App ライブラリで検索しない限り当該 App を目にすることはありません。

84. そのため、Apple は、本提案に関して、Apple 側による追加的な対応は必要ではないと考えます。

10. データ使用の制限 (セクション II. 5-1)

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

85. 内閣官房デジタル市場競争本部は、Apple がユーザーとデベロッパの双方からかなりのデータを取得していること、そのポリシーが「ユーザーが提供したデータやユーザーの行動をモニターしたデータに加えて、Apple は、サードパーティ・デベロッパが Apple サービスを利用した際の診断情報、技術情報などのデータを取得し、Apple やパートナーがサービスの改良のために利用できる」と規定していることに懸念を示しています。また、内閣官房デジタル市場競争本部は、「これらのポリシーには、社内のグループ間や提携している事業者へのデータ共有に関する仕切りの規定はなく、どのサービスから取得されたかにかかわらず、Apple 及びその提携先内で共有され得る」としています。
86. この懸念を和らげるため、内閣官房デジタル市場競争本部は、サードパーティが OS、アプリストアまたはブラウザをサービス提供に利用した際に得られた公に入手できない当該サービスに関係するデータを、当該 OS 提供事業者、アプリストア提供事業者およびブラウザ提供事業者が当該サードパーティと競合するサービスの提供において利用することの禁止を提案しています。内閣官房デジタル市場競争本部は、また、これらの規制を確実に遵守するための一つの方法として、情報管理体制（例えばファイアウォール）を構築し、当該情報管理体制が存在し、それが有効に機能していることを第三者が検証できるようにすることを示す指針を作成することが考えられると提案しています。

Apple のコメント

87. 以前に説明したとおり⁵⁸、Apple は、データの利用に関する Apple の内部プロセスに既に組み込まれている保護に照らして、サードパーティ・デベロッパに関連する非公開データを Apple が利用することを制限する理由はないと考えます。特に、以下のとおりです。
88. **Apple は既に収集するデータを制限しています。**以前に説明したとおり⁵⁹、Apple が知ることのできる情報は限定されています。セキュリティとプライバシーは、Apple の重要なコミットメントです。消費者の安全が第一の関心事です。Apple は、Apple が公開するコンテンツをユーザーが信頼できるようなエコシステムを構築することに注力してきました。Apple は個人情報を使ってユーザーを追跡したり、データを販売したり、ブローカーとデータを共有することはありません。Apple は常に「プライバシー・バイ・デザイン」というアプローチを採用しており、これはユーザーのプライバシーを尊重するという Apple の姿勢を反映しています。Apple の信念は、ユーザーが知らないうちに、または同意なく、データ収集行為による侵害を受けるべきではないというものです。ユーザーのプライバシー保護は Apple の DNA とそのブランドの中に完全に組み込まれています。Apple が公的な声明で頻繁に強調しているように、プライバシーは基本的人権です。既にご説明したとおり、Apple は、適用さ

⁵⁸ 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 5 頁を参照。

⁵⁹ 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料 43 頁を参照。

れる法令に基づき、正当な法的根拠がある場合にのみ、ユーザーの個人データを使用します⁶⁰。

89. Apple は、データの不適切な転送を防止するための強力な内部プロセスを備えています。以前に説明したとおり⁶¹、Apple は既に、ユーザーやサードパーティ・デベロッパに関連するデータの不適切な利用を防止するための強力な内部プロセスを導入しています。例えば、Apple が App から収集する請求データは App Store の一部を構成する Apple 内の専門チームによって処理されます。通常の業務において、Apple 内の他の事業部門と共有されることはなく、Apple の他の業務によるアクセスや使用はありません。同様に、App Review チームに提出されたデベロッパの機密データは、App Store ビジネスチーム外のビジネスユニットと共有されることはありません。Apple はさらに、App Store ビジネスチーム以外の者による App Store データへのアクセスの要求について、Apple の法務部門の審査と承認を必要とするポリシーを導入しています。
90. したがって、提出資料⁶²において説明したとおり、内閣官房デジタル市場競争本部が当該禁止を要求するのであれば、当該禁止は、Apple が既に定めているポリシーのような適切な方針を通して行うべきと考えます。
11. サードパーティ事業者またはユーザーのデータの取得・使用の条件等を開示する義務（セクション II. 5-2）

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

91. DMCH 最終報告では、Apple より、App アナリティクス、売上額とトレンド、支払と財務レポートを通じてサードパーティベンダーに提供される、サードパーティ App のパフォーマンスに関するデータの透明性が不十分であるとの懸念が表明されています。内閣官房デジタル市場競争本部は、OS やブラウザを通じてサードパーティの製品・サービスおよびユーザーに関するデータを収集・利用する OS 提供事業者およびブラウザ提供事業者に対し、取得または使用したデータの内容、かかる取得または使用の条件、ならびにデータの取得および使用の管理体制を開示するよう義務付けることを提案しています。
92. また、内閣官房デジタル市場競争本部は、OS 提供事業者およびブラウザ提供事業者に対し、サードパーティのサービスに関連して OS およびブラウザに保持されるデータを当該サードパーティが取得することが可能か否か、可能な場合には取得可能なデータの内容、取得の方法および条件について、サードパーティに開示することを求めています。

Apple のコメント

93. 以前に説明したとおり、Apple は、サードパーティに対して必要なデータを提供しています。Apple は、デベロッパが App を測定、監視、改善できるように、顧客が開始した取引と App のエンゲージメントに関連する包括的なデータ、および特定のツール（App アナリティクス、売上とトレンド、支払いと財務レポート）を提供しています。データプライバシーとデベロッパ支援に対する Apple のバランスの取れたアプローチは、デベロッパに、App と顧客サービスを完成させるための十分な情報を提供しています。
94. Apple はプライバシー保護におけるリーダー的存在として認識されており、その姿勢はユーザーから歓迎されています。実際、調査データによると、ユーザーにとってプライバシーは

⁶⁰ 状況に応じて、Apple は、(i)ユーザーの同意、(ii)ユーザーとの契約を履行するために処理が必要であるという事実、(iii)正当な利益の目的、(iv)Apple ユーザーもしくは他者の重大な利益を保護すること、または法令を遵守することに依拠します。

⁶¹ 例えば、2023 年 3 月付けの Apple の提出資料 44 頁を参照。

⁶² 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 5 頁を参照。

iPhone を購入する理由の上位 3 つのうちの 1 つであることが示されています。また、Apple の調査は、ユーザーがブラウザを選択する際にプライバシーを重要な考慮事項として捉えていることを示しています。したがって、消費者団体が、ITP、ATT、 iCloud の「高度なデータ保護」のようなクラウドベースの保護など、ユーザーのためのプライバシー保護を導入しようとする Apple の努力を賞賛する理由は明らかです⁶³。内閣官房デジタル市場競争本部が列挙したような性質の個人データを Apple が App デベロッパと共有することは、このような重要事項に明らかに反していることになります。

12. エンドユーザーが生成したデータの容易かつリアルタイムのポータビリティの提供（セクション II. 5-3）

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

95. DMCH 最終報告では、OS 提供事業者、アプリストア提供事業者、ブラウザ提供事業者が提供するツールは、ユーザー・データの簡単なポータビリティを可能にするのに十分でないとの考えが示されています。DMCH 最終報告は、「エンドユーザーによる簡単なデータの移行又は現在のデータへの継続的かつ随時のアクセスを十分に可能にしているとは言えないと考えられる」と述べています。
96. 内閣官房デジタル市場競争本部は、エンドユーザーがモバイル OS、アプリストア、またはブラウザを使用する過程で提供または生成されたデータについて、OS 提供事業者、アプリストア提供事業者、ブラウザ提供事業者が、当該エンドユーザーまたは当該エンドユーザーが承認したサードパーティからの求めに応じて、当該データの効果的なポータビリティを可能にするために、データポータビリティの実施を促進するための無償のツールおよび当該データに対する継続的かつリアルタイムでのアクセスを提供するよう義務付けることを提案しています。

Apple のコメント

97. Apple は、データポータビリティおよび切り替えに関する内閣官房デジタル市場競争本部の懸念は不当であると考えます。DMCH 最終報告は、プラットフォームがユーザー・データの容易なポータビリティを推進するツールを提供することを義務付けていますが、Apple は既に十分なツールを提供していると考えます。Apple が以前に内閣官房デジタル市場競争本部に申し上げたように⁶⁴、Apple は、ユーザーが iOS デバイスから Android デバイスなど他社デバイスにデータを移行することを既に許可しています。App Store には、Huawei の Phone Clone、Smart Transfer App、Copy My Data など、スマートフォンのデータ転送 App が多数用意されています。さらに Google は、コンテンツ（写真、連絡先、カレンダー）をバックアップし、Android 端末に転送する「Google Drive」という App を既に App Store で提供しています。最後に、iOS デバイスから Android デバイスへのデータ転送を容易にするために、スマートフォンの切り替え App が App Store で提供されている必要はありません。例えば、Samsung の Smart Switch App は、iPhone のデータが転送される Samsung のデバイス上でのみ動作します。
98. 以前に説明したとおり⁶⁵、内閣官房デジタル市場競争本部は、このデータへの「リアルタイム」アクセスを想定していますが、ユーザーはこのデータを継続的に必要とするわけではな

⁶³ <https://www.eff.org/deeplinks/2017/06/with-new-browser-tech-apple-preserves-privacy-google-preserves-trackers>、<https://www.eff.org/deeplinks/2019/08/apples-new-webkit-policy-takes-hard-line-user-privacy>、<https://www.eff.org/deeplinks/2022/12/victory-apple-commits-encrypting-icloud-and-drops-phone-scanning-plans>

⁶⁴ 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 8 頁を参照。

⁶⁵ 例えば、2023 年 5 月付けの Apple の提出資料 8～9 頁を参照。

く、ユーザーが当該データを転送するか当該データで別の取引をすることを希望する特定のときに限って必要とします。データを転送するには、ユーザーは、不正行為やセキュリティ上の問題を防ぐために、まずデータ移行を承諾し、それからデータ転送を開始する必要があります。ユーザーがデータ移行を承諾すると、Appleはこのデータを入手できるようにします。ガイドライン上、転送できるデータについてデベロッパに課される制限または制約は、他にはありません。例えば、Appleのファーストパーティ App で使用されるユーザーに帰属するデータも、転送することができます。

99. Apple はまた、ポータビリティの強化に取り組むオープンソースのサービス間データポータビリティプラットフォームである「Data Transfer Project」(<https://datatransferproject.dev>) に積極的に貢献しており、他のサービスプロバイダがこの取組みに参加することを歓迎します。

13. 「Sign in with Apple」表示の義務付けの禁止 (セクション II.5-4)

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

100. DMCH 最終報告では、デベロッパに対する「Sign in with Apple」(以下「SIWA」といいます。)の表示義務付けを禁止することが提案されています。内閣官房デジタル市場競争本部は、当該義務付けがない場合に比して、Apple のソーシャル・ログインが選ばれやすくなること、Apple は、ソーシャル・ログインを通じて取引等のデータを入手し、当該データを利用して自社サービスの改良等が可能であることから、Apple は競争上有利となるおそれがあると主張しています。

Apple のコメント

101. 先に説明したとおり、SIWA の使用を制限するとの内閣官房デジタル市場競争本部の提案は、Apple の消費者本位の原理を無視し、消費者が利用できるプライバシーに配慮したオプションを排除するものです。SIWA によって、消費者は、自分の Apple ID のみを用いて App でアカウントを設定することができます。ソーシャルメディアのアカウントを用いたり、フォームに必要な事項を記入したり、別の新しいパスワードを選んだりする必要はありません。SIWA は、ユーザーのプライバシーを尊重し、ユーザーに自身の個人情報をコントロールし続けてもらうために、一から作り上げたものです。
102. さらに、以前に説明したように、Apple がデベロッパに SIWA の使用を義務付けるのは、デベロッパが、Meta、Google、LinkedIn、Twitter が提供するサービスといった、他のサードパーティのソーシャルサインインサービスを提供する場合という限られた状況においてのみです。Apple は、デベロッパが自社のサインインサービスを使用する場合には、SIWA の提示を要求しません⁶⁶。重要なことは、Apple が SIWA を収益化しておらず、SIWA に関連するいかなるデータも自社の製品やサービスにおいて商業的に利用していないということです。SIWA は、ユーザーがお気に入りの App やウェブサイトを使用する際に、ユーザーを追跡したりプロファイリングしたりすることはありません。Apple は、ユーザーがサインインしてアカウントを管理できるようにするために必要な情報のみを保持しています。
103. さらに、SIWA に関しては、内閣官房デジタル市場競争本部は、政策の方向性を決定するに際して、「事業者アンケート結果」は参照していますが、ユーザーへの影響を評価するた

⁶⁶ 例えば、デベロッパが自身の App で提供する新たな独自のソーシャルサインインサービスを作成した場合、デベロッパは、それと同時に SIWA を提供する必要はありません。このガイドラインの意図するところは、業界で優勢なプライバシーを侵害する選択肢に代わるプライベートな選択肢をユーザーのために確保することです。これにより、デベロッパとどのような情報を共有するかについて、ユーザーはコントロールすることができます。

めの「消費者アンケート」は実施していません。実際、多くのユーザー、特にプライバシーを重視したユーザーは、他のサードパーティのソーシャルサインインサービスではなく、SIWA を利用する選択肢を高く評価していると Apple は理解しています。Apple は、内閣官房デジタル市場競争本部が事業者と一般ユーザーのニーズを両立させ、消費者の声を考慮するよう強く求めます。

104. デベロッパが他のサードパーティのサインインサービスを提供するときには SIWA を使用しなければならないとの要件をなくすことによって、内閣官房デジタル市場競争本部は、消費者のプライバシーに配慮したソリューションを排除し、ユーザーのプライバシーよりもデータ収集業者や広告主に恩恵をもたらすこととなります。以前に強調したとおり、これは競争を保護する方法を見つけることが任務である内閣官房デジタル市場競争本部が、選択肢を排除し、実質的に競争を弱めようとしていることを考えると、実に皮肉なことです。むしろ内閣官房デジタル市場競争本部は、データ収集に熱心なデベロッパの保護を優先しているように見えますが、そうしたデベロッパの多くは、ユーザーからデータを収集し、Apple のプライバシー保護を回避することを意図したソリューションを推進しています。Apple は、内閣官房デジタル市場競争本部がこの提案を再考することを求めます。

14. OS 等の機能への平等なアクセス (セクション II.6)

内閣官房デジタル市場競争本部の提案

105. DMCH 最終報告は、OS 提供事業者が、自社のサービスに認めているものと同等の機能との相互運用性やそうした機能へのアクセスを、サードパーティに対して認めるよう義務付けることを提案しています。

106. さらに、DMCH 最終報告は、以下のように述べています。

- この義務が対処する課題は、UWB、NFC、ボイスアシスタントの機能、SiriKit、ウェアラブル、及び OS のアップデート等に伴う App 開発の時間的優位性を含む。しかし、この義務は他の機能にも同様に適用されうる。
- ただし、OS 提供事業者は、OS のセキュリティや法令等の遵守を確保するための一定の措置を、これらの措置が必要不可欠かつ比例的なものである限りにおいて、講じることができる。モバイル OS 提供事業者は、ある措置をこのような目的で正当化しようとする場合には、その措置が必要でありかつその目的に比例的なものである理由を説明しなければならない。

Apple のコメント

107. 先に申し上げたとおり、Apple は、最新のソフトウェアの機能および特徴へのアクセスをデベロッパに提供し、デベロッパが優れた App を作成できるようにし、Apple の App エコシステムの質と堅牢性を高める、あらゆるインセンティブを有しています。実際に、サードパーティに機能や技術を提供する Apple の取り組みは、サードパーティによるそれらの機能や技術の幅広い採用につながっています。例えば、今や約 190 の日本の銀行とカード発行元が Apple Pay を利用しています⁶⁷。Apple は毎年、iOS において、アプリケーションプログラムインターフェイス (API)、技術および機能強化を数多くリリースしており、これによってデベロッパは、iOS が提供する内蔵の機能を活用し、デベロッパ自身の優れた App を設計し作成することが可能となっています。

⁶⁷ <https://support.apple.com/en-us/HT206638> を参照。

108. Apple は、最高水準のセキュリティ、プライバシー、安全性、品質、端末パフォーマンスを維持し、ユーザー体験の完全性を損なわず、かつ、コードと API が長期間にわたってデベロッパの App および独自の技術とうまく連動するような形で、機能や特徴へのアクセスを提供しようとしています。これには相当な時間を要します。したがって、Apple が、自社の統合された App に与えるアクセスと同レベルのアクセスを同じ時間枠でサードパーティに与える義務を課さなければならないとはいえません。また、Apple がサードパーティ・デベロッパに提供することで Apple のユーザーのセキュリティ、安全性またはプライバシーを損なうような技術については、サードパーティ・デベロッパに提供しないものもあります。
109. DMCH 最終報告が十分に扱っていない重要な問題は、Apple がサードパーティのアクセスに課している制限が客観的であるか、そしてそれが実際に競争を制限しているか否かです。
110. Apple は、DMCH 最終報告において取り上げられた個々の OS の特徴や機能に関し、次のとおりさらに意見を述べます。
- a. **NFC** : Apple はこれまでに、NFC の技術仕様を開示しないことが適切であり、また Apple Pay の利用を NFC チップへのアクセスの条件としている理由について、詳細な技術的・客観的資料を提供しています。DMCH 最終報告は、NFC カード・エミュレーションをアンロックすること、または支払いのための NFC の技術インフラにシームレスに統合されるハードウェアおよびソフトウェア構成要素へのアクセスをサードパーティに提供することによって生じる、具体的かつ深刻なセキュリティとプライバシー上のユーザーのリスクに関する（これまでの提出資料で強調されていた）Apple の正当な懸念を認識していません。
 - b. **UWB** : DMCH 最終報告は、UWB チップに対する制限が一時的なものであり、また、重要な性能テストを可能にし、セキュリティとプライバシーの観点からチップが堅牢であることを確保するために必要であったことを認識していません。Apple は、業界団体である FIRA と協力し、既に UWB チップとサードパーティの様々なチップとの相互運用性を確保していることを強調します。
 - c. **ボイスアシスタント/SiriKit** : Apple は、SiriKit のフレームワークに基づいて、デベロッパに開発における相当の自由度を提供していることを、これまで説明してきました。Apple は、デベロッパが自身の App を Siri と統合し、そしてそれらの App を Siri 経由で利用できるようにすることを容易にするために、SiriKit のドメイン増築に努め、SiriKit の開発に投資してきました。現在サードパーティが利用可能でない SiriKit の Intents が存在する点については、プロダクト開発における優先順位の差異、時間およびリソースの制限、セキュリティ、性能、またはプライバシーを損なうことなくドメインを広く利用可能とするにあたっての技術上の障壁、および/または、そのようなドメインに対するサードパーティの証拠によって裏付けられた需要の不足が原因である可能性があります。しかし Apple は、上記の点を考慮の上、そのようなドメインを導入することに反対はしておらず、その導入を検討していくでしょう。
 - d. **ウェアラブル** : Apple は、自社の OS と製品の緊密な統合が、他の OS より優れたユーザー体験を Apple が提供することを実現する主要な競争上の差別化要因である、とこれまで説明してきました。ユーザーとデベロッパがその統合モデルのすべての恩恵を享受できるようにするために、一部の接続機器は、iOS モバイル端末のみと完全な相互運用性を有します。これは、プライバシーとセキュリティを強化した環境で優れたユーザー体験を提供するために、特別なコンポーネントやソフトウェアを活用する Apple 端末に当てはまります。Apple はまた、コンパニオン App を介して iPhone とペアリングされたサードパーティのスマートウォッチは、Apple Watch が iPhone 上でアクセスできるすべての Bluetooth Classic 仕様にアクセスすることができる、と説明してきました。サードパーティのウェアラブル端末に機能を拡大することでセキュリティおよびブラ

イバシー上の重大な懸念が生じることを理由に、iPhone にペアリングされた Apple Watch が利用することができる iOS 機能で、iPhone にペアリングされたサードパーティのウェアラブル端末が利用できないものもありますが、それらはごく限定的です。例えば、サードパーティのウェアラブル端末は、同じように、(i) ペアリングされた iPhone のカメラを制御したり、(ii) ペアリングされた iPhone をアンロックしたりすることはできません。これらの機能をサードパーティのウェアラブル端末に可能にすれば、当該端末は、たとえば、iOS 端末のユーザーの許可なくカメラを起動させ、写真を撮影することが可能になります。上記のとおり、Apple は Apple Watch を制御しているため、Apple Watch がユーザーのプライバシーを侵害したり、端末のセキュリティを損なったりしないことを確実にできるのです。Apple Watch は、Apple のセキュアなシステムアーキテクチャを活用していますが、Apple は、サードパーティのハードウェアをコントロールしていないため、サードパーティのウェアラブル端末について同水準のセキュリティを提供することはできません。

111. さらに、Apple は、膨大なリソースを投入して OS 等の機能を開発しており、そこには、特許権や著作権で保護される権利や営業秘密など、Apple の専有する権利が含まれます。これを、上記のように包括的に、無償で、Apple の競争者にアクセスさせることを義務付けることは、膨大なリソースを投入して獲得した財産権を放棄させることと同視し得るものであり、日本国憲法上保障される Apple の財産権を大きく制約するものです。
112. 財産権に対するこのような大きな制約を課すことが正当化されるためには、このような提案が、立法目的を達成する手段として合理的なものであるか検証される必要があります。そのためには、まず、規制の目的、必要性、内容、その規制によって制限される財産権の種類、性質および制限の程度等が極めて慎重に検討されなければなりません。
113. まず、内閣官房デジタル市場競争本部は、公正な競争環境の確保を目的に、本提案をしていると理解されます。このような考え方は、(App 提供事業者としての) OS 提供事業者と競争するサードパーティ・デベロッパにとって、OS 等の機能にアクセスすることが、必須のものであることを前提としています。しかし、抽象的・包括的に、Apple の製品およびサービスにおいて利用されている OS 等の機能が、すべて競争上必須であるとする理由を内閣官房デジタル市場競争本部は示していませんし、Apple にはそのようには到底思えません。例えば、NFC の技術は、iOS 端末でモバイル決済サービスを提供するために必須のものではありません。それ以外にも技術は存在しており、現在、Apple の多くの競合他社がそれらの技術を使用して大きな成功を収めています。消費者は、店頭で支払を行う際にテクノロジーに対するこだわりがなく、Apple Pay は、ペイメントカードや QR コードや Bluetooth 等の他のテクノロジーに基づくモバイルウォレットと競合していることが、多くの証拠によって示されています。
114. 本提案は、私企業が膨大なリソースを投入し、市場競争において大きなリスクを負うことによって獲得した財産権を放棄させることと同視し得るものであり、本提案の財産権に対する影響は極めて深刻なものです。ある事業者の支配的な地位が国によって付与された法的独占に起因する場合には、当該事業者の財産権に対する制約が許容される潜在的な余地もありうると考えられます。本件ではそうではありません。何らの対価なく、しかも、サードパーティによる Apple の OS 等の機能に対するアクセスが競争上必須であるかどうかにかかわらず、財産権を抽象的・包括的に放棄させることは明らかに過大な制約です。これは、イノベーションを阻害し、また、公正かつ自由な競争の促進を掲げる日本の法体系と整合しないものと考えます。
115. さらに、対象 OS 提供事業者の対価の受け取りを不可とする要件は、日本の国際貿易における約束とも矛盾する可能性があります。例えば、世界貿易機関 (WTO) の知的所有権の貿易関連の側面に関する協定 (通称 TRIPS 協定) の下で、日本は知的財産の所有者に対し、第三

者が所有者から許可を得ずに当該財産を使用することを防ぐ権利を保証する義務があります。TRIPS 協定は、一定の条件下において政府が保護対象の知的財産へのアクセスを義務付けること認めているものの、知的財産の所有者には、いかなる場合でも「十分な報酬」が支払われなければならないとしています。

116. さらに日米デジタル貿易協定は、相手国のデジタル製品を（中国などの）第三国の「類似のデジタル製品」と差別しない義務を定めています。この点で、本提案は Apple および Google に排他的に執行されるよう設計され、適用されるため差別的と考えられます。そのような義務は、議論された同種の法案のいずれにも含まれておらず、米国議会においては廃案となってすらいることに留意してください。

117. 上記のとおり、この提案は Apple の財産権に対する過大な制約であり、Apple の憲法上の権利を侵害するものとして疑問があります。上記に照らし、内閣官房デジタル市場競争本部が提起した懸念は、Apple のアプローチを変更する正当な根拠にはならないと Apple は考えます。

以上

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合)	████████████████████
	氏名(※)	██
	住所(※)	██ ██████████
	連絡先	██████████ ████████████████████ ██ ████████████████████ ████████████████████ ██ ██████████ ████████████████████ ██

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

(該当するページ: _____)

次頁以降のとおり。

モバイル・エコシステムに関する競争評価最終報告への意見

I. 総論

1. 最終報告が既存の枠組みでは十分な対応ができないとする根拠について

最終報告は、「I. 総論」において、「1. 市場の構造と実態」(3～23 頁)を検討し、モバイル・エコシステムの特性として、参入障壁、間接ネットワーク効果、スイッチングコストなどが挙げられるとした上で、「2. 目指すべき姿と対応に向けた基本的な考え方」(24～30 頁)として、そのような特性から、一部のプラットフォーム事業者の「寡占」が「固定化」されている(24 頁)、デジタル技術を用いた取引では、一般に取引参加に伴うコストが小さく、ネットワーク効果が急速に働く結果、「一度ティッピングが生じると一人勝ちの状態(又は寡占状態)になり、市場による治癒が困難、すなわち、市場の機能障害のような状態になっている。こうした状態において、モバイル・エコシステムを形成したプラットフォーム事業者が競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為類型が明らかになってきており、そうした行為が特定できる中では、事前に一定の行為類型の禁止や義務付けをするというアプローチ(以下「事前規制」という。)がより適切である。」と述べて(29 頁)、結論として、透明化法のような共同規制の枠組みに加えて、「一定規模以上のモバイル OS を提供する事業者」を対象として、競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為類型を事前に原則的に禁止する事前規制アプローチを導入すべきであるとする(31 頁)。

しかしながら、最終報告では、競争法等の既存の枠組みが前提とする市場の機能に障害があり、自然治癒が困難であるとする根拠について、十分な説明がなされているとはいえないと思料する。

最終報告は、過去 10 年程度の Apple 及び Google の寡占がどのように形成されたか、要因を分析し、そこで見出されるモバイル・エコシステムの特性から、今後も「一人勝ちの状態(又は寡占状態)」は継続し、市場による治癒が困難であると述べる。しかしながら、取引参加に伴うコストが小さく、ネットワーク効果が急速に働くということは、逆に、参入が容易で、かつ、参入者にもティッピングが生じ、「一人勝ち」する可能性があることを意味する。ティッピングが生じ得る特性は、そのような「一人勝ちの状態」が形成されたこと、又は、形成され得ることの説明にはなったとしても、現在の寡占状況が、今後も継続され、市場による治癒が困難であることの説明には必ずしもならないと考える。

現に、過去を振り返っても、我が国では、2000 年代以前は、NTT ドコモの i-mode 等の国産の携帯端末・OS が国内市場を座巻していたにもかかわらず、Nokia・Ericsson・Motorola の Symbian OS、RIM の Blackberry OS、Apple の iPhone OS、Google の Android OS などの参入・台頭・退出などが続き、競争事業者の顔ぶれや市場シェアは常に変わってきており、寧ろ、異なるモバイル・エコシステム間で、消費者等に訴求力の高い、魅力的なプラットフォームを目指して熾烈な競争が行

われてきたといえる。モバイル・エコシステムの特徴は、過去も現在も変わらないにもかかわらず、何故、直近 10 年間の Apple 及び Google の状況だけをみて、それらの特性ゆえ、競争が機能せず、今後も 2 社の寡占が継続するといえるのか疑問である。

また、最終報告は、OS 事業者がアプリストア、ブラウザ、アプリ等の各レイヤーで有力な地位を有し、そこでの強みをレバレッジして他のレイヤーでの競争も自己に有利に進めることでエコシステム全体における影響力を強化・固定化してきたと述べるが、垂直統合型のビジネスは、デジタル産業に限らず、自動車産業等でも、OEM が規格等を通じて自社固有の車や部品のプラットフォームを設定するなどして影響力を保持することをしており、モバイル・エコシステムに限ったことではない。

モバイル端末は、自動車等に比較すれば廉価で、スイッチング・コストは最終報告が指摘するほど客観的に高いものではないという見方も可能である。最終報告は、公正取引委員会の「モバイル OS 等スイッチング・コスト書」のアンケート調査結果を引用してスイッチング・コストが高いとするが、必ずしもそうとは言えない側面がある。すなわち、かかる調査においてなされている質問というのは、「次回スマートフォンを買い替える際に現在使用している OS と同じ OS のスマートフォンを選ぶか」、(選ぶとして)「現在使用しているスマートフォンと同じ OS を搭載したスマートフォンを選ぶのはなぜか」といったものであって、それらへの回答には、スマートフォンの買い替えに際しても現在使用しているモバイル OS と同じものを選ぶ傾向が明らかに表れており、次回も同じモバイル OS を選ぶ理由として、魅力的な端末があることや、現在のモバイル OS が使い慣れていることが挙げられるなど、現状の OS のサービス品質や端末・アプリ等に満足していることを示す結果に過ぎない側面があり、OS の品質等になんらかの不満があった場合に本当に消費者が OS の切り替えを行わないのか(またそれに伴う支障が実際どれ程あるのか)を、掘り下げて検討したものとはいえない。¹

2. 最終報告が事前規制が必要であるとする根拠について

そもそも、モバイル・エコシステムは、過去から現在に至るまで、非連続的な技術革新(イノベーション)が日進月歩で新たな競争を産み出している、最もダイナミックな競争が行われている市場の一つである。仮に現状、一部の事業者による寡占が生じているとしても、他方でそのような技術革新が現実には起こっているのは何故か、また、寡占による弊害と、そのような技術革新がもたらす競争による消費者厚生の上とのバランスをどうみるかなど、慎重な検討が必要と考える。そのよう

¹ 当該アンケート調査については、事業者回答率は僅か 6.2%に留まり、消費者回答も回答者数が僅か 2 千名程度であるという調査範囲の問題があることに加え、スマートフォンの端末価格等が 5~10%値上がりした場合に別の OS のスマートフォンに切り替える割合を質問するなど、そもそも消費者が「価格」を重視して OS を選択していない(例えば、選択可能アプリの種類・幅、電波の受信状況、OS の操作性・安全性その他の品質等を重視して OS を選択している)場合には誤導のおそれがあるなど、個々の質問の設定にも課題がある。

な技術革新主導のダイナミックな市場においては、従来型の市場均衡、既存商品・サービスによる競争を前提とした、いわゆる静的な競争分析(static competition)ではなく、技術革新によって今後もたらされるであろう商品・サービスによる潜在的競争も加味した、いわゆる動的な競争分析(dynamic competition)を重視すべきであるという指摘もある。²

その意味では、従来型の競争法の枠組みのなかでも、既存の競争を前提に関連市場を画定し、その中で競争上の弊害をみるという考え方(上記でいうところの静的な競争分析)自体が問われているともいえる。とはいえ、最終報告のように、従来型の競争法の枠組みでは関連市場の画定や、そこでの弊害の立証が困難であるからといって、疑いのある行為自体を原則的に禁止すべきであるとするのは論理の飛躍がある。疑いのある行為を原則的に禁止するとすると、本来問題のない行為も過剰に規制され、また、萎縮効果も働き、競争の源泉となっている技術革新自体も起こらなくなってしまう可能性があり、本末転倒である。

最終報告は、既存の枠組みで対応していたのでは「競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為類型が明らかになってきて」いるとするが、それらが本当に競争に悪影響なのか(または、競争促進効果を上回る悪影響があるのか)は(立証が困難であると自認するとおり)実証されていない。最終報告は、もっぱら、アンケート調査の結果や一部の事業者に対して行ったヒアリング等においてプラットフォーム事業者に対する不満や懸念が示されたことに依拠して、「競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為類型が明らかになってき」たとするようであるが、根拠として薄弱であるといわざるをえない。

最終報告は、円滑な法執行を重視するあまり、疑わしい行為は事前に原則的に禁止する事前規制アプローチの方が「より適切」であると結論付けるが、そのようなアプローチを採る場合の技術革新への悪影響や、中長期的にみた社会的効用・消費者厚生への悪影響の有無についても十分配慮した上で、既存の枠組みで対応した場合(例えば、静的な競争分析だけでなく、動的な競争分析の観点もふまえ、そこで問題のある行為だけを時間をかけて規制するなど)に比べ、何故、事前規制アプローチの方が「より適切」であるといえるのか、十分な説明があるとはいえない。

なお、最終報告は、他国でも、例えば欧州委員会の Digital Markets Act 法案などで事前規制が導入されていることなどを参考にするようであるが、同法案は、統一市場の形成という欧州連合機能条約の精神に則り、欧州連合加盟国の各国プラットフォーム規制を統一する観点から立法化されたものであり、背景や市場の状況が異なる我が国にそのまま妥当するものでないことは言うまでもない。

3. 事前規制の導入には十分な立法事実が必要と考えられること

² 例えば、Nicolas Petit and David J. Teece (2021), “Innovating Big Tech Firms and Competition Policy: Favoring Dynamic Over Static Competition”, <file:///C:/Users/1830/Downloads/SSRN-id3229180.pdf>

自社優遇の禁止等を含めた事前規制は、プラットフォーム事業者のビジネスに対する制約を課すものであり、憲法上保障された営業の自由(憲法第 22 条 1 項)を制限するものである。特に、疑いのある行為を原則的に禁止するという事前規制のアプローチは、かかる営業の自由に対する重大な制限であり、導入に際しては、十分な立法事実の存在、目的と手段の比例原則、及び、適正手続が保障されてしかるべきである。電気事業法等、他の規制分野をみても、事業者側に一定の権利や独占が認められていることを背景として規制が正当化されている側面があり、そのような補償なしに一方的に規制を課すのは不当である。

上記でも述べたとおり、また、以下各論でも個別に述べるとおり、最終報告は、既存の枠組みでは不十分であり事前規制が必要であるとする根拠について、十分な説明がなく、立法事実が十分あるとはいえない、または、目的に比して手段が比例し、適正な手続保障がなされているとはいえないと思料する。

II. 各論

1. OS やブラウザ等の仕様変更等

(1) OS、ブラウザのアップデート、仕様変更、ルール変更について

対応の方向性として挙げられている事前開示義務、協議の申入れに対応する手続及び体制の整備義務、並びに、政府に対する報告や政府によるモニタリング・レビューは、一律に開示期限を設定するのではなく、OS・ブラウザ提供事業者の自主性をある程度認めるものであったとしても、同事業者に対して相当の負担を強いるものであり、特に政府報告・レビューの頻度が毎年などとなってくると負担が過度に大きくなることも想定される。また、我が国において OS・ブラウザのアップデートの適用が遅れる原因にもなりかねない。

最終報告は、中間報告や事業者アンケート結果において一部の事業者が述べた意見や懸念に依拠してこれらの規制が必要であるとするが、そこで述べられた意見等が事実即しているのか、又は、客観的根拠を伴うものであるかや、全体の中でどれくらいの割合を占めるものなのか、等の詳細は不明であり、客観的なデータに基づく十分な検証が行われたことは示されていない。そのような検証なく、事業者に一方的負担や義務を課すことは適切ではない。

(2) 検索における自社に優位な技術の標準化について

対応の方向性として挙げられている、ウェブサイトのランキングを決定するために用いられる検索エンジンの主要なパラメータの公開、苦情・相談に対応するための仕組みの構築、並びに、政府に対する報告及び政府によるモニタリング・レビューは、ウェブサイト運営者と何ら契約関係等がないなかで、苦情・相談への対応を強制するものである点で、検索エンジン提供事業者に不合理な負担を強いるものであり、また、政府報告・レビューの頻度が毎年などとなってくると負担が過度に大きくなることも想定される。

2. アプリストア関係

(1) 決済・課金システムの利用義務付け

対応の方向性として挙げられている自社の決済・課金システムの利用義務付けの禁止は、主な投資回収手段を自社の決済・課金システムに依拠しているアプリストア提供事業者にとって、事実上、投資回収手段を奪われることを意味する可能性があり、アプリストア提供事業者の営業の自由に対する重大な制約であるとともに、アプリストア提供事業者の投資インセンティブに萎縮効果を及ぼす可能性がある。

アプリストア提供事業者は、他の事業者同様、自己の提供する商品・サービスに対する投資をアプリストアを利用するアプリ開発事業者から適切に回収することが認められて然るべきである。本来、アプリストア提供事業者は、どのようなビジネスモデルを構築するのも自由であり、国がそれを規制するには十分な立法事実が必要と考えられる。

最終報告は、中間報告後のパブリックコメントやヒアリング等を通じてアプリ開発事業者から示された手数料の水準や負担者等に関する不満、懸念等に依拠して、自社の決済・課金システムの利用義務付けは、代替的な決済・課金手段を提供する事業者の参入を阻害し、サードパーティ・デベロッパによる多様な料金プランやサービス等の提供を妨げ、競争を制限することとなるとする。しかしながら、具体的にどのような競争制限が生じているのか客観的データ等に基づく説明はなく、そのような不満、懸念の声だけでは、国がアプリ開発事業者の重要な投資回収手段を制限する根拠として十分な説明があるとはいえない。

(2) アプリ内における他の課金システム等の情報提供、誘導等の制限

対応の方向性として、アプリ内における他の課金システム等の情報提供を無償で認容することを義務付けるべきであるとされているが、決済・課金システムの利用義務付けで述べたことと同様、アウトリンク等の制限は、アプリストア提供事業者にとっては、ユーザーとの接点としてアプリストアを利用しているデベロッパのフリーライドを防止し、アプリストアやエコシステムに投資するための原資を確実に回収するための手段であるにもかかわらず、最終報告では、かかる手段を奪う根拠として十分な説明があるとはいえない。

(3) 信頼あるアプリストア間の競争環境整備(アプリ代替流通経路の容認)

対応の方向性として挙げられているアプリ代替流通経路を実効的に利用できるようにすることの義務付けは、代替流通経路への参入可能性の確保、アプリストアにおける手数料に対する競争圧力の確保、アプリ審査を巡る課題の解決等の観点から、アプリ流通経路における実質的な競争環境の確保のために必要であるとされる。

しかしながら、実際にどのようなことをすればかかる義務を果たしたといえるのか不明であり、規制の内容が抽象的、不明確であるが故、アプリストア提供事業者にとって過度の負担や萎縮効果が生じるおそれが考えられることに加え、アプリ提供事業者にアプリ代替流通経路の確保という積極的な作為を求めるのに十分な根拠の説明があるとはいえない。

3. プリインストール、デフォルト設定関係

(1) プリインストール、デフォルト設定について

対応の方向性として挙げられている選択画面の導入は、ユーザーエクスペリエンスを低下させる可能性がある。最終報告では、アンケート結果から多くのユーザーが選択画面の表示を望んでいると考えられるとしているが、「モバイ OS 等の取引実態に関する消費者向けアンケート調査結果」によると、利用したいブラウザをユーザー自らが選択できる画面が表示されることを望むと回答したユーザーは、iOS ユーザーで 46.7%、Android ユーザーで 41.3%にとどまる。これは全体の半数以下であり、大多数は積極的に選択画面を望んでいない。また、選択画面に明確に反対しているユーザーも一定数存在する(iOS ユーザーで 22.3%、Android ユーザーで 23.3%)ことにも留意が必要である。このような選択画面を積極的に望まないユーザーが過半数を占めているという事実を無視すべきではない。

このように、そもそも選択画面の導入が真にユーザーの利益になるかどうかという点に疑問があることに加えて、現状の iOS や Android の設定でも、既にサードパーティ製のブラウザ・検索エンジンのインストール・デフォルト設定からの切り替えが容易にできることを考えると、OS・ブラウザ提供事業者に対して選択画面の表示を義務付けることは過剰な介入であり、適切ではない。

また、もし仮に選択画面の表示を義務付けるとしても、ユーザーエクスペリエンスを低下させないよう、その頻度は必要最小限にとどめるべきである。

(2) 検索サービスを利用した自社サービスの優遇について

(i) 自己優遇の考え方について

まず、自社が提供する製品・サービスにおいて関連する他の自社商品・サービスを優遇すること(自己優遇)自体は、様々なビジネスにおいて行われている一般的な事業活動である。自己優遇への介入は、(自然な競争の結果ではなく)規制当局等によって人為的に事業者の特権的・独占的な立場が与えられている場合には、公平な競争の場を確保の観点から一定の正当性を有すると思われるが、モバイル OS はそのような場合にはあたらない。また、自己優遇は必ずしも競争制限的効果を有するわけではなく、一般消費者や競合商品・サービスにとって利益をもたらす場合もある。さらに、検索結果をどのように表示するかは、営業の自由及び表現の自由で保護される表現の一種であるともいえるため、当該表示について制限を加えるためには、少なくともその規制が必要かつ合理的なものでなければならない。

(ii) 規制の必要性を基礎づける事実(立法事実)の欠如

最終報告では、OS 提供事業者が検索サービスの提供において、競争を制限したり、ユーザーに損害を与えたりするような自己優遇行為を行っていることを示す客観的な証拠は提示されていない

い。

検索結果の表示の中で上部に信頼性の高い関連するマップサービスを表示することは、ユーザーの利便性の向上に大きく資するものと考えられ、これは一般消費者の利益及び公共の福祉に沿うものである。不正確であったり品質が低いサードパーティ提供の地図に上部に表示されてしまった場合、ユーザーに(時には大きな)不利益を与えてしまうこととなるが、検索時に都度異なる範囲・形で表示されるサードパーティ提供の地図の品質や正確性を検索サービス提供事業者に判断させることは現実的ではない。

検索結果トップに信頼できる地図が表示されることがユーザーにとっての利益となっているという事実についても公正に評価した上で、事業者に制限を課すことによってもたらされるプラスの影響とマイナスの影響のバランスをよく勘案し、規制の必要性・合理性を検討することが必要である。

また、ユーザーは、検索サービスの上部に表示される地図が何であるかにかかわらず、インストールした地図アプリまたはブラウザ上での地図サービスウェブサイトを利用することで、サードパーティの地図サービスを容易に使用することができる。現在の地図サービス市場における各社の市場シェアが、検索結果表示においてグーグルマップの検索結果が別枠で表示されることの影響をどの程度受けているのかについて、最終報告では客観的なデータに基づく十分な検証が行われたことは示されておらず、現在の各社のシェア分布は、実力競争の結果である可能性があつて、現在の環境下でも競争は適切に確保される可能性がある。この点を客観的に検証することなく、事業者負担や義務を課すことは適切ではない。

4. データの取得、利活用

(1) 取得データの利活用について

最終報告では、プラットフォーム提供事業者が、自ら取得しているデータを競合サービスに利用することによって公平、公正な競争環境が阻害されるリスクを払拭することはできないとしているが、当該結論を導き出す客観的な十分な根拠は存在しないように思われる。「モバイル OS 等の取引実態に関する事業者向けアンケート調査結果」によれば、OS 提供事業者が自身のアプリ開発のために取得、利用していると思うような事態に直面した経験があるかどうかという質問に対して、回答した 596 事業者のうち、「具体的な経験はないがそう思ったことがある」と回答した事業者は 17.4%にとどまり、また「具体的な経験がある」と回答した事業者は 4.7%に過ぎない。このような少数の割合かつ、「具体的な経験はないがそう思った」という抽象的な印象を規制の根拠とすることは適切ではない。規制を正当化するためには、OS 提供事業者がサードパーティのデータを競合アプリに利用しているという実態が存在するのか、また存在するとして当該利用が(そこから生じる競争促進効果についても公平に評価した上で)公正な競争に悪影響を与えているといえるのか、

事実ベースで正確に検証する必要がある。

また、仮に規制が正当化される立法事実が存在したとしても、取得データの競合サービスにおける使用の禁止については、サードパーティと競合するサービスの範囲を定義することや、利用できないデータの範囲を特定することは容易ではなく、事業者における当該検討や情報遮断実施のためのコストが高くなる可能性がある。OS 提供事業者に過度な負担を強いることなく、また利用者の利益のための適切なデータ利用を阻害しないよう、その内容・方法は慎重に構築されるべきである。

(2) 取得データの内容やデータ取得の方法、条件の不透明性について

取得データの内容やデータ取得の方法、条件の不透明性を解消する具体的な方策の構築にあたっては、消費者のプライバシーや OS 提供事業者の営業秘密を適切に保護する実用的なシステムを確立する必要がある。

(3) エンドユーザーによるデータポータビリティの確保について

エンドユーザーによるデータポータビリティの確保の具体的な方策の構築にあたっては、消費者のプライバシーや OS 提供事業者の営業秘密が適切に保護され、また競争事業者間でデータを共有することが反競争的な協調的行動に繋がらないようにするための現実的な仕組みを確立する必要がある。

5. OS 等の機能へのアクセス

(1) OS のアップデート等に伴うアプリ開発の時間的優位性について

最終報告では、OS 開発事業者は、OS のアップデートや仕様変更を事前に把握できるため、OS 提供事業者がサードパーティアプリ開発者と競合するアプリを提供する場合、サードパーティアプリ開発者が平等な立場で競争できない可能性があることが懸念されている。最終報告では、プライバシーの確保やその他の正当な目的のために必要な必要かつ適切な措置を講じた上で、OS のアップデートへの同等のアクセスをサードパーティのアプリ開発者に付与する義務を設けることが提案されている。

当該提案には、「イコールフットイング」が図られているか否かがどのような基準で評価されるのかについて、実現可能な指針が提示されていないという問題がある。報告書では、「イコール」の尺度が、OS アップデートへの対応に十分な時間が与えられたかどうかというサードパーティ開発者の主観に基づいて測られる可能性があることを示唆されている。しかし、当該評価方法はごく恣意

的であり、OS 提供事業者において、あるアップデートについてサードパーティにとってどれくらいの通知期間が必要なのかを把握することは困難である。このような評価方法は、OS 提供事業者に対して、法律に従ってどのように行動すべきかという指針を提供するものではなく、サードパーティの開発者の主観的な意見に基づいて、OS プロバイダーの行動を(不当に)事後的に分析することを許すものであり、最終報告が達成しようとしている、OS 提供事業者とサードパーティのアプリケーション開発者の間の公正な競争を促進するという目的にも沿わないと思われる。サードパーティのアプリケーション開発者は、アプリ開発において競合する OS 提供事業者の活動を妨害しうることになり、その結果、OS 提供事業者による製品のイノベーションや OS の緊急のアップデートの進行が阻害され、ひいては消費者に不利益を与えることになる。

また、プライバシーやその他の正当な目的を確保するために、必要かつ比例的な措置を講ずることは認められるとするという提案についても、同様の問題が生じる可能性がある。特に、プライバシーやセキュリティ、その他の脅威に対応するための措置は、その性質上、緊急性を要するため、OS 提供事業者に対して、ある対策が「必要かつ比例的」であることを、実施前に外部の機関等に対して立証することを要求することは適当でない。他方、OS 提供事業者がとった措置を事後的に分析し、その措置が本当に「必要かつ比例的」であったかどうかを判断することにも問題がある。もし、その時点における脅威・リスク及び入手可能な情報に照らして、主観的にその措置が「必要かつ比例的」であったと考えられたのであれば、規制当局等が事後的に改めての判断を行うことは不当かつ不適切であり、もしそのようなことを行えば、OS 提供事業者は、事後的に「必要かつ適切」でなかったと判断されるおそれから、真に消費者保護に必要な措置を取ることを躊躇してしまう可能性がある。

(2) ボイスアシスタントにおけるアクセス制限について

最終報告では、OS 提供事業者はサードパーティのボイスアシスタントによるウェイクワードの使用を制限または禁止しているため、完全なハンズフリー操作を可能にする妨げになる可能性があることから、ボイスアシスタントを提供する OS 提供事業者とサードパーティのボイスアシスタント開発者にイコールフットリングが阻害されることが懸念されている。

最終報告では、API の使用やその他のウェイクワードの使用制限が、セキュリティやプライバシー関連のリスクを減少させることが認められているものの、他のより制限的でない仕組みもあり得るとして、OS 提供事業者に対し、OS 等の機能への同等のアクセスをサードパーティの開発者に許可することを義務付け、セキュリティ、プライバシーの保護については他のより制限的でない代替手段を使用することが提案されている。

しかし、最終報告では、セキュリティやプライバシーの保護の代替手段が技術的に実現可能かどうかを判断するのに十分な情報や専門知識が十分用いられたようには見られず、ましてやそれら

の手段がサードパーティのボイスアシスタントに API の使用を義務付けることと比較してどの程度効果的であるかの分析・判断も行われていないようである。代替手段の技術的実現可能性や有効性を十分に調査することなく、既知の効果的なセキュリティ保護の使用を厳格に禁止することは、消費者をプライバシーとセキュリティのリスクにさらされやすくする。さらに、ユーザーのボイスアシスタントのセキュリティについての不安を払拭できなければ、OS 提供事業者のボイスアシスタントやサードパーティのボイスアシスタントの普及が遅れ、黎明期の市場を消滅させる可能性もある。

以上



内閣官房デジタル市場競争本部への
Match Group, Inc.からの提言

デジタル市場競争本部の「モバイル・エコシステムに関する競争
評価の最終報告」への意見書

2023年8月18日

A 要旨

- 1 Match Group, Inc.(以下 **Match** とする)は、デジタル市場競争本部(以下 **HDMC** とする)のモバイル・エコシステムに関する競争評価の最終報告(以下**最終報告書**とする)に貢献できることは歓迎すべきことであると考えている。これを市中協議に持ち込むという日本政府の迅速な行動は賞賛に値すると **Match** は評価している。
- 2 本提言において、まず **Match** は日本におけるアプリマーケットプレイスサービスを寡占してきた **Apple** と **Google** という 2 社の反競争的行為から生じる競争と、それから消費者が被る弊害に関する **HDMC** の最終報告書の調査結果は貴重なものであると考える。**Match** は、ここで分かった競争による弊害、また消費者が被る弊害に対する可能な対応策を模索するために、**HDMC** が大きな力を入れていることを認識している。**Match** は、こうした弊害に対処するために採り入れることが可能な、さまざまな規制の選択肢を認識・評価しているが、こうした弊害に対処するための最も効果的な規制体制は、日本における事前規制であると考えている。
- 3 アプリストアは、**HDMC** が現状における弊害、または継続的な弊害であると特定した分野であり、これらの弊害に対処することは、日本の消費者およびアプリデベロッパにとっては即時的、直接的な利益につながる。これは特に、**Apple** と **Google** のアプリデベロッパがそれぞれのアプリストアにアクセスするとき (アプリの配信) に、それぞれのアプリ内決済処理システム (以下 **IAP** とする) を利用することが義務付けられていることと関連しており、(以下**アプリ内購入の抱き合わせ**とする)、またアプリデベロッパがアプリにおいてユーザーをウェブに誘導 (または外部リンク) して購入させる権限に制限があること (以下**アンチステアリング**とする)とも関連している。以下にさらに詳細を記述するが、**Apple** と **Google** が目下行っているアプリ内決済処理システム(**IAP**)の抱き合わせ行為とアンチステアリング行為は、消費者の選択肢を狭め、消費者の支払い価格をつり上げ、イノベーションを阻害し、アプリ内コンテンツとサービスの質と量を低下させ、アプリとアプリ内決済処理のためのフィンテックソリューションにおける競争を妨げることにつながる。また **IAP** の抱き合わせとアンチステアリングによって、アプリデベロッパが利用できるデータが制限されるため、悪意ある行為を検出して対処したり、悪質業者を自社のサービスから締め出すことも難しくなるであろう。
- 4 **Match** は、アプリマーケットプレイスにおける一定の行為を禁止するまたは義務付ける事前規制の枠組みを導入するという **HDMC** の提案が、**Apple** と **Google** の反競争的慣行を阻止し、消費者とアプリデベロッパへのさらなる弊害を防止するための最善の選択肢であると考えている。特に **Match** は、**HDMC** が提案した事前規制の対応策の多くを支持しており、その中には、**Apple** および **Google** の決済システムの強制使用の禁止、アプリ配信における公正かつ合理的で非差別的な条件 (**FRAND 条件**) の導入、**Apple** および **Google** に対するアプリデベロッパと消費者との重要情報の共有についての要求などが含まれる。
- 5 世界各国政府は、日本と同様に、競争法の執行だけでは、巨大デジタル・プラットフォームとそのゲートキーパーとして機能すべき企業がもたらす広範な問題に取り組むには不十分であることを認識している。これらの規制当局は、急速に変化するオンラインとデジタルの環境に対応するため、新たな規制を導入するという意義ある措置を講じている。デジタル・プラットフォーム市場に発生している、過去に例を見ない独占状態から消費者を守る唯一の方法は政府の行動だという認識は世界的に広まっている。**Match** はこの点において日本政府の努力を支持したい。

B 日本における競争と消費者への弊害

- 6 日本ではさまざまなデジタル・プラットフォームに弊害が存在することを Match では認識しているが、本提言においては、モバイルアプリのマーケットプレイスに主に焦点を当てたい。モバイルマーケットプレイスは、Apple と Google がそれぞれモバイル・オペレーティング・システム（以下 **モバイル OS** とする）で極めて大きな市場力を持っているため、特に弊害が発生しやすい。Apple と Google が市場における支配力を行使した結果、日本においても競争や消費者に弊害が生じている。
- 7 Apple と Google は、日本でもモバイル OS の供給とアプリ配信の関連市場において、それぞれ支配的な市場地位を寡占しており、これにより、それぞれのゲートキーパーによる消費者や企業に弊害を与える反競争的行為が許されている。HDMC の調査結果である、現在のアプリの流通チャネルにおける実質的な競争が欠如しており、iOS エコシステムでは App Store を通じてのみアプリが流通し、Android エコシステムでは GooglePlay Store を通じてのアプリが流通が圧倒的に多く、それぞれのモバイル OS エコシステムにおいて「モノカルチャー」ができあがっているという意見に Match は同意する。¹
- 8 モバイルアプリの配信において競争上の制約がないのをいいことに、Apple と Google はそれぞれの利用規約を、それぞれのアプリストアを通じてアプリを流通させるアプリデベロッパの能力を制限、排除、またはその他の方法で妨害する可能性のある形式で押しつけていると Match では考えている。例えば、Apple や Google は、アプリに外部リンクやメッセージ機能など特定の機能を含めることを制限する恣意的かつ不合理な規約をアプリデベロッパに課しており、それによってアプリ内サービスのプロモーションや収益化の方法を制限している。さらに Apple と Google は、アプリデベロッパが顧客との取引を通じて収集したユーザーや加入者に関する重要な情報に入手する能力を制限する規約を課している。
- 9 アプリ内購入の抱き合わせは、制限的、恣意的、反競争的な Apple と Google の慣行の一つである。Apple と Google のアプリ内購入の抱き合わせポリシーは、「デジタル商品またはサービス」を提供するアプリデベロッパのみに義務付けられているもので、「物理的商品またはサービス」を提供するデベロッパには義務付けられていないため、差別的である。この差別は恣意的だと言える。なぜなら「デジタル」と「物理」サービスの区別の根拠は不明確で一貫性がないからである。さらに、アプリ内購入の抱き合わせの対象となるアプリデベロッパの一部は、アプリ内取引のたびに 15～30% という過大かつ不合理な手数料を支払う必要に迫られている。これらの手数料は恣意的であり、これは、手数料を負担しなければならないデベロッパに提供される "特別な" サービスの価値を表しておらず、手数料が免除されるデベロッパには適用されない。
- 10 さらに、HDMC の最終報告書にも指摘があるように、Apple や Google を含むすべてのプラットフォーム事業者がアプリ内購入の抱き合わせを課しているわけではないため、アプリ内購入の抱き合わせは技術的にも実質的にも不要なものである。例として、Google はアプリデベロッパが「物理的商品またはサービス」の提供にアプリ内決済システムを利用することを明示的に禁じている。また、つい最近まで、Google は Match のポートフォリオアプリ対し、アプリ内購入時の

¹参照 デジタル市場競争本部『モバイル・エコシステムに関する競争評価』最終報告書（2023年6月16日最終報告書）24～5（HDMC 最終報告書）

代替課金メカニズムを採用することを認めていた。²Microsoft は、Microsoft ストアで販売されているゲーム以外のアプリ内で行われるアプリ内課金については、マイクロソフト独自の支払いシステムおよび課金システムの使用を義務付けておらず、他社の決済および課金システムの利用を認めている。³

11 アプリ内購入の抱き合わせやアンチステアリングの慣行は日本の消費者に弊害をもたらし、また健全な競争をも損なうものである。その弊害には以下のようなものがあげられる：

- (a) 特定のデベロッパが Apple や Google に不当な手数料を支払わなければならないために、アプリやアプリ内商品およびサービスの価格が高騰している。アプリ内購入の抱き合わせでは、他の決済手段との競合が制限され、アンチステアリングでは、デベロッパが消費者を義務化されたアプリ内購入価格よりも安価になるアプリ外決済手段に誘導することを妨げる。この競争の欠如により、Apple と Google はアプリデベロッパに高額な手数料を請求することができ、その一部は消費者に転化される；
- (b) 消費者は柔軟に決済手段を選択することができない。これは、「デジタル商品またはサービス」を提供するアプリでアプリ内購入を行う消費者が決済手段を選ぶことができないためであり、言い換えれば、Apple と Google いずれかの決済システムを使わざるを得ないために起こる。この目的に沿って、HDMC が実施した事業調査によると、回答者の 71.6% が、様々な支払い方法（Apple や Google のアプリ内決済システム以外の方法）を選択できる選択肢をユーザーに提供したいと回答した。しかし、Apple や Google が実施しているアプリ内購入の抱き合わせおよびアンチステアリングにより、この選択肢には事実上制限がかかっている。⁴
- (c) カスタマイズが行き届いた決済手段や先駆的なサブスクリプションモデルの開発など、独創的な製品を提供するアプリデベロッパの能力に制限がかかる。例えば、Apple と Google のそれぞれのアプリ内決済システムの現状は
- 特定のアプリデベロッパにとっては使用を免れないもので、そのような状況では、そのアプリデベロッパが最終消費者に提供する唯一の決済オプションとならざるを得ない。
 - サブスクリプションプランの設計における柔軟性が制限される。
 - ユーザーが支払い期間を決めた分割払いをすることができず（サブスクリプション料金に関するもの以外）一括払いせざるを得ない。
 - Match のポートフォリオ・ブランドが自社のユーザーに特別オファーを提供する可能性を制限する。
 - 商品をグループ化して提供することが容易にはできない。

² Google が新たな課金ポリシーで、特定のアプリデベロッパに対しアプリ内課金に Google の決済システムを利用することを要求した結果、マッチのポートフォリオ企業の一部は 2022 年 5 月、米連邦裁判所に Google に対する訴訟を起こし一時差止め命令を要求した。この訴訟を通じて、両当事者は、訴訟の決着がつくまで、あるいはどちらかの当事者が当該の合意から離脱するまで、Match のポートフォリオ・ブランドがアプリ内購入に代替決済システムを使用し続けることができるとの内容で合意した。

³HDMC 最終報告書 66。

⁴HDMC 最終報告書 85。

- (d) アプリデベロッパが悪質業者を自社のプラットフォームから排除することが能力的に難しくなる。この点については、以下のパラグラフ 42 から 44 に詳しく述べる。
- (e) 顧客とアプリデベロッパの関係に介入する。アプリ内購入の抱き合わせを導入することで、Apple と Google はアプリデベロッパとその顧客の間に入り込み、顧客の混乱を招き、アプリデベロッパが効率的かつ効果的な顧客サービスを提供する能力を阻害する。これはまた、アプリデベロッパが製品の品質を向上させ、より良いユーザー体験を提供するために利用できるはずの重要なユーザーデータを奪っている；
- (f) アプリ内商品またはサービスに対する代替の決済・課金手段の新規参入を阻害する。例えば、顧客情報は、将来の顧客にサービスを提供し、サービスを効果的にカスタマイズするためには極めて重要なものであるのに関わらず、フィンテック企業やその他のデジタル・イノベーターは必要な顧客情報はそのすべてを入手できないということを意識するため、新しい決済・課金オプションへの投資に消極的になってしまう。
- (g) アプリ内購入の抱き合わせの慣行は、新規アプリデベロッパの市場参入を抑制し、既存アプリデベロッパの成長機会を制限するものである。Apple と Google は、アプリデベロッパの犠牲の上に成り立っており、アプリ内購入の抱き合わせによって多大な利益を得ている。Apple や Google に支払う過大な手数料は、デベロッパが新しいアプリに投資したり、既存アプリに革新的なアップグレードを加えたりするための資金を減少させる。さらに、新興デベロッパがスタッフを増員するなどして事業を拡大する妨げにもなっている。これは、斬新で革新的なアプリやアプリの機能を享受できない消費者と、雇用機会や堅調な事業拡大の機会を奪われる日本経済の双方に弊害を与えるものである。
- (h) すなわち、アプリデベロッパが、同じ土俵の上で競争しあうことを妨げている。Apple や Google が強要する規約は、競合するアプリデベロッパに莫大な手数料を課す結果となり、アプリデベロッパ間の競争環境を不均衡なものにしている。さらに、Apple や Google はアプリ購入（IAP）の使用を余儀なくされるサードパーティ製アプリと競合する自社製アプリをリリースする際にも、不公平で不当な競争優位性を手にすることができる。この点については、以下のパラグラフ 33 に詳しく述べる。
- (i) 例えば、日本における出生率を上げるための政府の努力など、合法的な政府の利益を害する。日本で展開しているペアーズに代表されるマッチグループのアプリは、日本人の家族作りを促進するために重要な役割を果たしている。「デジタル商品またはサービス」を提供するアプリに対して Apple と Google が課す高額な手数料は、Match のポートフォリオ・ブランドが出会い系サービスを提供する能力にマイナスの影響を与え、それによって、日本人のニーズや出生率の問題に焦点を当てた啓蒙活動を無視したものである。

12 アプリ内購入の抱き合わせは日本の消費者や企業に深刻な弊害をもたらすものであるが、こうした弊害は日本が事前規制制度を敷くことで対処が可能であると考えられる。事前規制モデルがアプリ内購入の抱き合わせおよびアンチステアリングに関連する競争と消費者の弊害に効果的に対処するための最適な枠組みであると考えられる理由について、以下にさらなる詳細を示す。

C 最終報告書で提案された規制案についてのコメント

- 13 Match は HDMC が提案する事前規制モデルを支持する。事前規制モデルを採用することで、日本は、日本の消費者や企業だけでなく、より広範な経済全体に損害を与え続けている Apple や Google による特定の形態の反競争的行為に対処し、これを抑止するために、具体的かつ明確に定義された義務を適用する能力を有することになるだろう。
- 14 Match では、事前規制モデルの導入は日本の企業や消費者にとって大きなメリットがあると考えている。そのメリットには以下のようなものがあげられる：
- (a) **対象を絞った適用**- 事前規制制度は、特定のデジタルプラットフォームサービスのみを対象としたり（例：アプリストア・プロバイダーを排他的に対象とするなど）、デジタルプラットフォーム内で生じる特定の課題（例：アプリ内購入の抱き合わせやアンチステアリングの禁止）のみに絞るなど、効果的に設計することができる。これにより、採用される措置が (i) 競争と消費者に最も重大な悪影響を及ぼす行為に的確に焦点を当て、(ii) 不測の事態が起こる可能性を最小限に抑える、ことなどを確実なものとする。
 - (b) **優先順位付け**-
制定が決まれば、HDMCは、競争環境と消費者に重大な不利益をもたらすサービスを提供する責任主体に対して、強制措置を取ることができるようになる。Matchでは、事前規制の枠組みが導入される際には、上記のアプリストア問題を優先的に取り扱うべきであると考えている。なぜなら、これらの問題は明確に定義されており、効果的に対処でき、消費者と企業に迅速に利益をもたらすからである。
 - (c) **消費者の利益** - 事前規制制度が十分に機能していれば、アプリマーケットプレイス市場も含め、モバイル OS エコシステムのさまざまな側面での競争が加速するだろう。Match では、特にアプリストアとアプリ内決済サービスにおける競争の激化は、（上記で説明したように）消費者に多大な利益をもたらす、アプリ全体への投資の高まりにつながると考えている。投資家は、製品から利益を生み出す能力に自信を持ちやすくなるからだ。
- 15 したがって Match は、このような有害な行為の継続を防ぐため、事前規制の導入を支持したい。HDMC の最終報告書に概説されているように、デジタル・プラットフォームにおける競争環境と消費者の弊害に取り組むために日本が採用しうる事前規制の潜在的形態はいくつか存在する。Match は、それらの選択肢に関してそれについてのコメントを以下に提示したい。

独自の支払・請求システムの強制使用の禁止

- 16 HDMC の最終報告書で指摘されている、対応策の可能性のひとつは、一定規模のアプリストアが、自社のアプリストアを利用するアプリデベロッパに対し、アプリ内決済システムの利用を求めることを禁止することであった。⁵これは、上記パラグラフ 11 で概説したアプリ内購入の抱き合わせから生じる、競争と消費者の弊害に直接対処できる対応策である：
- (a) Apple の App Store または Google Play ストアでダウンロードしたアプリを通じて「デジタル商品またはサービス」を購入する際に、日本の消費者が好みの決済手段を選択でき

⁵HDMC 最終報告書 91。

るようにする。PayPay、PayPal、PayEasy、Paidy、および LINE Pay など、利用可能な決済手段は数多くある；

- (b) アプリ開発者が消費者のニーズと自由な選択を満たす革新的な請求決済手段を消費者に提供できるようにする。可能性のある選択肢のいくつかは、上記の段落 B(b)に記載されている；
- (c) アプリでの決済処理サービスに関して、Apple と Google に対し競争圧力をかける。これは、Apple や Google が請求する手数料（他の決済代行会社は通常 2～5%の手数料を請求していることに留意されたい）、ひいては消費者が支払う価格が引き下げられることになる可能性につながる。
- (d) フィンテックやその他のデジタル・イノベーターなどの新規サプライヤーの参入を奨励する。アプリ内決済サービスの利用料金は、新たな業者間の競争によって引き下げられる可能性が高いため、日本の消費者にもメリットがある。

- 17 しかし Match は、この措置が日本で導入されるならば、韓国やオランダで導入された同様の禁止措置や、Google が提案している「ユーザー選択型決済」から得た教訓を考慮し、効果的な方法で行われる必要があるという点で HDMC に同意する。Match は、これらの法域や日本における「ユーザー選択型決済」に関して直面するいくつかの課題にかかわらず、アプリ内購入の抱き合わせ禁止の導入は依然として重要な規制改革であると考え。さらに Match は、この改革を以下で提言する他の規制改革で補完することが、日本の利用者および事業者にとって、より良い結果につながると考えている。

韓国について

- 18 HDMC が最終報告書で指摘したとおり、韓国の電気通信事業法はアプリストア・プロバイダーによる決済・請求方法の強制使用を禁止しているのみにとどまり、適用範囲が狭い。その結果、Apple と Google は、サードパーティの決済サービスを利用する際に少額を減額した料金を課すことにより、電気通信事業法が意図した法の適用を回避することが可能になった。Google に至っては、デベロッパのサービス料をわずか 4%引き下げただけにとどまった。⁶同じように Apple はデベロッパの手数料を 26%「減額」している。これにより、デベロッパや消費者が Apple や Google の決済システムの使用を強制されることはなくなったが、Apple や Google は依然として何らサービスを提供することなく、法外な手数料を請求している。だが、現実には、韓国のアプリ開発者が消費者にサードパーティの決済サービスを通じて支払う選択肢を提供する場合、そのアプリ開発者は Apple や Google に多額の手数料を支払わなければならないだけでなく、サードパーティの決済プロバイダーにも追加手数料を支払わなければならないのである。その結果、代替の決済システムを提供することで、デベロッパは、Apple や Google のアプリ内決済システムを利用するのと同じか、結局は、それ以上のコストを負担することにもなりかねない。
- 19 Apple は他にも、アプリ開発者に不合理な相互運用性や監査要件への準拠を強制するなどの条件を課している。アプリ開発者が、これらの条件を遵守するために多大な時間とリソースを費やさなければならなくなることは確実で、デベロッパの負担はさらに大きくなり、代替決済システムの提供を選択する可能性は低くなる。例えば、オンライン上で公開されているガイドラ

⁶Google, 'Enabling alternative billing systems for users in South Korea', Google for Developers (Web Page, 2021) <<https://developers-kr.googleblog.com/2021/11/enabling-alternative-billing-in-korea-en.html>>

インの中で、サードパーティの決済システムを利用したいデベロッパは、（その他のさまざまな要件ごとくひとつだが）以下のことを行う必要があると Apple は定めている。

- (a) 韓国限定のアプリは、審査のためにアプリを Apple に提出し、かつ、韓国の App Store のみで配布されるプログラムを使用する必要がある。ここで重要なのは、このアプリが、Apple のアプリ内決済システムを（例えば、サードパーティの決済システムと並行して）使用することは許可されていないという点である；
- (b) App Store を通じて販売されたデジタル商品およびコンテンツの各販売の詳細を記載した月次報告書を Apple に提出しなくてはならない。
- (c) Apple 以外の経路から購入されたものであることを説明する「アプリ内モーダルシート」を表示し、特定のデバイスについては「このアプリは App Store のプライベートで安全な支払システムをサポートしていません」というテキスト（翻訳も行う）を含めなくてはならない。⁷Google も、アプリデベロッパが代替のアプリ内課金システムを追加した場合には、初回の購入を行う前に「情報画面」を表示するようアプリデベロッパに義務付ける同様の要件を課していることに注目している。この画面には、「Google Play 経由での購入のみが GoogleI によって保護される」という文言が明示されている。⁸

オランダについて

20 同様にオランダでも、Apple はアプリ内決済を対象としたオランダ消費者市場庁（以下 **ACM とする**）による命令の影響を回避することに成功している。2021 年 8 月、ACM は Apple に対し、出会い系アプリのプロバイダーがアプリ内購入の代金を別の決済システムで支払うことをユーザーに許可し、顧客に自身のウェブサイトでの支払いを紹介することを認めるように規約を改正するよう命じた。これを受けて Apple は、オランダの出会い系アプリに適用されるガイダンスを更新した。このガイダンスには、ACM の（規約改正についての）命令を採り入れたいアプリデベロッパの規定が以下のように記載されている。

- (a) Apple にアプリのバイナリを別に提出して審査を受けなければならない、そのアプリは、オランダの国内の店舗でのみ「利益を受ける権利」を提供でき、Apple のアプリ内決済システムを含むアプリとしては提供できない。
- (b) App Store 経由で購入されたデジタル商品およびコンテンツの各販売の詳細を記載した報告書を週に一度 Apple に提出しなくてはならない。
- (c) Apple 以外の経路から購入されたものであることを説明する「アプリ内モーダルシート」を表示しなくてはならない。
- (d) Apple から請求される手数料の減額は、わずか 3% である。⁹

⁷ Apple, 'Distributing apps using a third-party payment provider in South Korea', *Apple Developer Support* (Web Page) <Distributing apps using a third-party payment provider in South Korea - Support - Apple Developer>.

⁹ Apple, 'Distributing dating app in Netherlands', *Apple Developer Support* (Web Page) <<https://developer.apple.com/support/storekit-external-entitlement/>>.

このガイダンスは、後に多くの項目が変更され、アプリのバイナリ要件の撤回、モーダルシートの文言の修正、ならびに必須表示回数の方修正などが行われている。¹⁰これらの更新は、Apple が最初の命令を遵守しておらず、Apple に罰則を引き続き課していたと ACM が判断した後に行われた。¹¹

ユーザー選択課金

- 21 Google も「ユーザー選択型決済」プログラムを通じて同様のアプローチを採用している。これは、ユーザーが支払いや請求のシステムを選択できるという、日本で試験的に導入されたパイロットプログラムである。ユーザーが Google 以外の支払・課金システムを選択した場合、デベロッパが Google に支払わなければならない手数料は 4% 減額されます。しかし、HDMC が最終報告書で指摘したように、これはアプリ内購入に対し、実に 26% の手数料が徴収されることを意味し、ユーザーが選択した支払方法（例えばクレジットカード）の手数料を考慮すると、合計手数料はユーザーが単に Google のアプリ内購入システムを利用した場合と同じかそれ以上になる可能性が高い。¹²
- 22 さらに、Google のユーザー選択課金プログラムは、Apple がオランダで課しているものと同様の制限を課している(上記のパラグラフ 20 に記載)。これには、アプリデベロッパが必要とする以下の要件も含まれる：
- (a) アプリデベロッパが代替のアプリ内課金システムを追加した後に初回の購入を行う前には、「情報画面」を表示する。この画面には、ユーザーに代替の決済手段が安全でない、または信頼できないと思わせるような文言が含まれており、ユーザーが代替の決済手段を選択することを思いとどまらせることを目的としている。たとえば、代替の決済手段を提供するデベロッパは、この画面に「GooglePlay 経由での購入のみが Google によって保護される」という情報をユーザーに提示しなくてはならない。¹³
 - (b) Google に取引の詳細なレポートを毎月提供しなくてはならず、必然的にアプリデベロッパのユーザーに関するより多くのデータをグーグルに提供することになる。
 - (c) アプリ内決済取引に関連して支払われたサービス料および税金に関して、Google による監査を受けることに同意する。¹⁴
- 23 Match は、Apple と Google の上記行為は、デベロッパに不合理で、不必要、過剰なコストと制限を課すものであり、デベロッパがサードパーティの決済システムを提供することを抑止するという究極の目的を有していると考えられる。Match は、これらのコストと制限は、Apple と Google がアプリデベロッパと消費者を食い物にして、自社の利益のためにその市場支配力を利用（そし

¹⁰参照 Apple, 'Update on StoreKit External Entitlement for dating apps', *Apple Developer News and Updates* (Web Page, 30 March 2022) <https://developer.apple.com/news/?id=jmps5hyj>; Apple, 'Further updates on StoreKit External Entitlement for dating apps in Netherlands storefront', <>*Apple Developer News and Updates* (Web Page, 10 June 2022) <https://developer.apple.com/news/?id=3bttqj0z>

¹¹参照例 ACM 'Apple fails to satisfy requirements set by ACM', *ACM* (Web Page, 24 January 2022)

<<https://www.acm.nl/en/publications/apple-fails-satisfy-requirements-set-acm>>; ACM, 'ACM:Apple changes unfair conditions, allows alternative payments methods in dating apps', *ACM* (Web Page, 11 June 2022) <<https://www.acm.nl/en/publications/acm-apple-changes-unfair-conditions-allows-alternative-payments-methods-dating-apps>>.

¹²HDMC 最終報告書 92.

¹³ Google 'Interim UX guidelines for alternative in-app billing systems', *Developers* (Web Page) <<https://developer.android.com/google/play/billing/billing-choice>>.

¹⁴ 参照 Google, 'Developers Terms of Service for Alternative Billing System', *Play Console Help* (Web Page, 1 September 2022) <<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/12370703?sjid=15345559529252487124-AP>>.

て拡大)し続けることを可能にする、事実上の代替課金システムの禁止に相当すると考えている。

- 24 以上のような課題があるにもかかわらず、Match は HDMC の提案する対策を支持する。つまり、一定規模のアプリストアが、自社のアプリストアを利用するアプリデベロッパに対し、アプリ内決済システムの利用を求めることに対する禁止である。Match は、これが日本で認識されている競争と消費者の弊害に取り組むための有効なアプローチであり続けるという見解を持っている。しかし、この有効性は、その他の先行要件とともにそれが実施されるかどうかにかかっている。特に、Match は、FRAND 義務（下記参照）とともにこのような禁止を導入することが、特定された競争と消費者の弊害に対処する効果的な方法であると考えている。

公正、合理的かつ非差別的なアプリ配布の条件

- 25 HDMC が最終報告書で指摘したように、アプリ内購入の抱き合わせを禁止するルールの実質的な影響は、Apple や Google による他の様々な条件の賦課により、限定的となる可能性がある。Match は、アプリ内購入の抱き合わせ禁止に加え、一定規模以上のアプリストアに対して、アプリストアへのアクセス条件が確実に FRAND となるような義務を実施することが望ましいという HDMC の意見に同意する。
- 26 FRAND 義務は、標準必須特許のライセンスに関する知的財産法において広く採用されており、この義務は欧州の競争政策においても適用されている。近年でも、欧州委員会がアプリストア・プロバイダーによる不正であるとの指摘を受けた行為に対処するため、FRAND 義務を適用している。デジタル市場法(DMA)第 6 条 (12) は、「ゲートキーパー」プラットフォームは、「そのソフトウェア・アプリ・ストアへのビジネス・ユーザーのアクセスについて、公正、合理的かつ非差別的な一般条件」を適用しなければならないと定めている。¹⁵さらに、DMA は、「それを目的として、ゲートキーパーは代替的紛争解決メカニズムを含むアクセスに関する一般条件を公表しなければならない」としている。¹⁶
- 27 特に価格設定に関して、公平性と合理性を確認する作業は複雑かもしれないが、FRAND 義務はアプリストアの市場支配に対処することを目的としたあらゆる法律に組み込むべき重要な手段であると、Match は考えている。これを盛り込むことで、アプリデベロッパは法外な価格設定に対抗するための重要な手段を得ることができる。
- 28 Match は、Apple と Google の手数料は、デベロッパに提供される流通サービスの価値を反映していないという点で、不公正かつ不合理であると考える。アプリ内購入に対する Apple の 30% の手数料（またはアプリ内購入にサードパーティーの決済プロバイダーを利用することを選択したアプリデベロッパに課金される 26% の手数料）は、かなりの高額手数料であり、アプリデベロッパがどのようなサービスに対してこの手数料を支払っているのかは明らかではない。26% の手数料を徴収されるデベロッパは、Apple から決済代行サービスを受けているわけではないため、手数料は決済代行サービスの価値を反映していない。また、アプリ内決済を処理しないアプリや「物理的商品またはサービス」のみを提供するとみなされるアプリ（いずれも取引手数料を支払う義務はない）の配信に支払われる価格からも明らかのように、手数料はアプリ配信サービスの価値を反映していない。さらに、Apple と Google の手数料は、アプリデベロッパが iOS と

¹⁵デジタル分野における競争可能かつ公正な市場に関する 2022 年 9 月 14 日付の欧州議会および理事会規則 (EU) 2022/1925、ならびに指令 (EU) 2019/1937 および (EU) 2020/1828 (デジタル市場法) 第 6 条 (12) の改正。

¹⁶同上。

Androidのエコシステムでアプリを利用できるようにすることで Apple と Google に提供する価値を適切に考慮したものではない。また、Apple と Google が「デジタル商品またはサービス」のプロバイダーに独占的に提供している唯一のサービスは Apple と Google の決済システムであり、他のプロバイダーには提供されていないという事実も注目に値する。デベロッパがその決済システムを利用しない場合、特に Apple や Google から同じサービスを受けている以上、物理的商品の提供者が支払う必要のない 26% の手数料を支払う合理性はない。

- 29 HDMCの事業調査では、Googleにより30%の手数料が課されているアプリデベロッパの75.87%がこの手数料を高額である、またはやや高額であると回答している一方で、AppleのIAPを使用するときに同じ手数料をAppleに支払っているアプリデベロッパの83.33%がこの手数料を高額である、またはやや高額であると回答している。諸外国で提起されている、さまざまな集団訴訟の事実はこれを裏付けするものである。例えば、オーストラリアでは、AppleとGoogleが特定のアプリやアプリ内課金で顧客に高額な手数料を請求し、オーストラリアの独占禁止法（競争法）に違反しているとして、2件の集団訴訟が開始されている。¹⁷同様に、英国の競争控訴審判所でも、1960万人の消費者を代表してAppleに対する集団訴訟が開始されている。この訴訟では、AppleがApp Storeの決済システムを通じてアプリ内課金を求めたことにより、「過剰な上乘せ料金」を課金したとしてその支配的地位を濫用していることが糾弾されている。¹⁸また、カリフォルニア州の消費者が米国連邦裁判所で起こした消費者集団訴訟では、GoogleがAndroid OS上でアプリ配信における独占を維持したことを訴えており、その独占力を利用して30%の手数料を請求し、アプリの価格を人為的につり上げることで消費者に弊害を与えたとしている。¹⁹
- 30 Match はまた、DMA の前文には、何が不当とみなされるかについて追加的な指示を提供しているとしており、同様のガイダンスは日本でも提供できる可能性がある」と指摘する。関連して、前文の 62 は次のように規定している：²⁰

アクセスに関する価格設定やその他の一般的な条件が、ビジネス・ユーザーに課される権利と責任の不公平な分配をもたらす場合、あるいはゲートキーパーがビジネス・ユーザーに提供するサービスを上回る不当な利益をゲートキーパーに与える場合、あるいはゲートキーパーと同一または類似のサービスを提供するビジネス・ユーザーに不利益をもたらす場合、そのような条件は不当とみなされるべきである。

追加的な措置を実施することも考えられる。例えば、アプリストア・プロバイダーは、FRAND 条件に従って価格設定の枠組みの公平性と合理性を立証しなければならないと規定する法律を策定することなどである。これにより、アプリデベロッパではなく、アプリストア・プロバイダーに立証責任を負わせることになる。

¹⁷ 参照: <https://phifinney-mcdonald.com/action/apple-app-store-class-action/>; <https://phifinney-mcdonald.com/action/google-play-store-class-action/>.

¹⁸ 参照: Olivia Rafferty, 'Parallel class actions launched against Google and Apple in Portugal', *Global Competition Review* (Web Page, 23 March 2022) <https://globalcompetitionreview.com/collective-actions/parallel-class-actions-launched-against-google-and-apple-in-portugal?utm_source=Germany%2Bprobes%2Bcollective%2Bnegotiations%2Bfor%2Bmedical%2Bequipment&utm_medium=email&utm_campaign=GCR%2BAlerts>.

¹⁹ In re Google Play Store Antitrust Litigation (事件番号 21-MD-02981-JD)。参照

<https://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/legaldocs/byvrljbgvyve/donato-google-consumer-class-2022-11-28.pdf>.

²⁰ 同書、前文 62 (強調はあとから追記されたもの)。

- 31 Match は、FRAND 義務の「非差別的」な側面は、上述の段落 **Error! Reference source not found.** で特定されたアプリ内購入の抱き合わせによって引き起こされる競争の害のうち、少なくとも 1 つ、すなわち、アプリデベロッパが対等な競争条件で競争していないことに対処する上で効果的であると考えられる。現在、Apple と Google は「物理的商品またはサービス」を提供するアプリデベロッパと「デジタル商品またはサービス」を提供するアプリデベロッパを人為的に区別している。後者は、Apple と Google それぞれのアプリ内購入システムを利用する必要があるため、アプリ内取引すべてに最大 30% の手数料が課される（「物理的な商品やサービス」の提供者には取引手数料が適用されない）。例えば、Uber は Tinder と似たようなサービスを提供している。すなわち、Uber は乗客とドライバーを結びつけて乗車させる。一方、Tinder は 2 人を結びつけ、その 2 人は出会ってデートをするが、デジタルサービスを提供しているとみなされるのは Tinder だけである。これらの料金の適用方法には一貫性がなく、差別的であり、これは FRAND 条件に違反する。
- 32 Apple と Google が、競合するアプリデベロッパ間に不公平な競争条件を作り出し、最終的に消費者に悪影響をもたらしている例は他にもさまざまなものがある。例えば、Apple や Google は、広告収入によるビジネスモデルを用いて消費者にアプリを提供するアプリデベロッパからは、手数料を徴収していない。つまり、2019 年から出会い系サービスを提供している Facebook は、Apple と Google からは手数料を課せられていない一方で、Tinder は 1 回のアプリ内取引に対して 15~30% の手数料を課せられている。Apple と Google の差別的な手数料の適用は、アプリデベロッパにとって、サブスクリプションベースのビジネスモデルよりも広告収入によるビジネスモデルを採用するインセンティブとなっている。広告収入によるビジネスモデルのアプリは、通常、消費者のデータへのアクセスと引き換えに、金銭的コストをかけずに消費者に提供され、そのデータをアプリデベロッパが第三者に販売するか、消費者にターゲット広告を提供することで収益化している。Apple と Google は、アプリ内購入は消費者のプライバシー保護を促進すると主張しているが、実際には、アプリデベロッパが消費者データを収益化し、消費者のプライバシーを最小化するビジネスモデルを採用することを奨励している。
- 33 もう一つの主要な例は、IAP を使用せざるを得ない競合アプリに対抗する新たなアプリをリリースする際に、Apple や Google が有する不公平かつ利点のない競争上の優位性である。Apple や Google は、アプリ内購入を通じて得た機密性の高い顧客データを使って、それらのデベロッパのアプリ・カテゴリーへの参入を計画し、競合アプリを発表した後、価格や品質でデベロッパを打ち負かすことができる。Apple と Google は、アプリ内購入に対する 15~30% の手数料を支払う必要がなく、ライバルが入手できない相当な機密顧客データにアクセスできるため、新しいアプリのカテゴリーに対等な競争条件で参入することはない。特に Apple には、音楽ストリーミングサービス (Apple Music)、電子書籍リーダー (Apple Books)、ビデオストリーミングサービス (Apple TV)、ニュース (Apple News) とゲーム (Apple Arcade) を含むさまざまなアプリのカテゴリーでこの種の行為に関与してきたという歴史がある。²¹
- 34 また、FRAND 義務の運用により、Apple や Google がアプリデベロッパの異なるクラスや異なるビジネスモデルに異なる料金を適用することができなくなれば、過剰な料金は排除される可能性がある。というのも、同じ料金モデルがすべてのアプリデベロッパに適用されると、Apple と

²¹ Washington Post, 'How Apples uses its App Store to copy the best ideas' (5 September 2019) <https://www.washingtonpost.com/technology/2019/09/05/how-apple-uses-its-app-store-copy-best-ideas/>; Gizmodo, 'Every App that Apple's Tried to Kill' (26 January 2016) <https://gizmodo.com/every-app-that-apples-tried-to-kill-1753883897>.

Google がそれぞれのアプリストアを運営する上で発生するコストを、より公平な方法でより多くの企業グループに分配することができるからだ。

- 35 上記の通り、Matchはアプリ内購入の抱き合わせ禁止が消費者への弊害に対処するための重要な一歩であると考えている。しかし、他の法域で同様の改革を実施する際に見られた問題に対抗するためのFRAND義務の導入がなければ、その禁止の効果は限定的なものになるだろう。特に、韓国では電気通信事業法の制定後、オランダではACMの命令後、AppleとGoogleが課した「減額料金」はFRANDではないとの正当な論拠があるとMatchは考えている。これは、手数料がデベロッパのサブセットにのみ適用されるためであり、上述したように、手数料自体がAppleとGoogleの提供するサービスに不相応である。

デベロッパと顧客への情報共有

- 36 アプリ内購入の抱き合わせとアンチ・ステアリングの害に対処するために、HDMC が最終報告書で検討したもうひとつの潜在的な対応は、以下の当事者間で共有される情報のレベルを上げることである。
- (a) Apple および Google (アプリ内決済処理者として) ならびにアプリデベロッパ;
 - (b) 外部リンク (アプリ上でリンクがクリックされ、ウェブサイトへ誘導されること) の許容を通じた Apple および Google ならびにエンドユーザー。

Match は、アプリデベロッパと顧客がさらなる情報を共有できるようにすることは、ユーザーエクスペリエンスを向上させ、アプリデベロッパがユーザーの懸念に迅速かつ適切に対応できるようになるため、顧客にとって有益であるという HDMC の発見に同意する。これに関する詳細は以下の通り。

顧客はエクスペリエンスを向上させるために外部リンクによる情報を必要としている

- 37 HDMC は最終報告書の中で、Apple と Google がアプリデベロッパに課しているアンチステアリング (または外部リンク) 規制について、一定の問題点を複数指摘している。具体的には、Apple と Google は、デベロッパが、リンク (外部リンク) を介して、アプリ外で購入する機会をアプリ内でユーザーに知らせること、および、コール・トゥ・アクション、メッセージング、その他の代替支払い方法への誘導など、アプリデベロッパからのその他のプロンプトをユーザーに知らせることを禁止している。例えば、iOS アプリ経由で Tinder にアクセスした Tinder ユーザーが、Tinder のウェブサイト上で Tinder の定期購読をより安い価格で購入することは可能だが、Apple のアンチステアリングルールでは、購入させるために Tinder がアプリ内のユーザーをウェブに誘導すること (またはユーザーを外部リンクに誘導すること) は禁じられている。また、アプリ外に別の支払方法があることをアプリ内で Tinder がユーザーに知らせることも禁止している。その結果、アプリの Tinder ユーザーは、Tinder のウェブサイト上で Tinder の定期購読をより低価格で購入する機会を知らされない可能性があり、その結果、アプリで同じ定期購読に対してより高い価格を支払うことになる。Google も同様の制限を課している。
- 38 Apple と Google は、これらの制限は、アプリストアの「ただ乗り」を防ぎ、アプリの外部リンクから生じる安全上のリスクを減らすために必要だと主張している。しかし、HDMC が最終報告書で指摘しているように、アプリ内からの購入は、アプリストアではなくアプリデベロッパによって開発されるアプリのコンテンツに大きく依存するため、実際のフリーライドはこの例では逆の方向に進んでいる可能性が高い。加えて、Apple や Google によるただ乗りの負担は、Apple

や Google が課すアプリ内課金手数料を負担せざるを得ない比較的少数のアプリデベロッパに大きいのしかかり、不公平である。つまり、これら少数のデベロッパが、すべてのアプリデベロッパの利益のために Apple と Google それぞれのアプリストアに資金提供をしているようなものである。さらに、外部リンクに関連する消費者の安全リスクに関する Apple や Google の主張は偽りである。というのも、消費者にとっての安全上のリスクがそれほど大きいのであれば、Apple や Google はすべてのアプリに自社の決済システムを使うことを義務づけ、アプリ内購入に対する代替の決済方法の使用を禁止するはずだからである。さらに、このような安全上のリスクにもかかわらず、Apple はデジタル商品やサービスを提供する特定のアプリをアプリ内購入の抱き合わせの対象外とすることさえ認めている。例えば、Netflix や Spotify のような「リーダー」アプリのデベロッパは、ユーザーが Apple のアプリ内購入以外でアカウントの設定や管理、支払いを行えるように、アプリ内にウェブサイトへのリンクを含めることができるようになった。実際、すべてのアプリに Apple や Google の決済システムの利用が義務付けられているわけではないことからわかるように、一部のアプリに Apple や Google の決済システムの利用を義務付けている理由は、安全性のリスクではないことは明らかだ。Apple と Google の見解では、彼らは 3% のアプリの安全性にしか関心がないことになる。

- 39 したがって、Match は、コンテンツがアプリ内で購入される状況において、Apple と Google がアプリからの外部リンクを制限することは不合理であるという HDMC の結論に強く同意する。さらに Match は、Apple と Google が行動喚起、メッセージング、その他の代替決済手段への誘導など、他の形態のアンチステアリングを課すことを許すべきではないとも考えている。顧客がアプリから安全に外部リンクにアクセスできることは明らかであり、これを阻止する規制はあってはならない。

デベロッパは、ユーザーの懸念に適切に対応するための情報を必要としている

- 40 Apple と Google は、アプリ内購入の抱き合わせを強要することで、アプリデベロッパとその顧客の間に位置する仲介者としての地位を確立している。これは事実上、顧客との関係性を掌握し、アプリデベロッパの顧客に対するサービス提供能力に影響するものである。その結果、アプリデベロッパは顧客体験を向上させるための特定の情報にアクセスできなくなる。

[REDACTED]

- 41 したがって、Match は、HDMC が提案する情報共有の要件は、Apple および Google に対して、支払い情報を含む重要な詳細を共有することを義務付けることを含むべきであることを謹んで提案する。これらの措置はいずれも日本の消費者に直接的な利益をもたらすものであり、アプリデベロッパはユーザーエクスペリエンスを確実に向上させることができる。

- 42 アプリ内購入の抱き合わせによって、アプリデベロッパが悪質な行為者からプラットフォームを守る取り組みに役立つ情報へのアクセスも制限される。

[Redacted text block]

43

[Redacted text block]

44

上記で説明したように、Appleは、Appleの決済システムを通じたアプリ内購入を行うユーザーの課金情報を、デベロッパには一切提供しない。Googleもアプリデベロッパに同様のデータを開示しない。例えば、ユーザーがAndroid版Tinderの非GPBS決済システムを使って支払いを行うと、Tinderは決済処理業者から、ユーザーのフルネーム、クレジットカードのBIN番号、クレジットカードの有効期限、およびクレジットカードの発行会社などを含むその他のデータ項目を受け取ることができる。ユーザーがGoogleの請求システムを通じて支払いを行った場合には、GoogleがこれらのデータをTinderに提供することはない。これはデベロッパにも消費者にも不運かつ有害なことで、アプリデベロッパがより多くのユーザー関連データにアクセスできればできるほど、悪質な行為者が自社のプラットフォームにアクセスするのを検知し、防止する準備ができる。具体的には、ユーザーの課金情報や、アカウント・アクティビティ、購入履歴、位置情報などのその他のデータとともに、それらのさまざまなデータ項目を使用して、疑わしい悪質な行為者の身元を複数の角度から調べ、必要な措置を講じることを目的として、アプリデベロッパは、詐欺の可能性があるケース（恋愛詐欺やスパムメールなど）を調査するのに備える。

45

例えば、あるユーザーがTinderのアカウントを開設してすぐにサブスクリプションを購入し、すぐに他のユーザーに大量のメッセージを送信し始めた場合、ロマンス詐欺の詐欺師が被害者を探している、スパム発信者が大量のユーザーと「会話」を始める、または、不正行為者がユーザーに暗号資産スキームへの投資を勧誘しようとする（いわゆる「豚の屠殺」）など、疑わしい活動を示す可能性がある。そのような場合では、ユーザーがギフトカードや外国の銀行で発行されたクレジットカードを使用して定期購読を購入したのであれば、上記の疑わしい行為の組み合わせを判断することで、Tinderが疑わしい行為を見つけたり、確認することにも役立つ。より多く

の指標が見つければ見つかるほど、Tinder がユーザーのアカウントアクティビティを検知、レビュー、監視し、必要な措置（アカウント禁止を含む）を取ることができる可能性が高くなる。しかし、使用された支払方法に関する情報がなければ、これはさらに難しくなり、時間内に介入できるとは限らないことになる。

- 46 さらに、ユーザー・トランザクション・データへのアクセスは、デベロッパがさまざまなユーザーの支払いやコスト関連の複雑さをよりよく理解し、それに応じて定期購読／支払いサービスを調整するのにも役立つだろう。例えば、Tinder がユーザーの取引データ（Google の決済システムを通じてアプリ内で購入したもの）にアクセスした場合、特定の種類のクレジットカード／デビットカードを使って購入したユーザーに割引を提供することができる。さらに、アプリデベロッパがユーザーのクレジットカードの有効期限を知らされていれば、有効期限が近づいたときにユーザーに支払情報を更新するよう先を見越して促すことができ、これによりサービスの中断を防ぐことができる。
- 47 したがって、Apple や Google の主張とは逆に、事前規制案は、消費者にとってより安全な結果をもたらし、ユーザー体験のさらなる向上につながる。また、Apple と Google の主張は、上記のように、情報共有に関連して両社が課す制限は、「デジタル商品・サービス」の提供者にのみ適用され、「物理的商品・サービス」の提供者には適用されないため、持続可能ではないと指摘する。
- 48 HDMC は、アプリストアを利用するアプリデベロッパに対し、アプリ内決済システムの利用も義務付けることを事前的に禁止する措置がアプリストアに導入されたことを受け、情報共有が改善される可能性が高いと指摘した。HDMC の見解では、アプリデベロッパとユーザーとの直接のやり取りが妨げられなくなり、Apple や Google がサードパーティの決済プロバイダーからの競争圧力にさらされることになるからだ。さらに HDMC は、アプリ内購入プロバイダーとアプリデベロッパ間の情報共有の改善という形でも競争が起こりうると考えた。さらに、HDMC は、Apple と Google による自主的な取り組みで十分である可能性も考慮し、デジタル・プラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律（以下「**透明性法**」）に基づき、これらの改善が継続的に監視され、これらの改善に継続的に対処していくべきことを指摘した。
- 49 Match は、透明性法の制定により改善される可能性があることを評価しているが、同法は自主的な制度を提供するものであるため、Match は、日本で導入される事前規制の枠組みも、一定規模のアプリストアに対し、一定の消費者の支払情報および課金情報をアプリデベロッパと共有する義務を課すべきであると謹んで考える。さらに Match は、透明性法制定以降、日本では Apple や Google による情報共有の増加という形での改善はなんら見られないと指摘している。

アプリの代替流通経路の確保

- 50 最後に、HDMC 最終報告書は、アプリの代替的な流通経路を確保することが、競争と特定された消費者の弊害に対処するための効果的なメカニズムとなる可能性も提案している。
- 51 Match は、この提案を裏付ける HDMC の調査結果を支持する。つまり、Apple と Google は、それぞれの OS 上でアプリ・マーケットプレイス・サービスを提供する市場を独占しており、Apple と Google 以外にモバイル・アプリ・マーケットプレイスを提供する重要なサプライヤーは日本にも世界にも存在しない。実際、アプリデベロッパは現在、iOS と Android のユーザーにアプリをインストールしてもらうためには、Apple と Google のそれぞれのアプリストアでアプリを配信する以外に選択肢はない。

- 52 しかし、Matchはこの解決策の有効性に疑問を持っている。AppleとGoogleによるスイッチング・コスト、ネットワーク効果、その他の慣行により、HDMCが最終報告書で指摘した競争と消費者の弊害を緩和するために、消費者のスイッチングが短中期的に十分なレベルで発生する可能性は低いとMatchは考えている。これらの弊害については、パラグラフ11を参照されたい。
- 53 まず、消費者が新しいアプリストアに乗り換えるコストを考えると、乗り換えはありそうにない。例えば、デベロッパがAppleやGoogleのアプリストアからビジネスを移行させることが可能であるためには、消費者が新しいサードパーティーのアプリストアにかなりのレベルで移行する必要がある。加えて、AppleとGoogleの両社は、自社のアプリストアを支える強力なネットワーク効果など、組み込みの大きな利点をすでに持っているのに対し、新しいアプリストアのデベロッパは基本的にゼロからのスタートとなる。HDMC最終報告書の事業調査にもあるように、現在、調査に回答したアプリデベロッパ全体の90.3%がApp Storeでアプリを公開しており、93.3%がGoogleのPlay Storeでアプリを公開している。HDMC最終報告書はまた、多数のアプリストアをサポートするアプリを開発する負担を考えると、アプリデベロッパがサポートできるアプリストアの数には限界があると指摘している。²²複数のアプリマーケットプレイスをサポートするアプリを開発するには、デベロッパにとって多大なコストがかかる。
- 54 次に、ネットワーク効果によって乗り換えが起こりにくくなる。英国競争・市場庁(CMA)のモバイル・エコシステムに関する報告書でも述べられているように、アプリストアはアプリデベロッパを惹きつけるために極めて多くのユーザーを必要とし、またユーザーを惹きつけるために極めて多くのアプリデベロッパを必要とする。これにより、アプリストアを利用する消費者が増えればデベロッパがさらに増え、デベロッパが増えればユーザーがさらに増えるというネットワークループが生まれる。²³オーストラリア競争・消費者委員会(ACCC)は、ネットワーク効果が他のアプリマーケットプレイスによる参入や拡大を困難にしているとも指摘している。²⁴というのも、市場に新規参入する企業は、こうしたネットワーク効果の恩恵を受けているユーザーを説得して、より小規模でおそらく価値の低いネットワークにプラットフォームを乗り換えさせることが難しいからである。そのためには、利点を示し、セキュリティとプライバシーを確保することで、消費者との信頼関係を構築する必要がある。
- 55 新しいプラットフォームへの乗り換えに対するこの消極的な姿勢は、現在Android端末でサードパーティーのアプリストアを利用できるAndroidの経験からも明らかである。
- 56 この点に関して、CMAはモバイル・エコシステムに関する報告書の中で、代替アプリストアはAndroidのエコシステム内ではGoogle Play Storeに対して限定的な制約しか与えないと結論づけている。²⁵アプリストア・プロバイダーが提供する各種指標によると、2021年には、英国のPlay StoreがAndroid、HMS、Fire OS 端末全体のダウンロードの90~100%を占めることが実証された。さらに、Play Storeでは、ダウンロード可能なネイティブアプリの数が、次に大きいアプリストアよりもはるかに多い。加えて、Googleはメーカーとさまざまな契約を結ん

²²HDMC 最終報告書。

²³英国競争・市場庁、モバイル・エコシステム：市場調査最終報告書（最終報告書、2022年6月10日）104(CMA レポート)。

²⁴ACCC、デジタル・プラットフォーム・サービス・お問い合わせ：中間報告 No.2 - アプリ・マーケットプレイス（中間報告、2021年3月）40(ACCC Second Interim Report)。

²⁵CMA レポート103。

であり、その契約によって、大半のAndroid端末のホーム画面に **Play Store** がプリインストールされ、目立つように配置されている。**Play Store** がプリインストールされ、目立つ場所に配置されていることは、**Play Store** が（他のどのアプリストアよりも）大量の高品質なネイティブアプリをAndroidユーザーに提供していることを考えると、ユーザーが他のAndroidアプリストアを利用する動機がほとんどないことを意味する。²⁶

57 **ACCC** は、アプリマーケットプレイスに関する第2次中間報告書において、代替アプリストアは **Google Play Store** に弱い競争抑制を課していると結論付けている。**Google** はAndroid上で他のアプリマーケットプレイスをダウンロードすることを許可しているにもかかわらず、サードパーティーのアプリストアは **Play Store** よりも提供するアプリの数がさらに少なく、Android端末へのアプリの配布はかなり少ない割合となっている。例えば、**ACCC** は、Android携帯の30~40%にサムスン・ギャラクシー・アプリ・マーケットプレイスがプリインストールされているにもかかわらず、アプリのダウンロードのうちサムスン・ギャラクシー・アプリ・マーケットプレイスからのものは5%未満であることを発見した。これは、次のことを含む様々な理由に基づく：

- (a) **Play Store のプリインストール**：これは、消費者が初期設定のサービスを利用する傾向があるため、重要なことである。**Play Store** で入手可能なアプリの数と種類を考えると、端末メーカーは、その端末に最大の既存アプリをプリインストールすることで、その端末の価値を高めることができる。これは、**Play Store** をプリインストールする端末メーカーが増えれば増えるほど、アプリデベロッパや端末ユーザーが **Play Store** の利用を望むようになるというループ効果を生む；
- (b) **規模の経済**：アプリストアの立ち上げと運営には多額の固定費がかかる。一度セットアップすれば、追加アプリを追加したり、より多くの消費者がマーケットプレイスでアプリにアクセスできるようにするためのコストは小さい。その結果、大規模なアプリストアは小規模なアプリストアよりも平均コストが低い；そして
- (c) **オペレーティングシステムの統合**：**Apple** と **Google** は、自社のアプリストアを自社のオペレーティングシステムに統合し、他社が同じことをするのを阻止する能力を持っている。

最後に、アプリマーケットプレイス市場に競争を再導入することの難しさは、上述の他の救済形態を支持する強力な論拠となることを考慮に入れることが重要である。アプリマーケットプレイスにおける彼らの市場支配力がなければ、**Apple** や **Google** のアプリ内購入抱き合わせ商法が問題になることははるかに少なかっただろう。市場支配力を元に戻すことは非常に困難であり、不可能である可能性もあるため、アプリ内購入の抱き合わせの禁止と **FRAND** 義務は、競争市場を成り立たせる条件を再現するために必要なものとなっている。

D 結論

58 上記に概要を述べ、また **HDMC** が認識しているとおおり、アプリ内購入の抱き合わせおよびアンチステアリングから生じる弊害を含め、**Apple** と **Google** の反競争的な行為と慣行によって競争と消費者への深刻な弊害が引き起こされている。

²⁶同上。

- 59 事前対応型モデルは、このような弊害を考慮したうえでの対応であり、このようなモデルが採用されたとしても、日本は先走った行動をとったり、拙速に動いたりすることはないだろう。同様の国際的措置が有害な行為への対処と競争促進に成功しているかどうかの評価を待つことは、不当な遅延を引き起こし、日本の消費者と企業に対するこうした弊害を継続させることになる。
- 60 **Match** は、アプリ・マーケットプレイス・サービスの提供を含むデジタル・プラットフォームにおいて生じる競争と消費者への弊害に対処するため、直接的かつ的を絞った短期的な規制措置として、どのような選択肢が最適であるかを **HDMC** が検討することを謹んで要請する。上記のとおり、**Match** は、アプリストア・プロバイダーに課されるさまざまな連動した義務が、この文脈で生じる弊害に対処するための最も効果的なメカニズムであり、これは事前対応型モデルのもとで迅速に開発できるだろうと提案する。特に、**Match** は以下の改革を導入すべきであると提案する：
- (a) アプリ内購入の抱き合わせ禁止；
 - (b) アプリストアへのアクセスに関するアプリストアプロバイダーの利用規約が **FRAND** である要件。これは、アプリストア・プロバイダーが、（アプリ内購入の抱き合わせが禁止されている他の法域で見られるように）代替課金システムの使用を選択するアプリデベロッパに対して、執拗に高い手数料や追加要件を課すことを防止することを目的とするものであることに注意；
 - (c) アンチステアリング・ポリシー（つまり、外部リンクを止めるポリシー）の禁止；および
 - (d) アプリストア・プロバイダーが、消費者の支払いおよび請求情報をアプリストアデベロッパと共有するための要件。

提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等) または職業(個人の場合) 氏名(※) 住所(※)	ネット教育アナリスト [Redacted]
	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

0. 背景

中間報告に対する意見を提出させていただき、事務局より最終報告に関するご説明をいただきました。(ありがとうございました)

最終報告については、中間報告よりも進んだとはいえ、事業者(特にデベロッパ)目線の内容が散見され、使い勝手や安全性・信頼性といった点におけるエンドユーザーの感覚はまだまだ蚊帳の外といった印象です。

特に、全国の小中学生が一人一台のGIGA 端末を所有しているにも拘わらず、その管理やコントロールが自治体・学校ごとにバラバラで危うい状況を脱していない現実を鑑みれば、『Privacy by Design』と、青少年インターネット環境整備に関する計画において常に中核をなす『青少年保護・バイ・デザイン／PCO (Protection of Children Online) by Design』の死守は日本の全行政機関の現時点での使命ではないかと考えます。

最終報告の作成にあたり、子どものスマートフォン・タブレット利用に関する保護者の意識調査がなされていないことから、7月に実施した下記調査(乳幼児、小学生、中学生、高校生の子どもがいる保護者対象)に「安全性」に関する項目を急遽追加しました。

- 調査エリア：首都圏及び関東近郊
- サンプル数：以下区分の末子がいる保護者(男女)各 200、合計 2,517 サンプル
3歳以下、4～6歳(未就学)、小学1～3年生、小学4～6年生、中学生、高校生
- 調査方法: Web アンケート調査

“大人である自分自身の利用”ではなく、子どもの利用に関する保護者としての意識調査結果(近日公開予定)も踏まえた形で、意見を述べさせていただきます。

※一部、中間報告の際の意見と重複する部分があります。ご了承ください。

1. 記載された内容に対する意見

(該当するページ:7)

(エ)モバイル・エコシステムが果たしている役割

このような形で形成されたモバイル・エコシステムは、アプリやウェブ・サービスを提供するデベロッパにとっては、……以下省略

[意見]

「モバイル・エコシステムはユーザーの安全性の上に成り立つ」という前提を明記すべき。

[理由]

全体的にこうした文脈が多いことから、デベロッパ目線と感じざるを得ません。

“常時保有し、いつでもどこでもデジタル空間に入って多様なサービスを利用することのできるゲートウェイとして、人々の生活をより豊かなものにかえることに大きな貢献を果たしてきている”からこそ、安全性の担保が不可欠であることは、中間報告の際にも記載いたしました。

当たり前のことですが、“消費者の日常生活の基盤”に、安全性は不可欠。もちろん、現状ではまだまだ十分ではないかもしれませんが、この部分、もしくは「1.市場の構造と実態」「2.目指すべき姿と対応に向けた基本的な考え方」の中の適切な箇所に、本文中あるいは注釈にて、大前提としての「モバイル・エコシステムはユーザーの安全性の上に成り立つものである」旨を明記していただきたく、よろしくご検討ください。

(該当するページ:17 関連項目:121-143 4-1.プリインストール、デフォルト設定)

c)スイッチング・コスト

中でも、デフォルトの優位性などを有する Apple と Google のブラウザが強く…中略…覆すのは困難な状況といえる。

[意見]

これは、利用者が「使いやすい／比較的使いやすい」と感じ、「満足している／おおむね満足している」ことの表れです。

[理由]

日本人のデフォルトを好む体質は否めませんが、もしもデフォルトのツールが使い勝手が悪い・不便であるならば、必ず別のツールを探して乗り換えます。日々使うツールである

がゆえに、使いやすさには敏感。デジタルリテラシーのレベルに係わらず、どんなに使いづらくてもプリインストールされているから(デフォルト設定だから)仕方なく使い続けているという人はほんの一握りです。日本のユーザーを馬鹿にははいけません。

もっと優れた、使い勝手の良いブラウザが登場すれば、必ず誰かがそれを見つけ、SNS等ネットで広まり、多くの人を使うようになります。

一例として、メーカーが現在そうした状況にあると考えます。

(これまで、PCではプリンやデフォルト以外のブラウザやメーカーが多く使われたように)開発者側の創意工夫や技術力が、まだまだ追い付いていないということかもしれません。「こっちのほうがいい!」と選びたくなるブラウザの出現を期待します。

(該当するページ:29)

2-5.本競争評価における対応策の検討にあたっての考え方

モバイル・エコシステムについては、その特性から一度ティッピングが生じると一人勝ちの状態(又は寡占状態)になり、市場による治癒が困難、すなわち、市場の機能障害のような状態になっている。

[意見]

市場による治癒が困難とは?

前述同様、より優れたものが出てくれば、話題となり、拡散され、市場に変化が生じます。(スマホのメッセージアプリ等がそうであったように)

治癒という表現も適切ではないと考えます。

[理由]

より優れたもの、人に受け入れられるものは、リテラシーが高い人やインフルエンサーが気づいて話題にし、興味を持った人が試し、人に伝え、どんどん広がっていくものです。優れたツールに関する話題性に、プラットフォーム事業者の優位性はほとんどありません。

また、『Privacy by Design』という考え方の基、中間報告の意見に記載したとおり、「競争に悪影響を及ぼす危険性の高い行為を類型化し、セキュリティやプライバシーに影響を与えないと確認できたことについて許可する」というやり方が理想と考えますが、セキュリティ、プライバシーの確保を図る際の在り方としての「3-1. (イ)正当化自由に関する制度的対応」には賛同いたします。

(該当するページ:61)

2-1.決済・課金システムの利用の義務付け(全体)

[意見]

手数料率の根拠について(機密等公開できない内部情報に触れない範囲で)透明化してもらえばよいのでは？

[理由]

サービスの質が低い、不要なサービスがある、不公平感がある、の回答率が低いことから、納得できる根拠を示してもらえれば問題はなくなると考えます。

「もっと柔軟な課金設定」というニーズのあるデベロッパが自社独自の決済・課金を行う場合、セキュリティやプライバシーの観点からも膨大な先行投資が必要。自社で賄う体力が足りないデベロッパは、キャリアや金融機関等外部の決済システムを利用することになり、安全性だけでなく手数料等の課題も再燃するのではないか。

(結局既に仕組みを持つ大手のみに集約されそうな気がします)

また、日本人をターゲットにしようとする、海外の手数料の安い決済手段等が参入してくれば、日本人とジャパンマネーが危険にさらされることになる可能性が否めない。

(海外デベロッパによる偽ショッピングサイト等と同様)

<参考:ユーザーの年齢に関する情報:P148_5.データの取得、利活用にも関連>

青少年インターネット環境整備法により、キャリアは18歳未満の契約者の年齢のデータを所有しています。『青少年保護 by デザイン』の視点で考えれば、この情報は比較的安価な手数料でデベロッパが利用できるようにすべき。ところが、現状はかなり高額です。

18歳未満の子どもの安全を守るために最も利用価値のあるデータの手数料についても、決済・課金システム同様、その妥当性について納得のいく説明が欲しいところではないかと思えます。

(該当するページ:91)

(3)アプリ代替え流通経路の容認による解決の実効性

a)ユーザーの観点(全体)

[意見]

18歳未満の子どもの利用については、安全性の担保はとて高くなっています。

青少年利用の意識調査をせず、一般消費者の意見のみで決定しないでください。

[理由]

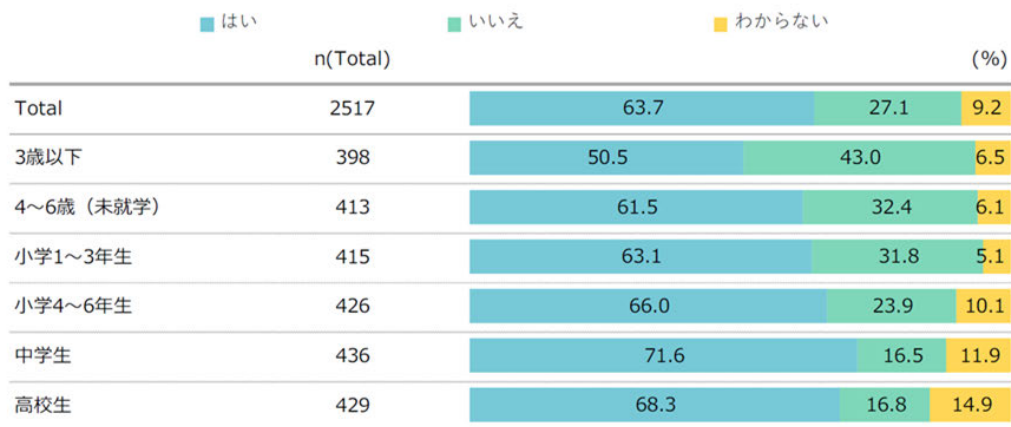
ここで述べられているユーザーの観点は、自分で判断してアプリをダウンロードし、何らかのトラブルがあっても自己責任となる大人のアンケート結果にすぎません。

その大人であっても、自分の子どもの利用についての意識を調査すると、以下のような結果が出ています。(0.背景にて紹介した保護者向け意識調査より)

Q3.お子様向けスマホにアプリをダウンロードし利用していますか？ (SA)

【ポイント】

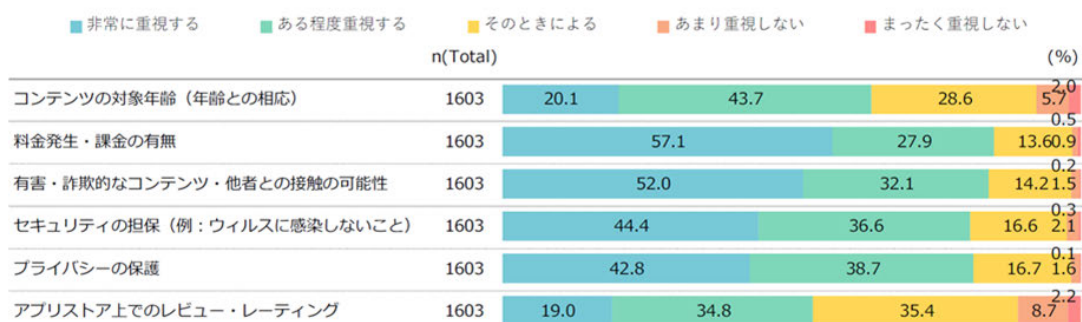
- アプリのダウンロードは、63.7%が利用しており、利用していないも27.1%と3割近くとなっている。
- 年齢が低いほどダウンロード利用が少なく中学生、高校生は7割に達している。本来であれば8割以上と思われるが、保護者が子どもの利用を把握しておらず、「わからない」のポイントが年齢が上がる毎に高くなっている。



Q3-1.お子様向けスマホにアプリをダウンロードし利用する際に以下の点をどの程度重視しますか？ Q3で「はい」と回答した方に伺います。(SA)

【ポイント】

- アプリをダウンロードする際に重視する点を項目別にみたと、最も重視するのは「料金発生・課金の有無」で、85.0%（「非常に重視する」+「ある程度重視する」）であった。スマホ選択同様、支出は大きな問題となっている。
- 次いで、「有害・詐欺的なコンテンツ・他者との接触の可能性」84.1%、「プライバシーの保護」81.5%、「セキュリティの担保（例：ウイルスに感染しないこと）」81.0%と続き、「そのときによる」の値を加えると、100%近くなり、安心安全に対する意識重視の意見が多い。
- 「コンテンツの対象年齢（年齢との相応）」63.8%、「アプリストア上でのレビュー・レーティング」53.8%と、有害、セキュリティ、プライバシーに比べると決して高くない数値だが、満遍なく子どものアプリダウンロードには目配せしていることが窺える。



また、公式アプリストアの安全性について、「とても信頼している」「ある程度信頼している」約 65 パーセント、長年の「安全性の高い公式アプリストアの利用を促す」啓発活動が功を奏した結果となりました。（残念ながら「わからない」が 2 割弱存在）

(該当するページ:96)

b)アプリ代替え流通経路におけるセキュリティ、プライバシー確保の在り方

表 2-3-2 の注釈

※macOS ではブラウザからのインストールであっても、Apple による「公証」プロセスが提供されており、例えばこのような仕組みを iOS に適用すれば部分的に対応可能。

[意見]

macOS は、iOS に比べてセキュリティが弱いという点はサイバーセキュリティの専門家も認めるところです。このような勘違いを生む表現は避け、修正ください。

[理由]

この「公証」プロセスが、セキュリティ上悪用されていることも既に報道されています。

⇒2020 年 9 月 7 日 ITmedia NEWS より

Mac アプリの安全を保証する Apple の「公証」悪用増える macOS 狙いのマルウェア

<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2009/07/news066.html>

こうした状況にある Apple の「公証」プロセスは十分に機能しているとはいえません。「macOS は iOS に比べセキュリティが弱い」という点についてサイバーセキュリティ専門家が認めるのはこうした実情があるからで、iOS のデスクトップが欲しいという声まで上がっています。

たとえ“例えば”であっても、「公証」プロセスのような仕組みを iOS に適用すれば部分的に対応可能という評価を注釈として明記するのは不適切と考えます。

(該当するページ:102)

vii. 青少年保護の観点からの留意点

[意見①]

Appleの保護者によるペアレンタルコントロールツールは、端末上で設定をする「スクリー

ンタイム」と遠隔コントロールする「ファミリー共有」です。きちんと役割を把握してくださっているでしょうか？

[理由①]

Androidのファミリーリンクを引き合いに出されていますが、もしも、遠隔コントロールするファミリーリンクと、端末上で設定するスクリーンタイムを比較しているとしたら、残念ながらズレています。(以下参照)

OS事業者が提供しているサービス	iOS	Android
こどもの機器で設定・操作 (対応OS)	 スクリーンタイム iOS12以上	 デジタル ウェルビーイング Digital Wellbeing Android10以上
保護者の機器から遠隔で設定・調整	 ファミリー共有 スクリーンタイムの設定内で『ファミリーのスクリーンタイムを設定』より設定	 ファミリーリンク 保護者向けとお子様向けそれぞれのアプリをダウンロードし、アプリ内で設定

スクリーンタイム内で設定できるファミリー共有の『ファミリーのスクリーンタイムを設定』と比較していらっしゃいますか？(もちろん、少しできることは異なりますが)

[意見②]

意見①を踏まえ、GIGA 端末の場合は“誰が”コントロールするのでしょうか。保護者の負担増も気になるところです。

[理由②]

地域・学校により設定はまちまち、コントロール機能が家庭で調整できる端末、出来ない端末、何も備わっていない端末、いろいろある現状です。

そもそも、スマホやタブレットで出来ることが増え、ペアレンタルコントロールにできることが複雑多岐にわたっていることから、子どもに買い与えているスマホでさえ使い方や年齢に応じた適切な環境設定ができない状況にあります。

多くの保護者が子どもが使うアプリを把握し、その安全性を一つ一つ判断することが難しい現状から、新たな機能を追加しより複雑な操作や判断の追加は保護者の更なる負担を増やし、対策をやめてしまう可能性も生じることから、青少年保護 by デザインの面で

妥当とはいいがたいと考えます。

また、GIGA 端末は誰がどういった形でコントロールするのでしょうか。GIGA 端末も政府の施策の一つ。ぜひとも省庁を横断してきちんとした対策をご検討ください。

(該当するページ:103～104)

※以下は、安心ネットづくり促進協議会のパブリックコメントからの転載となっています。

安心協 普及啓発広報副委員長として、全文同意見です。

2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）

(ウ) 対応の方向性

(1) アプリ代替流通経路の容認を求めること

以上を踏まえ、一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務づける規律を導入すべきである。

[意見]

政府として「義務づける規律を導入すべき」という結論を導くには、更なる検討が必要である。

[理由]

上記のとおり、報告書の内容が青少年保護の観点から十分に検討されたものとは言えないからである。特に、代替流通経路を一旦解禁することは、不可逆的な大きな変更である。アプリは青少年にとっても身近なサービスであることから、保護者が安心してサービスを選択し子どもに利用させることができる措置について検討が不足していると言わざるを得ない。

(2) アプリ代替流通経路容認を求める規律の設計

これまで述べてきたとおり、アプリ代替流通経路を容認するに当たっては、セキュリティ、プライバシーが確保されることが重要である。このため、本規律においては、上記のとおり、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を実効的に利用できるようにすることとしている。

略

このように、本規制枠組みは、～略～ セキュリティ、プライバシーを確保する形でアプリストアによる代替流通経路を認めることを求めるものである。すなわち、信頼あるアプリストア間の競争環境の整備を目指すものである。

また、アプリ代替流通経路運営事業者がセキュリティやプライバシーの確保のために講じている措置やそれに関する客観的な評価について、消費者が知り得る状態にすることが、消費者利益の確保のために重要であるとの指摘がある。このような指摘を踏まえると、上記の措置等についての消費者に対する情報提供の在り方等について検討が行われるべきといえる。

[意見]

仮に、アプリ代替流通経路を容認した場合については、「信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）」における消費者に対する情報提供の内容について、青少年保護の観点から利用年齢に関する基準や表記、及び、利用に関する実質的容易性についての検討が必要であることも明記すべき。

[理由]

アプリストアにおける競争環境整備において、セキュリティおよびプライバシー確保が重要であるとの指摘について賛同するところであり、実効性のある仕組みが構築できることが環境整備の大前提になると考える。

青少年保護に関しては、現状、そうでなくても複雑過ぎ、一般的な保護者では理解が追いつかない状況であるところ、さらに状況を複雑化することを容認するのであれば、基準、表現、利用に関する実質的容易性に関する整備と実効性の担保が必須である。この点を明確に指摘すべきである。

(該当するページ:125)

c)Android 端末

・ユーザーは、Chrome を「無効」にして、それを表示されないようにすることができ、自分で選択した別のブラウザをインストールすることができる。

[意見]

単純に、iOS との比較として「削除または無効化できれば良い」となっているように思えます。一般ユーザーは、「無効化」は怖くてできません。

[理由]

アンインストールができず、アプリ情報から無効にしようとすると、以下のポップアップメッ

ページが表示されます。

「このアプリを無効にすると、Android などの他のアプリが正しく動作しなくなる恐れがあります。このアプリはデバイスにプリインストールされているため削除できません。無効にするには、このアプリを OFF にし、デバイスにアプリが表示されないようにします。」

これを読んだら、多くの方が無効にすることを躊躇するでしょう。(もちろん、内容は誇張しすぎているわけではありませんが)それでよいのですか？

<参考:キャリアとHW メーカーによるプリインストール>

OS 事業者のプリインストールを論じるのであれば、キャリアや HW メーカーによるプリインストールも合わせて考えるべきです。

そうしないと、「海外勢力をつぶしたいだけ」と受け取られてしまいます。

モバイル・エコシステム全体を考え、ユーザーの利用環境を向上するのであれば、OS 事業者、携帯事業者、ハードウェア事業者、すべてのプリインストールやデフォルト設定を公平に同じステージに上げ、見直す必要があるのではないのでしょうか。

(該当するページ:148)

5-4.ソーシャル・ログイン(全般)

[意見]

そもそも、現状でユーザーは不便を感じていないのでは？

ID やパスワードの使いまわしをしてしまうより、現状のほうが安全性が高いと考えます。

[理由]

日本人は、アプリやサービスごとにアカウント情報(特にパスワード)を変えて対応することは、とても苦手な国民です。これまでも、パスワードの使いまわしによる乗っ取りや個人情報漏えい等のトラブルが多発していることからわかります。

Web3.0 で分散管理を余儀なくされる状況に至るまでは、ソーシャル・ログインで安全が確保できるなら、ユーザーが不便や不安を感じていないのであれば良いと考えます。

2. 全体を通しての懸念点

説明いただいた席でもお話ししましたが、GIGA 端末やマイナ保険証等と密接な関わりが生じそうなシステムに明るくない現場(例:学校・教育委員会・医療機関・介護施設等々)

では、アプリ開発事業者の提案の裏を読むことができません。

故意にではなく、見落としの脆弱性等も含め、子どもの成績、個人の情報、健康管理データ等が、デベロッパの開発したアプリから第三者にわたるようなことがあれば、大問題です。

また、開発周りを緩和することにより、そうした情報が海外から狙われた際の対策は万全でしょうか？

今、モバイル・エコシステムについての検討を行うなら、5 歩も 10 歩も先ではなく、半歩先の施策だと考えます。

デジタル市場競争本部で調査したデータからも、私たちが試みた保護者の意識調査からも、「よくわからない」「判断できない」という回答が多く寄せられています。国民を置いてきぼりにして危険にさらすことは、国がやるべきことではありません。

もちろん、ステップアップすることは大切で、目標を高く掲げるのは決して悪いことでもマイナスでもないと考えます。

ただ、そこに至るまでのロードマップが不可欠。デベロッパ目線でもなく、日本国内の事業者目線でもなく、経済効果という観点でもなく、ユーザーの安全と理解ありきのステップを考えていただけないでしょうか。

デジタルを理解する世代がどんどん増えています。

乱暴に進めなくても、そう遠くないタイミングで実現できると思っています。

OS 事業者が、「そこまで言うなら日本を撤退する！」とはならないでしょう。

でも、歩み寄りがないければ、その隙をついて狙ってくるのは、日本をターゲットにしようとする悪意ある技術者集団に他なりません。

今回の最終報告の内容が最終的に目指すゴールだとしても、ステップを設けることはできるはず。また、同時に、デベロッパの技術力と国際感覚を養うことも重要だと思います。そのレベルを下げて救いの手を差し伸べても、日本にとって良いことは何も起きません。

ぜひ、前向きに、かつ、丁寧に進めていただければ幸いです。

その際には、『青少年保護 by デザイン』をくれぐれもお忘れになりませんよう。

どうぞよろしくお願いいたします。

(添付:リーク記事_AppStore 開放への反応 (1).pdf / 一般消費者の声の参考文献として)

2023 年 8 月 18 日 ネット教育アナリスト XXXXXXXXXX



2023年8月18日

松野博一氏
官房長官、
デジタル市場競争本部
内閣官房
千代田区永田町1-6-1
100-8968 東京都


博一様、

件名: デジタル市場競争本部 (DMCH) のモバイル エコシステムにおける競争に関する最終報告書草案に対する [REDACTED] の業界の対応

[REDACTED] は、モバイル エコシステムにおける競争に関する最終報告書草案についてコメントを提出する機会を与えてくださったデジタル市場競争本部 (DMCH) に心から感謝の意を表したいと思います。


私たちは、モバイルエコシステムにおける競争に関する最終報告書の草案作成における日本政府 (GOJ) の努力に感謝します。提案されている規制は広範であり、企業や消費者に予期せぬ損害をもたらす可能性があることをお伝えしたいと思います。この点に関して、事前の枠組みでは、経済や消費者福祉への潜在的な影響とともに、特定の規制の背景、目的、目的を分析することなく、国際的な規制提案に依存することを避けるべきである。


日本政府が関連する利害関係者や市場関係者との関与において積極的な役割を果たすことが重要である。新しい制度のコストがその便益を上回らないようにするために、報告書は明らかに競争促進的または完全に無害な行為を許可し、正当な保護の正当性を認めるべきである。我々は、日本政府に対し、証拠と過去の経験を検討し、イノベーションに損害を与える過剰規制のリスクをもたらす理論的又は投機的危



害に対処しようとするのではなく、明らかに競争に有害であると認められる行為の類型に提案された枠組みを焦点を当てることを奨励する。我々は、DMCHに対し、望ましい結果を達成するためのより適切な手段を提供する既存の執行枠組み（独占禁止法を含む）の利用を検討するよう求める。USTRの[外国貿易障壁報告書](#) 日本のデジタルプラットフォーム規制は煩雑で米国企業を不当に標的にし、日本への米国の投資と商業を阻害する可能性があるとの懸念を指摘した。

このような状況を踏まえ、DMCH が考慮すべき次の点に焦点を当てたいと思います。

1. 私たちは透明性、適切に調整された規制、プロセスへの複数の利害関係者の関与を奨励します。有意義なヒアリングを実施し、透明かつ公正な手続を確保することは、今後の政策を決定する上で引き続き重要な視点であると考えております。
 - 最終報告書には多岐にわたる問題が含まれており、どの問題についても徹底的かつ慎重な審議が必要となります。デジタル市場競争評議会ワーキンググループ（WG）の審議期間は他地域の事例と比べて極めて短い。政府に対し、十分な時間をかけて慎重に審議し、最終報告書を作成することを推奨する。
 - また、WG での会議は密室で開催され、事務局の資料は公開されていないことがわかります。私たちは、モバイルエコシステムは世界の利害関係者にとって重要であると考えており、したがって世界の専門家、消費者、その他の利害関係者は議論の進捗状況を知り、タイムリーに情報を提供する機会を持つべきだと考えています。したがって、我々は日本政府に対し、基本的な手続きや会議の公開を含め、政策決定プロセスの透明性を高めるよう求める。
2. 新たな規制を提案する前に、日本政府は、消費者に影響を与える潜在的な反競争行為と闘うために、既存の法規定やツールが引き続き適切であるかどうかを慎重に評価する必要がある。  は、既存の規制構造に欠陥があるとい



う証拠がある場合にのみ追加規制が正当化される可能性があると考えています。

強権的な規制はイノベーションを妨げ、業界関係者に高額な負担を課し、経済成長を損なう可能性があります。また、知的財産権が損なわれ、日本に投資し、日本での存在感を維持している企業に損害を与える可能性もあります。他のセクターのビジネス、特にダイナミズムとイノベーションを特徴とするビジネスは、同様に厳格な規制の対象ではありません。

デジタルプラットフォームが日本経済に多大な利益をもたらしていることを考えると、プラットフォーム間の競争を歪めるいかなる規制も経済安全保障に深刻な影響を与えることになる。

3. 管轄区域をまたがる新しいデジタルプラットフォーム規制における共通のテーマは、防御と正当化の重要性です。プライバシーとセキュリティの免除は重要ですが、効率性、革新性、または消費者福祉への利益に基づいて、必要な行為、または客観的に正当化される行為を防御するための規制をさらに強化する必要があります。例えば：
 - 英国では、たとえそれが禁止されている行動カテゴリーに該当するよう見える場合でも、企業は自らの行為を正当化できるべきだとCMAは強調している。[デジタル市場、競争、消費者法案](#) これには、ユーザーへの利益が「実際の、または予想される競争への悪影響」を上回り、その行為が相応であり、その行為が競争を排除しない場合、禁止された行為のカテゴリーに該当する行為の免除が含まれます。
 - オーストラリアでは、オーストラリア競争・消費者委員会が、デジタルプラットフォームの規制において、行為の正当な理由を考慮する必要があると勧告した。
 - 米国では、提案されている[American Innovation and Choice Online Act](#)により、行為が「対象となるプラットフォームの中核機能を維持または大幅に強化する」ことを目的とする場合、またはセキュリティ、プラ

イバシー、および安全上の理由から行われる場合、積極的抗弁が導入されています。

- ドイツでは、デジタルプラットフォーム (GWB) を管理する競争規則により、客観的に正当化できる行為に対する防御策が導入されています。

この政策策定プロセスにおける責任ある利害関係者として、私たちは報告書草案についてのコメントを共有する機会を非常に感謝しており、敬意を持ってDMCHに検討を要請したいと思います。

推奨事項についてご質問がある場合、または説明が必要な場合は、事務局の [REDACTED] [REDACTED] までご遠慮なくご連絡ください。さらに、私たちからのご意見も喜んで提供させていただきます。ディスカッションを通じて直接業界のベストプラクティスに関する洞察を得ることができ、日本のデジタル経済の発展に向けた対話の形成に役立ちます。

ありがとう

心から、

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]



生活及び数百万のデベロッパのビジネス活動の基盤であり、こうした人々が日々の重要な業務を行い、生活を送る上でモバイル・エコシステムは欠かせないものとなっています。最終報告には、中間報告に関する意見において Epic が意見を述べさせて頂いた点が多く含まれており、モバイル・エコシステムを取り巻く様々な問題を深く分析するべくデジタル市場競争本部が多大な努力を払われたことに感謝致します。

3. モバイル・エコシステム、特にアプリストアにおける公正な競争の実現のためには、3本の重要な柱が必要であることを強調したいと考えます。それは、1) アプリ配布に関する競争促進、2) アプリ内課金システムに関する競争促進、3) 法律の目的と条項をう回する行為の禁止、の3つです。これら3本の重要な柱すべてに対処することが、現在の独占的なモバイル・オペレーティング・システム（以下「OS」といいます。）の提供事業者である Apple と Google の反競争的行為を確実に終わらせる唯一の方法です。ユーザーが継続的に受けている高値による被害をなくし、アプリ及びアプリ内のデジタル・コンテンツのイノベーションを進めるためにも、Apple と Google が自らを有利にしている市場を開放し、意味のある競争を確立する必要があります。
4. Epic の意見は、最終報告において取り上げられている事項の中でも Epic が最も身近に影響を受けている事項に限定されます。
 - a. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）（最終報告 2-3）
 - b. 決済・課金システムの利用義務付け（最終報告 2-1）
 - c. アプリ内における他の課金システム等の情報提供、誘導等の制限（最終報告 2-2）
5. また、(a) アプリの配布、及び (b) アプリ内課金システムの双方に関して提言がなされている解決策について、Apple や Google によるう回行為を禁止する方法についても言及します。

2. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）（最終報告 2-3）

6. 最終報告では、Apple の App Store に対抗するアプリ代替流通経路を Apple が iOS 上で認めていないという反競争的な行為が取り上げられています。また、最終報告では、セキュリティとプライバシーの確保が十分になされているアプリ代替流通経路の実効的な利用を認めるよう、モバイル OS 提供事業者に義務を課す提言もなされています。



7. モバイル OS 提供事業者に対し、アプリ代替流通経路を容認する義務を課すことについて Epic は賛成です。最終報告で指摘されている通り、Apple の App Store は何ら競争圧力を受けていないため、Apple はアプリ内課金システムに高額な手数料を課し、また、アプリを承認又は拒否する裁量権を行使できることの一因となっています。Google に関しても状況は同じです。というのも、公正取引委員会による 2023 年 2 月のモバイル OS 等に関する実態調査報告書で指摘されているとおり、Google Play Store は、他のアプリストアや(Google が認めている現状の)サイドローディングからは限定的な競争圧力しか受けておらず¹、「Google 及び Apple が提供するアプリストアにおけるアプリ流通について十分な競争圧力が働いていないことから、アプリ提供事業者が Google 及び Apple に対して支払うアプリストア利用に係る手数料の水準が、市場機能によって低下することは期待できない」状況です。²
8. アプリ内課金システム市場の開放と、アプリ配布市場の開放を、一緒に実施することが重要です。アプリ代替流通経路を設けることは、アプリ内課金システムの競争の激化につながり、可能な限り最良のアプリ内課金システムを、可能な限り最良の価格で提供しようというインセンティブが生まれます。
9. 最終報告では、ブラウザを通じて個々のアプリを直接ダウンロードできるよう OS 提供事業者には義務付けるという提言は行われていません。また、セキュリティやユーザーのプライバシーの観点から、様々な種類のリスクに対処するための技術的課題があることが、最終報告では示されています。しかしながら、直接ダウンロードする場合を含め、どのアプリ代替流通経路が使用されているかにかかわらず、例えばモバイルに実装されるすべてのアプリの公証範囲を拡大するなど、ユーザーのセキュリティやプライバシーを確保できる技術的な解決策は存在します。ご希望でしたら、ユーザーのセキュリティやプライバシーに関する技術的な解決策について詳しく説明します。
10. いかなるアプリストアも経由せずブラウザを経由してアプリ自体をダウンロードする方法によるアプリ配布を義務付けるものではないという決定は、Epic にとって残念ではありましたが、日本の法制度が今後、このようなダウンロードを可能にする余地があることは重要です。EU を始めとする他の法域では、ブラウザを経由して個々のアプリ自体のダウンロードを認めるよう、間もなく OS 提供事業者を求める

¹ 公正取引委員会による 2023 年 2 月のモバイル OS 等に関する実態調査報告書の第 7 章を参照。
² 公正取引委員会による 2023 年 2 月のモバイル OS 等に関する実態調査報告書の第 8 章第 3 項(英文 134 頁、和文 140 頁)を参照。



予定です。ブラウザを経由してアプリ自体をダウンロードする方法によるアプリ配布は、今日では安全な選択肢であり、欧州での要求により、中間報告や最終報告で懸念されていた「プライバシーやセキュリティの確保」を可能にする「関係事業者等による認証制度、ガイドライン等」を制定する機会や需要は今後拡大するはずです。これらの法域における経験を注視して頂き、将来的には、ブラウザを経由してアプリ自体をダウンロードする方法によるアプリ配布を、実行可能でかつ不可欠な義務とすることについて、再検討頂きたいと考えております。

11. さらに、サードパーティのアプリストアを容認する義務につき、モバイル OS 提供事業者がう回することを禁じることは重要です。新たな法律には、以下のう回防止策を盛り込むことを提案します。

- a. 第一に、モバイル OS 提供事業者が自社のモバイル OS に対する支配力を利用して、自社のアプリストアを優遇することを禁止する必要があります。これにより、アプリ配布サービス市場に新たに参加した者が、自由で公平な競争を行うことが可能となります。自己優遇措置が禁じられていなければ、Apple や Google は、原則的にサードパーティのストアの存在は認める一方で、機能、性能及び使い勝手を低下させ、実際には公平な競争ができないようにするでしょう。
- b. 第二に、モバイル OS 提供事業者が、技術的、金銭的又は契約上の手段により、サードパーティのアプリストアに不当な不利益を与えることを禁じる必要があります。Google は、現在、Google Play Store 以外からのダウンロードが技術的に複雑で分かりにくく、ユーザーを恐がらせるような制限を課しています。警告は不相応に切迫したものであり、ユーザーがダウンロードを断念するようなセキュリティの脅威の可能性を示し、競合するアプリ代替流通経路を完全に実効性のないものにしています。さらに、これらの警告は誤解を招くものです。なぜなら、Google Play Store のアプリはサードパーティのストアのアプリと同じリスクに晒されていますが、Google がこのような警告を出すのはサードパーティのストアに対してのみだからです。実際、Google Play Store は現在 Android 端末において唯一使用可能なアプリ配布チャネルですが、それは、ユーザーやデベロッパが Google Play Store を優れた製品だと考えているからではなく、上記で説明したような反競争的な制限によるものです。Apple と Google が、自社のモバイル OS 上でのアプリを開発するために必要な API、SDK、ソフトウェア機能、その他のツールへのアクセスを制限し、また、これらのアクセスに対して差別的な方法で課金を行うことを禁止する必要があります。同様の懸念が、クローズド・ミドルウェアに関する問題として最終報告でも示さ



れており(最終報告 2-4)、モバイル OS 提供事業者が、サードパーティのアプリストアに対する API の提供を拒否した場合、アプリストア間の競争に悪影響が生じ、公正な競争環境が阻害される可能性があることを示唆しています。サードパーティのアプリ配布サービス業者が Apple や Google のアプリストアと競争するために必要な、Apple や Google の API や他の機能やツールにアクセスできることが、実際に大変重要なのです。

- c. 第三に、モバイル OS 提供事業者が、サードパーティのストアやサードパーティ課金サービスなど、サードパーティが提供するサービスに対して、新たに手数料や収益に比例した手数料や、ソフトウェア・ライセンス使用料を課すことは許されるべきではありません。Apple や Google が提供しないサービスに対して課されるこのような手数料は、独占しているが故に課せる手数料という形で不公正競争を構成し、特に Apple や Google の反競争的な行為がなければ消費者価格が最大で 30%低くなるという形で、ストアや決済サービス間の真の競争による利益を損なうものです。この要件は、Apple や Google が自社のアプリストアの収益化をどのように図るかに関係なく、適用される必要があります。
- d. 第四に、アプリやデベロッパがどのアプリストアやアプリ内課金システムを利用することを選択したかを理由に、モバイル OS 提供事業者がアプリやデベロッパを差別することを禁止する必要があります。かかる差別を行うと、デベロッパがサードパーティのアプリストアにおいてアプリ配布をすることが抑制されることになるため、サードパーティのアプリストアが App Store や Google Play Store と競争することは、より困難となってしまいます。

3. 決済・課金システムの利用義務付け(最終報告 2-1)

- 12. 最終報告では、モバイル OS 提供事業者が、アプリ内のデジタル・コンテンツの購入に自社のアプリ内課金システムのみを使用するよう課していることについて取り上げています。この問題については、最終報告では、プラットフォーム事業者が、自社の所有・管理するアプリ内課金システムの利用をデベロッパに強制することを禁じることにより対処するよう提言されています。
- 13. Epic は、モバイル OS 提供事業者に対してこのような義務を課すことに賛成です。最終報告に記載されているとおり、デベロッパは、Apple や Google が課しているアプリ内課金の手数料は高すぎると感じています。アプリ内課金システムの提供業者がモバイル・エコシステムにおいて Apple や Google と競争できるようにするためには、アプリ内課金システム市場を開かれたものにする必要があります。



14. 最終報告ではさらに、提言されている禁止行為の実効性を確保し、う回行為を阻止するためには、以下のような措置が求められるとされています。

a. 禁止行為の実効性を確保するために、最終報告では、禁止行為の幅広い解釈についての重要性を強調しています。この点に関し、最終報告では新たな法律には次のような条項を含めるよう提言がなされています。
*「プラットフォーム事業者の提供する決済・課金システム以外の決済・課金システムを利用できるようにしなければならない」、「プラットフォーム事業者の提供する決済・課金システム以外による決済・課金システムの利用を妨げてはならない」、「デベロッパがプラットフォーム事業者の提供する決済・課金システムを利用しないことを許容しなければならない」。*さらに、最終報告では、う回的手段により容易に規制が回避されることのないよう、新たな法律にはう回行為を禁止する規律を含める必要があるとの提言がなされています。

b. 上記に加え、最終報告では、プラットフォーム事業者に対し、アプリ内課金システム手数料に関する条件を含め、差別的でない条件を提供する義務を課す必要がある点も強調しています。最終報告では以下のような点を指摘しています。
「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、そのアプリストアのビジネスユーザーへの利用条件(手数料を含む。)を公正、合理的かつ非差別的なものとする義務を課すべきである。なお、この規律は、サードパーティによるアプリの配信に対して OS 提供事業者が課す条件についても適用されるべきである。」

15. サードパーティの決済・課金手段を利用できるようにする義務についてモバイル OS 提供事業者によるう回行為を禁じることが必要であるという点についても、Epic は強く同意します。かかるう回行為の好例として、Google や Apple は、デベロッパやユーザーに対して何のサービスも提供していないにもかかわらず、サードパーティの決済・課金手段を利用する場合について 26～27%の手数料を請求しています。Google や Apple は、規制措置や新たな法律により変更を余儀なくされた場合、世界の他の地域においてこのように新たな手数料を課してきていますが、このような手数料は問題を悪化させるだけです。最終報告にも記載されているとおり、Apple や Google が上記手数料を請求している国の一つである韓国では、サードパーティの決済・課金手段の幅広い利用は実現していません。韓国の国会は、Google による 26～27%の手数料の請求により、サードパーティの決済・課金手段を利用できるようにすることに失敗したという批判を受け、アプリストアの濫用に対処する新たな法案を検討しています。上記は、禁止措置の目的を達成するためには、かかる手数料は許されるべきではなく、かかる手数料により、



「他の課金・決済システムの利用が困難となる」、とする最終報告は正しいと考えます。Google や Apple が、提供しないサービスに対して税金、手数料、ロイヤリティを請求することは許されません。デベロッパにサービスを提供し、デベロッパが利用することを選択したサービスに対して請求することはできますが、他社が提供するサービスに対して干渉し、価格を上げ、課税し、その他の反競争的な条件を課すことをさせてはなりません。

16. アプリ内課金システム市場での公正な競争環境を実現するために、モバイル OS 提供事業者のアプリ内課金システムと並行して、又はその代わりに、代替的なアプリ内課金システムを使用するデベロッパやアプリストアに対し、Apple や Google が差別的な金銭的ペナルティ又は費用を課すことは、特に禁止される必要があります。かかる禁止は、う回行為を禁止するために、新たな法律に具体的に盛り込む必要があります。
17. さらに、新たな法律には、たとえ明示的に定められていなくても、新たな法律の目的に違反するような措置(アプリ内課金システム市場への参入や有意義な競争を妨げるような阻害要因を課したり、インセンティブを提供したりすることを含みます。)を Apple や Google が取ることを禁じる広範なう回禁止条項を含める必要があります。かかるう回行為の禁止措置は、上記 11 に記載のものとも重なります。
18. また、中間報告についてコメントしたように、Epic は、モバイル OS 提供事業者が禁止行為を回避することを阻止するため、新たな法制度の枠組みには、新たな義務に違反または回避した場合の強力な罰則を盛り込み、モバイル OS 提供事業者が日本の新たな法律を遵守するよう適切なインセンティブを与えられるようにする必要があると考えています。

4. アプリ内における他の課金システム等の情報提供、誘導等の制限(最終報告 2-2)

19. 最終報告では、モバイル OS 提供事業者が、他の課金システムへの情報やリンクの提供に関して課している制限(いわゆるアンチステアリング条項)について取り上げています。最終報告では、モバイル OS 提供事業者に対し、情報提供や他の課金システムへのリンクについて無償で認容することを義務付けることにより、この問題に対処するよう提言がなされています。
20. さらに最終報告では、アプリ代替流通経路からの競争圧力は、アンチステアリング条項を有効なものにするためには必要であることが強調されています。
21. 上記のアプローチに Epic は賛成です。他の課金システムの情報提供や誘導等に関する制限を正当化する、正当な理由は存在しません。



5. 最後に

22. Epic は、世界が直面しているモバイル経済における様々な重要な問題に対処するために、最終報告が極めて重要な提言をしていることに感謝します。かかる提言を効果的なものにするためには、3本の柱すべてに対する解決策、すなわち 1) アプリ配布に関する競争促進、2) アプリ内課金システムに関する競争促進、3) これらの各市場において公正な競争を確保するための法律の目的と条項をう回する行為の禁止、が重要となります。Epic の意見が、デジタル市場競争本部の提言の効果的な実施に役立ち、公正で競争力のあるモバイル経済に確実につながることを願っています。これらの問題や懸念に対処する新たな法律に期待しています。ご質問等ありましたら、いつでも回答させていただきます。

* * *



提出用フォーマット

意見 提出者名	所属(会社名・団体名等)	SPOTIFY AB
	氏名	[Redacted]
	住所	[Redacted] [Redacted]
	連絡先	[Redacted] [Redacted] [Redacted] [Redacted] [Redacted] [Redacted]

内閣官房デジタル市場競争本部(以下「デジタル市場競争本部」といいます。)事務局 御中

By e-mail: g.digital.f7c@cas.go.jp

2023年8月18日

e-mail: g.digital.f7c@cas.go.jp

日付: 2023年8月18日

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

1. Spotify AB(以下「Spotify」といいます。)は、2023年6月16日に公表されたデジタル市場競争本部のモバイル・エコシステムに関する最終報告(以下「最終報告」といいます。)に対して意見を提出する機会を得られたことを感謝しております。
2. Spotify は最終報告を歓迎し、モバイル・エコシステムの競争促進のための新たな法律に関する提言を支持します。特に、ゲートキーパーであるモバイル OS やアプリストアの提供事業者は、以下の義務を課す最終報告の提言を支持します。(i) デベロッパにゲートキーパーの決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止すること、(ii) デベロッパに、アプリ外決済・課金システムについてユーザーに知らせ、無償で、かかる



決済・課金システムに誘導する自由を与えること、(iii)アプリ代替流通経路によるアプリ配布も十分なセキュリティとプライバシーを確保した上で行えることから、ゲートキーパーの OS 上でのアプリ代替流通経路を容認すること、(iv)新しい法律を遵守するために講じている措置を報告し、一般に公開すること。

3. 加えて Spotify は、新たな法律にはう回行為を禁止するための条項を含める必要があるとする最終報告に強く同意します。他の法域での経験から一貫して、ゲートキーパーであるモバイル OS やアプリストアの提供事業者は多くの場合、規制に賛同すると言いながら回避しようとしていることがよく分かります。例えば、上記(i)の問題の場合、Apple は、iOS 上で代替的なアプリ内決済・課金手段を容認することを、オランダ(2021年のオランダ消費者・市場庁によるデータアプリに関する決定を含みます。)及び韓国(2021年の電気通信事業法の改正を含みます。)において余儀なくされましたが、代替的なアプリ内決済・課金手段を利用するデベロッパに対して1回の取引につき26~27%の恣意的な手数料を支払うよう要求することで、アプリ内課金に競争を持ち込もうとするデベロッパの実質的な利益を無効にしています。さらに、上記(ii)の問題では、Apple は公正取引委員会との和解の一環として、App Store においてデベロッパが自らのウェブサイトへの外部リンクを含めること(いわゆる外部リンクアカウントエンタイトルメント(以下「ELAE」といいます。))を容認していますが、またもや、ELAE の利用に数多くの制限を課したため、ELAE はデベロッパのための代替的なサードパーティ決済システムとしては機能しておらず、また機能することができない状況です。これは、ゲートキーパー・プラットフォーム事業者によるう回行為のごく一例にすぎませんが、最終報告で提案されている新たな法律では、ゲートキーパー・プラットフォーム事業者が競争を回避するために同様の手段を使用し続けるという非常に現実的なリスクを事前に排除するよう、積極的に努める必要があります。
4. Spotify の Apple に関する経験は注目に値するものです。Spotify は Apple Music の競争相手であると同時に、ユーザーに対するサービス提供のために Apple の iPhone や App Store に依存しています。Apple はこれまで何年にもわたり、iPhone や App Store を使って行使する強大かつ強固な市場支配力を利用して、ユーザーや競争相手に不利益を与えてきました。ただ、常にそうだったわけではありません。2008年、Apple や他の多くのスマートフォン・メーカーが、この新しいコンシューマー・テクノロジー分野の一角を獲得しようと熾烈な競争を繰り広げていた頃、また Spotify がモバイル端末の開発に着手していた頃は、Apple はデベロッパにとって歓迎すべき環境でした。しかし、Apple が市場支配力を有するにつれ、Apple の行為は、iPhone がユーザーにとってより魅力的なものになるようデベロッパに iOS プラットフォームの利用を促すものから、Apple に依存する事業者から手数料を引き出し、費用を課し、競合アプリの機能を制限し、また自社サービスを優遇するものへと変わっていきました。Apple は Spotify に対し、まったく魅力のない選択肢を押しつけました。すなわち、アプリ内でユーザーにサブスクリプションを提案し購読処理をするためにサブスクリプション収入の30%を Apple に支払う(Spotify は音楽から得る収入の70%近くを権利者に払い戻していることを考えると、受け入れがたい提案です。)か、又は、ユーザーを Spotify のウェブサイト上で登録してサブスクリプションの購読処理をする(但し、ユーザーが利用しているアプリ内からその可能性を知らせることはできません。)か、という選択肢です。加えて、Spotify としては、ユーザー体験を向上させ、ユーザーにスペシャルオファーを案内することができるはずなのですが、Apple がそれを許さないという単純な理由



で、これを実行することができません。もちろん、Apple Music はこのような制限は受けていません。Apple の反競争的行為に関する時系列に則した情報やその他の事例については、当社のウェブサイト [Time to Play Fair](#) で詳しく説明していますので、こちらをご参照下さい。

5. Spotify は、ユーザーのセキュリティとプライバシーを確保する形で、アプリ代替流通経路を容認することが可能である点についても同意します。ブラウザを経由してアプリ自体をダウンロードする方法に関するセキュリティとプライバシーの懸念については理解できますが、Spotify はユーザーのセキュリティとプライバシーを確保した上で直接的なダウンロードを可能にすることはできるはずであると考えています。直接的なダウンロードはデスクトップやノート PC における標準であり、また、ユーザー向けアプリの安全性と信頼性を確保するための、世界中で認知された様々なプロトコルも存在します。これらの基準は、ユーザーをセキュリティやプライバシーのリスクから保護しつつ、デベロッパの公正な競争を確保するために、モバイル端末に適用することが可能です。
6. 最終報告の提言は有意義で好ましい変化をもたらすものであると Spotify は確信しています。これにより、デベロッパはイノベーションをもたらすことが可能となり、最終的にはユーザーの利益につながることでしょう。
7. Spotify は、様々な関係者からのヒアリングなど、最終報告を作成するためのデジタル市場競争本部による多大な努力に感謝致します。最終報告では、最も重要な問題に焦点を当て、ゲートキーパーであるアプリストアがモバイルアプリ分野での競争ルールを一方向的に設定していることから生じる問題について取り上げています。世界中の競争当局が長年にわたって App Store における Apple の不正な慣行を調査してきましたが、Apple の不正行為は依然として変わらず続いており、ユーザーとデベロッパの双方が悪影響を被っています。日本の新たな事前規制が速やかに実施され、公正な競争環境を回復できるよう願っています。公正な競争と競争可能な市場は、消費者と企業に、さらなる革新とより多くの利益をもたらします。
8. Spotify は、デジタル市場競争本部のご要望があれば、いつでも喜んでデベロッパとしての意見を提供し、ご質問にお答えします。

* * *



Open Web Advocacy

HDMCによるモバイル・エコシステムの競争力評価最終報告書への反論

Response to HDMC's Competitive
Assessment of the Mobile Ecosystem Final
Report

VERSION 1.0

Open Web Advocacy



1. 目次

Table of Contents

1. 目次	
Table of Contents	2
2. はじめに	
Introduction	4
3. 報告書に対するコメント	
Comments on the report	7
3.1. OSゲートキーパーはライバル・ブラウザ・エンジンを禁止 すべきではない	
Operating System Gatekeepers should not ban rival browser engines	7
3.2. オペレーティング・システムのゲートキーパーは、ライバ ル・ブラウザにAPIへのアクセスを 提供しなければならない	
Operating System Gatekeepers should have to provide access to APIs to rival browsers	10
3.3. オペレーティングシステムのゲートキーパーは、ネイティブアプリと競合するウェブアプリをサ ポートするよう求められるべきである。	
Operating System Gatekeepers should be required to support Web Apps competing with Native Apps	13
3.4. App Storeを所有するブラウザゲートキーパーは、ウェブアプリをサポートするよう求められ るべきである。	
Browser Gatekeepers who own an App Store should be required to support Web Apps	14
3.5. オペレーティングシステムのゲートキーパーは、APIへのアクセスを無償で提供すべきであ る。	
Operating System Gatekeepers should provide access to APIs free of charge	16
3.6. ブラウザーには、ウェブ・アプリケーションをインストール、実行、アンインストールする機能 が必要である。	
Browsers need the ability to install, run and uninstall Web Apps	18
3.7. 非ブラウザは、ウェブアプリのインストール、実行、アンインストールの機能を必要としない。	
Non-Browsers do not need the ability to install, run and uninstall Web Apps	21
3.8. ブラウザとセキュリティ	
Browsers and Security	22
3.9. 公正で効果的なブラウザ競争	
Fair and Effective Browser Competition	25
3.10. 企業と消費者にとってのウェブアプリケーションの利点	Advantages of Web Apps for
businesses and consumers	28
3.11. ウェブアプリとセキュリティ	
Web Apps and Security	30
3.12. ウェブアプリとOS切り替えコスト	
Web Apps and OS switching costs	33
3.13. ウェブアプリと新規OS参入障壁	
Web Apps and barrier to entry for new OSs	33
3.14. アプリ内ブラウザとユーザーの選択	



In-App Browsers and User Choice	34
3.15. 決済、デバイス間ファイル共有、クラウドサービス Payments, Device to Device File Sharing & Cloud Services	36
3.16. その他の管轄区域 Other Jurisdictions	37
4. モバイル・エコシステムの明るい未来 Brighter Future for Mobile Ecosystems	40
5. Open Web Advocacy	43

2. はじめに

Introduction

HDMCの報告書に感謝したい。HDMCの報告書は、モバイル・エコシステムにおける主な反競争的問題の概要を示す、慎重かつ理路整然とした文書である。

We would like to thank the HDMC for their report. It is a careful and well reasoned document that does an excellent job of outlining the major anti-competitive issues in mobile ecosystems.

報告書は、「WebKitの使用を義務付けることは、サファリとサードパーティ製ブラウザとの間の公正かつ公平な競争を阻害する」と指摘している。

The report notes the “Mandatory use of WebKit impedes fair and equitable competition between Safari and third-party browsers”.

報告書の中でHDMCは、この問題を解決するために以下の2つの対策を提案している：

1. 一定規模以上のOSを提供するプラットフォーム事業者は、アプリ開発者にOS事業者独自のブラウザエンジンの利用を求めることを禁止する。
2. 一定規模以上のOSを提供するプラットフォーム事業者は、第三者に対し、自社サービスと同等のOS等の機能に対する相互運用性及び相互運用性を目的としたアクセスを認めなければならない。

In the report the HDMC propose the following two measures to resolve this:

1. Platform operators that provide OS of a certain size or larger shall be prohibited from requiring app developers to use OS providers' own browser engines.
2. Platform operators that provide OS of a certain size or larger shall allow third parties, interoperability with, and access for the purpose of interoperability to, the same functionalities of OS, etc., as are available to their own services.

どちらも必要であり、比例するものだと考えている。

We believe both of these are necessary and proportional.

これらに関連して、報告書は2つの安全保障上の例外を挙げている。

1. ブラウザにのみ適用され、ゲートキーパーはすべてのアプリにブラウザエンジンの導入を許可したり、ブラウザが効果的に競争するために必要なAPIアクセスと同じレベルを持つことを強制されることはない。
2. ゲートキーパーは、安全確保のために必要かつ適切な規則を定めることができる。

In relation to these the report makes two security exceptions.

1. Only applies to browsers, gatekeepers will not be forced to allow all Apps to bring their browser engine or to have the same level of API access that browsers need to

be able to effectively compete

2. The gatekeeper may make necessary and proportionate rules for the purpose of security

私たちはどちらも妥当だと考えている。つ目の規定は、焦点を絞り、慎重に扱う必要がある。つまり、ゲートキーパーは、ユーザーを保護するための基本的なセキュリティ・レベルを設定することは許される必要があるが、それを競争を阻止したり妨げたりするための道具として使用することは許されないということだ。エビデンスに基づくプロセスと、裁判所や規制当局のような独立した第三者機関に訴えることが、ここでの鍵となる。

We believe that both of these are reasonable. The second provision needs to be narrowly focused and carefully handled. That is the gatekeeper needs to be allowed to set a base level of security to protect users but not allowed to use that as a tool to prevent or hinder competition. Evidence based processes and appeal to independent third parties such as courts or regulators is key here.

以下の追加措置が重要だと考えている：

- ゲートキーパーが他の手段 (App Storeのルール、App Review、Side Agreement) でブラウザの競争を制限するのを阻止する。
- ブラウザがウェブアプリをインストール、管理、アンインストールできるようにし、それらのウェブアプリがインストールするブラウザのエンジンを使用できるようにする必要がある。
- OSはウェブアプリに対して同等のサポートを提供する義務を負うべきである。
- OS APIへのアクセスは無料であるべき
- iOS Safariは最低限のウェブアプリ機能を実装する義務がある

We believe the following additional measures are important:

- Block gatekeepers from restricting browser competition via other means (App Store rules, App Review, Side Agreements)
- Need to allow browsers to install, manage and uninstall web apps and ensure that those web apps can use the installing browsers' engine
- OSs should be obligated to provide parity of support for Web Apps
- Access to OS APIs should be free
- iOS Safari should be obligated implement bare minimum Web App features

我々は、上記のすべてが重要であると考えている：

- ブラウザ間の公正な競争を認める
- ウェブアプリがネイティブアプリと公平に競合し、代替できるようにする。
- App Storeの利用料が無料である相互運用可能なAppが、Appと競合できるようにする。
- 潜在的な新規OSへの参入障壁を下げる
- 開発コストの大幅な削減とソフトウェアの品質向上

We believe all the above are important as they will:

- Allow fair competition between browsers
- Allow Web Apps to compete fairly compete with and substitute Native Apps



- Allow interoperable Apps that are free from App Store fees to compete with the Apps
- Lower the barrier to entry to a potential new OS
- Significant lower development costs and improve quality of software

これらはすべて、日本の国民にとって大きな利益となる。

All of these are of significant benefit to the Japanese public.

3. 報告書に対するコメント

Comments on the report

3.1. OSゲートキーパーはライバル・ブラウザ・エンジンを禁止 すべきではない

Operating System Gatekeepers should not ban rival browser engines

"一定規模以上のOSを提供するプラットフォーム事業者は、アプリ開発者に対し、OS提供事業者独自のブラウザエンジンの使用を求めることを禁止する"

"Platform operators that provide OS of a certain size or larger shall be prohibited from requiring app developers to use OS providers' own browser engines"

私たちはこのルールが必要であり、比例していると信じている。アップルのルール[2.5.6](#)は大きな弊害をもたらした。

We believe this rule is necessary and proportional. [Apple's rule 2.5.6](#) has done significant harm.

特にそうだ:

- iOSでは事実上、ブラウザの競合が存在しない。
- iOSでのウェブアプリの競合を防ぐ
- iOSとの相互運用性という重要な利点が失われ、アンドロイドでのウェブアプリの普及が妨げられた。
- アップルは、すべてのOS上のすべてのブラウザに対して、ウェブ機能の上限を事実上設定することを許可した(開発者は、顧客のかなりの割合が使用できない機能を使用しないため)。

In particular it has:

- Caused there to be effectively no browser competition on iOS
- Prevented Web Apps from competing on iOS
- Hampered Web App adoption on Android as the key advantage of interoperability with iOS is diminished
- Allowed Apple to effectively set an ceiling on web functionality for all browsers on all OSs (as developers will not use functionality that a significant percentage of their customers can not use)

これらの問題は順番に解決してきた:

- 開発者の開発コストとメンテナンスコストの大幅な上昇
- デベロッパーにiOSネイティブアプリの制作を強いる

- デベロッパーはiOSの収益の最大30%をAppleと共有することを余儀なくされた。
- 消費者のための品質低下
- 開発費とApp Storeの手数料による消費者の価格上昇
- モバイルデバイスのロックインの増加
- 新しいモバイルOSへの参入障壁の増大

These issues have in turn:

- Significantly raised development and maintenance costs for developers
- Forced developers to produce iOS Native Apps
- Forced developers to share up to 30% of their iOS revenue with Apple
- Lowered quality for consumers
- Increased prices for consumers both through development and App Store fees
- Increased lock-in for mobile devices
- Increased barriers of entry for new mobile OSs

アップルは競合ブラウザが必要とするプライベートAPIへのアクセスを提供せず、競合エンジンを禁止しているため、iOSサファリは有効な競争に直面していない。英国の競争市場庁も、報告書の中でこのこと("Webkit Restriction"と命名)を正確かつ広範囲に強調している:

iOS Safari faces no effective competition as Apple has not provided access to private APIs that competing browsers need and has banned competing engines. The UK's Competition and Markets Authority have also highlighted this (labeling it "*the Webkit Restriction*") accurately and extensively in their report and [wrote](#):

"WebKit制限の結果、iOS上のブラウザエンジンには競争がなく、アップルはiOS上のブラウザが提供できる機能を(UIではなくブラウザエンジンに支配される範囲で)事実上決定している。"

*"As a result of the WebKit restriction, **there is no competition in browser engines on iOS and Apple effectively dictates the features that browsers on iOS can offer** (to the extent that they are governed by the browser engine as opposed to by the UI)."*

"重要なのは、WebKitの制限により、アップルは自身のブラウザだけでなく、iOS上のすべてのブラウザの機能をサポートするかどうかの決定を下すことだ。これは競争を制限するだけでなく(ライバルブラウザが速度や機能性などの要素でSafariと差別化する可能性を実質的に制限するため)、iOSデバイス上のすべてのブラウザの機能を制限し、iOSユーザーから、そうでなければ恩恵を受けるかもしれない有用なイノベーションを奪うことになる。"

*"Importantly, due to the WebKit restriction, **Apple makes decisions on whether to support features not only for its own browser, but for all browsers on iOS**. This not only restricts competition (as it materially **limits the potential for rival browsers to differentiate themselves** from Safari on factors such as speed and functionality) but also limits the capability of all browsers on iOS devices, depriving iOS users of useful innovations they might otherwise benefit from."*

最後に、我々は提案されている規則の中立的な表現を支持する。現在、iOSのアップル社のみがこのルールに違反しているが、このルールの中立的な文言は、将来、他のOSのゲートキーパーがこのような禁止を実施しようとするのを防ぐだろう。

Finally we support the neutral language in the proposed rule. While only Apple on iOS is currently violating this rule, the neutral language in this rule will prevent another OS gatekeeper from seeking to implement such a ban in the future.

HDMCは、アップルが10年以上にわたってiOSでの競争を事実上阻止してきたこと、そしてこのことと、システム提供のデフォルトブラウザとしてサファリを採用していることが、彼らが90%以上の市場シェアを維持している主な理由であることを考慮すべきである。HDMCが推奨する介入がすべて実施されたとしても、アップルは10年にわたる反競争的慣行から利益を得ていることに変わりはない。The HDMC as a frame of reference should consider that Apple has effectively blocked competition on iOS for over a decade and that this in combination with having Safari as a system provided default browser are the primary reasons they [maintain over a 90% market share](#). Even if all the interventions recommended by the HDMC are implemented, Apple will still benefit from a decade of anti-competitive practices.

3.2. オペレーティング・システムのゲートキーパーは、ライバル・ブラウザにAPIへのアクセスを提供しなければならない

Operating System Gatekeepers should have to provide access to APIs to rival browsers

“一定規模以上のOSを提供するプラットフォーム事業者は、サードパーティに対し、自社サービスで利用可能なOS等の機能と同等の相互運用性及び相互運用性を目的としたアクセスを認めなければならない。”

“Platform operators that provide OS of a certain size or larger shall allow third parties, interoperability with, and access for the purpose of interoperability to, the same functionalities of OS, etc., as are available to their own services.”

ブラウザベンダーが独自のエンジン(オープンソースエンジンの改良版を含む)を使って実行可能なブラウザを作るためには、ブラウザは、iOS Safariを除いてiOS上のAppが現在持っていないAPIにアクセスする必要がある。特に、プロセスのスポンや独自のJIT処理のようなOSの機能だ。

In order for a browser vendor to produce a viable browser using its own engine (including a modified version of an open-source engine), the browser needs access to APIs that currently no App on iOS apart from iOS Safari has. In particular OS features like spawning processes and handling its own JIT.

したがって、このルールはiOSにブラウザの競争を復活させるために不可欠なものであり、我々はこれを強く支持する。

Thus this rule is an essential part of restoring browser competition to iOS and we strongly support it.

これは、OSのゲートキーパーが、自身のブラウザがOSの特定の機能にアクセスすることを拒否することによって、ブラウザの機能に上限を設けることを防ぐためである。

We also support the phrasing as *“as are available to their own services.”* as this prevents an OS gatekeeper from putting a ceiling on browser functionality by denying its own browser access to certain OS functionality.

概要文書はハードウェアAPIに焦点を当てていますが、これらのAPIの多くがソフトウェアのみであることは注目に値します。我々は、Trusted Browser Policy - v1.0ドキュメントにおいて、ブラウザが潜在的にアクセス権を必要とするAPIの広範なリストを提供している。

The summary document focuses on hardware APIs, but it is worth noting that many of these APIs are software only. We provide an extensive list of APIs that browsers potentially need a right of access to in our Trusted Browser Policy - v1.0 document.

"OSの提供者が、OS等のセキュリティが損なわれないように、あるいは機能によってはプライバシーを確保するために、必要かつ適切な措置を講じることは許される。"

"It is permissible for OS providers to take necessary and proportionate measures to ensure that security of the OS, etc. is not compromised, or, depending on the functionalities, to ensure privacy."

OSのゲートキーパーがこれを競争を阻害する道具として使うことを禁止するためには、慎重な配慮が必要だが、上記の注意書きは妥当だと考える。

We believe the above caveat is reasonable, although careful thought must be put into prohibiting OS gatekeepers from using this as a tool to stifle competition.

プライバシーに関しては、特にユーザーの選択であれば、ユーザーのプライバシーを向上させる措置を一般的に支持する。とはいえ、どのようなプライバシールールであっても、ウェブアプリ、ネイティブアプリ、そして企業独自のサービスに等しく適用されることが重要だと考えている。例えば、もしこのルールがなければ、OSのゲートキーパーは、ウェブに対しては極めて厳しいプライバシー・ルール（ソフトウェアを完全に破壊するほど）を設定することができるが、App Storeを通じて販売されるネイティブアプリに対しては、同等の弱いプライバシー・ルールを設定することができる。これは、プライバシー保護が弱いために、企業が優先的にApp Storeを好むという力学を生み出すだろう。

With regards to privacy, we are generally supportive of measures that improve user privacy particularly if it is the users choice. That said, we believe it is important that any privacy rule is applied equally to Web Apps, Native Apps and the companies own services. For example, if this were not a rule, an OS gatekeeper could have extremely strict privacy rules for the Web (to the point of outright breaking software) but comparable weak privacy rules for Native Apps sold via its App Store. This would create a dynamic where companies would preferentially favor the App Store due to the weaker privacy protections.

さらに、App Store経由で提供されないWeb Appsは、その機能やビジネスモデルがオペレーティングシステムによって規定されるべきではないという議論もある。つまり、ウェブアプリとそれを動かすブラウザは、関連する司法管轄区のプライバシー法を遵守するために必要な程度にのみ、プライバシールールが適用されるべきであるということです。特に重要なのは、プライバシールールがエンドユーザーに提供される機能を制限すべきではないということです。つまり、仮にプライバシーを理由にブラウザがWeb Bluetoothを提供するのをブロックするようなことがあってはなりません。

Further there is an argument that Web Apps, which are not supplied via App Stores should not have their functionality or business models dictated by the operating system. That is Web Apps and the browsers that power them should only have privacy rules applied to them to the degree necessary to comply with privacy laws in the relevant jurisdictions. Of particular importance privacy rules should not limit the functionality available to end consumers, i.e hypothetically blocking browsers from supplying Web Bluetooth on privacy grounds.

これによって、オペレーティング・システムのゲートキーパーがウェブの機能やビジネスモデルに口を出すことが制限され、イノベーションが阻害され続けることになる。

This would limit the ability of operating system gatekeepers to dictate the functionality and business model of the Web and continue to stifle innovation.

そこで、以下のような改正が必要と考える：

「OSプロバイダーは、セキュリティとプライバシーのルールを適用する際、自社のサービスやアプリストアを通じて販売されるアプリに同等の強度のルールを持たなければならない。ブラウザとウェブアプリのプライバシールールは、関連する法域のプライバシー法を遵守するために必要なものに限定されるべきである」

So we believe that a amendment such as:

“OS providers when applying security and privacy rules must have equivalent strength rules for their own services, and apps sold via their app store. Privacy rules for browsers and Web Apps should be limited to those necessary to comply with privacy laws in the relevant jurisdictions.”

また、サードパーティやファーストパーティのような慎重に選択された言葉の定義に隠れている可能性のある、プライバシールールの自己言及の例と闘うことも重要です。プライバシー・ルールの定義と枠組みは、ユーザーの視点から行われる必要があります。

It is also important to combat examples of self-preferencing in privacy rules which can be hidden in carefully chosen definitions of words such as third-party and first-party. The definitions and framing of privacy rules needs to be done from the perspective of the user.

3.3. オペレーティングシステムのゲートキーパーは、ネイティブアプリと競合するウェブアプリをサポートするよう求められるべきである。 Operating System Gatekeepers should be required to support Web Apps competing with Native Apps

「ウェブアプリは、技術的にはネイティブアプリの大部分を代替することができる。

...

また、ウェブアプリはOSやアプリストアに依存せず、アプリストアを介さずに顧客にリーチできるという特徴もある。この特性を踏まえると、ウェブアプリとネイティブアプリが競合する環境を整備することで、モバイルエコシステム全体の競争環境を改善すべきと考えられる。”

“Web apps are technically capable of substituting for native apps to a large extent.

...

Web apps also have the characteristic of being independent of OS and app stores, and can reach customers without going through app stores. Given this characteristic, it is thought that the competitive environment in the entire mobile ecosystem should be improved by creating an environment in which web apps and native apps compete.”

我々は、ウェブアプリがネイティブアプリと効果的に競合できるようにする（そしてネイティブアプリの代わりになる）という報告書の目的を強く支持する。

We strongly approve of the aim in the report to allow Web Apps to effectively compete with Native Apps (and substitute for them).

ウェブアプリがネイティブアプリと効果的に競合し、代替するためには、OSがウェブアプリとネイティブアプリのサポートを同等にする必要がある。

In order for Web Apps to effectively compete and substitute for Native Apps, OSs need to provide parity in support for Web Apps and Native Apps.

つまり、検索や許可など、ネイティブアプリと同じ場所に統合され、表示される必要がある。

This means they need to be integrated and appear in the same places as Native Apps such as search and permissions.

フィーチャー・パリティが可能な場合、OSのルールやOSの設計によって人為的にそれを妨げるべきではない。このようなルールは消費者にとって有益であり、OSが遵守するのに負担がかかりすぎることもないとする。

Where feature parity is possible, it should not be artificially prevented either by OS rules or OS design. We believe that a rule to this effect would be beneficial to consumers and would not be too onerous for OSs to comply with.

ウェブアプリはクロスプラットフォームであり、オープンに配布されるため、ウェブアプリとネイティブアプリの機能の同等性は非常に望ましい。これにより、App Storeはもはやソフトウェアをインストールする唯一の低摩擦方法ではなくなるため、App Storeに大きな競争圧力をかけることになる。また、ウェブアプリはすべての主要OSで動作し、データはOS間で転送可能であるため、ログインを減らすことができる。コストは大幅に下がり、品質も向上する。最終的に、実行可能で繁栄するウェブアプリのエコシステムは、第三のモバイルOSが市場に参入する際の障壁を大幅に下げよう。

Feature parity between Web Apps and Native Apps is highly desirable as Web Apps are cross platform and openly distributed. This would apply significant competitive pressure to App Stores as they would no longer be the sole low friction way of installing software. It would also reduce lock-in as Web Apps would work on all major OSs and the data would be transferable between them. It will significantly lower costs and raise quality. Finally a viable and thriving Web App ecosystem would significantly lower the barrier to a third mobile OS entering the market, as it would immediately have access to a significant collection of high quality apps.

要するに、ブラウザベンダーは、ゲートキーパー独自のアプリやサービス、アプリストアで配布されるネイティブアプリが提供できる機能を、ブラウザ経由でも、そのブラウザ経由でインストールされるウェブアプリ経由でも提供できる必要がある。オペレーティングシステムは、自社のネイティブアプリやサービスを優先することはできないはずだ。

In short, Browser vendors need to be able to deliver the features that the gatekeepers own apps and services and app store distributed native apps can offer, both via their browser and through the Web Apps installed via that browser. Operating Systems should not be able to provide any preference to their own Native Apps or services.

3.4. App Storeを所有するブラウザゲートキーパーは、ウェブアプリをサポートするよう求められるべきである。

Browser Gatekeepers who own an App Store should be required to support Web Apps

OS、ブラウザ、App Storeを運営するゲートキーパーは、ブラウザのコントロール(通常はシステムのデフォルト)を利用して、実行可能なウェブアプリの開発を妨げる動機がある。Gatekeepers who run an OS, a browser and an App Store have an incentive to use control of their browser (typically the system's default) to hinder the development of viable Web Apps.

これにはさまざまな方法があるが、最も簡単なのは、ウェブアプリが成立するために必要な主要機能の開発や劣悪な設計を拒否することだ。

This can be done in a number of ways but the most straightforward is simply to refuse to develop or design in an inferior way key features Web Apps need to be viable.

私たちは、このような利害の対立に直面するブラウザに対して、ウェブアプリの主要機能の最低限をサポートすることを義務付けることが、公共の利益につながると考えています。App StoreのあるOSをコントロールしていないベンダーが作ったブラウザは、このルールに従う必要はないはずです。We believe that a requirement to support the bare minimum of key web app functionality for browsers that face this conflict of interest would be to the public's benefit. Browsers made by vendors who do not control an OS with an App Store should not have to abide by this rule.

特にiOSのSafariには、ウェブアプリが効果的に競争するために最低限必要な機能がいくつもある。私たちが以前提案したもののうち、アップルはすでに最近、プッシュ通知とバッジングを実装した。In particular in iOS Safari there are a number of features that form the bare minimum of what a Web App would need to effectively compete. Of the ones we have previously proposed, Apple has already recently implemented push notifications and badging.

私たちが望む主な機能介入は、ユーザーがSafariでウェブアプリを発見しインストールできるようにすることです。この介入がない限り、あるいはSafariユーザーの大多数がアプリを発見できる(つまりインストールを促す)代替ブラウザに移行しない限り、多くの開発者はネイティブアプリのエコシステムに押し流されるでしょう。これは、ウェブアプリがアップルのネイティブアプリエコシステムに対抗するための重要な競争障壁であり、ウェブアプリエコシステムが実行可能になるように介入する必要がある。

The primary functionality intervention we would like to see is so that users are able to discover and install Web Apps in Safari. Without this intervention or unless a majority share of Safari users migrates to an alternative browser with app discoverability(i.e. Install prompts) many developers will be pushed to the native app ecosystem. This is a significant competitive barrier for Web Apps to be able to contest Apple's native App Ecosystem and requires intervention to ensure that the Web App ecosystem becomes viable.

- インストール・プロンプト／インストール性
Install Prompts/Installability

ウェブアプリは、ネイティブアプリと同じくらい簡単に発見でき、インストールに必要な手順が少なく済むべきである。

Web Apps should be as easy to discover and require as few steps to install as Native Apps.

これには、バナーを表示し、Safari からアプリをインストールするようユーザーに促す機能が含まれる。[5.4.5](#)と[5.4.3.1](#)「[Walled Gardensに競争をもたらす](#)」で説明したように、ウェブアプリのインストール手順は深く隠されている。

This includes the ability to display a banner and prompt the user to install an app from Safari. As described in "[Bringing Competition to Walled Gardens](#)" sections [5.4.5](#) and [5.4.3.1](#) the Web App install procedure is deeply obscured, whereas this is

not the case on any other operating system.

- フルスクリーンAPI、ディープリンク、画面の向きロック
Fullscreen API, Deep Links, and Screen Orientation Lock
これらのAPIは、さまざまなウェブアプリがネイティブアプリ(特にゲーム)に対抗するために不可欠なものだ。
These APIs are essential for a wide variety of Web Apps to be able to compete with their Native counterparts, particularly games.
- 支払い
Payments
Appleは、Webを含むサードパーティの決済ハンドラをサポートしていない(するつもりもない)。我々は、アプリ内決済とネイティブアプリのエコシステムが提供する摩擦のない決済メカニズムが、ウェブアプリへの移行を妨げる主な理由の一つであると複数の開発者から聞いている。
Apple has not (and does not intend to) support third party payment handlers including through the Web. We have heard from several developers that In-App payments and the frictionless payment mechanisms the Native App ecosystems offer is one the main reasons preventing them from switching to Web Apps.

さらに、どのようなデザインや実装であっても、同等のネイティブアプリのエクスペリエンスに劣らないという条件付きで、ブラウザは実装のデザイン詳細を自由に選択できるべきである。
Further, on the proviso that any design or implementation is not inferior to the equivalent native app experience, browsers should be free to choose the design details of the implementation.

3.5. オペレーティングシステムのゲートキーパーは、APIへのアクセスを無償で提供すべきである。 Operating System Gatekeepers should provide access to APIs free of charge

「一定規模以上のOSを提供するプラットフォーム事業者は、第三者に対し、自社サービスと同等のOS等の機能への相互接続性及び相互接続を目的としたアクセスを認めなければならない。

イコールフットINGの観点から、無償アクセスを義務付けるか否かについては、今後検討する。

“Platform operators that provide OS of a certain size or larger shall allow third parties, interoperability with, and access for the purpose of interoperability to, the same functionalities of OS, etc., as are available to their own services.

From the perspective of equal footing, whether or not to oblige free of charge access is to be further considered"

APIへのアクセスに課金することは、多くの理由から深く問題があり、潜在的に不誠実なゲートキーパーによって競争を著しく阻害する道具として使われることになりかねない。

Charging for access to APIs is deeply problematic for a number of reasons, and may end up being used as a tool to significantly hinder competition by potentially unscrupulous gatekeepers.

問題点は以下の通りである：

- 高額の手数料を課すことは、競争を妨げるメカニズムになりかねない。
- ゲートキーパーは事実上課金することができない(あるポケットから別のポケットにお金を移動させることは無料である)。
- APIアクセスの料金は、たとえ比較的にな小さなものであっても、小さなプレーヤーを締め出すことになる。
- ユーザー(多くの場合、かなりの金額を支払っている)が自分のデバイスを所有するという原則に反する。
- それぞれのAPIに対して妥当な料金を強制するのは難しい。
- 手数料を徴収することがエンドユーザーにどのような利益をもたらすのか明確でない。

The issues are as follows:

- Charging high fees could be a mechanism to hinder competition
- Gatekeepers effectively can't charge themselves (moving money from one pocket to another is free)
- Fees of API access, even comparably small ones will lock out smaller players
- It works against the principle that users (who have often paid significant amounts) do own their own devices
- It will be difficult to enforce what a reasonable fee should be for each API
- It's not clear what benefit charging a fee provides to end users

ゲートキーパーは、重要な機能へのアクセスにかなり高い価格を課すことで、効果的にブロックすることができる。仮に規制当局が個々のAPIに介入して最高価格を設定したとしても、何をもって適正価格とするかは難しい。どのような高価格でも競争を妨げ、小さなプレイヤーを締め出し、消費者が使うブラウザの質を悪化させるだろう。

Gatekeepers could effectively block access to key functionality by charging a significantly high enough price for it. Even were regulators to intervene on each individual API and set maximum prices, it would be difficult to work out what constitutes a fair price. Any significant price would hinder competition, lock out smaller players and worsen the quality of browsers that consumers use.

さらに、これはその性質上、自動的にゲートキーパーのサービスに不公平な利点をもたらすことになる。ゲートキーパーは、これらのAPIに対する請求の有無にかかわらず、事実上免除されることになる。

Further this would automatically by its very nature create an unfair advantage for the services of the gatekeeper who regardless of whether they were billed for these APIs, would effectively be exempt, as it is very hard for an organization to charge itself.

つまり、オペレーティングシステムのゲートキーパーが、これらのAPIへのアクセス料をブラウザに請求することを許可することは、一般大衆に何の利益ももたらさない一方で、大きな損害を与える可能性がある。

That is, allowing operating system gatekeepers to charge browsers for access to these APIs could cause the general public significant harm while offering them no benefit.

したがって、このアクセスを無料で提供しよう規制することが、最もシンプルで効果的であると我々は考える。

It is therefore in our view simplest and most effective to regulate that this access be provided free of charge.

欧州連合(EU)では、デジタル市場法([Recital 57, Dual Roles](#))に基づき、すでに法制化されている。つまり、APIへの変更が欧州連合向けにすでに完了していなければならないことを考えれば、日本で同じアクセスを無料で提供するための追加コストはゼロに等しい。

This has already been adopted into law in the European Union under the Digital Markets Act ([Recital 57, Dual Roles](#)). This means that the additional cost of providing the same access free of charge in Japan is low to zero, given any changes to APIs must already be completed for the European Union.

3.6. ブラウザーには、ウェブ・アプリケーションをインストール、実行、アンインストールする機能が必要である。

Browsers need the ability to install, run and uninstall Web Apps

この報告書で議論されているアイデアのひとつは、ウェブアプリがほとんどのネイティブアプリと効果的に競合し、その代替となりうるというものだ。これは消費者にとって大きなメリットがある。

One of the ideas discussed in the report is that Web Apps could effectively compete with and be a substitute for most Native Apps. This would have significant advantages for consumers.

ひとつは、ブラウザが提供する機能性、安定性、セキュリティ、もうひとつは、ウェブアプリがOSに統合されているかどうかだ。

The ability of Web Apps to do this is based on two things, one the functionality, stability

and security provided by the browser and two the level of integration Web Apps have into the OS.

ブラウザ間の健全な競争は、より良い機能性、安定性、セキュリティにつながりますが、ブラウザは、ブラウザ自身のコードとエンジンを使ってウェブアプリを実際にインストール、アンインストール、実行できる場合にのみ、ウェブアプリを提供することで競争することができます。さらに、健全な競争は、OSベンダーが意図的または不注意に、OS上のすべてのブラウザに対してウェブアプリ機能の上限を設定することを排除します。

Healthy competition between browsers will lead to better functionality, stability and security, but browsers can only compete in providing Web Apps this, if they are actually able to install, uninstall and run the Web App using the browsers own code and engine. In addition, healthy competition will remove the ability of the OS vendor from deliberately or inadvertently setting a ceiling on Web App functionality for all browsers on the OS.

ウェブアプリをインストールし実行する機能は、そのインストールと管理のためのインターフェイスがOSではなくブラウザによって実行されなければならないため、信頼に関わる。つまり、これにアクセスできる悪意のあるアプリは、ユーザーに迷惑なウェブアプリをインストールさせる可能性があるということだ。

The ability to install and run Web Apps involves trust as the interface for installing and managing these has to be run by the browser not the OS. This means that a malicious app with access to this could spam the user with unwanted Web App installations.

ゲートキーパーは、10～50のブラウザベンダーが信頼でき、特定できる企業であることを確認するプロセスを設けることができる。このようなプロセスは、ゲートキーパーが人為的に競争を締め出すことを防ぐために、規制当局に訴える必要がある。あるブラウザがこの機能を悪用し、ユーザーに対して悪意を持って行動していることが判明した場合、説得力のある証拠があれば、ゲートキーパーはそのブラウザの資格を取り消すことができるはずだ。

A process can be put in place for the gatekeeper to make sure that 10-50 browser vendors are reputable and identifiable companies. Any such process must be subject to appeal to regulators in order to prevent gatekeepers from artificially locking out competition. In the event that a browser is found to abuse this feature and be acting maliciously against the user then contingent on convincing evidence the gatekeeper should be able to revoke their browser entitlement.

ブラウザがウェブアプリ機能の提供で競争するためには、ウェブアプリのインストールと管理ができる必要がある。

In order for browsers to compete in the provision of web app features, they need to be able to install and manage web apps.

さらに、ウェブアプリの仕組み上、ウェブアプリを実際にインストールしたブラウザが管理することも重要だ。その理由は、各ブラウザがWeb Appsのデータを異なる場所、異なる形式で保存しているからだ。現在のところ、アプリを削除して別のブラウザで再インストールする以外に、このデータを転送す

る安定したメカニズムはない(ほとんどのウェブアプリで簡単に可能なはずだ)。

Additionally due to the mechanics of how Web Apps work it is also important that Web Apps are managed by the browser that actually installed them. The reason for this is that each browser stores its Web Apps data in different locations and different formats. There is currently no stable mechanism for transferring this data aside from deleting the app and reinstalling it with another browser (something that should be easily possible with most Web Apps).

例えば、iOS上で、代替または変更されたブラウザエンジンを持つブラウザが、システムが提供するWebKitのバージョンによってのみ実行されるウェブアプリをインストールすることができた場合、サードパーティのブラウザは、インストールされたウェブアプリの機能を提供するために競争することができないことを意味します。インストールされたウェブアプリの機能は、提供されたWebKitのバージョン(ひいてはアップル)が独占的に管理することになる。

If for example, on iOS, browsers with an alternate or modified browser engine were only able install web apps that were run by the system provided version of WebKit this would mean that third party browsers would not be able to compete in providing those installed Web Apps features. The version of WebKit provided (and thus Apple) would have exclusive control over installed Web App functionality.

これは2つの理由から問題がある:

This is problematic for two reasons:

- ひとつは、この点でブラウザの競争が本質的になくなることだ。
One, there would essentially be no browser competition in this regard.
- 2つ目は、アップルにはウェブアプリの機能を妨げる明確な動機があることだ。その機能をアップルの単独管理下に置くことは望ましくない。Two, Apple has clear incentives to hinder the capabilities of Web Apps. Having their functionality under Apple's sole control is not desirable.

OSのゲートキーパーに、自社のサービスが使用するAPIへのアクセスを共有することを義務付けるルールが、必ずしもこれを解決するとは限らない。アップルはおそらく、サードパーティのブラウザがウェブアプリをインストール、管理、アンインストールできるAPIを提供するために、iOSに変更を加える必要があるだろう。

It isn't clear that the rule that obligates OS gatekeepers to share access to APIs used by their own services would necessarily fix this. Apple would likely need to make changes to iOS to provide an API by which third party browsers could install, manage and uninstall web apps.

ブラウザがウェブアプリをインストール、管理、アンインストールできるようにすることを意図していることを明確にするための追加ルールを設けることが重要です。さらに、ユーザーがウェブアプリをインストールするために選択するブラウザは、ウェブアプリを実行するコード/エンジンを持つブラウザである。

It is important that an additional rule is in place to make it very clear that the intent is that browsers should be able to install, manage and uninstall web apps. Further that browser the the users choose to install a Web App is the browsers whose code/engine that runs the Web App.

Androidでは、GoogleはWebAPK Mintingと呼ばれるWebアプリケーションをインストールするための方法を作成しました。しかし、グーグルはこの機能を他のブラウザ(blinkベースのブラウザを含む)と共有することを拒否している。我々は、OSゲートキーパーがライバルブラウザとAPIアクセスを共有することを要求するルールは、彼らにこのAPIへのアクセスを他のブラウザと共有することを強制すべきだと考えている。

On Android, Google has created a method called WebAPK Minting for installing Web Apps that should allow for any browser engine to manage running the Web App installed by it. They have however refused to share this functionality with any other browser (included blink based browsers). We believe the rule requiring OS gatekeepers share API access with rival browsers should compel them to share access to this API with other browsers.

3.7. 非ブラウザは、ウェブアプリのインストール、実行、アンインストールの機能を必要としない。

Non-Browsers do not need the ability to install, run and uninstall Web Apps

ウェブアプリをインストールし実行する機能は、そのインストールと管理のためのインターフェイスがOSではなくブラウザによって実行されなければならないため、信頼に関わる。つまり、これにアクセスできる悪意のあるアプリは、ユーザーに迷惑なウェブアプリをインストールさせる可能性があるということだ。

The ability to install and run Web Apps involves trust as the interface for installing and managing these has to be run by the browser not the OS. This means that a malicious app with access to this could spam the user with unwanted Web App installations.

ブラウザが必要とする特権と、それに関わる信用を考えると、前節で議論したような審査プロセスを10～50のブラウザベンダーから数百万の開発者／企業に拡大するのは容易ではないと考える。このため、ゲートキーパーは、非ブラウザアプリにウェブアプリをインストールして実行する機能を提供することを強制されるべきではないと考えます。非ブラウザに機能へのアクセスを許可することは、競争の改善にはほとんど寄与せず、膨大な数の開発者／企業の信頼を必要とする。

Given the privileges that browsers need, the trust involved, we do not believe it would be easy to scale any such vetting process discussed in the previous section from 10-50 browser vendors up to millions of developers/companies. For this reason we believe that gatekeepers should not be compelled into providing the ability to install and run web apps to non-browser apps. Allowing non-browsers to have access to functionality does little to improve competition and requires trust of a vastly larger pool of developers/companies.

3.8. ブラウザとセキュリティ Browsers and Security

アップルは、サードパーティ製ブラウザを許可するとiOSのセキュリティが悪化すると主張している。一般的な言い分は、追加のブラウザエンジンはiOSの攻撃対象領域を拡大するというものだ。もしサードパーティ製ブラウザが1つでもセキュリティ上の欠陥を持ち込めば、iOSユーザーが攻撃される手段が1つ増えることになる。

Apple argues that allowing third-party browsers will worsen security on iOS. The general pitch is that additional browser engines expand the iOS attack surface. If they bring even one security flaw with them, that is one more way for iOS users to be attacked.

ブラウザは非常に複雑で、すべてのブラウザにバグやセキュリティの脆弱性がある。すべてのセキュリティ脆弱性が同じとは限らず、開発者やセキュリティ研究者によって発見された脆弱性の多くは、悪用される前にパッチが適用されます。すべてのブラウザにセキュリティの脆弱性があり、今後もあり続けるでしょう。ブラウザ・ベンダーは、高レベルのセキュリティ投資、セキュリティホールを修正するための合理的な対応時間、そして積極的なブラウザの保守を約束しなければなりません。グーグル、モジラ、マイクロソフトなどは、セキュリティに関して良い実績を持っている。彼らはセキュリティ上の欠陥を速やかに修正し、その内容を透明性をもって公表しています。このことは、他のすべての主要OSで享受しているのと同じような低レベルのAPIアクセスについて、彼らが信頼できるという確信を私たちに与えてくれる。Browsers are incredibly complex, and all browsers have bugs and security vulnerabilities. Not all security vulnerabilities are equal, and many discovered by developers and security researchers are patched before they are abused in the wild. It is likely that all browsers have and will continue to have security vulnerabilities. Browser Vendors must be committed to high levels of security investment, reasonable response times for fixing security holes, and should actively maintain their browsers. Google, Mozilla, Microsoft and others have good track records on security. They promptly patch security flaws and transparently publish what they have done. This gives us confidence that they can be trusted with the same sort of low-level API access they enjoy on every other major OS.

ブラウザのセキュリティ脆弱性について考えるとき、そのブラウザを使用していないユーザーに対してブラウザのエクスプロイトを使用することは通常非常に困難であることに注意することが重要です。つまり、システムのセキュリティについて考えるときには、合計ではなく、提供されているすべてのブラウザの脆弱性の深刻さの加重平均は何かというレンズを通して見る必要があるということです。システムに新しいブラウザを追加することは、そのブラウザのセキュリティが平均よりも悪い場合にのみ、セキュリティを悪化させる可能性があります。これは重要なことです。というのも、1つのブラウザしかないオペレーティング・システムで、さらに5つのブラウザ(エンジン付き)を許可した場合、各ブラウザ・ベンダのセキュリティが劇的に悪化しない限り、「平均的なユーザー」が影響を受ける脆弱性の数は変わらないからです。

When thinking about browser security vulnerabilities it is important to note it's typically very difficult to use a browser exploit against a user who does not use that browser. This means that when thinking about security of a system, it needs to be viewed through the lens of what is the weighted average of the severity of vulnerabilities in all the browsers offered, not the sum. Adding a new browser to the system can only make the security worse if its security is worse than the average, even if it increases the total number of vulnerabilities of any given severity. This is important because if you have an operating system with only one browser and then you allow an additional 5 browsers (complete with their engines) the number of vulnerabilities that the "average user" is affected by doesn't change, provided each browser vendor does not have dramatically worse security.

アップルは、他のブラウザベンダーよりも早くセキュリティパッチを提供でき、ライバルブラウザよりも安全であるとして、WebKitの制限を正当化している。すべてのライバルを禁止する必要性を説得力を持って主張するためには、アップルはiOS Safariのセキュリティパッチの展開が速く、セキュリティが著しく優れていること、そしてライバルブラウザを許可することによるユーザーへの害が、競争の欠如による害よりも著しく悪いことを証明する必要がある。攻撃されるかもしれないと恐れているユーザーには、今日、代替手段がないのであり、アップルはこれが正味の利益であることを示さなければならぬ。

Apple has justified their Webkit restriction by stating they can roll out security patches faster than other browser vendors and that their browser is more secure than rival browsers. In order to persuasively argue **a need to ban all rivals**, Apple would **need to prove** that **iOS Safari rolls out security patches faster**, has **significantly better security**, and that the harm to users from allowing rival browsers is significantly worse than the harm caused **by lack of competition**. Users who fear they may be under attack have no alternatives available today, and Apple must show this is net beneficial.

別の言い方をすれば、仮にアップル社がサファリのセキュリティがライバル社より若干優れていることを証明できたとしても(証明できていないが)、それでもすべての競争を禁止する十分な理由にはならないということだ。

Another way of stating this is that even if Apple could prove that Safari has slightly better security than rivals (which they have not), then that would still not be sufficient justification to ban all competition.

我々は、規制当局がゲートキーパーにセキュリティの最低基準を設定することを認めるべきだと考えるが、それは合理的かつ比例的なものでなければならない。そのような基準は、ユーザーにとっての機能性、特にウェブアプリがネイティブアプリと公平に競争することを可能にする機能性を禁止したり、妨げたりしないことが重要である。

We believe that regulators should allow gatekeepers to set a minimum bar for security but it should be reasonable and proportional. It is important that any such bar does not prohibit or hinder functionality for users, in particular functionality that would enable Web Apps to compete fairly with Native Apps.

最後に、これが競争を締め出す道具として使われるのを防ぐためには、どのようなプロセスであれ、証拠に基づき、規制当局に訴えることができ、弱い証拠や不十分な正当性に基づいて悪意を持って競合他社をブロックしたり排除したりした場合の抑止力(OSのゲートキーパーに対する罰金など)が含まれている必要がある。アップル独自のブラウザもまた、同じルールに従う必要があるだろう。

Finally in order to prevent this from being used as a tool to lock out competition any process would need to be evidence based, subject to appeal to regulators and contain deterrents (such as fines for the OS gatekeeper) for maliciously blocking or removing a competitor based on weak evidence or insufficient justification. Apple's own browser would also need to be subject to the same rules.

3.9. 公正で効果的なブラウザ競争

Fair and Effective Browser Competition

「有効な競争に直面している企業は、競合他社に顧客を奪われることを恐れて、あえて価格を上げたり、品質水準を下げたりしない(つまり、損をする)」。

“Businesses that face effective competition dare not raise prices, or cut down on quality standards, for fear of losing customers to their competitors (and so losing money)”

[Dr Michael Grenfell](#)

効果的で公平なブラウザ競争は、ネイティブアプリやゲートキーパーのApp Storeと競合するウェブアプリの可能性を引き出す鍵である。

Effective and fair browser competition is the key to unlocking Web Apps potential to compete with Native Apps and the gatekeepers App Stores.

ブラウザは、OSごとにカスタムコードを書くことなく、OSの能力をウェブアプリが使える形式に変換するツールである。公平で効果的なブラウザ競争がなければ、問題が生じる。Browsers are the tool that translates the OSs capabilities into a format that Web Apps can use without having to write custom code per an OS. Without fair and effective browser competition, problems arise.

一つは、競争のないブラウザはユーザーを失う恐れがないことだ。ライバルのブラウザが事実上禁止されているOSでは、消費者は他のブラウザに乗り換えることはできない。ブラウザの機能不足やブラウザのバグを理由にハードウェアを乗り換える消費者はいない。どの企業も、その予算が会社に大きな利益をもたらさないのであれば、予算を節約する。

One, browsers without competition face no fear of losing users. On OSs where rival browsers have been effectively banned, consumers can not simply switch to another browser, as that browser will have the same issues. No consumer is going to switch hardware over missing browser features or browser bugs. All companies will conserve budget if that budget is not going to significantly benefit the company.

2つ目は、アップルのような一部のブラウザベンダーには、ウェブアプリがネイティブアプリと競合する度合いを制限するインセンティブがあることだ。英国の競争・市場当局は、アップルにはWebkitを抑制し、iOS App Storeと競合するWeb Appsの能力を妨げる2つの逆インセンティブがあると指摘している:

Two, some browser vendors such as Apple have incentives to limit the degree to which Web Apps can compete with Native Apps. The UK's competition and markets authority note that Apple has [two perverse incentives](#) to hold back Webkit and to hinder Web Apps ability to compete with the iOS App Store:

「第一に、アップルはグーグル・サーチをサファリのデフォルト検索エンジンに設定することでグーグルから多額の収入を得ており、サファリの高い利用率から金銭的な利益を得ている。サファリはiOSにプリインストールされ、デフォルトブラウザとして設定されているため、他のブラウザに対して強い優位性を持っている。WebKitの制限は、iOS上の他のブラウザがSafariと差別化できる範囲を制限することで、この地位を定着させるのに役立つかもしれない(例えば、ページの読み込み速度を高速化できない、WebKitがサポートしていない形式の動画を表示できないなど)。その結果、ユーザーがサファリではなく他のブラウザを選ぶ可能性は低くなり、その結果、アップルはグーグルからの収益を確保することができる。”

*"First, Apple receives **significant revenue from Google by setting Google Search as the default search engine on Safari, and therefore benefits financially from high usage of Safari. Safari has a strong advantage on iOS over other browsers because it is pre-installed and set as the default browser. The WebKit restriction may help to entrench this position by limiting the scope for other browsers on iOS to differentiate themselves from Safari (for example being less able to accelerate the speed of page loading and not being able to display videos in formats not supported by WebKit). As a result, it is less likely that users will choose other browsers over Safari, which in turn secures Apple's revenues from Google."***

第2に、「ネイティブアプリの流通における競争」で述べたように、アップルはApp Storeへのアクセス料をデベロッパーに課金し、アップルIAP経由の支払いに手数料を取ることで、App Storeを通じて収益を得ている。そのため、アップルはiOSにおけるネイティブアプリの利用が増えることで利益を得ている。iOS上のすべてのブラウザにWebKitブラウザエンジンの使用を義務付けることで、アップルはiOS上のすべてのブラウザの最大機能をコントロールすることができ、結果としてウェブアプリの開発と使用を抑制することができる。これは、ウェブアプリがネイティブアプリに与える競争上の制約を制限し、ひいてはアップルのApp Storeの収益を保護し、利益をもたらす。”*"Second, and as discussed in Competition in the distribution of native apps, Apple generates revenue through its App Store, both by charging developers for access to the App Store and by taking a commission for payments made via Apple IAP. Apple therefore benefits from higher usage of native apps on iOS. By requiring all browsers on iOS to use the WebKit browser engine, **Apple is able to exert control over the maximum functionality of all browsers on iOS and, as a consequence, hold up the development and use of web apps. This limits the competitive constraint that web apps pose on native apps, which in turn protects and benefits Apple's App Store revenues."***

消費者はまだこの悪影響に苦しんでいるが、それはほとんど目に見えない。ネイティブアプリとして作らなければならなかったために、作られなかったアプリやより高価で低品質なアプリを消費者が目にするのは難しい。

While consumers still suffer negative consequences from this, it is mostly invisible to them. It's hard for consumers to see that app that never got made or that was more expensive or lower quality due to having to be made as a Native App.

効果的なブラウザ競争があれば、このようなことはほとんどなくなる。もしゲートキーパーのブラウザが標準以下であり、消費者が乗り換える機会があれば、ライバルブラウザにユーザを奪われることを恐れ、予算を増やし、バグフィックスや機能を優先せざるを得なくなるだろう。

This mostly disappears if there is effective browser competition. If the gatekeepers browser is substandard and consumers have the opportunity to switch then fear of losing users to rival browsers will compel an increased budget and prioritizing those bug fixes or features.

最後に、OSのAPIに十分にアクセスできる有能なライバルブラウザの存在は、ゲートキーパーのブラウザがOS全体のウェブアプリやウェブの機能の上限を一方的に決めることができなくなることを意味する。OSのデフォルト・ブラウザとして大きな力を振るうことに変わりはないが、他のブラウザでしか利用できない特定の機能を必要とするウェブ・アプリケーションは、その事実をユーザーに宣伝することができるようになる(つまり、このゲームは特定のウェブ技術を実装した以下のブラウザでしか動作しない)。この機能が消費者に好評であれば、このような新技術をサポートしなければユーザーを失うというプレッシャーが生まれる。

Finally the presence of capable rival browsers with sufficient access to OS APIs means that the gatekeepers browser will no longer be able to unilaterally dictate a ceiling on the functionality of Web Apps or the Web for the entire OS. They will still wield significant power as the default browser of the OS but Web Apps that need particular functionality only available to other browsers will be able to advertise this fact to users (i.e this game only works in the following browsers that have implemented a particular web technology). This in turn, if this functionality is popular with consumers will create pressure to support these new technologies or risk losing users.

現在、ブラウザに重大な脆弱性が発生するたびに、セキュリティ専門家はユーザーに、パッチが適用されるのを待つ間、別のブラウザに乗り換えるようアドバイスすることができるからだ。これは、ライバルと比較してセキュリティを向上させる大きなプレッシャーとなる。現在、iOSではこのようなことは起こらない。iOSの特定の強制バージョンをベースにしている他のすべてのブラウザが同じ脆弱性を含んでいるからだ。

This also improves security as currently each time there is a significant browser vulnerability, security experts will be able to advise users to switch to a different browser while waiting for it to be patched. This creates significant pressure to improve security relative to rivals. Currently this does not happen on iOS as all other browsers being based on a specific mandated version of iOS would contain the same vulnerability.

3.10. 企業と消費者にとってのウェブアプリケーションの利点 Advantages of Web Apps for businesses and consumers

iOSのネイティブアプリは、Appleが開発した言語(Swift/Objective C)とiOS専用のシステムAPIで書かなければならない。iOSアプリケーションをAndroidデバイス(通常はJavaで書かれる)で実行することはできない。しかしウェブアプリは、1つの言語で一度書くだけで、どのデバイスでも実行できる。

Native iOS Apps have to be written in Apple created languages (Swift/Objective C) and system APIs that are specific to iOS. You can not run an iOS Application on an Android device (typically written in Java). Web Apps however only have to be written once, in one language and then can run on any device.

アプリケーションで複数のプラットフォームをサポートするためには(ウェブアプリを使わずに)、企業はiOS、Android、Windows用に別々のアプリケーションを制作する必要がある。この場合、チームを拡大し、複数のコードベースを持つことになり、作業負荷が倍増する。また、複数のコードベースを同期させ続けることは、大企業であっても難しく、時間がかかる。

In order to support multiple platforms for their application (without using Web Apps) a business will need to produce separate applications for iOS, Android and Windows. This typically involves expanding the team and having multiple code bases effectively multiplying the workload. Keeping multiple code bases in sync is also difficult and time consuming even for large businesses.

これは、開発・維持コストの2～5倍にもなる。これらのコストは消費者に転嫁されなければならない。一部の中小企業にとっては、製品がまったく生産されなくなる可能性もある。また、1つのアプリケーションだけにリソースを集中させることができたのに、企業はアプリケーションの開発・保守のためのリソースを2つか3つのプラットフォームに分散させなければならないため、ユーザーはアプリケーションの質の低下に悩まされることになります。

This can increase by 2-5 times the development and maintenance cost. These costs must be passed onto consumers. For some smaller businesses it can cause the product not to be produced at all. Users also suffer lower quality applications because companies have to split their resources for developing and maintaining applications between two or three platforms, while they could have focused them on only one application.

次に、ウェブアプリケーションは、そのOS上のApp Storeを所有するゲートキーパーに手数料を支払う必要がない。これはゲートキーパーにとっては明らかに望ましくないことだが、価格が下がり、囲い込みが減るという形で、一般消費者の利益となる。すべての企業が儲ける機会を持つべきだが、それは消費者に価値を提供することに基づくべきであり、高い利益率で消費者に販売された高価なハードウェアのロックインや管理によるものではない。消費者が、App Storeの高いコストが、そのコストを正当化するのに十分な価値を提供すると判断すれば、App Storeを使い続けることもできる。重要なのは、App Storeというゲートキーパーによって、代替品の選択肢が阻まれてはならないということだ。

Next, Web Apps do not need to pay any fees to the gatekeeper who owns the App Store on that OS. While this is obviously undesirable for the gatekeeper, this is in the public's benefit in the form of lower prices and less lock-in. While all companies should have the opportunity to make money, it should be on the basis of providing value to consumers, not due to lock-in and control of expensive hardware that has been sold to consumers at high profit margins. Should consumers decide that the App Store's with their higher costs provide sufficient value to justify those costs, then they may continue to use them. The important element is that they must not have the choice of alternatives be blocked by the gatekeeper of the App Store.

ウェブアプリのもう一つの利点は、効果的なブラウザ競争力を持つあらゆるOSを自動的にサポートすることだ。アプリ開発者はOSの存在を意識する必要がないため、新しいOSへの参入障壁が大幅に低くなる。

Another side benefit of Web Apps is that they automatically support any OS with effective browser competition. The app developer does not even need to be aware of the OS's existence, this significantly lowers the barrier to entry of new OSs.

ウェブアプリが大半のネイティブアプリと効果的に競争できるようになれば、消費者にとっては、低価格、選択肢の拡大、ロックインの減少、高品質なソフトウェアという形で大きなメリットがある。Allowing Web Apps to effectively compete with the majority of Native Apps will have significant advantages for consumers in the form of lower prices, more choice, less lock-in and higher quality software.

3.11. ウェブアプリとセキュリティ Web Apps and Security

ウェブアプリはネイティブアプリよりもセキュアだが、その理由はサンドボックス化が進んでいるからだ。ウェブアプリは本質的に単なるウェブページであり、ブラウザはウェブページが他のタブ（例えば銀行のウェブサイト）にアクセスできないようにするために非常に長い時間をかけているため、これは必然的なことである。ファイルのアップロード、通知、ブルートゥースなどのすべての強力なAPIは、ブラウザによって制御される許可プロンプトによって厳重にゲートされています。

Web Apps are significantly more secure than Native Apps for the simple reason that they are more heavily sandboxed. This is by necessity as Web Apps are in essence simply web pages and browsers go to extreme lengths to make sure that a web page can not access other tabs (for example your banking website). All powerful APIs such as uploading a file, notifications, bluetooth etc are heavily gated by permission prompts controlled by the browser.

本稿では、Bluetoothが使用する厳格なゲートキーピングウェブを例として取り上げ、Native Appsに付与される驚くほど広範なパーミッションと対比する。iOSでは、ユーザーがNative Appに最初のBluetooth許可を与えると、アプリケーションは基本的にBluetoothに関してやりたいことが何でもできる自由裁量権を与られます。ユーザーの操作なしに) 近くにあるすべてのデバイスをリストアップし、(ユーザーの操作なしに) 近くにあるすべてのBluetoothデバイスと通信することができます。これは、ユーザーがブラウザで制御されたプロンプトから新しいデバイスとの接続を開始しなければならないWeb Bluetoothとは対照的です。

[Our paper here](#) discusses as an example the stringent gatekeeping Web Bluetooth uses, and contrasts it with the surprisingly broad permissions that Native Apps are granted. On iOS once users have given a Native App initial Bluetooth permission, applications are essentially given free reign to do whatever they want with regards to Bluetooth. They can list all nearby devices (without user interaction) and they can communicate with any nearby Bluetooth device (without user interaction). This is in stark contrast to Web Bluetooth where users must initiate the connection with each new device from a browser controlled prompt.

多くの企業がこれを利用して、同意なしにユーザーの位置情報を追跡していた。ショップは店舗にBluetoothビーコンを設置し、同意なしにユーザーの物理的な位置を追跡していた。これは、iOSネイティブのCoreBluetoothのセキュリティ/プライバシー実装が脆弱であったためと思われる。これはまだ修正されておらず、アプリケーションがBluetoothへのアクセスを提供するもっともな理由があることをユーザーに納得させることができれば(単純なイエス/ノーのプロンプト)、この種の悪用は現在でも可能であることに注意してください。

Many companies were using this to track users' locations without their consent. Shops were placing bluetooth beacons in their stores and then [tracking users' physical location](#) without consent. This was only possibly due to the weak security/privacy implementation on iOS Native CoreBluetooth. **Note this still has not been fixed** and this sort of abuse is still possible today, provided an application can convince a user that it has a plausible reason to provide access to bluetooth (a simple yes/no prompt).

これは1つのAPIに過ぎないが、この概念は一般的にほとんどのAPIに当てはまり、ウェブとモバイル・ネイティブ・アプリケーションでのサンドボックスのされ方の違いにも当てはまる。

This is just one API but the concept generally holds true across most APIs and the difference in how they are sandboxed on the Web vs in mobile Native Apps.

代わりに、アップルなどのモバイルOSのゲートキーパーは、ネイティブアプリを保護するための重要なメカニズムとして、App Storeのレビューを大きく推進してきた。

Instead Mobile OS gatekeepers such as Apple have heavily promoted App Store review as a key mechanism for securing Native Apps.

アップルは、たった500人のレビュアーしかいないと言われているにもかかわらず、「アプリ審査」に大きな信頼を置いている。これらのレビュアーは週に10万以上のアプリをレビューする必要があるが、彼らはコードさえ読んでいない。レビューの時点ですでにコンパイルされ、読めなくなっているのだ。1人のレビュアーがUIを手動でクリックする時間は15分にも満たないが、多くの種類の悪意のあるアプリをピックアップするのに有効である可能性は低い。

Apple has placed great trust in "app review" despite the fact they reportedly only have a [mere 500 reviewers](#). These reviewers need to review 100,000+ Apps per week and they aren't even reading the code. It is already compiled and unreadable by the time of review. Each reviewer gets less than 15 minutes to manually click around the UI which is unlikely to be effective at picking up many types of malicious apps.

アップルの不正行為の責任者であるエリック・フリードマンは次のように述べている:

「審査プロセスについて: 高度なハッカーを抑止するようなことを成し遂げるとは決して思わないでください。私は、審査プロセスを "ウェアウェアによる料金制限サービスであり、それ以上のものではない" と考えています」と述べている。

Apple's head of fraud [Eric Friedman](#) said:

"Regarding review processes: please don't ever believe that they accomplish anything that would deter a sophisticated hacker. I consider them a "a wetware rate limiting service and nothing more"

このことは、アップルがApp Storeのレビューの価値に表向きは自信を持っている一方で、社内ではそれを無価値なものを見なしている者がいることを示唆している。

This suggests that while Apple outwardly projects confidence in the value of their App Store review, some internally view it as worthless.

このため、ネイティブアプリからウェブアプリへの大幅なシフトは、アプリストアのレビューからユーザーを保護する負担を、主要なブラウザベンダーのサンドボックスとセキュリティに移すことになる。これはユーザーを保護するためのはるかに効果的な方法であるため、悪意のある開発者はブラウザの圧倒的に優れたサンドボックスと戦わなければならないため、このシフトはユーザーのセキュリティを大幅に改善することにつながる。

Due to this, a significant shift from Native Apps to Web Apps would move the burden of protecting users from app store review to the sandboxing and security of major browser vendors. This is a far more effective method of protecting users and thus this shift would lead to significantly improved security for users as malicious developers would have to contend with the vastly superior sandbox of the browsers.

アップル社でさえそう考えている:

Even Apple's believes this is the case:

「iOS上のWebKitのサンドボックスプロファイルは、iOSネイティブアプリのサンドボックスよりも桁違いに厳しい。これにより、悪意のあるアクターがiOSプロセスを攻撃できる攻撃対象が劇的に制限されます。

“WebKit’s sandbox profile on iOS is orders of magnitude more stringent than the sandbox for native iOS apps. This dramatically restricts the attack surface from which malicious actors can attack iOS processes”

英国CMA - 中間報告書に対するアップルの回答

[UK CMA - APPLE RESPONSE TO INTERIM REPORT](#)

3.12. ウェブアプリとOS切り替えコスト

Web Apps and OS switching costs

この報告書では、消費者がOSを乗り換える際の障壁について、どのアプリが利用可能か、データが特定のOSの中でサイロ化されているかといった形で論じている。

The report discusses barriers to consumers switching OSs both in the form of which apps are available and data being siloed in a particular OS.

ネイティブアプリからウェブアプリへの大幅な移行があれば、この切り替えコストやロックインは大幅に削減されるか、あるいは解消されるだろう。これは、ウェブアプリが、効果的なブラウザの競合があるどのオペレーティングシステムでも利用でき、うまく動作するという事実によるものだ。つまり、企業は基本的に各プラットフォーム用のバージョン(多くの場合、異なるプログラミング言語で)を構築することを余儀なくされない。

Were there a significant shift from Native Apps to Web Apps, this switching cost or lock-in would be substantially reduced or even eliminated. This is due to the fact that Web Apps would be available and work well on any operating system that has effective browser competition. This means that companies would not be forced to essentially build a version (often in different programming languages) for each platform.

うまく設計されたアプリを使えば、ユーザーはウェブを通じてあるOSから別のOSにデータを転送することができる。場合によっては、データはすでに企業のサーバーに保存されており、転送は自動的に行われる。OSのゲートキーパーとは異なり、アプリ開発者にはユーザーを特定のOSに固定するインセンティブはない。

Well designed Apps would allow users to transfer data from one OS to another via the web. In some cases the data would already be stored on the companies servers making the transfer automatic. Unlike the OS gatekeepers the app developers have no incentive to lock users to a particular OS.

3.13. ウェブアプリと新規OS参入障壁

Web Apps and barrier to entry for new OSs

新しいOSの大きな障壁の一つは、初日から利用可能なアプリの健全なライブラリを持つことである。つまり、多くの新しいOSは、開発者がそのOSのために特注のアプリを作ったり、アプリストアにアプリを登録することに興味を持つような十分な市場シェアを獲得するための大きな障壁に直面している。

One of the big barriers to new OSs is having a healthy library of apps available from day one. This means that many new OS face a significant barrier to gain sufficient market share to have developers be interested in producing bespoke apps for their OS, or even registering their apps to be on their app store.

ウェブアプリは、OSが有能なブラウザを許可するだけでよく、ユーザーは他のOSで使っているのと同じウェブアプリを直接インストールできるため、この2つの問題を回避できる。

Web Apps bypass both issues, as the OS simply needs to allow competent browsers and users can directly install the same Web Apps that they use on other operating systems.

新しいOSを開発するための障壁が完全になくなるわけではないが、この変更によって障壁は大幅に下がり、ウェブアプリ開発者は新しいOSのサポートを文字通り簡単に提供できるようになる。

While it does not completely eliminate all barriers to creating a new OS, this change would significantly lower them and make providing the support for the new OS literally effortless for Web App developers.

3.14. アプリ内ブラウザとユーザーの選択 In-App Browsers and User Choice

HDMCが規制を検討すべきと考えるブラウザ競争の重要な側面の1つは、アプリ内ブラウザに使用するブラウザをユーザーが決定できるようにすることであり、オペレーティングシステムはアプリ内コンテンツのレンダリングにユーザーのデフォルトブラウザを使用すべきです。ネイティブアプリは、サードパーティコンテンツのデフォルトブラウザの選択を覆したり、妨げたりすべきではない。

One important aspect of browser competition that we believe the HDMC should consider regulating is ensuring that users must get to decide what browser they wish to use for In-App browsers and the operating system should use the user's default browser to render In-App content. Native Apps should not be able to overrule or hinder the users choice of default browser for third party content.

私たちはこのことについて、論文「OWA - アプリ内ブラウザ - 競争、ユーザーのプライバシーと選択肢を破壊する」において、広範囲にわたって書いてきた。

要するに、特定のネイティブアプリは、ユーザーのブラウザ選択を産業規模で無視することができるようになったのです。ユーザーがサードパーティーのコンテンツへのリンクをクリックすると、ユーザーのウェブブラウザで開くのではなく、ネイティブアプリがリンクをハイジャックし、独自の擬似ブラウザで開くのです。

We have written about this extensively in our paper [OWA - In-App Browsers - Subverting Competition, User Privacy & Choice](#).

In essence certain Native Apps have been able to ignore users' choice of browser at an industrial scale. They do this by when a user clicks on a link to third party content, rather than opening in the users Web Browser, the Native App hijacks the link and opens it in its own pseudo browser.

これは、多くの理由から消費者にとって好ましくない:

This is bad for consumers for a number of reasons:

- これらの企業のアプリ内疑似ブラウザは、ブラウザとして競合しないため、機能が不完全であることが多く、ウェブサイトや特にウェブアプリの動作が悪い(例えばインストールできない)。
These companies' in-app pseudo browser does not compete as a browser so often has incomplete functionality, meaning websites and in particular Web Apps work poorly in them (for example you can't install them).
- このアプリは、このサードパーティのウェブサイトとのすべてのユーザーのコミュニケーション(彼らが見ているコンテンツ、パスワード、ユーザー名、および他の潜在的にプライベートな詳細を含む)をスパイする機会を与える。大手企業がこのような行為をしていたことが発覚している。ほとんどのユーザーは、このリスクにまったく気づいていない。
It gives the app the opportunity to spy on all the users communications with this third party website (including what content they are looking at, their password, their username and other potentially private details). [Major companies have been caught](#) doing this. Most users are completely unaware of this risk.
- ユーザーがどのブラウザを使いたいかの選択を拒否している。
It denies users the choice of which browser they would like to use
- プライバシー設定、パスワード、拡張機能など、デフォルトブラウザの一部の機能が利用できなくなります。
Certain features of their default browser such as privacy settings, passwords and extensions will not be available

私たちに多くの推奨事項がありますが、最も重要なのは、オペレーティングシステムがネイティブアプリに対して以下の2つのルールを強制することです:

1. サードパーティのウェブコンテンツ(リンクの形)は、非ブラウザアプリでクリックされた場合、常にユーザーのデフォルトブラウザで開く必要があります。
2. ウェブサイトは、ユーザーのデフォルトブラウザでウェブサイトを開いてほしいことをOSに示すメカニズムが必要だ。この好みはアプリによって尊重されるべきである。ブラウザは、広告に囲まれた別ドメインのウェブサイトを(iframe内で)開くことを許可しません。この2つのシナリオには明確な類似点があります。

We have a number of recommendations but the two most significant are operating systems should enforce the following two rules for Native Apps:

1. Third party web content (in the form of links) should always open in the users default browser when clicked on in a non-browser app
2. Websites need a mechanism to indicate to the OS that they would like their website to be opened in the user's default browser. This preference should be respected by the App. This has a precedent in browsers, browsers will not allow you to open another website (inside an iframe) on a different domain surrounded by adverts, if the website has opted out of appearing in iframes. There are clear similarities between the two scenarios.

3.15. 決済、デバイス間ファイル共有、クラウドサービス Payments, Device to Device File Sharing & Cloud Services

支払いプロバイダー

Payment Providers

すべてのモバイルデバイスは、オペレーティングシステム独自のものと同レベルの統合と利便性で、サードパーティ決済プロバイダーをサポートすべきである(例: Apple PayやGoogle Pay)。ユーザーは、どのブラウザでも、ウェブアプリやウェブサイトを通じて、選択した第三者決済プロバイダーを使って支払いができるようにすべきである。ゲートキーパーは、決済における競争を制限すべきではない。

All mobile devices should support third-party payment providers with the same level of integration and convenience as the operating systems own (i.e Apple Pay and Google Pay). User's should be able to use any browser to pay via Web Apps and Websites using the third-party payment provider of their choice. Gatekeepers should not be able to restrict competition in payments.

ペイメントプロバイダーは、ユーザーが商品の支払い、サブスクリプションサービスの管理、アプリ内購入、配送および連絡先の詳細の提供、顔/指紋認証の使用、およびゲートキーパーのペイメントソリューションで利用可能になったあらゆる機能を利用できるようにする必要がある。

Payment Providers should be able to facilitate the ability for users to be able to pay for goods, manage subscription services, make In-App purchases, provide shipping and contact details, use facial/fingerprint recognition and any functionality made available to the gatekeepers payment solution.

一般的な原則としては、決済プロバイダーはモバイルオペレーティングシステム上で公平に競争できなければならない。これには、オペレーティングシステムとブラウザの2つのレイヤーが関係する。

1. 第一に、オペレーティングシステムは、サードパーティの決済システムをインストールし、自社のシステムを優先することなく使用できるようにすべきである。
2. セカンドブラウザ(ゲートキーパーとなるブラウザ)は、サードパーティの決済ソリューションを優先することなく許可すべきである。

As a general principle payment providers should be able to compete fairly on mobile operating systems. This involves two layers, the operating system and the browser.

1. First the operating system should allow third party payment systems to be installed and used without self preference to their own.
2. Second browsers (browsers that are gatekeepers) should allow third party payment solutions without preference to their own.

OSのゲートキーパーもブラウザのゲートキーパーも、どちらも任意であるべきではなく、規制によって強制されるべきであると私たちは考えている。

It is our belief that neither of these should be optional and that regulation should compel both the OS gatekeepers and browser gatekeepers to do so.

これは、決済事業者間の競争を促進するために不可欠である。
This is essential to facilitate competition between payment providers.

デバイス間ファイル共有 (AirDropとNearby Share)

Device to Device File-Sharing (AirDrop and Nearby Share)

デバイスメーカーは、近隣のデバイスやブラウザと文書や写真、その他のファイルを共有・受信するための単一規格を実装するよう強制されるべきであり、ウェブアプリはこれを利用できるようにすべきである。

Device manufacturers should be compelled to implement a single standard for sharing and receiving documents, photos and other files with nearby devices and browsers and Web Apps should be able to utilize this.

ゲートキーパーが所有するデバイス内でのみ機能するローカライズされたファイル共有は、ベンダーのロックインに大きく寄与する。

Having localized file sharing that only works within a gatekeeper's own devices contributes significantly to vendor lock-in.

クラウドサービス, iCloud, 電話バックアップ

Cloud Services, iCloud, Phone Backup

iCloudや電話のバックアップなど、ゲートキーパーのクラウド・サービスに他のサービス・プロバイダーが対抗できるようにしなければならない。

Other service providers must be allowed to contest the gatekeepers cloud services including things such as iCloud and phone backup.

3.16. その他の管轄区域

Other Jurisdictions

"デジタル市場における競争は世界的に拡大しており、そこにある問題の多くは世界共通のものであるため、本調査を実施するにあたり、各国の政策当局と意見交換を繰り返した。"

"In conducting this study, we have repeatedly exchanged opinions with the policy authorities of each country, as competition in the digital market is expanding globally and many of the issues there are common globally."

報告書によると、HDMCは各国の政策当局と意見交換を行っている。これは不可欠なことだと考えている。

The report states that the HDMC is exchanging opinions with the policy authorities of each country. We believe this is essential.

まず、提案されている救済策や法律に有益な情報を提供することができる。特に、本稿で取り上げた問題の多くと重なるEUのデジタル市場法は、2024年3月に施行される。これは、様々な救済措置の有効性や、ゲートキーパーが悪用しようとするかもしれない潜在的な抜け穴について有益な洞察を与えてくれるはずだ。

First this can provide useful information that will inform any proposed remedies or laws. In particular the EU's Digital Markets Act which has significant overlap with many of the issues discussed in the paper will be coming into force in March 2024. This should provide useful insight into the effectiveness of various remedies and any potential loopholes that gatekeepers may attempt to exploit.

第二に、各国の政策当局と定期的に会合を持つことで、HDMCは、こうした問題や潜在的な改善策に関する世界的な理解に積極的に貢献することができる。

Second, by having regular meetings with policy authorities of each country, the HDMC can positively contribute to the global understanding of these issues and potential remedies for them.

ひとつ懸念されるのは、こうした救済措置が日本だけで実施された場合、ゲートキーパーが日本だけでは遵守し、他国では遵守しないという選択をする可能性があることだ。これは、消費者にとって摩擦につながる可能性がある。

One concern is that were these remedies to be implemented solely in Japan then gatekeepers may choose to only abide by them in Japan, but not in other countries. This could potentially lead to some friction for consumers.

とはいえ、2つの理由から、日本単独でこれらの救済措置を実施することは極めて重要であり、正当化されると考える。第一に、日本の消費者は選択肢と競争の拡大から直ちに直接的な恩恵を受ける。第二に、HDMCの行動は世界中の規制当局に注視されることになる。これは、日本の成功例を指摘し、自国の規制や救済措置の青写真として利用することができる他の規制当局に、山のような証拠と経験を提供することになる。

That said, we believe that implementing these remedies solely for Japan is vital and warranted for two reasons. First Japan consumers will immediately and directly benefit from the greater choice and competition. Second, the HDMCs actions will be followed closely by regulators from around the world. This will provide mountains of evidence and experience to other regulators who can point to Japan's successes and use them as a blueprint for their own regulations/remedies.

私たちは、こうした救済措置の多くが大半の法域でグローバルに適用されるようになるというカスケードが起こる可能性が高いと考えている。これにより、日本企業はウェブとウェブアプリを利用して世界中で競争できるようになる。

We believe that this is likely to lead to a cascade whereby many of these remedies become globally applied in the majority of jurisdictions. This will enable Japanese businesses to use the Web and Web Apps to compete across the world.

4. モバイル・エコシステムの明るい未来 Brighter Future for Mobile Ecosystems

我々は、HDMCの最終報告書に具現化された調査の深さと思慮深さに心を打たれている。私たちは事実認定に同意し、提案された救済措置の多くを強く支持する。

We are heartened by the depth of research and thoughtfulness embodied in HDMC's final report. We concur with the findings of fact and strongly support many of the proposed remedies.

特に、以下の改善策に同意する：

1. OSゲートキーパーは、ブラウザ・ベンダーが独自のブラウザ・エンジンを使用することを認めなければならない。
2. OSゲートキーパーは、サードパーティのブラウザベンダーに対し、OSの相互運用性を目的として、自社のサービスで利用可能なものと同じ機能へのアクセスを提供しなければならない。

In particular we agree with the following remedies:

1. OS gatekeepers must allow browser vendors to use their own browser engines.
2. OS gatekeepers must provide access for the purpose of interoperability to the same functionalities of OS that are available to their own services to third party browser vendors.

我々は、ウェブアプリがモバイル上でネイティブアプリストアと効果的に競合できるようにするためには、以下の追加的な救済措置が必要であると考えている：

We believe that the following additional remedies are necessary to allow Web Apps to effectively compete with Native App Stores on mobile:

1. ブラウザには、ウェブアプリをインストール、実行、アンインストールする機能が必要です。これらのウェブアプリケーションは、ユーザーがインストールするブラウザのブラウザエンジンによって動かされなければならない。
Browsers need the ability to install, run and uninstall Web Apps. These Web Apps must be powered by the browser engine of the browser that the user chooses to install them with.

2. OSのゲートキーパーは、ブラウザがウェブアプリに提供する機能を制限するApp Storeのルール、App Storeの審査、Side Agreement、またはその他の法的合意を使用することができません。ゲートキーパーは、ブラウザが提供する機能を制限したり、妨げたりするために他の手段を用いることができるべきではありません。
OS gatekeepers should not be able to use App Store rules, App Store review, Side Agreements or other legal agreements that restrict the functionality that browsers provide to Web Apps. Gatekeepers should not be able to use other means to restrict or hinder the functionality that browser provides.
3. OSのゲートキーパーは、App Storeのルール、App Storeの審査、サイドアグリーメント、その他の法的契約によって、ウェブアプリの機能を制限することはできない。
OS gatekeepers should not be able to by App Store rules, App Store review, Side Agreements or other legal agreements restrict the functionality of Web Apps
4. OSは、技術的に可能であれば、ブラウザがネイティブアプリと同等の機能をウェブアプリに提供できるよう、ウェブアプリのサポートと統合を提供する必要がある。OSベンダーは、機能を制限したり、機能を劣ったものにしたり、あるいはウェブアプリを隠したり、エンドユーザーに二流と思わせたりすることで、ウェブアプリよりも自社のApp Storeのネイティブアプリを優先させるようなことがあってはならない。
Operating Systems need to provide support and integration for Web Apps with the aim where technologically possible to allow browsers to provide these Web Apps with feature parity with Native Apps. OS vendors should not be able to self preference Native Apps from their own App Store over Web Apps by withholding features, making features inferior or by otherwise hiding or making Web Apps appear second class to end users.
5. ブラウザの競争を回復させることが真の長期的な解決策である一方、iOSにおけるSafariの支配的な地位は、記述された反競争的な行動とデフォルトのブラウザであるという事実によって許されていることを考えると、WebkitとiOS SafariがWeb Appの主要な機能の最低限をサポートすることを要求することは、短期的には大きなメリットがある。
While restoring browser competition is the true long term fix, given Safari's dominant position on iOS which was allowed by the described anti-competitive behavior and the fact it is the default browser, there is significant short term benefit requiring Webkit and iOS Safari support a bare minimum of key Web App features

上記の対策を組み合わせることで、iOS上のブラウザ間競争、iOS上のウェブアプリとネイティブアプリ間の競争が復活する。

The above measures combined will restore competition between browsers on iOS and between Web Apps and Native Apps on iOS.

これには消費者にとって以下のようなメリットがある:

- コスト削減(年間数十億ドル)
- より高品質なソフトウェア
- よりプライベートで安全なソフトウェア
- エンドユーザーによるより大きなコントロール
- 他メーカーのデバイスとの相互運用性の向上

This has a number of benefits to consumers including:

- Cost savings (in the billions annually)
- Higher quality software
- More private and secure software
- Greater control by end users
- Greater interoperability with devices from other manufacturers

サードパーティ製ブラウザの禁止は、アップル社に利益をもたらし、ユーザー、開発者、企業に損害を与える。

A ban on third-party browsers benefits Apple and harms users, developers and businesses.

壁に囲まれた庭ではなく、競争が最高の結果をもたらす

Competition not walled gardens leads to the best outcomes

可能性を阻害するからです。つまり、本規制が問題視する既存のモバイル・エコシステムをデベロッパーが継続して利用する動機を強めることになり、他の代替的なサービスが登場する芽を摘むこととなります。これは翻って中長期的にはユーザーの利益を侵害することにも繋がります。

このことは既にデベロッパーが独自の決済・課金システムを構築できるようになっていることから逆説的に明らかであり、彼らがモバイル・エコシステム事業者の手数料が不当だと考えるのであれば、いずれは規制当局による強制力に頼らずとも、他の流通ルートが形作られていくことは必然です。

したがって、本規制は全く必要がないどころか、代替的なサービスが新たに登場する可能性を潰し、結果としてユーザーにとって有害な状況を生み出すものと考えます。常に現状を追認し、その中でしか物事を考えられない規制当局の政策認知能力の限界を認識し、その規制権限の行使は抑制されるべきです。

(2)セキュリティ上の問題から規制に反対します

P84 で「このため、決済・課金システムの拘束だけを問題として対処するのでは足りず、アプリ流通においてプラットフォーム事業者の提供するアプリストアを通じた経路以外の方法を認め、競争を導入することが必要である。」と記載されています。

しかし、このような行為は、無用にセキュリティ上のリスクを増加させるとともに、モバイル・エコシステム自体のセキュリティ能力の低下に繋がります。

アプリ等を巡るあらゆる形のセキュリティリスクは日々増大の一途を辿っています。そのため、モバイル・エコシステム事業者は膨大なコストを投じて、セキュリティ対策を充実させています。その結果として、自社のアプリプラットフォームにおけるアプリ流通等の安全性の確保にも一定の影響力を行使することができています。

商流による価格の相違の発生などは、通常の商行為によっても生じるものであり、その価格差の存在は消費者が自らの情報を収集することによって認知すべきことです。仮にアプリストア内で他と比べて高く売られていたとしても、それは当該ストアに陳列されている安心感を情報として得ているとも考えられるため、アプリストアの流通経路を規制を用いて強制的に開放する理由にはなりません。同じものでも流通に応じて価格が異なることがあることは商売の基本として常識です。

モバイル・エコ事業者が膨大な投資によって消費者に提供しているものは「ブランド」によ

る安心であり、その価値を認めない「手数料が高い」というデベロッパーの主張を一方的に取り上げることは暴論です。ビジネスに利益をもたらす源泉には、原材料や労働力だけでなく、投じた資源によって構築された「ブランド価値」があり、それが理解できない最終報告書の論調はビジネスの基本を理解していません。

さらに、仮に政府がモバイル・エコシステム事業者のビジネスモデルの仕様に介入する場合、その結果として生じる全てのセキュリティリスクに対して責任を持つことは当然です。しかし、政府がそのような責任を取ることはせず、政府は日々新たに発生するリスクに対応する能力もありません。そのため、何らかのガイドライン等によって、デベロッパー等の在り方やアプリストア管理者を政策誘導する程度のことしかできません。このような不十分な措置しか講じることができないにもかかわらず、軽はずみに民間事業者のビジネスモデルに介入することは慎むべきです。

このような規制介入を実施することで、従来のシステムも煩雑さが増すため、セキュリティホールが拡大することは火を見ることは明らかです。モバイル・エコ事業者は規制対応のために更なる対策にコストを割かざるを得ず、本来のセキュリティ対策に投じるべきであったリソース割り当てを低下させる可能性もあります。

したがって、民間事業者のビジネスモデルに対する闇雲な規制介入に反対します。

しかし、それは政府が規制をするレベルで「不十分」ということではなく、どんなにプラットフォーム側が十分な情報を提供しても、「十分でない」とする受け取り側は一定数存在する。

また、プラットフォーム側による変更が製品の質に影響することは、ソフトウェア業界全体として問題になっていることであり、特にモバイルソフトウェアのみで発生しているわけではない。

書類内に、情報が足りなかった点があるといわれているが、それが具体的に国民の危険に及んだり、会社の存続に影響したり、法令違反となる場合のみに政府が介入すべきであろう。

(該当するページ： p48)

「変更内容などについての日本語の公式情報が少ない」とあるが、現代では自動翻訳もあり、英語の情報を理解するのは難しくない。それさえ行えないレベルの低いDeveloperをサポートするよりは、Developer全体の英語力をあげる試みをするのが先ではないか。

英語の情報がわからないから情報提供が不十分だというのは、Developerのレベルが低すぎる。

Appleの技術情報は基本的には英語で提供されているため、英語が不得意なエンジニアにとっては、どんなに十分な情報を提供していても「十分でない」状態となる。

政府のすべきことは、国民全体の英語力をあげることであって、Appleに日本語で100%の情報を提供させることではない。

(該当するページ： p90)

信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）について、「App Storeよりもセキュリティが守られるなら利用したい」なら利用したいというユーザーがいるとの記述があるが、これは原理的には不可能なことを選択肢にあげ、不適切な誘導を行っている。

たとえば、「1億円いますぐもらえたらベンツを買いますか？」という質問に対して80%の人がYesと答えても、それは80%の人がベンツを買いたいということではない。

この質問も同等で、「App Storeよりもセキュリティが守られるなら」というのは、「1億円いますぐもらえたら」と同じくらい実現可能性がないことである。

このような誘導質問で、ユーザーが代替経路を必要としていると思わせるのは、ユーザー分析方法として全く間違っており、正しいユーザーニーズがつかめていないだけでなく、読み手を騙そうとしている意図さえうかがえる。

前述の通り、すでに自由化されているAndroid市場で「Android ユーザーがダウンロードしたアプリのうち 97.4%が Google Play ストア」であるというのは、ユーザーの97.4%は、他社のApp Storeを必要ないと思っているということである。

(該当するページ： p93)

「これは、前述のような形で一定以上のユーザーに利用され得る環境が整い一定以上の知名度のアプリストアが現れた場合には、相当数のアプリ・デベロッパによる当該アプリストアの利用が見込まれ得ることを示しているといえる。」

というのは事実ではない。

実際のところ、新たなアプリストアがでたとしても、ユーザー数の増加は見込めないため、多くのデベロッパーは参入せず、またユーザーもほとんど増えず、政府が強制的に参加を要請したデベロッパーのみが参加することとなると思われる。

参加したデベロッパーは対応コストのみ増加し、ユーザーも利益は得られず、クールジャパン施策のように無駄に終わることが100%確実である。

日本でも、過去にいくつか独自のAndroid Storeが導入されたが、ユーザーに全く利用されずに消滅した。

それについて、このドキュメント内に全く記載がないことが、すでに読み手を騙そうとしていると感じられる。

(該当するページ： p103)

アプリ代替流通経路の容認を求めること

「以上を踏まえ、一定規模以上のOSを提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律を導入すべきである。」とあるが、アプリ代替流通経路ができるとしたら、それはセキュリティリスクを高める方向にしかない。

2008年から15年間審査をしてきたApple以上にApp Storeのセキュリティ対策・審査を行える機関はなく、それと同等の機関をつくらうとすれば、Appleと同じ期間・予算を必要とし、現実的に不可能である。

また、AppleにApp Storeの審査をさせ、その配布だけ別のところで行うのであれば、ユーザーにとってはなんの利益もなく、Developerの負担は増大し、セキュリティリスクが増えるだけで、関係者の誰もが損をするだけとなる。

現実問題として、テレビやイベント、広報などで広く注意を周知しているオレオレ詐欺の気配はいまだにへる気配はない。

アプリの代替流通経路を用意し、ユーザーの選択肢をひろげることは、詐欺アプリの配布を容易にするだけであり、全くユーザーの利益につながらない。

また、これが通るとすると、ニンテンドーなどで行っているゲーム配信についても、ニンテンドーのみが配信できるのは市場を占有しているのでおかしい、公平な競争が行われていないので、すべてのDeveloperに配信を許可せよということになるが、なぜ、Apple/Googleに対してと同じことをニンテンドーに要求しないのか。

なぜ、ニンテンドーに、自由な競争を促進するために、すべての情報を日本語・英語・フランス語・中国語・ドイツ語で公開して、野良アプリもニンテンドーの機器で動くようにせよとしないのか。もしそれをニンテンドーに要求しないのであれば、それこそ不公平ということであろう。

「Os 提供事業者がセキュリティ、プライバシー確保のために講じている具体的な措置について、それが過度なものとなっていないか等を、規制当局が判断するという規制枠組みが適切と考えられる。」とある。

「規制当局が判断する」とあるが、この規制当局とはどこなのか。また、それをどのように行うのか、全く具体的に示されていない。

そもそもそれを判断できるような組織は、現時点では日本の公共機関には存在しない。また、そもそもそれができる人材自体日本にほぼ存在しない。これからそのような組織を育てる、というのは、現実的には不可能である。

(該当するページ： p105)

「日本スマートフォンセキュリティ協会が作成しているセキュアコーディングガイドライン」を参考にするとあげられているが、日本スマートフォンセキュリティ協会は、その立ち上げから、Androidのみを対象にしているものであり、iOSの専門家は全く参加していない。その提言はAppleプラットフォームについては、全く参考にならないことを理解する必要がある。

これは、飛行機の整備を行うにあたり、自動車の整備情報が参考になるだろうというくらいに的外れな指摘である。

(該当するページ： 全体として)

アプリ代替流通経路の導入を多くのページをさいてあるが、結局のところ下記の理由が全然払拭できず、結論ありきの無理な議論になっている。

- そもそもユーザーに必要とされていない
- Developerも必要としていない
- セキュリティリスクが増大する

この件については、関係者の誰もが損をするだけの施策を、一部の通信事業者などのロビー活動により、押し進めていると思われる。

実際に、アプリ代替流通経路が用意されたとして、そこで大胆なイノベーションが生まれるのであろうか。

.....そんなわけではない。

流通経路が変わるだけであり、できることは何も変わらない。

詳細な調査を行ったことは悪いことではないが、そもそも日本政府のだしている優秀なアプリ自体が存在せず、公共機関のだしているアプリも、民間にくらべ質の劣るものが多い。

そのようなDeveloperとしての経験も、ユーザーとしての経験も乏しい状況で、アプリビジネスに対して机上の空論を超えた議論ができるわけではない。

接触確認アプリも、全くノウハウのないMicrosoftに依頼したり、OSのアップデート情報を即時に反映できないXamarinで開発をすすめたりなどから、モバイル開発者界隈では、政府が全くモバイル開発における知識もノウハウがないことが大きく話題になっていた。

App Storeに規制をかける前に、具体的にアプリビジネスに参入し、数年してからもう一度本件について検討したほうがよいと思われる。

現状の議論は、実際の開発現場を全く知らず、一部のロビイストのみに牽引された机上の空論である。

モバイル・エコシステムは少数の事業者に利益が集中しやすい構造にあるという点には同意しますが、競争をより促進するための方策については、同意できない部分があります。

アプリ代替流通経路（サイドローディング）は報告書が繰り返し指摘しているセキュリティへの懸念が大きいと思われ、望ましくないと考えます。サードパーティーストアの導入義務化は、セキュリティの確保のためのコストをかけて審査するような事業者が既存の事業者（Apple や Google のアプリストア）以外に出てくるのか、既存の事業者レベルできちんとしたセキュリティ対策のための審査をしてくれるのか不透明であると思います。

アプリストアはモバイルデバイスの OS の機能と結びついている部分も多く、サードパーティーストアの導入義務化による混乱やサードパーティーストアの導入が（新しい事業者が出てこないで）実質意味を持たない可能性もあるかと思っています。

自由なモバイルプラットフォームを守る上で最も重要な点は決済の自由度を高める点であると思います。決済方法を複数準備するように既存の事業者に求めて

いくことがモバイルプラットフォームでの競争を導入促進し、効果の期待できるものと思います。合わせて、モバイルストアが限られた事業者によって行われることでアプリの審査が恣意的に行われて不利益を受ける人や事業者が出ないように審査の結果の透明性を求めることが必要であると考えます。

以上

モバイルエコシステム最終報告に 対する意見

内閣官房デジタル市場競争本部事務局 御中

(本意見は実名で公表して差し支えありません)

2023年8月15日 [REDACTED]

関西大学法学部名誉教授
[REDACTED]

意見 提出者名	所属（会社名・団体名 等） または職業（個人の場合）	関西大学法学部名誉教授
	氏名（※）	[REDACTED]
	住所（※）	[REDACTED]
	連絡先	[REDACTED]

※ 法人又は団体の場合は、名称、代表者の氏名及び主たる事務所の所在地をご記入ください。

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関する意見

1. 正当化事由はセキュリティに限定せず、消費者利益向上の効果を含むべき

内閣府の最終報告（以下、「報告書」）は、モバイルエコシステムの規制に「事前規制」を採用した（「事前に一定の行為類型の禁止や義務付けをするというアプローチ」報告書 31 頁）。ただし、事前規制ではあるものの、報告書は、規制対象事業者（アップルとグーグル）が正当化を主張して弁護すること（正当化抗弁）を容認している——「どのような場合に正当化事由が認められるのかについて、規制対象事業者にとっての予見可能性を確保することが必要であることから、正当化事由の要件は、できる限り明確化することが考えられる。」（報告書 31 頁）。

正当化事由について「競争への悪影響が生じ得る行為が、セキュリティ、プライバシー確保等の理由によって講じられる措置」と報告書（31 頁）が記述しているのは、正当化事由をセキュリティとプライバシーに限定するとの印象を与える。しかし、正当化事由はセキュリティとプライバシーに限定すべきではない。正当化事由は、消費者利益の見地から、独禁法・競争法の例に倣い、企業効率そしてそれがもたらす消費者利益に貢献する事由を広く認めるべきである。

例えば、報告書が禁止事項として記載している自社優先行為（「自社のサービスをサードパーティの同種のサービスより有利に扱うこと」報告書 146 頁）は、セキュリティとプライバシーの見地から正当化を主張できない場合においても、消費者利益向上効果の見地から正当化を主張できる場合がある。代表的な場合として、グーグルが自社の各種アプリ（マップ、カレンダーなど）を相互連携しているのは、第三者パーティのアプリを不利にする一方で、アプリ間の密接な連携により消費者に大きな利便をもたらしている。

報告書（185 頁、187 頁）は「OS 等の機能への同等のアクセスを認める義務によって対応すべき」と指摘しており、これは、アプリ間機能連携を自社アプリ間だけでなく他社アプリとも実現すべきとの趣旨である。しかし、アプリ間の連携は OS への同等アクセスだけによって実現できるものではなく、個別アプリの詳細機能に立ち入った連携が必要である。マップ等の自社アプリと他社アプリを共通標準化しなければ、自社優遇禁止は実現できない。アプリを共通標準化すれば、自社アプリを改善する意欲が失われ、アプリの進化が停止する。

正当化抗弁をセキュリティに限定せず、消費者利益に貢献する企業効率を含めれば、モバイルエコシステム規制は純粋な「事前規制」ではなく独禁法・競争法の適用による規制に接近する。

2. アプリストアのアウトリンク及びペイメントシステムへの規制は、事前規制による義務付けよりも、独禁法・競争法による総合判断方式の方が優れている

報告書は、スマホユーザーがアプリストア外経路からアプリを利用するのを許容するこ

とをアップル及びグーグルに義務付けることを提言した——「アプリ流通においてプラットフォーム事業者の提供するアプリストアを通じた経路以外の方法を認め、競争を導入することが必要である」（報告書 84 頁）。さらに報告書は、アップル（及びグーグル）が許容すべき「アプリ代替流通経路」として、アウトリンク等のアプリストア迂回手段にとどまらず、アプリストアに対抗する第三者企業が運営するアプリストアがスマートフォンに搭載されることまで含めている（報告書 94 頁）。

しかし、アウトリンクあるいはアプリ代替流通経路を許容する義務をアップル及びグーグルに課せば、次の2つの問題が生じる。第一に、セキュリティ対策が不備なアプリがスマートフォンに導入（あるいはアウトリンクされる）ことにより、スマホユーザーがサイバー攻撃などの被害に会うリスクが増大する。第二に、アップルとグーグルがアプリストア運営に伴う正当な報酬を受け取れなくなる。

第一点について、アップル及びグーグル（中でもアップル）は、ユーザーのセキュリティが脅かされることを挙げて、アウトリンクあるいは「アプリ代替流通経路」の許容義務に反対することが予想される。これについて報告書は、セキュリティおよびプライバシーの懸念について配慮している。つまり、「セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける規律を導入すべき」（報告書 103 頁）。しかし、セキュリティ、プライバシー措置の妥当性を決定する権限はアップル及びグーグルから奪われており、政府の「規制当局」が決定する。つまり、「OS 提供事業者がセキュリティ、プライバシー確保のために講じている具体的な措置について、それが過度なものとなっていないか等を、規制当局が判断するという規制枠組みが適切」（報告書 104 頁）。この規制制度の問題点は、規制当局に強大な権限が与えられ、モバイルプラットフォーム分野が公益企業化されるに等しくなる点にある。モバイルプラットフォーム分野は現在2社寡占ではあるものの、チャット GPT が代表する破壊的テクノロジーからの競争にさらされている。電力や都市ガスのような公益企業と同様に「規制当局」が監視し、指令するのは政府の過剰介入である。

第二点について、報告書は、アプリストア運営に伴う収入をアップルとグーグルが得られなくなることを無視している。逆に、アップルが韓国とオランダで採った対応策（アウトリンクが実施されたアプリについても割引された手数料を徴収）を規制することを提言している（「[アプリストア外での支払い許容義務付け]の実効性を担保する設計」報告書 82 頁）。「実効性を担保する設計」として、政府の「規制当局」が正当な手数料を決定する仕組みとなるものと考えられるが、これは価格統制であり、価格統制に共通の弊害に陥る。

アプリストアのアウトリンク及びペイメントシステムに対しては、既に独禁法・競争法において法適用が実施されてきている。報告書提言の事前規制による硬直的な義務付に比べて、独禁法・競争法は第三者事業者と消費者（スマホユーザー）の利益を総合判断する柔軟な基準を採用していることが優れている。

独禁法・競争法の法的用例の第一は、日本の公正取引委員会によるアップルのアプリストアに対する独禁法執行である（公取委報道発表（2021年9月2日）アップル・インクに対す

る独占禁止法違反被疑事件の処理について)。公取委による排除措置命令に至る前に、アップル側から、約款を改めて、音楽・電子書籍・動画アプリについては、「リーダーアプリについてアウトリンクを許容する」との申し出がなされたので 公取委は事件手続を終了した。

アップル側は、アプリストア迂回（アウトリンクとリーダーアプリ）の許容がセキュリティ問題等を引き起こすことにより消費者利益を損なうことを挙げて、公取委の排除措置命令を争い、さらに法廷に持ち込むことが考えられるが、その道を選択しなかった。その理由をアップルは公表していないものの、音楽・電子書籍・動画の「リーダーアプリ」はiPhoneに搭載してもセキュリティ上のリスクが低いことが考えられる。

独禁法・競争法の法適用例の第二は、米国反トラスト法におけるゲームアプリのアウトリンクに関する法適用である——2023年米国第九控訴裁判決（Epic Games Inc v. Apple Inc, 9th U.S. Circuit Court of Appeals, No. 21-16506）。なお、ゲームアプリは上記公取委措置の対象外である。

アプリのアウトリンクをアプリ供給業者一般に対して禁止するアップルの約款規定（anti-steering）が反トラスト法（シャーマン法2条）に違反するとして Epic Games がアップルを提訴した。控訴裁は、まず、アップルの約款が実質的な競争者排除効果を有することを認めた。しかし、アップルは正当化抗弁として、anti-steering を規定する約款はiPhoneユーザーのセキュリティとプライバシーを守る効果があり、それによってiPhoneが製品差別化され、消費者への魅力となっていると主張した。この主張が有効であることを控訴裁は認め、アップル側を支持した。

Epic Games 側は反論として、アップルがマック PC において実施している簡略型のセキュリティ確保策が代案になると主張した。しかし裁判所は、この代案では個別アプリの人力によるセキュリティ審査がなされないため、iPhoneユーザーのセキュリティを守るというアップル主張の目的は果たせないとして、Epic Games 側の反論をしりぞけた。

上記をまとめれば、アプリストアのアウトリンク等による迂回手段を禁止する約款に対して、(1) 「リーダーアプリ」を利用する音楽・電子書籍・動画については、これをアップルが禁止することは独禁法違反を構成する、(2) ゲーム等のアプリについては、セキュリティ、そしてiPhoneの製品差別化による消費者利益の見地から、アウトリンクを禁止するアップルの約款は反トラスト法に違反しない。

独禁法・競争法は個別事件に即して総合的判断を行うので、上記の2先例がその後の法適用を拘束するわけではないが、重要な先例が形成されたことになる。これに対比して、報告書の提言は、アプリストア迂回手段の禁止措置を全面的に違法とするに留まらず、競合するアプリストアを「代替流通経路」としてスマートフォンに搭載することをアップルとグーグルに義務付けており、これは独禁法・競争法適用の先例に逆行している。アプリストアの規制については、アプリ提供企業の利益に併せて消費者（スマホユーザー）の利益を総合的に検討することが必要である。この総合的検討を行うのが独禁法・競争法であり、既に重要な先例が形成されている。アプリストアの規制は報告書提言によるよりも、独禁法・競争法に任せることが妥当である。

3. アプリストア手数料の「公正価格」を規制当局が決定するのは避けるべき

報告書は、アプリストア手数料の価格水準を政府が統制することを提言している——「アプリストアを提供する事業者が、そのアプリストアのビジネスユーザーへの利用条件（手数料を含む）を公正、合理的かつ非差別的なものとする義務を課すべきである」（報告書 83 頁）。公正価格を政府当局が決定するのは、典型的な公益企業規制であり、電力や都市ガスに対する公共料金規制をアプリストアに及ぼすことになる。

「規制当局」がどのような基準で公正価格を決定するのかについて報告書は説明していない。電気料金規制の例によれば、サービス提供のコストを計測して、それに適正な利潤率を掛けることになる。しかし、電力・ガスに比べて、アプリストアが実施するサービス内容とそのコストは簡単には把握し難い。また公共料金規制の場合と同じく、アップル（及びグーグル）がコスト削減努力を怠るという問題が生じる。

価格水準については、価格統制ではなく、競争の機能に任せることが妥当である。したがって、政府が価格を統制するのではなく、独禁法・競争法に委ねるべきである。独禁法・競争法においては、競争により成立した価格が公正な価格である。したがって、価格を直接に統制するのではなく、不当な競争制限行為を規制する。

[以上]

るような書き方は不適切であり、「比例的な措置」というだけではなく、その結果、最高度の保護が求められることを明記すべきであると思われま

す。フィッシング詐欺やマルウェアの感染を狙うサイバー攻撃は顕著に増加しており(例えば、警察庁「令和4年におけるサイバー空間をめぐる脅威の情勢等について」(令和5年3月16日)),単に個人情報漏えいだけでなく、ダークウェブ等で売買されている現状があり、さらには、マルウェアに感染した端末が起点となり、本来被害者であるはずの消費者が加害者としてサイバー攻撃を拡大してしまう事例もみられます。これらは特に、PCのインターネット接続において生じている事案ですが、このような事態を現状では辛うじて被害を少なくしているモバイルインターネットの世界に拡大してはならないことはいまでもありません。

デジタル化が急激に進み、モバイル・エコシステムも複雑化し、高齢者、若年層を問わず、利用者間でスマートフォンに関する情報格差が生じる中で、消費者がスマートフォンに求めているものは、セキュリティ及びプライバシー保護が確保されていて安心して利用出来るものであることです。加えて情報の流出は安全保障の脆弱化に結び付くもので、消費者の利益に留まりません。

公正取引委員会の「モバイル OS 等の取引実態に関する消費者向けアンケート調査結果」(令和5年2月9日)では、App Store 以外のアプリストアをどのような条件であれば利用したいかという iOS ユーザーに対する問いに対し、34.9%が「App Store よりもセキュリティが守られるなら利用したい」と回答しています。

同時に、大手セキュリティ企業である株式会社ラックによる「スマホアプリ開発者の日常と心配ごと—ラックがセキュリティ意識調査—」(2022年2月18日)において、「開発・リリースするスマホアプリのセキュリティ対策で実施していること」について、デベロッパのうち11.4%が「セキュリティ対策は実施していない」と回答しています。また、「セキュリティ対策でお困りなこと」の問いに対する回答として、「セキュリティ対策を実施する予算が取れない」は42.1%、「セキュリティ対策を対応出来る人員がない」は32.9%にのぼっており、実質的には「App Store よりもセキュリティが守られる」という状況は期待出来ないことに留意すべきです。

このような点から、報告書全般に通底する開発者・事業者からの視点を改め、消費者の求める安全性の確保を第一義とすることを求めます。

(該当箇所：p.41 1-1. OS、ブラウザのアップデート、仕様変更、ルール変更への対応)

【意見】

OS、ブラウザは、日々発生するセキュリティ問題やバグ等不具合に対処して不具合を生じさせないために、日常のかつ間を置かない改善と更新が必要です。しかしながら、提供されるバージョンアップ情報が不十分である、情報提供時期が遅く十分な準備期間を確保出来ないなど、デベロッパ側の速やかな対応を阻害するような問題点も指摘されています。

Google や Apple はデベロッパへ早期に更新計画を発信し、併せてデベロッパも公開を延期させることないよう、自ら準備出来る体制を整備することを明記する必要があります。

併せてセキュリティに問題がある等、緊急の場合には更新計画の例外となることも明記してください。

また、本箇所は、日本独自の指摘であって、厳しい規制をしようとしている欧州でも論点にはなっていないように思われますが、セキュリティやプライバシーの保護など消費者保護に資する機能についての OS の更新について、日本の消費者にのみ導入が遅れるといったような不利益が生じることが想定されますが、これは明らかに不適切な事態であり、避けるべきです。

【理由】

スマートフォンは常に様々な脅威にさらされています。消費者の安全と安心を確保するために、システム脆弱性を解消するためのアップデートは必須です。更に、デベロッパが OS、ブラウザのアップデートから遅滞なくアプリを改修することも危険性排除の点で鍵と言えます。改修の間隙を縫って弱体化したシステムに悪質な攻撃が仕掛けられ、個人情報の剽窃などの消費者被害拡大が容易に想定出来ることからの意見です。

更新計画が適宜に示されることと、これにデベロッパが対応することは消費者の利益となりますが、緊急時にはセキュリティへの対応がこれに優先することも付記しました。

(該当箇所： p.61 2-1. 決済・課金システムの利用義務付け)

【意見】

決済・課金について、1つのアプリ内で2つの異なる決済システムを併存させることは、消費者にとって混乱を招きます。何らかのトラブルが生じた際に、どこで決済したのかわからず、また、その問い合わせにもコストがかかり、更にトラブルが増してしまう可能性があります。また、複数の決済システムから一つを選択する場合に、その決済システムがプライバシー保護に十分に機能しているのかを確認するすべはありません。消費者にとって、わかりやすい安全な決済システムとすることが重要です。

決済・課金システムの利用義務付け解消の対処法として、P84 の結論部分に「このため、決済・課金システムの拘束だけを問題として対処するのでは足りず、アプリ流通においてプラットフォーム事業者の提供するアプリストアを通じた経路以外の方法を認め、競争を導入することが必要である。」とありますが、決済・課金システム拘束問題の解決方法として、「代替流通経路」を導入することは、特に金銭の関わる「決済・課金」という場面で、消費者を更なる危険にさらすものであり、不適當です。

【理由】

アプリ内から外部の Web サイトに移されて決済・課金されるようなシステムも含まれると消費者は全く混乱することになります。現在のアプリストアでの決済・課金システムでは消費者の選択に繋がるような細かな料金設定が出来ず、消費者の利益を阻害しているとの記述がありました。同じアプリの中で複数の決済システムが存在し、それに紐づいて料金設定がされることは、一見すると消費者の選択を促進するものにも思えますが、操作や選択の間違

いで消費者の意図しない決済が行われる、仮に返金を求める事態に陥った場合、自ら利用した決済システムを認識しておかなければ、返金を受けられなくなる可能性は高まります。仮に複数の決済への対応が OS 事業者に義務付けられるとしても、決済ごとの選択は却って消費者にとって有益であるとはいえ、事前選択性が適切です。そして、決済システムとしての参入には十分なチェックが必要なことは言うまでもありません。

そもそも欧州や米国では同じアプリの中で複数の決済システムを併存させることを求めています。消費者の混乱に配慮しての対応と考えます。複数決済併存が日本に限っての機能となれば、両社がかけられるコストは明らかに低下し、消費者の混乱への対応は困難になると考えます。わかりやすく安全であることを第一義にして対応を取りまとめてください。

(該当箇所： p.90 2－3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備 (アプリ代替流通経路の容認))

【意見】

④のアプリ自体をダウンロードする類型では、消費者は、そのアプリが本当に安全なものなのか判断が出来ず、誤って悪意あるアプリをダウンロードした結果、重要な個人情報が抜き取られ、あまつさえマルウェアに感染してしまう恐れもあります。

アプリ自体をダウンロードする方法は、審査過程を介さない極めて危険なものであると言わざるを得ず、反対します。

【意見】

①②③の App Store 以外の代替アプリストアというものが、どのようにプライバシーやセキュリティを確保して設定されているのかが重要です。

「App Store」や「Google Play」と同等程度のセキュリティレベルを確保することが必要です。なお、ここでは便宜的に「App Store」や「Google Play」と同等としていますが、実際には、これら二つのストアにはセキュリティレベルにして差異があることにも留意すべきです（例えば、アンチウイルスソフト大手のトレンドマイクロ社は「iOS (iPhone) の場合には、公式アプリストア「App Store」以外からアプリをインストールする手段が通常は存在しないため、Android に比べるとウイルスに感染する危険性は低くなります。」と明記しています (<https://news.trendmicro.com/ja-jp/2022-03-11-article-smartphone-antivirus/>)。

消費者にとって安心してアプリを利用出来る環境を確保するべきであり、消費者に責任転嫁出来るものでないということに十分に留意してください。なお、これらストアで、代替アプリストアの審査がされ、そのコストが上乘せされることで代替アプリストアが価格優位性を有しなくなったとしても、消費者保護の観点からはやむを得ないものと言えます。

(該当箇所： p.102 青少年保護の観点からの留意点)

【意見】

青少年保護の観点について、アプリの代替流通経路を容認した場合でも、保護者にわかり

やすい仕組みを設定することで、被保護者を保護出来ることが必要です。わかり易く利用しやすい仕組みを作れない場合は、代替流通経路は容認すべきではありません。代替流通経路を導入した結果、現実的に青少年保護のための法の網をくぐる事態が発生するのであれば、青少年保護と課金等を防止している消費者保護の観点からも許容出来ません。加えて、保護の網をくぐることは、青少年自らが行うことも可能になり、青少年保護からは程遠いものとなります。

また、現時点では、iOS, Android とともに、代替流通経路によるアプリに対して、青少年保護の仕組み（青少年の機器での制限、保護者からの遠隔操作、いわゆるフィルタリングの全て）は適切に機能しないとされています。つまり、代替流通経路によるアプリに対して、Apple や Google が現在提供している青少年保護の仕組みを機能させるためには、両社はコストをかけて改善を行うこととなりますが、このことは両社には義務付けられている訳ではありません。また、青少年保護のレベルを低下させないためにコストが上乘せされ、代替アプリストアが価格優位性を有しなくなったとしても、青少年保護及び消費者保護の観点からはやむを得ないと考えます。

以上

企業の垂直関係(例えばメーカーと小売りや、投入物企業と最終生産物企業の関係)を分析した経済学の基本的なモデルで、川下企業に水平型の外部性がある場合において、川下市場に競争を導入することが必ずしも望ましい結果を導かないことを示すものがある。水平的外部性の要因は色々あるが、例えば、宣伝広告や自動車の試乗などの販売サービスが考えられる。このような販売サービスは川下企業のどこかでそれを受ければ十分である(外部性)。販売サービスを提供する川下企業と提供しない川下企業が存在した場合、前者の販売価格はサービス費用が反映され高くなるが、消費者は前者でサービスを受け、後者から購入するインセンティブを持つ。よって均衡では、どちらの企業も販売サービスを提供しない。上の議論は、川上企業をアプリ・デベロッパ、川下企業をアプリストア、販売サービスをアプリの審査として応用した。

(該当するページ: p61)

2-1 決済・課金システムの利用義務付け

Google社がア)-(1)-b)で説明しているように、決済システムの手数料はアプリストアの手数料の一部であって全てではないことは用意に理解できる(Google:「手数料はGoogle Playストアがサードパーティ・デベロッパに提供する全てのツールの対価として徴収され、これら全体の価値を反映したものであり、課金システムの仕様のみでの対価として徴収されるものではない」)。また、そうであれば、(ウ)-(2)に書かれているような韓国やオランダの状況になることも容易に想像できる。手数料=決済手数料と考えている世論もあるように感じるため、まずは、アプリストアの手数料のどの程度が決済・課金システムの手数料なのかを明らかにする必要があると思われる(オランダや韓国での事例でみれば3~4パーセント程度か)。

アプリストアの手数料が適当な水準だとは思っていないが、そのうち決済手数料は3~4パーセント(外部決済システムの手数料相当)と言われればそれに対して反論は難しい。結局日本でも、決済・課金システムの利用義務付けを禁止してもアプリストアの手数料が減額されることは期待できないのではないか。アプリストアの手数料が適当な水準でないとすれば、それは決済システムに利用義務付けのためではなく 2-3-(2)-a)に書かれている通りではないか。

ただし、決済・課金システムの利用義務付けを禁止することに反対しているわけではなく、(ウ)-(4)に書かれているようなデベロッパに対する情報共有の問題が解決にいたるのであれば、賛成である。

また、(ア)-(d)のアンケート結果で、OS提供事業者が提供するアプリが当該分野の他のアプリと比較して競争上の条件が有利であると感じるという回答が多いことがわかったが、OS提供事業者による自社アプリの優遇や市場閉鎖(顧客閉鎖)の問題も今後注視

してほしい。

以上

Apple も Google も米国本社、英語圏でのビジネス規模が大きい事業者であることから、利用者、開発者向けの文書等も原則は英語で作成され、公開されることが通常であろうと思われる。

一方、一般的な消費者については必ずしも母国語以外の言語に明るいわけではないことから、消費者保護の観点から、日本の消費者にわかりやすい日本語での表示や説明の義務付けが必要な面があると思われる。一方、アプリ開発者等のビジネスユーザーは一般的な消費者のような保護が必要ではないと考えられる。したがって、Apple や Google がビジネス上の観点から日本語化をするというのは、歓迎すべきことではあるが、Apple や Google に日本語での開発ツールキットや説明書を義務付けるというような考えは適切ではないと考える。この報告書ではそのような考えをとっていないが、念のため指摘する。

B.各論

B-1. 「1-2.0S におけるトラッキングのルール変更(ユーザーへの表示)」

(該当するページ:P57-58)

(イ) 競争上の評価

Apple による他の方法によるユーザーの行動に合わせた広告表示は、サードパーティ・デベロッパによる IDFA を用いたユーザーの追跡に基づく広告表示とは異なるものの、収集したユーザーの行動データから、ユーザーが興味を持ちやすい広告を推測して表示するものである。

このような点を踏まえれば、両者の表示は同一である必要はないものの、不特定多数の他社がユーザーを追跡するリスクを強調した定型文を ATT プロンプトによって表示すること

<https://www.apple.com/jp/legal/privacy/data/ja/apple-advertising/>

57

をサードパーティ・デベロッパに対して義務付けている一方で、Apple 自身のパーソナライズされた広告の許可を求めるときには、肯定的なトーンのプロンプトを表示してそのメリットを強調することは、サードパーティ・デベロッパを公平に取り扱っているとは言いがたい状況と考えられる。自身の表示においてメリットを強調するのに対し、サードパーティ・デベロッパにおいては、ユーザーを追跡することのリスクが強調され、表示のフォーマット等が、より精度の高い広告を表示することができることなど、ユーザーにもたらすメリットに関する説明の表示に対し、事実上、過度な制約となっている場合には、公平性の観点からは問題があると考えられる。

こうした状況については、Apple がルール設定者の立場を利用して、自社の広告のビジネスモデルに有利な状況を作り出しているとの懸念もあり、広告ビジネスの分野における公平な競争が阻害されるおそれがある。

ユーザーの行動に合わせた広告表示についての論点は、ユーザー側から見ると Apple という OS 開発者なのか、そのプラットフォーム上の開発者かということよりも、「不特定多

数の他者が特定のユーザーを追跡するリスク」があるかないか、ということであろう。このリスクの有無が、ユーザー側に大きな意味をもつことから、その違いをユーザーが意識できるように、表示方法、表示内容が異なっていることが重要である(ユーザーがリスクの違いを認識できる状況にした上で、ユーザーが自ら判断できるようにする)。

プライバシーの問題とも関係することから、個人情報保護委員会の意見、プライバシー規制が行われている EU、英国等での議論も踏まえた上で、「対応の方向性」を決めることが重要である。

報告書では、「不特定多数の他者が特定のユーザーを追跡するリスク」の有無が、ユーザーに明確にわかるようにその表示に留意する旨の記載が必要である。

B-2. 「2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備(アプリ代替流通経路の容認)」 **(該当するページ:P90-104)**

中間報告の意見徴収の結果を踏まえてのことだと思われるが、アプリ代替流通経路を4類型に整理し、セキュリティ保護、プライバシー保護の観点等を含めてより精緻に検討を深めたのはよいと思う。

また、アプリ代替流通経路を認めることによるセキュリティやプライバシーに対する脅威に対する対策として、「サードパーティストアに対する審査」と

「アプリに対する審査」の2つに分けて整理したことも適切であろう。

ただ、iPhone OS や iPad OS については、アプリ代替流通経路を認めていないことにより iPhone, iPad のセキュリティ保護、プライバシー保護が他の環境と比較して高度に担保されていることを軽視してはならないと思われる。

したがって、アプリ代替流通経路の義務化の検討にあたっては、次の3点に留意することが重要となろう。

(1) ユーザーが意図しないアプリの導入を確実に阻止するための技術的な対

策実施の義務化

アプリ代替流通経路を認めるために、アプリをダウンロードさせるための情報等が流通し、意図せざる手法（例えば、特定のサイトを訪問することにより、悪意あるアプリがバックグラウンド等、ユーザーの関知しない間に導入される）により、ユーザーのセキュリティやプライバシーが脅威にさらされるようになるように、ユーザーの意図しないアプリが導入されないようにするための確実な「技術的な」対策が講じられることが重要である（悪意ある攻撃者による攻撃を想定しているために、技術的にそのようなことが確実にできないようにしておくことが重要である）。

(2) 国際的な整合性の確保

すでに報告書でも触れられているので、念のための確認ということになるが、アプリ代替流通経路の義務化を一国でも行えば、その影響は世界全体に及ぶことになる。したがって、日本においてアプリ代替流通経路の義務化を行う場合には、事前に国際的な調整を行うことが必要と思われる。

事前に調整を行うべき項目として挙げられうるものは、

- ① アプリ代替流通経路の義務化を行うか否か。

もし、アプリ代替流通経路の義務化を行うとした場合は、

- ② アプリのセキュリティとプライバシーの保護の担保の手法（例えば、「サードパーティストアに対する審査」、「アプリに対する審査」等を行うのか。もし、行うとした場合にはどのような制度の設計、運用を行うのか等）

（３）アプリ代替流通経路義務化の便益費用アセスメントの実施

アプリ代替流通経路の義務化は、社会的に影響が多くなることが想定されるため、一定のセキュリティ保護、プライバシー保護を担保するために、「サードパーティストアに対する審査」、「アプリに対する審査」といった制度の構築、運用を実施することが必要となることから、これらの制度構築、運用にかかる費用及び、実施することにより社会的に得られる便益を計算し、経済的合理性がどの程度あるかをアセスメントすることが必要であろう。

報告書においては、上記の３点にふれるべきである。

1	<p>そもそも Progressive Web Apps が利用できる以上、すでに開放されていると言える状況で、今回の最終報告には大いに疑問があります。Progressive Web Apps の利便性向上を促進することこそ、開発者やユーザともに必要なことです。</p> <p>どうしてもアプリのストアを無理やり解放させるとするならば、サイドローディングや決済方法の多様化に関し、大前提として、セキュリティと個人情報保護を担保する仕組み義務付けは必須です。クレジットカード会社も含め決済手数料を明らかにすること、それからサイドローディングは数年で辞められるようでは困るので、サービスの持続性の担保も必要です。また、プリペイドカードはサービス終了時に全額払い戻しを義務付ける、などのルール作りも用意周到にしてからでない限り、ユーザに不利益を生じさせる事態になりかねません。</p> <p>慎重なルール作りをお願いします。</p>
2	<p>日本に於いて、2022 年度スマートホンの占有率は</p> <p>1 位はアップル（総出荷台数 1503.8 万台、シェア 47.1%）で 12 年連続 1 位</p> <p>2 位シャープ（384.8 万台、シェア 12.1%）</p> <p>3 位 FCNT（316.1 万台、シェア 9.9%）</p> <p>4 位ソニー（246.1 万台、シェア 7.7%）</p> <p>5 位サムスン電子（243.5 万台、シェア 7.6%）</p> <p>となってる。</p> <p>iphone 以外はほとんど各社 10%未満のシェアで、アップルの寡占状態になっている。</p>

	<p>アップルがマイクロソフトのように、windowsOS ソフトは1万円?2万円として販売、ハードは顧客が各社のものを自由に購入できるようにさせるべきだ。マイクロソフトは、パソコン本体を生産しているメーカーにosを搭載してもらいシェアを拡大している。</p> <p>それができなければ、GAFAのようにアップルに対して国家レベルで課税強化せざるを得ない。</p> <p>スマートホンの寿命は5年ぐらいなのに、新製品は16?20万円に価格設定している。この価格の内訳を公表しないと、政府は何もしていないと同じである。</p> <p>1円スマホ問題が毎年起きているのは、通信会社がしているのか調査してほしい。</p> <p>バッテリーの寿命が2?3年と聞いている。アップルストアで以前は5.5千円程度であったのに、2023年1月に7.6千円に値上げしていた。値上げの理由は、スマホの価格が上がったからなどといった。</p> <p>こんなことは正しくないと思う。</p> <p>メーカーは、自由に価格設定しているようだった。</p> <p>独占禁止法に基づいて、厳しく対処すべきだと思う。</p>
3	<p>「モバイル・エコシステムの特性や競争環境の状況、競争上の懸念について評価した上で、セキュリティやプライバシーを確保しつつ、公平、公正な競争環境を実現する観点から、様々な競争上の懸念に対する対応の方向性を示しております。」と書かれていますが、公平公正な競争環境という意味において、過去の日本で、PC、携帯電話?スマートフォンというデバイスの開発環境の中で、公平公正でない環境があったのでしょうか。現在のiOS、Androidが寡占状態になった理由はなんなのでしょうか。その原因を曖昧にしたまま、今回のような施策を進めることは、日本の技術を世界からさらに遅らせるだけになると想像されます。</p> <p>また、iOSの開発事業者であるApple社(Google等他社もありますが、ここではApple社に表現を統一し、同様他社を含むと理解してください)が現在取っている方針に対する理解とコメントが資料には書かれていません。Apple社は個人情報保護を最優先に考え、ユーザー</p>

を守るという意味を明確にしています。これに対して、日本政府はどのように考えるのでしょうか。その意図が明確ではありません。少なくとも、現時点では、Apple社と同等レベルの回答はないと考えます。

次に、寡占状態による弊害という記載がありますが、その弊害をユーザーは感じているのでしょうか。具体的にどのような弊害なのでしょう。少なくとも、ユーザーの1人である私はそれを感じません。アップル社の個人情報保護の技術により、一定レベルの安全が維持されていると感じると同時に、利便性を強く感じます。つまり、同社のユーザビリティのレベルが高いものと考えます。

今回の資料を拝見した中で、政府としてユーザビリティの視点で書かれてる部分は見受けられませんでした。

具体的に、セキュリティはその一つではありますが、セキュリティ自体も最終的にはユーザーを守るという視点が必要であり、日本政府はセキュリティをどのように考えるのか。恐らくですが、最終的に、このセキュリティは国民1人1人が自分自身で守っていくしかないというのが結論だと思います。国として制度を整える、障害が発生した場合は個別に対応する、犯罪レベルは厳しく対処するという役割は考えられますが、日々の生活におけるセキュリティは各人の問題とせざるを得ないと思います。これは車の運転でも同様であり、多くの国民は理解していると思います。

そのような考えを前提にすると、仮にApp Storeがオープンとなり、セキュリティレベルが落ちた場合、その責任は結局国民が負うことになるのではないのでしょうか。政府がそれを保証することはできないはずで。

今回の提案は、公平公正な競争原理、セキュリティ、ユーザビリティといった様々な問題を混同して議論しています。これらを整理して国としての方向性、施策を考えるべきだと思います。

また世界に大きく立ち後れている日本のデジタル化をいかに進めるかということも大事な視点です。

以上のことから、ここはいったん立ち止まり、問題点を整理し、目指すべきゴールを改めて検討するところから始めていただきたいと思います。

	<p>Apple 製品では基本的には Appstore のみからのインストールとなっており、Apple が厳しい審査をして、通ったもののみがインストール可能です。そのためユーザーは安心してアプリをインストールすることが出来ます。</p> <p>ですが他サイトからもインストール可能となったらどうなるでしょうか。利用者は安心してスマホを使うことが出来なくなります、トロイの木馬も増えることでしょう。</p> <p>政府のこの政策は絶対に間違っていると断言できます。</p> <p>国民の安全と安心を考えるならば絶対に辞めてください。</p>
5	<p>Apple Store 以外からのアプリ購入は何のメリットがあるのか？</p> <p>iPhone を安心して使えているのは、Apple 社の検閲があって不正なアプリを排除しているからだ。ましてや、マイナンバーカードを iPhone で使えるようにする場合、セキュリティが担保されているか気になるところ。</p> <p>今までの安心安全が野良アプリを容認するように、改悪するのであれば、iPhone ユーザーはマイナンバーカードを紐づけるには不安となる。</p> <p>仮に、野良アプリストアを強制するのであれば、政府が野良アプリで被害に遭った場合は責任をとってくれるのか？</p> <p>今の Apple の仕組みの上で、アプリメーカーは十分に競争でる。</p> <p>それとも、政府が野良アプリを介して、個人情報国民から吸い取る事を考えているのか？</p>

	<p>バカな政策としか言いようがない。</p>
6	<p>アプリストア、決済の外部開放、新たな規制の策定、機関の発足に強く反対します。</p> <p>現状でも、一般的な事業者、開発者にとっては参入障壁は十分低く。</p> <p>手数料もプラットフォームの機能としては妥当な費用となっています。グローバルに配信できて、ここまで安定しているサービスを Apple、Google 以外では提供することは出来ないでしょう。ましてや日本国内にはここまでの企業団体は存在しないです。</p> <p>低品質なサービスが粗製濫造されてユーザー離れ、事業者離れが起きて業界の縮小が起きるのでないかと危惧します。</p> <p>確定事項として税金の無駄遣い、新たな天下り先の設立が起こるのでこの点からも反対です。</p>
7	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択ができる状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>

8	<p>モバイル・エコシステムの競争に必要なのは決済システムの開放であり、ソフトウェアインストールの開放ではないと考えます。</p> <p>モバイル OS は頻繁にアップデートされ、第三者にアプリとの対応を管理することは困難です。Windows や Android では外部ストアが成功した事例はなく、サイドローディングは致命的な個人情報漏洩に繋がっている実情があります。</p> <p>常時インターネットに接続されており、カメラやマイクを備えるモバイル端末のセキュリティ保護はメーカー自身のストアによって保たれている側面があります。</p> <p>市場には安易なサイドローディングを薦める雑誌やネット情報が多くあり、現在守られている高齢者や未成年は、そのような情報を頼る傾向にあります。</p>
9	<p>iOS アプリと Android アプリを提供している企業の社員です。</p> <p>iOS の場合、アプリをインストールできる場所が App Store からのみであるために「Apple の審査を通ったアプリである」ということが担保できています。</p> <p>もし他のストアができた場合、悪質な攻撃者による攻撃が簡単にできてしまいます。</p> <p>例えばマイナンバーカードに関するアプリがあった場合に以下のような状況になることが容易に考えられます。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用者がマイナンバーカードに関するアプリを入れようとする 2. そのために Google などで検索を行う

3. 悪質な攻撃者は「マイナンバーカードアプリの簡単な使い方」のようなサイトを検索結果の一番上に来るように広告を出しておく

- これは現在のフィッシング攻撃でも行われているもので実害も起きている一般的な攻撃手法です

4. そのサイトにはわかりやすい説明とともに「ここからアプリをダウンロード」というリンクがあり、利用者はそこから攻撃者のアプリをダウンロードする

- 「警告が出ていても気にせずにインストールしてください」という内容が書いてあれば利用者は気にしません

5. 起動した際にアプリの説明通りに操作することで個人情報漏れる

スマートフォンの利用者の多くは「どこからアプリをインストールするか」ということに関心がありません。

携帯電話ショップにたくさんの人が相談に行くことから分かる通り、悪質な攻撃者の説明内容が嘘だとしてもわかりやすければそのまま信じてしまいます。

App Store からしかインストールできない場合にはそこで防御できますが、どこからでもインストール可能になった時点で防ぎようがなくなります。

現在のフィッシング攻撃と同様に私たちの開発しているアプリと全く同じ見た目のアプリを提供されて攻撃を受けた利用者がこちらに問い合わせが来る可能性もあります。

ブラウザでサービスを提供することもでき、市場は開放されているため、わざわざリスクが増える今回の手段を取る必要はありません。

今回の変更はサービス提供者、サービス利用者ともに必要がないものです。

10	<p>ストアに公開するにあたっては厳重な審査が行われる。</p> <p>これにより高い安全性が保証されるのであって、それを開放するのは断固許されない。</p> <p>国がそれを働きかけることに失望する。</p> <p>ストア公開は全くもって不要。</p>
11	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ない</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
12	<p>サイドローディングは不要。セキュリティが第一。</p>
13	<p>Apple における AppStore は、自社で端末から一貫して製造しエコシステムを構築しているものの中の一つである。</p>

	<p>また、Apple のセキュリティを支える根幹はストアに出す前の審査である。</p> <p>そこで事前におかしなアプリを弾くことによって支えられていると考えられる。</p> <p>そのため、既存ユーザに対してはサイドローディングの解放はセキュリティの低下を招くものでありそれによる犯罪被害の拡大が懸念される。</p> <p>その場合には、解放を法律で決めた行政機関が被害への責任を取るというのであれば問題は無いと考えるがそういった議論は見当たらない。</p> <p>また、以前は脱獄と呼ばれる手法によってサイドローディングや AppStore 以外のアプリストアを利用する事が出来たが収益が上手く回せずに終了した。</p> <p>そういった点から考えて Apple のエコシステムにおけるサイドローディングは望まれていないのではないと考える。</p> <p>OS のみ提供しストアを独占するのであれば開放すべきと考えるが、一貫しているため不要と考える。</p> <p>サイドローディングしたいのであれば Android 端末を選択すればよく端末から全てを一貫してエコシステムとして提供する Apple に求めるのは間違っていると考える。</p> <p>アプリ内の外部決済手段の解放については議論の余地があると考えますがサイドローディングについては不要である。</p>
14	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android</p>

	<p>との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
15	<p>私はアプリ開発者として iOS のストア環境は現状で極めて反競争的であると考えている。</p> <p>Apple App Store は手数料・年会費ともに極めて高価でアプリ開発者の利益が不当に棄損されている。</p> <p>Google Play や Microsoft Store の場合は初回登録のみ数千円程度必要な一方、iOS 向けアプリを作成する場合は年間登録料 99 ドルという、特にオープンソース開発者・個人開発者には極めて大きな負担が求められる。</p> <p>現在マルチプラットフォーム向け開発がスマートフォンでは一般的になっている。</p> <p>Flutter ・ .NET Maui ・ Xamarin などが主だがそれに限らない。</p> <p>そうした場合、開発者は iOS ・ Xcode ・ App Store、その他 Apple が開発した資源から何ら利益を受けていないにも関わらずユーザーからの寄付収入を奪われることになる。</p> <p>仮に iOS が存在しなかった場合、ほぼ全てのユーザーが Android などを利用するわけで、アプリ開発者としては負担は減るだけで何らデメリットが存在しない。</p> <p>にもかかわらず Apple が App Store に対して過大な負担を要求するのは反競争的であり不正な行為である。</p> <p>また Apple 社のサードパーティーストア禁止によるセキュリティ確保という主張は実際に</p>

	<p>は根拠がない。</p> <p>一般にソースコードを持たない静的解析で脆弱性診断はもちろん、悪意のあるソフトウェアの除外は困難とされている。</p> <p>ユーザーの保護は適切な権限管理・サンドボックス化・ファイヤーウォール・エンドポイントセキュリティその他の手段を用いるべきものであり、ストアや審査で実施可能なセキュリティ確保は既知の不正なライブラリを使用したアプリの除外など最低限な内容に限られる。</p> <p>また Android におけるサードパーティーストアである F-Droid はサービス開始以来一切マルウェアや不正な情報流出を行うアプリを公開したことがないことが知られており、App Store を遥かに超えるセキュリティを維持していることが知られている。</p> <p>これも Android がサードパーティーストアを許容していなければ実現できなかつたろう。</p> <p>他に iOS では過去に非公開 API を使用したアプリもストアの審査では除外できなかったことは良く知られている。</p> <p>実際の Apple の審査は自社開発のアプリに競合する他社アプリを排除するなど反競争的な行為が散見され、審査結果の理由も十分に開示されない。</p> <p>目的は決してユーザーの利益ではなく自社の利益を最大化することが第一であると考えべきだ。</p> <p>以上の理由から iOS へのサードパーティーストア解放義務付けは必要であると考える。</p> <p>私は「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」における Apple/iOS/iPhone/iPad に関する部分を強く支持する。</p>
16	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ありません。</p>

	<p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての特徴であり、自由度の高い Android と差別化され健全な状態です。情報弱者は iPhone/iPad を使うことで安心して現在のスマホ社会に存在出来ています。</p> <p>むしろサードパーティ製のアプリストアを許可することにより、セキュリティ低下を招き、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことが懸念され、全ての iOS ユーザーに多大な不利益をもたらすものと考えられます。</p> <p>デジタル庁はまともに機能しているのでしょうか？</p> <p>機能していれば、こんな事は考えられないはずです。</p>
17	<p>セキュリティ： Apple がアプリストアを独占することで、Apple はアプリの承認プロセスを通じて、ユーザーに提供されるアプリのセキュリティを確保できます。アプリは厳密なレビュープロセスを経てから公開され、これによりマルウェアや危険なアプリがユーザーに届くのを防いでいます。</p> <p>品質管理： Apple は自社のストアで販売されるアプリの品質を維持するためのガイドラインを設けています。これにより、ユーザーは一貫した品質とユーザーエクスペリエンスを期待できます。</p> <p>統一したユーザー体験： 一つのアプリストアを通じてアプリを提供することで、ユーザーは様々なアプリを簡単に見つけることができ、購入やダウンロードのプロセスも統一されます。</p>

	<p>プライバシーの保護: Apple は自社のアプリストアを通じて、ユーザーのプライバシーを保護するポリシーを強制することができます。これにより、ユーザーは自分のデータが適切に扱われることを確信できます。</p> <p>開発者サポート: Apple のアプリストアは、開発者がアプリを市場に出す際の一貫したフレームワークを提供します。これにより、開発者は製品のマーケティング、販売、顧客サポートに集中することができます。</p>
18	<p>政府による他社ストアからのアプリ提供を Apple に強要する法案には反対します。</p> <p>この法案はこれまで Apple が時間と費用をかけて構築したセキュリティに配慮したストア審査システムを考慮しておらず、他社ストアからのアプリ提供によって詐欺アプリやマルウェアなどのセキュリティ上のリスクが発生する可能性が高くなると考えます。プライバシーやセキュリティの確保に尽力している企業の取組を軽視しており、この法案によって安全保障上の損失が発生する可能性のある非常に危険な法律です。</p>
19	<p>iOS のアプリストア代替の義務化は不要である。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ堅固化のための仕組みであり、現時点でよく機能している。</p> <p>ユーザ・開発者のいずれも iOS/Android を選択可能なので市場は健全であり、ユーザの不利益はない。それ以上にこれを止めさせることによるセキュリティ低下が引き起こす情報格差拡大・個人情報漏洩・詐欺などのリスク増大懸念の方が大きい。</p>

	<p>ネット技術に優れているとはお世辞にも言えない日本の役人が考えた仕組みよりも、実績十分なシリコンバレーテック企業の方が信頼度が高いのは当然である。</p> <p>時代はもう令和である。昭和時代の役人無謬主義からいい加減脱却していただきたい。</p>
20	<p>ユーザーです。現状で何も困っていません。</p> <p>Androidでなく iPhone をつかっていますが、それは安全がある程度保証されているからでもあります。</p> <p>安全が担保されなくなるリスクがあることを法で強制することには反対いたします。</p>
21	<p>反対です。</p> <p>現在の iPhone は Apple Store という人の目があってこそそのクオリティとセキュリティを担保しています。</p> <p>そこに誰もが簡単にアプリをインストール出来てしまう機構を政府が主導するのは間違っており、この事はセキュリティの観点から見ても絶対にしてはいけない行為です。</p> <p>日本は iPhone 使用率が他国から見ても高く、セキュアな環境が整っています。</p> <p>もしこの様なことをやりたいのであれば、他人の手綱を握るのではなく国産のスマートフォンを開発し全世界で販売するのが筋ではないでしょうか？</p>
22	<p>Apple の努力によって精密に設計された技術的特徴を良く理解せず奪おうとするのは断じて反対である。</p>

	<p>セキュリティに関して最高レベルのものをユーザーに担保している現在の状況を安易に破壊することは防ぐべきである</p> <p>現状高機能なアプリはモバイルだけでなく Web でも利用可能になっており、実際に EC サイトや ChatGPT など決済を必要とする良質なコンテンツにアクセスする場合はユーザーに担保されている。</p> <p>アプリストアの選択は消費者にあり、現在の状況が不満なのであればより良いプラットフォームを新しく開発すれば良い。消費者や企業にメリットがあると判断されれば選択されるはずである。</p> <p>不断の努力によって構築されたエコシステムを破壊し、ユーザーの不利益となる状態に改悪することは行政の仕事ではない。</p>
23	<p>こんな法案を通したら Apple は日本から撤退する可能性もあるのではないだろうか。</p>
24	<p>現状で Apple の AppStore から排除されているアプリ開発者は何か問題があるケースが多いと思うのですが、そういった開発者のアプリが集まる外部ストアって価値あるんですか？「ぬすっと市」みたいな状況になるのではないですか？その上そのぬすっと市の審査を Apple に押し付けるのは筋が違うのではないですか？</p> <p>Apple が日本市場から iPhone を引き上げるようなことにならなければ良いのですが。</p>
25	<p>iOS の AppStore 代替義務化は不要である意見する。</p>

	<p>現状、AppStoreのセキュリティが脆弱であるとする論拠はなく、AndroidのGoogle Playと比較してクラッキングやフィッシングアプリが横行している報告もない。</p> <p>競争がなく安全性の担保ができないと判断したユーザはiOSを搭載した製品を使用しないという選択肢があり、開発側もiOSへの提供をするかしないかは自由意思で決めることができる。</p> <p>このような状況でユーザが一方的に不利益を強要されているとする事実はなく、政府が一企業の方針を一方的且つ不可逆的に規制することこそが自由競争を阻害していることにほかならない。</p> <p>また、セキュリティの観点から見れば、信頼を担保する裏付けのないアプリ市場が介入する可能性を拡大することで、情報を精査できないユーザが不用意にスパイウェアやマルウェアをインストールしてしまうことを助長するものであり、個人情報漏洩、詐欺被害の拡大をもたらす以外の何ものでもない。</p>
26	<p>iOSのアプリストアの開放は必要ないと意見する。</p> <p>iOS/iPadOSにおいてAppleが提供するApp Storeからのみアプリケーションをインストール可能とする現在の仕組みは、iPhone/iPadのセキュリティ重視としての技術的特徴であり、ユーザが安心してスマートフォンを利用するのに利するものであると考えます。</p> <p>ユーザ・開発者はiOS/Androidの選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。むしろ、サイドローディングにより、健全でないストアの出現や情報弱者が誤った情報によりマルウェア等が潜んだアプリを意図せず入れてしまうリスクなどスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増し、結果としてユーザーが不利益を被るリスクはより大きいと考える。</p>

iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと主張します。

iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、その Apple の技術力があって個人情報のセキュリティやアプリの信用性が保たれています。

その安全性を政府が壊すことに加担するというのは理解に苦しみます。

アメリカの会社のシステムに日本政府が口を出すと言うのはどういう状況なのでしょう
か。

そんなにもアプリに関して意見があるのであれば、日本独自のサービスを政府主導の元に
作っていただきたいです。

Apple の iOS アプリのセキュリティは強固にできています。

それは Apple という会社が一社で担っているからできることです。

またアプリを申請するにあたってはアプリ一つひとつに証明書というシステムを紐付ける
ことで安全性がより強固になっているのです。

それを破壊するようなことになれば国民の安全や個人情報が他国や悪意ある者に利用され
ることにつながります。

その状況になった場合に国・政府としてどのような対策をとるのか具体的な説明を示して
いただきたいです。

日本の情報化社会が崩壊した時、その原因を作ったのはあなた方政治家の責任です。

その責任をとることができるのですか、マイナンバーカードの比ではないほどの被害が日
本中に広がるのが安易に予想できます。

	<p>よく考えて再考してください。</p>
28	<p>iPhone/iPad のアプリストアの代替の義務化は不要と意見する。</p> <p>日本人が多く使っている iPhone/iPad のアプリストアを、Apple が一元的に管理することでセキュリティが担保でき、ユーザが専門的な知識を有さない状態で健全に運用できている。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全である。</p> <p>むしろ解放することで「安全なスマートフォン」を選べなくなるため不利益を被ることになると考えられる。</p>
29	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと考えます</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置であると考えています</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>

	<p>国としては、ストアやアプリ内での課金方式の多様化を推進すれば十分に健全化は進むものと考えられます。市場の公正を振りかざしただけの利用者のリスクや安全性を鑑みない一方的な措置には反対します。</p>
30	<p>プラットフォーム事業者に対するサイドローディングの強制をしないでください。</p> <p>アプリ開発として10年近くこの業務に従事しています。</p> <p>その経験から、プラットフォーム事業者が徴収している手数料は妥当な範囲であると考えます。</p> <p>アプリ提供者の目線として、個人も法人も問わず、誰でも世界中に向けてアプリを公開できるプラットフォームは稀有なものです。</p> <p>アプリ利用者の目線として、スマートフォンがこれほどまでに広く普及した現在において、老若男女とわず誰でも安心して利用できるアプリストアもまた重要な存在です。</p> <p>両者に対してこの利を提供すること、およびそのためにセキュリティ等の問題がないことを担保する働きをすること、加えてそれらの土台となるOSやSDK等を提供すること…など、プラットフォーム事業者が果たしている役割は枚挙に暇がありません。</p> <p>これらのことを鑑みて、プラットフォーム事業者が手数料を徴収していることは果たしている役割に対して妥当なものです。</p> <p>自由な競争を阻害しているとの指摘もありますが、完璧ではないにせよ、十分に自由競争が行われ、提供されるアプリの新陳代謝も起きており、受容可能な健全さと考えます。</p>

	<p>加えて、現在議論されている手段であるサイドローディングの強制について、仮に上記の言説(手数料は妥当、競争環境としても健全な範囲)を翻したとしても、有効な対策でないと考えます。</p> <p>問題としては2点あります。</p> <p>問題の1点目は利用者にとってはデメリットが勝る点です。</p> <p>サイドローディングによってセキュリティ等の脆弱性を抱えるアプリや悪意あるアプリが容易にインストールされるようになり、利用者にとっては個人情報漏洩等のリスクがいたずらに増加することに繋がります。</p> <p>問題の2点目は競争を促す見込みが低く、社会の生産性を下げる要因となる点です。</p> <p>現在サイドローディングが可能なAndroidのプラットフォームにあっても、その利用率は低いと考えます。理由としては、過去4社でアプリ開発に携わりましたが、その中で公式以外のアプリストアにアプリを公開したことは、私自身の経験としてないことが挙げられます。また、利用者としても、私が知る範囲で、AndroidユーザーでGooglePlay以外を利用しているとの話は寡聞にして知りません。</p> <p>以上から、サイドローディングを強制したとしても、それはほとんど利用されることなく、企図していた結果を得ることも叶わず、法整備に携わる人、制度運用に携わる人、アプリ開発者、等々の人々に不要な労を強いるのみの結果になると考えます。</p> <p>それはすなわち、日本の生産性を部分的とはいえ下げることにつながるものであり、避けるべき愚行です。</p> <p>以上に述べた理由から、アプリ開発者の1人として、サイドローディングの強制に断固反対します。</p>
31	<p>Androidも存在し、サードパーティ製ストアが必要な場合はAndroidを選択することができ</p>

	<p>る。</p> <p>Apple はセキュリティを重視しており、セキュリティを求めて iPhone を購入するにいたるだけの強みであり、阻害して良いものではない。</p> <p>セキュリティ上のリスクが高く、実際に Andorid ではウイルス等が問題になっている。</p> <p>個人情報の漏洩・情報格差等に繋がる可能性が大きい。</p>
32	<p>私は、iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>今まで、安全にアプリを利用できていました。Android よりもずっと安全に使えており、今まで通り今後も安心安全な iOS アプリストアでいて欲しいです。義務化はしないで下さい。親にも子にも今までと同様安全な iOS のアプリストアを利用して欲しいと思います。</p> <p>OS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。政府には、義務化は必要ないという正しい選択をする必要があります。</p>
33	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p>

	<p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p> <p>中国産アプリを排除できるのであれば、市場拡大も許せるが、</p> <p>そういった処置を国として行えないのであれば、iOS アプリの代替は要らないと思っています。</p>
34	<p>私は iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
35	<p>iOS や Android 等のスマートフォン OS アプリストアのサイドローディングに強く反対します。手数料率が非常に高額であることは問題ですが、特に iOS のアプリストアはセキュリ</p>

	<p>ティの品質担保に大きく貢献しており、知識も適切な経験も無い一般のユーザーが気軽にセキュリティ面で危険性を判断出来ないまま、サイドローディングによって自由にアプリをインストール出来るようにすることは害しかありません。</p> <p>手数料率の上限を設けるなどの方向性での規制を望みます。</p>
36	<p>国民の安全を国が意図的に脅かすのは意味が分からないし理解に苦しむ。</p> <p>もしこれでアップル社が「ユーザーの端末の安全を守れない」と判断して日本市場から撤退した場合、政府はどのように責任を取るつもりなのか？についてしっかりと説明をすべきだ。</p> <p>スマホは既に国民全員にとっての必須なライフラインであり、iPhone は個人情報流出やウイルス、スパイウェアなどから身を守りたい国民にとっての唯一無二の選択肢である。</p> <p>アップル社は現状日本市場を様々なサービス開始において後回しにしており、明らかに優先順位として日本市場は軽視されている。</p> <p>その状況でこのような愚策を行えば、アップル社の日本市場撤退は容易に予測可能であり、その場合国が国民の基本的な人権である経済活動の自由を侵害することとなり、憲法違反であると考えますが、どのように集団訴訟リスクについて考えているのか？</p> <p>経済安保の観点からも、中国やロシアがウイルスやスパイウェア等を悪用して国民のスマホ内の個人情報を狙っている現状において、ウイルス感染リスクを減らす為に iPhone を利用している企業役員等の持つ機密情報が、今回の悪法によって新たに狙われるようになることは確実である為、大きな問題であると考えます。</p> <p>間違いなく将来に深刻かつ回復不可能な禍根を遺す最低最悪の悪法であり、強く反対する。</p>
37	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p>

	<p>Apple が自主的な技術開発などの企業努力を通じて獲得してユーザに提供している製品と市場環境を、うまく儲けているから開放しろというのは虫が良すぎないか。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
38	<p>反対です。</p> <p>サイドロードの利用、AppStore 外からの導入を可能にすることで、セキュリティリスクを高め、昨今増加している詐欺被害、プライバシー侵害被害の増加に繋がると考えます。</p> <p>また、審査プロセス自体があることで安心して使えること、メーカー側がある程度サポートの担保をしてくれていることから、</p> <p>自己責任面の増加に伴うサービス悪化も懸念されます。</p>
39	<p>App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できるようにするのは容認できません。</p> <p>手数料も Apple が行っていること(サーバーの維持, セキュリティ対策, アプリ内容の確認な</p>

	<p>ど)に対して現状低すぎるぐらいです。</p> <p>Apple は機種依存の機能が少なくアプリの審査も厳しいため、スマートフォン(デジタル機器)やセキュリティに明るくない方にも扱いやすく、かつ教えやすいという大きな利点があります。</p> <p>この他社ストア開放はこの利点を潰してしまいます。</p> <p>政府としてスマートフォン(デジタル機器)とマイナンバー利用推奨を進めるにあたっては、行ってはいけないことだと思います。</p>
40	<p>iOS の AppStore に関する意見</p> <p>AppStore は iPhone/iPad の安全性確保に大きく貢献するシステムであり、今後も必要と考えます。</p> <p>ユーザーは iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはありません。</p> <p>セキュリティ低下により個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことによる不利益の方が遥かに大きいです。</p>
41	<p>私は iPhone ユーザーですが、少なくとも iPhone においては、その安全性を低下させる可能性のあるサイド・ローディングを許可することには断固反対します。</p> <p>マイナンバーカードの運用に関しては、他に議論すべき点がまだまだ数多くあると思います。</p>
42	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p>

	<p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ストアの開放を強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることは少ないと考えられる。むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
43	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
44	<p>Apple 他、OS を実装している各社が管理しているストアのレギュレーションに沿ってアプリを提出することで十分な安全性を担保できている現状に対し、この案件は重大なセキュリティ的なリスクを持ち込みうると考えます。</p> <p>また、この案件による恩恵が全く感じられず、何を意図したものなのかを一度考え直し、アプローチとして正しいのかを見直すべきと思います。</p>

45	<p>iPhone 等のアップル製品が用いる App Store は、Apple が厳密な審査を行うことでセキュリティを維持する仕組みとなっている。</p> <p>アプリ製作者からすれば、Android の GooglePlay に比べ手数料を取られ不満だろうが、利用者は価格が高い端末を買うことで高いセキュリティを手に入れている現状がある。</p> <p>これを安易にサイドローディングを許可させることにより、詐欺サイトなどで自由に乗り取りなどが可能となる。</p> <p>これでは、日本におけるシェア率が高い iOS の品位を下げる行為そのものであり、日本国民のほぼ半数をセキュリティの危機に晒す行為それそのものである。</p> <p>また開発的な部分で言えば、正しい手順を踏めばサイドローディング自体は可能であるのだから、わざわざ許可する必要はない。(この手段が安全を確保する仕組みである)</p> <p>EU の USB 規格法案のような、後進国のような品位のない法案は議論すべきではない。</p> <p>よって、iOS サイドローディング可能化の義務付けに反対する。</p>
46	<p>iPhone 用アプリに関して Apple の審査を受けずに配布する手段を合法化する法案を準備していると解釈している。</p> <p>頭がどうかしていると言えない。iPhone 用アプリのセキュリティに関して Apple がどれだけの労力を注ぎ込んできたか、想像すらできないのではないか。</p>

	<p>iPhone 用アプリを Apple の審査を受けずに配布する手段を合法化することには絶対に反対である。賛成する議員名のリストを必ず入手する。</p>
47	<p>国が口だしするべきではないことを行っているため撤回すべきです。</p> <p>ただでさえ、国会議員に限らず国民の IT リテラシーが低く。</p> <p>総じて扱いきれないでいない知識不足含め内包され</p> <p>そうした個人情報流出からサーバ攻撃の踏み台にされることを阻止するために</p> <p>iPhone であれば App Store、Android であれば Google Play が存在し</p> <p>サイドローディングを認めないことにより安全性を確保しています。</p> <p>もし、そこまで踏み込み Apple、Google の信用を潰すことがあれば</p> <p>米国政府は黙っていないと思います。</p> <p>自国の利益を守るためならば、どんなことでも容赦しない国に対し</p> <p>日本国政府はノーを突きつけ戦うことができるのでしょうか。</p> <p>また、安全性を無視し解放した場合、日本国政府が責任をとり賠償まで行い</p> <p>日本国民一人一人にある個体差まで考慮し全て一手に面倒を見られるのであれば</p> <p>安全性まで無視し解放する良いです。</p> <p>なぜ国民不在のまま民主主義に反することを議論するのでしょうか。</p> <p>まずは、勝手に何事も官僚が決めず、天皇陛下のように国民に問いかけ</p>

	<p>そこから発議、議論、結論、取り纏めと公開、その次に可決へと結びつけていく</p> <p>倫理に従い論理過程を踏み理論形成することも出来ていません。</p> <p>また、スマートフォンという盗聴から隠し撮りまで行える国民監視端末を誰しも所有しているため、下手に解放すれば取り返しのつかないマイナンバー制度も崩壊する。</p> <p>ひいては、国会議員のスキャンダルまで全て端末から流出し醜態を晒すことにもなります。</p> <p>もし、折り畳み式携帯電話であれば安全だと思っているでしょうが</p> <p>Androidが使われているため上手く突けば一通り流出させることは出来ます。</p> <p>そこまで考え自分たちに及ぶことまで受け入れられるのであれば</p> <p>そのまま可決し好きにしてください。</p>
48	<p>既にアプリストアが解放されている Android では、ユーザの 97.4% が Google Play からダウンロードしていると「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告(案)」にも記載されています。つまり iPhone の App Store を解放し他所で競争は起こらず、報告書で指摘されているようなメリットなど存在しないのは明白です。</p> <p>逆に、新しい「セキュリティホール」を作るだけで、国民にとっては不利益にしかありません。そもそも、マイナンバーカードの仕組みの組み込みを懇願しているデバイス (iPhone) に対して、セキュリティリスクを作るような政策を出すことが馬鹿げています。</p>

	<p>当方はアプリ開発を業務にしていますが、現状の仕組みにまったく不満はありません。多くの識者が反対する中、国民から不満が出ていない仕組みを政治的に変えようとするのは、特定組織への配慮、癒着以外の何者でもない「悪政」の見本だと思われま</p>
49	<p>本報告書は、アップルストア経由でのアプリ販売は価格競争が起こりづらく、消費者に不利益をもたらすとの意見と見受けられます。しかし、アンドロイド携帯で度々報道されているセキュリティ問題を見たりアンドロイド携帯保持者がセキュリティソフトを毎年購入している現状を見るに、iphone 保持者としては現行のセキュリティ問題対策をアップルストアが当方の代わりに行ってくれているので結果としてセキュリティソフトを入れる必要が無く、長い目で見ると割安になっていると考えております。また、セキュリティ対策に頭を悩ます時間の節約にもなっていると考えます。特に高齢者等ではセキュリティ対策はかなり難しいと親を見ると実感します。ですので、iphone ソフトのアップルストア以外からの購入を推進する本政策に反対します。</p>
50	<p>「2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備」において iPhone (iPad 含む) が App Store 経由以外のアプリのインストールを義務付けることに反対します。</p> <p>本仕組みによって iPhone (iPad) は高い安全性を確保していることは明白であり、サードパーティーにアプリのインストールを開放することは、使用者に重大な危険性を提供することになると考えられます。</p> <p>資料にある消費者アンケート結果で「App Store よりもセキュリティが守られるなら利用したい」とありますが、App Store の高いと思われる手数料からセキュリティ確保のための費用が捻出されていると考えられ、同アンケート結果「App Store よりもアプリの価格が安いなら利用したい」との両立は困難であると考えられます。つまり「App Store よりもアプリの価格が安いなら利用したい」であるならば、セキュリティは App Store より低下は避けられず、消費者を危険にさらすことになると考えられます。</p> <p>今後、日本国がマイナンバーをスマートフォン内に保存し利用することを検討していることを踏まえると、スマートフォンの安全性は何よりも優先されるべきであります。</p>

	<p>経済性、安全性を理由に安全性を損なう政策に反対します。</p>
51	<p>Apple/Google の審査を通さない App Store を利用するユーザから自分の個人情報・全ての SNS のアカウントを除去することを可能とするなら賛成。だが、そんなことはできるはずもないので本質的に反対。30%の手数料でどれだけのセキュリティ・プライバシー努力をしているかを知るべき。Apple/Google が審査しない国のために危ない穴を塞ぎまくり、日本用の iOS/Android を作り、再びガラパゴスに戻りたいなら、国民にそう説明するべき。ガラケーは何も技術競争力がなかったことを反省するべき。</p>
52	<p>「公正な競争」との名の元にサイドローディングを義務づけることは、セキュリティ上 のリスクおよび最終的なコスト負担をユーザーに強いることになる。Apple の iOS により 囲い込まれた環境をその高いコストを払って選択しているユーザーの選択肢を禁止するこ とは、ユーザーの選択の自由の観点から認められない。</p>
53	<p>内部仕様が詳細に公開されてない iOS において、報告書に示されているような不正なアプ リであるのかを検知するために必要な解析を高度な水準で行えるのは Apple 社のみであ る。</p> <p>最終報告概要では「悪意のあるアプリによる他のアプリやストレージへの攻撃について は、サンドボックスにより防御が一定程度可能」「未知のぜい弱性等を悪用した攻撃は、 アプリストアの審査による事前の対処が困難。事後的に OS のアップデートやアプリストア からの排除により対処」とあるが、Apple 社が脆弱性を把握しているが iOS に対して修正が 配布されていない状況の考慮がなされていない。</p> <p>サンドボックスを迂回するような攻撃に対して iOS に修正が配布されるまではストア側で 対処することなども考えられる。</p>

	<p>攻撃者に対する優位性を保つためにその解析の手法が共有されないことを思えば、仮に他社ストアが公開された場合には Apple 社の水準で保護が行えず、利用者の保護が十分に行われないことが推測される。</p> <p>障害があり視覚的な情報からアプリの不正な挙動を見抜けない方々でも、安全にアプリをインストールして iPhone を使用できていることが、安全・個人情報保護を重視している Apple 社のストア提供に関する方針と無関係では無いと思われる。</p>
54	<p>iPhone のアプリストアを第三者ストアに入れられる様にするのは、iPhone のセキュリティリスクを増やすだけです。ユーザーとしても反対です。</p> <p>Android ではファーウェイのアプリストアにバックドアがある悪意があるアプリなどが見つかっております。</p> <p>iPhone 利用ユーザーは Android に比べ、セキュリティリスクが少ない事も理由で利用します。</p>
55	<p>アプリストア解放に反対します。日本人の半分以上が使っている iPhone のセキュリティが弱くなるのは大問題です。</p> <p>現段階でも充分競争があると思います。そして競争の結果今の大手 2 社になったと思います。昔は Windows フォンや firefox OS がありました。また iPhone の App Store を使いたくないユーザーや開発者は Android の Google Play または Amazon App Store などのサードパーティストアを使えばいいと思います。</p>
56	

	<p>まず、モバイル OS が寡占状態であること自体は、競争の結果であるため問題ないと考え る。過去に、Windows mobile や Tizen、Firefox OS などがあったが撤退した事実があるた めだ。そして、それはそれぞれ売りにしているところが違うからでもある。</p> <p>Apple 社は外部ストアが使えない他にもセキュリティ対策を重視している。Google 社は自 由度を重視している。これによってそれぞれの特徴を活かした競争ができています。</p> <p>ここで、もし Apple 社製品に外部ストアを義務付けるようなことをしたら、特徴であるセ キュリティの高さが無くなってしまい、より安価な Android 端末と変わらなくなるためそ ちらに流れて競争に不利なようになるのではないかと思います。その上、Android 端末では外部 ストアが利用できる関係上意図しない広告などにより身に覚えのないアプリが追加されて いるなどということが、高齢世代では見られる。これによって情報を抜き取られたり詐欺 にあうこともあるため、Apple 社製品に外部ストアを義務づけることは、現在と比べてセキ ュリティを下げ、個人情報などを抜き取りやすくするようなものではないかと思う。マイ ナンバー機能を搭載するのであれば、これは逆行していることであり、理にかなっていな いことだと思う。</p> <p>手数料が高くとも配信する企業もかなり多く、片方に偏っている訳でもないため競争に関 しても問題なく正当に行われていると考える。それに余程の大企業では無い限り手数料も そこまで高くは無い。これらの理由から、Apple 社製品に外部ストアを義務付けるようなこ とは時代に逆行しておりデメリットの方が大きいためしない方がいいのではないかと考え る。</p>
57	<p>モバイルデバイスは個々の個人情報がかたまっているものになっており、メーカーもその点を理 解している。</p> <p>そのため、厳重なアプリ審査を高額な費用を掛けてセキュリティを確保している。</p> <p>セキュリティに頓着のない我が国が、アプリストアの開放を求めるのは一時的な視点だけ しかなく、長期的なメリットは低い。</p> <p>無審査のアプリを利用したい場合には他にもデバイスの選択肢はあるので、メーカーの努 力を無にするようなことを行ってはならないと考えています。</p>

	<p>※他にも手をつける点はいくらでもあるということ。</p>
58	<p>携帯電話というプライバシーが詰まったものに、単純な経済的な競争を推奨すべきではない。</p> <p>必ず悪意あるアプリが大量に出回り、その経済的な損失の方が大きい。</p> <p>最近のマイナンバーに関する不祥事を鑑みても、日本政府よりもアップル社の方がよほど信頼できる。</p> <p>よってアプリ提供の入口を広げることには反対。</p>
59	<p>Apple の App Store を他社（他者）に解放することはユーザー体験を著しく損ねるので、これに強く反対します。</p>
60	<p>長年の iPhone ユーザーであり、同時に Android タブレットも使用しています。</p> <p>その立場からの意見ですが、iOS のアプリストアの代替の義務化は必要はありません。</p> <p>現在、iOS か Android の選択が可能な状況にありますし、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全で、ユーザが不利益を被ることはありません。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone や iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴ですし、そこに信頼をおいて使用しています。これは Android との差別化として健全な処置であると考えております。現に私は使用目的に合わせて使い分けております。</p>

	<p>むしろ、iPhone や iPad セキュリティ低下によりスマートフォンを安心して使えなくなり、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことのほうが心配ではないでしょうか。せつかくの信頼をわざわざ損なうような措置には反対いたします。</p>
61	<p>自分に直接関連する iPhone について意見を述べさせていただくと、Apple が提供するアプリストア以外は必要ありません。サードパーティが運営する第二、第三のアプリストアはセキュリティホールにしかならないと考えます。たとえ日本政府の運営するアプリストアがあったとしても利用しないでしょう。</p>
62	<p>私は初期から iPhone を利用す一般ユーザーですが、今回の法案については全否定致しません。</p> <p>iPhone が国内でシェアが高い理由はいくつかありますが、APP STORE で審査された安全なアプリしか販売されていないという事はとても重要な要素です。</p> <p>万が一怪しいアプリがあっても、すぐにメーカーが対処してくれるからこそ安心して子供たちに使わせる事も出来るのです。我々は安心して使える携帯電話を求めています。</p> <p>15%もしくは30%の手数料は我々一般人は保険料として決して高くないと考えておりますし、万が一にもAPPLEが国内から撤退などしたら、それこそ国益を損ねます。</p> <p>逆にマイナンバーカードの機能を搭載するアプリ製作ををAPPLEに依頼（すでに交渉中？）し、その運用を任せることでAPPSTOREの手数料の値下げ交渉の手札として活用するなどすべきと思います。</p>

	トータルで国益になる様、正しい判断をお願い致します。
63	<p>他社製アプリストアについてですが、旧来から皆が寄せている iPhone へのセキュリティに対する信頼を大きく損なう可能性のある問題で、近年進めているマイナンバー情報のスマホ管理可能化への大きな障害ともなりうると考えています。</p> <p>一大事が起こってからでは遅い、大問題になりかねないものです。</p> <p>またこういった使用者の個人情報に問題が起こりかねない状態になれば、より使用者と密接なスマホ機能について Apple 社から制限、未実装等の弊害が起こりかねないとも考えます。</p> <p>一度立ち止まって、さらなるヒアリングや他部門との協力で慎重に動いていただくのを望みます。</p>
64	<p>「iPhone で App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できる」法案策定が進行しているようですが、これには反対です。</p> <p>理由は、</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. アップルによる厳密な検証(危険性、脆弱性、不安定性)を行って、検証済アプリのみ App Store で流通させるという方法を崩壊させれば、iPhone の安全性を大きく損なうことになる。 2. アンドロイドでは、すでに多くの有害プログラム(成人向け、ウィルス混入)が出回っており、グーグルクローム(なんとアンドロイドの開発元)などの、有害排除アプリが必要となっている。 3. App Store の手数料が高額であることを理由とするなら、課金システムのみ開放する方法もある。 4. App Store の厳密な検証が通過できないようなソフトウェア開発者は、

	<p>iPhone アプリ開発に参入すべきでない。</p> <p>5. 今回の法案には、政治利権の匂いを深く感じる。</p> <p>マイナカードに保険証を結びつけ、半強制取得にするなど、今のデジタル化推進方法は間違っている。</p> <p>結びつけ先を増やすのであれば、最初からデータ取得のプロトコルを決定しておき、接続先のセキュリティー重要度に応じて認証を厳しくするなど、統一した手順を作成しておくべきである。</p> <p>政治家はもっと勉強すべきである。</p> <p>私は、プログラムの専門家ではないが、これくらいの指摘はできます。</p>
65	<p>長らく iPhone を使っているユーザーとして、Apple 社はプライバシーやセキュリティ対策に力を注いできた企業だと思っています。アプリストアによる厳格なしんさがあってこそです。また、アプリストアのエコシステムを崩す必要はなく、PWA 技術でも可能ではないでしょうか？自分はモバイルエコシステムを崩すような法規制には反対です。</p>
66	<p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>

	<p>アプリがAppStoreで管理されていることにより、iOSとの互換性が担保され、iOS側のセキュリティアップデートが促進されている現状がある。(AndroidはOSのアップデートがほとんど行われていないように見え、別途セキュリティ対策を行うのが必須である状況)</p> <p>政府がこの報告によりiOSを政府や公共団体発行のアプリ(例えば「接種証明書」)開発対象から外すようなことがないよう、切に願う。</p>
67	<p>「モバイル・エコシステムにおける各レイヤー(やその周辺領域)において、多様な主体によるイノベーションと消費者の選択の機会が確保されること。」</p> <p>熟成した市場であれば、また消費者が選択するだけの知識がある分野であれば有効。</p> <p>残念ながら今のモバイルシステム市場では消費者が与えられた選択肢からあれこれ選べるだけの知識を持った人は非常に少ない。</p> <p>結果、セキュリティ的に問題のあるアプリのインストール、個人情報の流出などに繋がる可能性が高い。</p> <p>現時点でのAppStoreを含めたモバイルエコシステムの利点を今一度見て頂きたい。</p> <p>どう考えても中国の市場に日本人の個人情報を売ってるようにしか思えない。</p> <p>「この際、セキュリティ、プライバシーの確保が図られること。」</p> <p>これまで日本政府は様々な情報ツール、システムでセキュリティ面を疎かにし、プライバシーを守れないようなサービスを提供してきた。</p>

	<p>この抽象的な表現では信頼が難しい。</p> <p>今の時代、セキュリティ・プライバシーへの配慮は当たり前だが、実際、これにガチガチに対応した AppStore のようなサービス、モバイル・エコシステムの隠れイヤーに対応したサービス・システムを提供するには技術力もちろんだが資金力が必要になる。</p> <p>そうすると日本ではなく中国に対する市場開放にならないのか？</p> <p>どう考えても中国の市場に日本人の個人情報売ってるようにしか思えない。</p> <p>これ、下手に法案通してしまうと、中国同様、世界の IT 市場から閉め出されることになりかねない。そこをいちばん懸念している。</p>
68	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと考えます。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
69	

	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
70	<p>Apple の iPhone において、App Store における審査が、マルウェア等の危険から守ってくれている事は明白である。これを自由に他のアプリストアからのアプリもダウンロード出来るようにしてほしいと言う要望は、マルウェアを自由に流通させて良いと言う要望と同義である。現在、iPhone を好んで使用しているが、全くそのような事は望んでおらず、現在のままの安全な iPhone として使えるように要望したい。</p> <p>また、このような法律が通ってしまった場合、アップルが提供する VoiceOver などの視聴覚、障害のある方への機能を日本では制限される可能性が高いと聞いている。視聴覚障害がある方への対応としても最悪の方策になるのではないか。</p> <p>アンドロイドのアプリは iPhone のアプリの 15 倍から 45 倍ほどマルウェア等の危険性が高いそうである。わざわざセキュリティー上問題のない iPhone をそこまで危険な状態にしてしまうことに本当に意味があるのだろうか。マイナンバーカード等も扱う端末が、そのように政府によって危険な端末にさせられてしまうことに非常に違和感を覚える。この法案は廃案した方が良い。</p>

■一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、当該アプリストアを利用するデベロッパに対し、自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止する

■一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを

義務付ける

上記 2 点について、目指しているものとして掲げられている

「モバイル・エコシステムについて、セキュリティやプライバシーを確保しつつ、公平・公正な競争環境を実現することにより、多様な主体による

イノベーションが活性化し、様々なサービスが生み出されること、ユーザーがそれによって生まれる多様なサービスを選択でき、その恩恵を受

けることを目指す」

の「セキュリティやプライバシーを確保しつつ」が損なわれていると判断します。

iPhone の購入者、利用者は、他のスマートフォンとの購入選択を迫られた際、安全性（セキュリティ性の高さ、プライバシー保護性能）の観点から iPhone を選択しています。理由としては、iPhone の OS である iOS は、Apple が提供する AppStore からのみアプリの提供を受けますが、この AppStore は Apple がアプリのソースコードまで目視で精査を行い、潜在的なセキュリティホール、不具合、セキュリティ上の危険性が無いかを確認し、問題無ければアプリを AppStore に公開する…という方法を取っているためです。

	<p>そのため、iPhone ではセキュリティ上の大きな問題は起こっておらず、また iPhone はその他 Android 系スマートフォンとは違い、セキュリティソフトも不要なほどセキュリティの高さを誇っています。</p> <p>ここに、アプリ代替流通経路を用意してしまうと、厳正な審査でセキュリティを確保されたアプリ以外の不正なアプリが iPhone に流入し、セキュリティが脅かされます。</p> <p>これは、「セキュリティやプライバシーを確保し」に反する行為です。</p> <p>また、「自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止する」に関しても、他の決済・課金システムを利用したことによりセキュリティが犯され、また返金などの行為も決済システム毎に発生するため煩雑さを極め、よりユーザーを混乱させることとなります。</p> <p>Apple のデベロッパーに対する手数料の多さは確かにありますが、それらは全て上記のセキュリティを担保しているからこそその料金です。</p> <p>デベロッパーは、多くの手数料を取られるが、セキュリティが担保されている AppStore にアプリを掲載してもらうブランド力にお金を払っているのです。</p> <p>アプリ代替流通経路の義務付けや、自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止は上記を覆す法令であり、看過できるものではありません。</p>
72	<p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティー重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザー・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全な状態であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティー低下によりいわゆる情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸</p>

	<p>念する。</p> <p>よってこの案は棄却されるべきである。</p>
73	<p>子供にとっては ipad は必需品で、App store による審査により有害性のあるアプリから保護されている環境であるから子供に安心して渡すことができている。</p> <p>脆弱性の高いアプリの侵入経路を開くことはこの安心が損なわれることが意味される。強く反対する。</p>
74	<p>この方向性には大反対である。</p> <p>国民のデジタル化された財産を守ることを最優先にしなければならない。</p> <p>競争環境の確保のためにセキュリティーやプライバシーを阻害してはならない。</p> <p>iPhone が日本人に好まれている最大の理由はセキュリティーやプライバシーに対する信頼である。</p> <p>競争による価格低下を望むユーザーは android を選ばばいい。</p> <p>コストが高くても信頼できるものを望むユーザーは、その機種を買えばいい。</p> <p>そこまで政府が口出ししてはならない。</p> <p>もう一度言うが、iphone のセキュリティーが低下する抜け道を作るように強制してはならない。</p>
75	<p>iOS は安全性が高いです。</p>

	<p>その無菌室をわざわざ壊すようなバカなことはしないでください。</p> <p>消費者の意見を聞かずに、政府が馬鹿なことをやるのはやめてください。</p> <p>政府は無能なんだから何もするな。</p> <p>もっと IT について熟知してる人間がやれ。</p>
76	<ul style="list-style-type: none"> ・ Apple に対して iPhone 等のアプリストアの開放を義務付けることに反対する <p>以下理由</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 現在、審査が厳格な App Store にアプリのダウンロード元を限定することによって、セキュリティを担保し得ており、これを解放することはセキュリティ上の危険性が大きいこと ・ ストアを解放している Android においては、GooglePlay 以外からのアプリダウンロードの割合は低く、iPhone に対して同様の施策を講じても、経済的な効果が小さいと予想されること ・ Apple によって、アプリストアを解放している地域へはセキュリティ上の懸念から端末の機能制限が行われる可能性があり、利用者の利便性を損なう可能性があること ・ 以上を踏まえ、経済的なメリットは小さく、対してセキュリティ上等のデメリットは大きく、国民に利するとは考えにくい
77	<p>何ら不便もなく、価格面、セキュリティ面でも、メーカーが提供するストアゆえの安心感とメリットを享受できている。</p>

	<p>他の選択肢についての安全性は誰が担保するのか？</p> <p>メーカーに担保させると言うのなら、それは新たなコスト増に繋がり、</p> <p>利用者のデメリットにしかない。</p> <p>また、詐欺事業やセキュリティ対策が甘いプラットフォームによって、利用者や社会全体の安全性が失われる。</p> <p>水を濁らせるようなことをするな。</p> <p>そんなことも分からないのか。</p>
78	<p>iPhone に AppleStore 以外のストアは不要です。</p> <p>Android では、当初審査がゆるく好き勝手にアプリを公開することができ、不出来なものや怪しいものが多々ありました。時間が経過するに従って、Android でも一定の審査が行われるようになった経緯があります。</p> <p>このようにより厳しくなっています。</p> <p>一方、iPhone は当初から審査が行われています。これを審査無しの状態にするのは時代に逆行しています。</p> <p>iPhone に他のストア経由でアプリをインストールできるとなると、これまで Apple の審査を通った一定以上の品質をもったアプリであるという保証がなくなります。</p>

	<p>「他のストア経由でインストールしなければよいではないか？」</p> <p>という意見もあるかもしれません。しかし、これを防ぐことは難しいです。</p> <p>詐欺師たちはこちらの考えつかないような手段で偽ストア経由で不正アプリをインストールさせようとしてきます。フィッシング詐欺などに引っかかる人がいる以上は、国民にとってインストールを完全に防ぐ事は不可能です。</p> <p>不可能ということは一定数以上の人が、騙されてアプリを入れてしまう可能性があります。その結果、個人情報漏れて新たな被害が発生します。</p> <p>安心して使える環境を壊してまで、このような無駄な政策を実行する意味がありません。</p> <p>iPhone には他ストアは全く不要です。</p>
79	<p>「Apple がコストをかけて運用しているプラットフォーム上でビジネスをするにもかかわらず、Apple にお金を払わない」ことを可能にするよう義務化するのであれば、「日本政府がコストをかけて運用している日本国でビジネスをするにもかかわらず、日本政府に税金を払わない」ことも許可してください。</p>
80	

	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は避けるべきです。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティを高める上で非常に重要な要素です。</p> <p>アプリストアの開放は、デジタル教育が遅れている我が国において、国民の情報リテラシーを高める前に行う施策としては非常に危険なものであると言わざるを得ず、デメリットがメリットを大幅に超えているものであります。</p> <p>現状は例えるならば、Nintendo Switch のゲームが他のストアからインストールできないものと同様のもので、競争上においても全く問題がないものと考えられます。</p> <p>安全に使用でき、安全であることで広く一般に推奨できるスマートフォンの選択肢を存続させることを強く望みます。</p>
81	<p>apple store 以外のアプリストアからの購入が可能になることはよくないことだと考えます。</p> <p>理由は、</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. インターネットウイルスやセキュリティの知識に疎いユーザが大半を占めており個人の判断力防御力はほぼあてにならない 2. 一番防止すべきは情報漏洩に始まるインターネットを介した犯罪が起きることである 3. インターネットに関する知識に乏しいユーザは、一般使用に関するアプリケーションの利用にとどまり、アップルストアで審査が下りないようなめずらしいアプリケーションの利用ができないことが不利益につながることは考えにくい 4. iphone の中に決済情報や超個人情報などがまとまっていることが多いためセキュリティの

	<p>脆弱性が即大事件に発展する可能性が大きい</p> <p>5. 一部の人からのウイルスの伝播でも多くの人インターネット犯罪の脅威にさらされる</p> <p>ほぼすべての人がスマートフォン、殊に iPhone を選択している現在、公共の福祉と同様のレベルで、競争よりもすべての人の安全を守ることを第一に考えてほしいと思います。</p>
82	<p>iOS に Apple ストア以外のストア導入義務付けはユーザーのセキュリティ保護の観点から全く抜け落ちており消費者に大きなメリットがない。iOS 内での競争は必要なく、端末・プラットフォームとして Google や他メーカーとの競争になればよい話。</p> <p>外部ストアや勝手アプリが使えないことをメリットとして Apple 端末を選択したユーザーの利便性を大きく損なうことになる。</p> <p>セキュリティ審査は Apple が担うなど、App Store からセキュリティ面で劣らない方法をとる必要がある。</p>
83	<p>結論のみを率直に申し上げると、ユーザーとしては決済システムの開放は容認できるが、アプリストアの開放は決して容認できないものである。確かに、開発者の立場では Apple 社や Google 社の高い手数料に不満があるという事例は耳にしている。手数料がなければ、利用者ももっと安くアプリやサービスを利用できるかもしれない。しかしその高い手数料によってアプリの審査が行われ、安全性が担保されたアプリストアを利用できているという、今や当たり前前のメリットを享受しているのもまた事実である。私はスマートフォンや通信業界に少し詳しく、家族や知人の相談を受けることがある。そのときには高齢者を中心としたあまり詳しくない人には、多くの場合で iPhone を勧める。その理由は OS のサポートが長く、安全性が高いためである。実際、iPhone なら安心といったイメージを持っている人がほとんどで、iPhone を勧めた後、利用に関して不満があるという人はいない。しかしアプリストアが複数開放されたとしたら、その安全性は大きく落ちる。App Store に限定されている現在でさえ、通信キャリアのアプリを模倣したアプリの URL をメールで送付</p>

	<p>し、キャリアのアプリに酷似したアイコンのアプリをダウンロード、インストールし、個人情報流出や金銭の被害にあったという事例が存在する。アプリストアを開放したら、犯罪の温床とまではいかなくとも、安全性には大きな疑問が残る。もしアプリストアの開放がきっかけで利用者に被害が及んだとしたら、政府は責任を取れるのか。そんな端末にマイナンバーカードの情報を搭載したいと思うのか。</p> <p>それに新たなアプリストアの審査は誰が行うのか、そのための費用は誰が負担するのが不透明である。審査はApple社やGoogle社が行うのが妥当だが、その費用を負担するのが開発者であれば、それは今までと何ら変わらないとしか思えない。税金で賄われるとしたら、国民は自ら費用を負担してまでアプリストアが開放されることを望んでいるのだろうか。私はまったくもってそうは考えられない。</p> <p>ゆえに、アプリストアの開放はなんのための施策なのかがまったく見えてこない。開発者にとっても、利用者にとっても、Apple社やGoogle社にとってもメリットはなく、むしろデメリットのみが目立っている。結局、政府などが目に見える実績を残したいだけなのではないかと考えてしまう。</p> <p>今一度申し上げるが、アプリストアの開放は決して容認できない。</p>
84	<p>iPhoneのセキュリティーを低下させる他社ストアからのアプリ提供をAppleに強要する法案には反対します。</p>
85	<p>AppleのスマートフォンであるiPhoneにおけるアプリケーションの「サイドローディング」？すなわち、公式のAppStore以外からのソフトウェアのインストール？は、我々ユーザーにとって大きなリスクをはらんでいるという認識を持つことが必要である。AppStoreからのみインストールが許される現行の仕組みは、一見制限的に見えるかもしれないが、その背後にはAppleによる厳格な審査プロセスが存在し、それによりユーザーはマルウェアや詐欺的なアプリケーションから守られてきた。</p> <p>政府がスマートフォンにマイナンバーカードの情報を搭載する要求をすぐに行うのであれ</p>

	<p>ば、まず Android を使用すべきであると強く主張する。サイドローディングを可能にしている Android は新しい機能の導入により適しており、もし提案されたシステムが国民にとって有益であるならば、市場の原理により多くのユーザーが Android を選択するはずである。それが Apple に対する、同様の機能を導入するための真の動機を与えることとなるだろう。</p> <p>しかし、Apple に対しサイドローディングとマイナンバーシステムの導入を強制するという行為は、Apple の信頼性を毀損し、国民の安全を危険にさらす可能性があるかと警戒するべきである。それゆえ、この問題に対しては十分な配慮が必要であると、私は強く主張します。</p>
86	<p>まず結論から申し上げますと今回の他社アプリストアには絶対に反対です。なぜこのように愚かなことばかりするのでしょうか。</p> <p>私は職業がエンジニアです。ユーザーとしてもテクノロジーに関するものを使うものは好きですし開発もしています。Apple の手数料は確かに高いですが今の Android のセキュリティの低さと比べれば Apple がそこにどれだけコストをされてきたのかということは自ずとわかるはずです。また質についても担保されてきました。時にドラスチックな変化もしますが、納得感のあるものが多いです。</p> <p>Apple 同様に持続性がある体制を持ちそして審査をきっちりとする体制を他社がやるわけがありません。またやったとしても Apple ほどの持続性があるわけがありません。例えば日本でしたらおそらくドコモとかサイバーエージェントとかそのあたりが思い浮かぶんですが、もちろん彼らもとても優秀ですがそもそもビジネスモデルが異なるので Apple と同じことはできません。</p> <p>またではアプリの審査を Apple に担わせるというような話も聞きましたがそれこそ本末転</p>

	<p>倒というか絶対に愚かな行為であって、なぜ Apple がそれを受ける必要があるんでしょうか。</p> <p>独占禁止に厳しいアメリカでもアップルのアプリストアについてはそうになっていないわけです。</p> <p>とにかく iOS のアプリのエコシステムにセキュリティ的な穴を開けることになるので絶対に絶対に反対します。</p> <p>愚かなことは絶対にやめてください。</p>
87	<p>App Store の安全性に穴を開ける愚策です。</p> <p>そのままでよいです。</p>
88	<p>競争という観点で是正したいと言う事ばかりに目が行って無いか？</p> <p>近年、ランサムウェアなどに基づく被害がどれだけ深刻になるか（現に今もなりつつある）、あるいはバックドアを仕掛けられて知らないうちに機密情報が某国に筒抜けになってしまうなどの危険性について、どのように考えて居るのだろうか？</p> <p>少なくともサイドローディングは無法地帯であり、第三者機関がチェックすると言うが、</p>

	<p>OSの開発側が参加していないと、チェックはとても困難だろう。</p> <p>安全なサイドローディングなどはありません。絵に描いた餅だ。</p> <p>競争を助長したいのなら、別の手段を考慮してほしい。</p> <p>我々、ユーザー、国民は、『健全な競争』を許す為のサイドローディングなど望んで居ない。その事によるデメリットの方が遥かに大きい。</p> <p>我々国民が被る不利益は計り知れないだろう。</p>
89	<p>iPhoneでのストアはアップル限定とし、セキュリティリスクの高まる他社ストアは開放すべきでないと考えます。</p>
90	<p>AppStoreの重要性と保護の必要性について</p> <p>尊敬する関係者の皆様へ、</p> <p>私はこの機会を利用して、「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に強く反対する意見を述べたいと思います。特に、AppStoreに関連する問題について重要なポイントを挙げたいと思います。</p>

AppStoreは、多くの開発者にとって貴重なビジネスチャンスを提供しています。Appleの審査プロセスにより、ユーザーは安全で高品質なアプリを利用することができます。AppStoreは、不正なアプリや悪意のあるソフトウェアからユーザーを保護するための重要な役割を果たしています。

しかし、「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」が提案するような他社のアプリストアからのアプリのインストールを強制する法律は、本来のユーザー保護の目的から逸脱していると考えます。このような法律の導入は、ユーザーの安全性やプライバシーのリスクを高め、信頼性のあるアプリエコシステムの維持を困難にする可能性があります。

私たちは、アプリ開発者の権利と創造性を尊重しながら、ユーザーを安全に保護する仕組みを維持する必要があります。競争を促進するためには、より包括的な対話や提案の検討が必要です。また、アプリエコシステム全体の健全性とイノベーションを考慮した方策の策定が求められます。

このような理由から、私は「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に基づく法案の審議を止め、より包括的なアプローチを検討するよう強く要望します。アプリ開発者とユーザーの双方の利益を考慮した適切な方策を見出すため、広範な関係者の意見を求めるプロセスを進めていただくことを希望します。

重要な問題について真摯な議論を行い、ユーザーの保護とイノベーションの促進を両立させる解決策を見つけるための取り組みを期待しております。

心より感謝を申し上げます。

91	<p>今回検討されている、他社アプリストアの開放については断固反対します。</p> <p>市場競争の観点から開放を検討すること自体は意味があると思いますが、本件については消費者の利益、長期的な国民生活の安全性についてのセキュリティ観点が欠落しており、実質的な経済的な効果もない無意味な施策になると確信します。</p> <p>国民全体の安全性と、ごく限られた一部事業者の一時的な事業機会を天秤にかけるのは不適切です。</p> <p>撤回することを強く求めます。</p>
92	<p>まず、立場を明確にする。当方は iPhone 向けモバイルアプリ開発に従事する企業の代表を務めている。</p> <p>Apple の App Store に対しての規制は必要ない。</p> <p>1) 独占がいけないというが、ではゲーム機の任天堂の My Nintendo Store、ソニーの PlayStation Store といったアプリストアはどうか？独占ではないか。Apple に対して独占がいけないというのであれば任天堂やソニーも対象にすべきではないのか？そもそも論として、端末のプラットフォームにストアは紐付くのである。これが Apple だけの特徴であれば議論の余地はあるかもしれないが、ゲーム機その他のプラットフォームを俯瞰すれば、これは単なる Apple イジメでしかない。</p> <p>2) 「手数料率の 30%が高すぎる」という議論の前提があるようだが、「2021 年 1 月 1 日以降、小規模事業者は 15%」となっており、当方は小規模事業者故その手数料率で非常に満</p>

	<p>足している。仮に「30%が高すぎる」と申し立てる法人があるならばそれは大規模事業者でなおかつ収益が 100 万米ドル以上であり、当方のような小規模事業者で文句を言う法人は見当たらないはずである。このまま議論を進める前に、国内のアプリ開発業者に広くヒアリングをすべきである。それをせずに当事者抜きで結論を出すことに非常に違和感を感じている。</p> <p>3) どうしてもアプリストアの構造にメスを入れる、というのであれば、アプリの決済方法のみにするべきである。その場合、参入する決済事業者に「安心・安全でかつ多様な決済手段を提供すること」を義務付ければ良い。それが実現すれば「Apple の手数料が高すぎる」と感じる開発企業は他を利用することになるので解決するのではないか。でもアプリの配布元としてのストアは App Store のみに限定すべきである。</p>
93	<p>わたしは現役大学生です。この件に関して、iPhone に App ストア以外からソフトを入れられるようにするサービスができたなら、不審なソフトを入れてしまわないか、または対策としてセキュリティソフトを入れなくてはならないことを心配しています。</p> <p>せっかく Apple が詐欺アプリが入り込まないようにシステムを作ってくれたのに、わざわざ悪意のある人間が入り込む隙を作ることに疑問を感じています。</p> <p>世の中には便利だからスマートフォンを使っているけど、こういった仕組みで自分の手の中の機械が動いているのか理解していない人間がたくさんいます。普段から各種 SNS をやっている、馬鹿な学生を騙そうと知らない人から突然怪しいリンクや不思議なお仕事の内容が送られてくることも日常茶飯事です。リテラシーの低い人が新しい法案に合わせ、しっかりとした自己防衛をできるとは到底考えられません。アプリがなんなのかも、自分の情報がどれくらい端末に入っているのかも、それが抜き取られる可能性があることも理解していない人が沢山いるんです！</p> <p>悪事を働こうとする人は、日々あの手この手で私たちに迫っています。わたしは、App ストアの審査基準と他からはアプリが入れられないシステムを評価して Android でなく iPhone を選び購入しています。</p> <p>それでも iPhone に App 審査が通らないようなアプリを入れたい方は、どうぞ、プラットフォーム</p>

	<p>ホームからご自分の選択を見直してください。</p>
94	<p>アップルの App Store 以外のストアのアプリを iPhone 等で使用できるようにする規制に反対します。</p> <p>アップルの App Store のアプリは、アップルによる厳格な審査により、安全性等が確かめられたものになっています。そのための費用をアプリ代金から一定割合使用することには何の問題もないと思います。</p> <p>もし、アップル以外のストアを使えるようにした場合、十分な審査を受けないものや全く審査を受けない危険なアプリが一般の人の iPhone 等にインストールされ、日本のみ危険な状態になり、それこそ重要な情報が日本から海外に盗み取られることを促進することにつながります。それは日本にとって全くの悪影響です。</p> <p>すぐさまその施策を廃棄してください。</p> <p>もし実施されたなら、海外や国内の犯罪者の餌食となることでしょう。</p> <p>一般の iPhone 等の使用者は、全くそんなことを望んでいませんし、そんなことになることも想像できない人がほとんどです。アップルの App Store か他社の App Store かも気が付かない人がほとんどでしょう。</p> <p>アップルからの課金に文句を言っているのはごく少ないそれも大手のアプリ開発業者でしょう。その手助けをすることが競争を促すことにはなりません。</p>
95	<p>モバイル・エコシステムを取り巻く競争環境に対する、事前規制を含む規制の強化方針に賛成します。</p>

◆ ブラウザ（Web アプリ）の競争環境について

Apple の Safari は機能的に Firefox や Chrome、Edge 等よりも遠く及んでおらず、iOS 等 Apple 管理の環境では他ブラウザにも拡張機能を制限するなど、競争環境が阻害されていると思います。

他方で、Safari 以外のブラウザが搭載する拡張機能に関してはプライバシー侵害等の悪意ある拡張機能を弾くような拡張機能アプリに対する審査体制が求められるべきではありますが、全部一律にシャットアウトする対応は望ましくありません。こういった拡張機能アプリに対する審査基準を設けることで許可できるのかなど前向きに進めるよう明確な基準とともに自社プラットフォーム内の独占的な規制を整備することが求められるべきと考えます。

◆ アプリストア（ネイティブアプリ）の競争環境について

本報告への反対意見の中には、Apple が提供するアプリの審査体制がセキュリティ的に強固な環境を生んでいるのだ、という反対意見がありますが、この意見に疑問があります。

私はマイクロソフトのストアに自作のアプリを提供していますが、マイクロソフトが提供する Windows 上のアプリは現在 AppContainer と呼ばれる機能により、アプリは利用したい OS 機能を事前に宣言し、宣言した API のみを OS 側からアプリに提供する。といった仕組みによってセキュリティを確保しています。

アプリのセキュリティは、アプリの宣言的 API 利用であったり、あるいはインアプリブラウザについてもアクセス可能な URL（ドメイン）を事前に宣言させ、それ以外の URL へのアクセスは出来ないようにするような、ホワイトリスト形式でのアクセス制御を用いることでも達成可能であり、アプリの適切な動作制限とアプリ審査体制との両輪によって初めて十分なセキュリティ環境を生むものと考えます。

	<p>以上</p>
96	<p>普段から IT 機器を嗜む者です。かつてはアプリ開発者でもありました。</p> <p>現状、20 年前の状況とは異なり、あまりに多くの「普通の」人々にもこういった機器は導入されています。20 年前の開発者時代に頑張った成果の一つであろうと考えていますが、これは同時に「中身を知らない人たちが」使う機会が増えるという状況に推移するコトを意味します。</p> <p>かつてはプログラムを自分で書くしか無かった時代であり、そこから見れば大変な進歩であるのは間違いありませんが、同時に作動しているプログラムの是非を自ら確認することが非常に困難になっているとも言えます。実際問題、かつての開発者である自分も他人が書いたコードを解析するのは非常に困難であり、普段使いするモノの全てで行うことは事実上不可能です。</p> <p>こういった背景を知る者として、なんらかの審査機関を経たものだけを実装できるゲートを用意することは、私のような者でさえもありがたいと感じるものであり、ましてや中身のことを全く知らない人たちにとっては最後の砦でもあろうと考えます。</p> <p>ここに変な風穴を開けるコトは、余計な問題を巻き込むだけでなく、この産業全体のレベル低下を簡単に招いてしまうであろうコトは容易に想像できるものですが、こんな簡単なコトが理解できない人たちが政府にいるのだと思うと、我々世代の努力はなんだったのかと立腹せざるをえません。</p>

また、個々に判断して風穴の利用を控えれば済むと思っているのかもしれませんが、こういった機器は今やネットに接続されなければゴミであります。そして、1台でも悪意のあるソフトを搭載されてしまった機器が存在すれば、それはあっという間にネット中を広がっていくのです。まさにウイルスのように。

従って、可能な限りその可能性を減らしていくしかありません。昨今のリアルなウイルス対策でもここ最近は残念な傾向（=5類化等）があります。同様の甘ったれたモノの考え方しかできない人達がこのような残念な方針を立てているのだと推測しますが、あまりに甘えたものの考え方だと言わざるを得ません。

以上

97

ユーザー不在の提言であり、最も大切な安全性を軽んじた内容に同意できない。

アプリ業社による不満が原動力の提言ばかりで、悪質な業者がつけ込む隙を与えている。

これまでの Apple アプストア十五年間の安全性維持の実績を評価せざるを得ない。

対してアンドロイド市場の低品質アプリと詐欺アプリの横行が目にする現状。

本提言は Apple アプストアの安全性を破壊する提言であり、ユーザーにとって改悪。

結論：騒いでるのは技術レベルの低いアプリ業者であり、業者の技術レベルを高めることが先決。Apple アプストアの方針は現状維持で構わない。

政府は Apple に対して交渉すべきはストアのショバ代のみ、成熟しきったモバイル環境

	<p>で、今さら何を偉そうに、技術もないくせに一丁前なことを主張し出したのか、理解できないばかりか失笑ものである。 本案は廃すべきである。</p>
98	<p>サービス開始以来安心安全だった iPhone のアプリ市場に AppStore 以外のストアを許容して、わざわざセキュリティの穴を作る必要は無いと思います。</p> <p>マイナンバー機能を搭載しようとしているなか、なぜセキュリティのレベルが下がる事を進めるのでしょうか。</p> <p>サードパーティーのストアを許容することにより、アップルは日本向けの iOS にセキュリティ上の懸念から何かしら制限を設けるなど確実に不便な方向に動きます。</p> <p>アプリのインストールは AppStore のみで十分です。</p>
99	<p>iphpne を使う身として、こんな暴力的な試行が、行われるのは絶対反対です！</p> <p>まず、日本で iphone 使われてるシェアを失いますし、コンテンツの売り上げも激減します！それで政府はいいのでしょうか？全く理解できません！ iphone は安全に使えるのがポイントなのでは無いのでしょうか？！撤回を進言します！</p>
100	<p>サイドローディングを許可することはデバイスのセキュリティーを著しく下げる危険性があり、今後マイナンバーカードを iPhone に搭載できるようにしていく上で障害になると思</p>

	<p>います。サイドローディングを許可したところで消費者にメリットは皆無で市場競争が起きることはないと思います。セキュリティ、プライバシーに非常にこだわりがある Apple であれば最悪の場合日本での iPhone などのデバイスの販売を行わないと決断する可能性まであり、そうなることで日本の将来的なアプリ開発、先進デバイスに触れる機会が失われ国際競争力まで犠牲にしたいと思います。絶対に国がサイドローディングを強制するようなことはあってはならない。この最終報告には反対します。</p>
101	<p>国がサードパーティによるアプリストアの開放を強制するのであれば、国がその安全性を監督し、保証し、何らかの被害があった場合にはその責任を負うことが求められるかと思います。であればいっそ「公的なアプリストアを設立」してしまう方がすっきりするのではないのでしょうか？そこまで踏み込んで「国が責任を負う」ことを明確に打ち出せば、企業やユーザーに対しての説得力も出てくるかと思います。</p>
102	<p>Apple の製品はクローズドな環境だからこそ、私は高齢の両親に iPhone を使わせています。</p> <p>もしこれがクローズドでなくなったらどうなるのでしょうか。</p> <p>何も考えることなくとも安全な環境が構築されている場所に、わざわざ風穴を開けることのメリットは一体なんなののでしょうか。</p> <p>現に両親が使用している Windows では、本人の自覚なしにソフトが組み込まれ、何度もウイルス騒ぎを起こしています。詐欺被害にあう一歩手前までいったこともあります。</p> <p>それが故に私は両親に iPhone を使わせているのに、政府の方から安心を壊す行動を起こされると、この先何を信用していけばいいのか分かりません。</p> <p>政府の情報に対する安全意識というのは、こんなレベルなのかと疑わざるを得ません。</p> <p>Apple の強固するぐらいの安全意識に政府が余計なことをして、仮に何かしらのトラブルが続出した場合、どのような責任を取っていただけるのでしょうか。</p>

	<p>日本全体の iPhone 使用率を考えれば、メリットよりもデメリットの方が大きくなるのは火を見るよりも明らかだと思うのですが.....。</p> <p>高齢者の安心安全を考えても、App ストア以外のソフトが自由にインストールできるような法律改正は断固反対いたします。</p>
103	<p>アプリケーションのインストールは必ず公式 App store を経由すべきだ。でなければ野良アプリがはびこる余地が生まれる。今後マイナンバー機能をスマホに乗せることを考えても野良アプリ・詐欺アプリ等に情報を窃取されうる状況を生み出すのは得策ではない。</p>
104	<p>Apple の App Store を標的にしているようだが、App Store は健全だ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アプリの登録には Apple の審査があり、悪意のあるアプリが流通しにくい ・アダルトコンテンツを流通させない役割を果たしていること ・アプリ販売用のストア、課金の回収などを考えると、手数料は十分に安い ・アプリが集中しており、怪しいサイトなどからのダウンロードが減る <p>これらのことを考慮せず、App Store の解放を求めると、スマートフォン市場が大きな混乱を起こすことになる。ウィルスの蔓延、個人規模のアプリ販売が難しくなること、アダルトアプリが多数登場し、安全性が失われるなど、数えればキリがない。App Store の健全性を担保することこそが、日本のスマートフォン市場、消費者を守ることに繋がる。安易な</p>

	<p>解放は悪である。</p>
105	<p>大手テック企業による独占状態を問題視していることは理解できます。しかし、いささかやり方が強引であると言わざるを得ません。問題点をいくつか挙げさせていただきます。</p> <p>現在のところ、iPhoneなどのデバイスでアプリケーション（以下、アプリ）を入手するためには、App Storeを使用する必要があります。アプリの開発者も同様に、App Storeに提出する形となります。</p> <p>しかし、App Storeを介した取引には一定の手数料が含まれます。これは見方によっては、Appleによって利用者が不利益を被っているように見えるかもしれません。</p> <p>では、サードパーティのストア（以下、他社ストア）を参入させれば解決でしょうか。確かに、利用者や開発者はストアを選択する自由を得ますし、市場に競争が生まれ、App Storeの手数料なども下がる可能性があります。しかしそれ以上に、利用者が受ける代償が大きいと私は考えています。</p> <p>ところで、iPhoneこそApp Store外のアプリ（以下、野良アプリ）をインストールすることは非常に困難ですが、Androidスマートフォン（以下、Android）では限定的に許可されています。</p> <p>自身で許可することで野良アプリのインストールも可能であるほか、Androidの標準アプリストアであるGoogle Playも、App Storeと比較すると制約が緩いです。これは利用者にしても開発者にしても、ある側面から見れば大きなメリットでしょう。</p>

しかし、自由であるということは、望ましくないアプリケーションが増加する原因にもなります。

事実、Androidにおけるマルウェアは、iPhoneと比較して15倍以上報告されています。これは世界における両者の普及率を考えても、圧倒的に多い数字です。

こういった意見に対して「使わなければいい」といった反論が返ってくることは容易に想像できます。

しかし、ストアが複数存在するならば、必要なアプリが特定のストアにしか存在しない状況も起こり得ます。あるいは、友人から送られたリンクがそうかもしれません。

そのアプリをインストールするためにストアへ移動して、それらしきアプリをインストールしてみると、実は詐欺アプリだった——といったことは、あまりにありふれた話です。

こういったセキュリティ上の問題に関して、報告書では以下のように述べられています。

まず、「他社ストアが最初からインストールされている」と「他社ストアをApp Store経由でインストールする」場合については、ストアの運営会社がしっかりと審査し、どの会社が運営するかをAppleが審査すれば問題ないとしています。実際、理論上は可能だと思いますが、理論通りの結果が出ることのほうが稀な話です。

先ほども述べた通り、iPhone は高度なセキュリティを保ち続けています。Apple にとって、iPhone のセキュリティは非常に重要な課題であると同時に、利用者に対するアピールポイントにもなっています。つまり、App Store におけるセキュリティも、Apple というブランドを守る上で無視できない点であるということです。

もちろん、セキュリティが重要な課題であることは他社も同じです。ストアを運営するならば、悪意あるアプリや不適切なアプリが混入しないよう、細心の注意を払うでしょう。しかし、あくまでもそれは Apple の製品に対するサービスです。

たとえばその会社にとって、Apple と同等のサービスを持つストアの運営が「割に合わない」ものだとしたら、同じ基準は保たれ続けるでしょうか。あるいは、意気込みは立派であっても、そもそも高度な品質を保つ技術がなかったとしたらどうでしょうか。

また、「ストアやアプリを Web サイト等から直接ダウンロードする」は論外です。これは小規模の開発者などが重用する手段であると同時に、多くのマルウェアや詐欺サイトが蔓延る市場です。相当な知識がある人でも、これらを見極めるのは簡単ではありません。大多数の利用者にとって危険な手段です。

仮に他社ストアが参入し、完璧な管理が行われたとしましょう。ここでも問題が発生します。

Apple は真偽はどうあれ、安心・安全を第一に考える企業であると公言しています。実際、セキュリティに対する姿勢やアクセシビリティ機能の充実度などは、他のプラットフォームとの明らかな相違点です。

たとえば、VoiceOver という機能があります。これは画面に映るものを認識して読み上げ

る、主に視覚障がいを持つ方に向けた機能です。しかしこれは、悪用されると個人情報が筒抜けになる危険があります。

ほかにも、個人情報を扱う API や、長年の活動によって得た「iPhone は安全」という信頼にもとづいて開発されている新機能のいくつかは、セキュリティ上の危険と隣り合わせです。

ヨーロッパでは実際に他社ストアの参入を義務付けましたが、これらの問題への具体的な対処法が出ない限り、ヨーロッパでのみ機能を制限する可能性があります。同じ道を辿れば、日本も同じようになるでしょう。

言うまでもなく、これは開発者や利用者にとって大きな痛手です。

そもそもの問題として、この議論は開発者や利用者の考えを汲み取っているのでしょうか。

いまやスマホは生活必需品です。機密情報も個人の秘密も、全てが格納されているといっても過言ではありません。国民の安心・安全を左右する重要な決定が、国やアプリを提供する側の意見だけで進められているとしたら、それは本当に国民のためになるのでしょうか。

セキュリティにしても、たびたびデジタル関連の不祥事を起こす今の政府が主導で、十数年間も同じ環境を保ってきた市場にいきなり参入して、そのような完璧な管理ができるとは到底思えません。

初めから他社ストアを認めさせる前提で話を進めていて、開発者や利用者のことは二次なのでは、などと邪推してしまいます。

政府は iPhone へのマイナンバーカードの導入を検討しているそうですが、それは iPhone が高度なセキュリティとプライバシーを保持していることを認めてのことかと思われるま

	<p>す。その強固なプラットフォームを自分で切り崩してまで参入させたいものというのは、一体どのようなものなのでしょうか。</p> <p>参考:</p> <p>エコシステムに関する報告書 (Apple)</p> <p>https://www.apple.com/privacy/docs/Building_a_Trusted_Ecosystem_for_Millions_of_Apps_A_Threat_Analysis_of_Sideloading.pdf</p> <p>この件について報じた記事 (ITmedia PC USER)</p> <p>https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/2306/23/news077.html</p>
106	<p>https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/2306/23/news077.html?fbclid=IwAR1-BDLUk9joZJwnte5_d4Q2HGpWIXQq84JsviyMYlZNQL5V0V7w8PbJvIY</p> <p>当 URL で林氏が記載している通り、言語道断、意味不明な法案です。</p> <p>到底容認できるものではありません。</p>
107	<p>ぜひ It Media さんのこの記事を読んでください。</p>

	<p>https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/2306/23/news077.html</p> <p>とても大事なことが書かれており、私も全く同意見です。</p> <p>Apple の審査を得ずしたアプリを広く、日本国民が使えるようにすることには大反対です。</p> <p>アプリ開発者側からだけでなく、もっと幅広い層から意見を聞いてください。</p>
108	<p>報告書において、App Store の手数料 30% について言及があるが、現状のセキュリティやプライバシー面でのサポートを提供している観点から、一般的には妥当な数値であると考えられる。このように事業者がすでにこの程度のコストを払って確保しているセキュリティ等の機能を外部事業者が提供するための金銭的な枠組みがどのように実現されるのかが不明であり、規制を行う上では少なくともこの観点からセキュリティを保証できる仕組みを提供する必要がある。また、アプリ代替流通経路の容認による解決の実効性について、セキュリティが守られていなくても使用する 47.6% であり、多数ではない。現状、セキュリティが守られていることを理由に、49.3% のユーザーが利用を希望しており、こちらの方が多数である。この数字踏まえてセキュリティ面を低下させるような方針を示すのは、事業者およびユーザーに対して重大な損害をもたらすことになり、制度を制定する上でこの責任を誰が負うのか明確に示す必要がある。最後に、IT リテラシーが高くない利用者でも安心して使用できるための方針が示されることを希望する。</p>
109	<p># 意見</p> <p>基本的には反対。ただ、現状不備がある点に関して iOS AppStore/ Google Play Store に働きかけることは必要だと考える。</p>

	<p>いちユーザーとして、サードパーティ製のアプリストアや、ブラウザからのアプリのサイドローディングで取得したアプリを使いたいとは思わないし、また、課金したいとも思わない。</p>
110	<p>個人情報の塊である iPhone・iPad に、App Store 以外からアプリを入手できるように強制するなど狂気の沙汰としか思えず、断固反対です。</p> <p>市場の活性化などと宣っていますが、多少なりともセキュリティの心得が有るユーザーなら、どこの馬の骨とも知らない他ストアからアプリをダウンロードするなどあり得ませんし、無頓着なユーザーならウィルスやマルウェア、ランサムウェアなどの餌食に遭い身を滅ぼすことになるでしょう。</p> <p>厳格な審査をしている App Store ですら、そのような不正アプリが度々話題になるほど犯罪者・攻撃者側の手口は巧妙かつ狡猾なのに、審査すら覚束ない他ストアが Apple と同等以上の審査をできるはずがありません。</p> <p>市場競争の名の下に、セキュリティを軽視して国民の個人情報を危険に晒すなど政府の所業とは思えません。</p> <p>市場競争と言うなら、既に Google の Google Play が有り、Apple および App Store が気に入らない開発者・ユーザーはそちらを使えばいいという棲み分けができていますし、それ以外の他社ストアはビジネスとして成り立っておらず、法案に何の意味もありません。</p> <p>昨今世間を騒がせているマイナンバーカードの個人情報漏洩という不祥事が一向に治る気配が無いことを鑑みても、政府がセキュリティリスクや国民の個人情報保護を全く考えていないことは明白であり、そのような政府が推進する法案を誰が認めるのでしょうか？</p> <p>この法案は市場の活性化などではなく、日本国民の多数を占める iPhone・iPad ユーザーをウィルスやマルウェア、ランサムウェアの脅威に晒し、犯罪者や攻撃者を喜ばせるだけの犯罪促進法案です。</p> <p>政府が日本を滅ぼす愚策を取らないことを切に望みます。</p>

111	<p>本案に反対である。</p> <p>「iPhone は安心安全に情報を預けられるデバイス」ならびに「ウィルスやワームアプリに対してセキュリティを保つデバイス」として安心して利用できる土台を根底から破壊する。Apple が独占するために、セキュリティを高くしているでなく、ユーザーのためにセキュリティを保っている点に対して、政府が横槍を入れているのは、理解できない。意見公募要領にも「セキュリティやプライバシーを確保」と明言されているにも関わらず、セキュリティならびにプライバシーを確保できなくなる案となっており、本末転倒である。形だけパブリックコメントを募集して、予定調和で本案件を進めるのであれば、内閣官房デジタル市場競争本部事務局の中に、国民不在の政治的意向、ならびに、一部勢力の意図があると判断せざるを得ない。政府のアプリをインストールする必要があるなら、現状の AppStore のルールの上で配布すればいいだけであり、これが、競争を阻害と本案で言うのであれば、おかしい。</p>
112	<p>「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」を拝読いたしました。</p> <p>現在の iPhone や iPad で実現されているエコシステム (App Store) では、上記の国民全体の利益が目指せないという観点から書かれているが、スマートフォンを利用する国民全体の安全をどう担保するのか？という視点が全て抜けているように感じた。</p> <p>セキュリティについても一定のことが記載されているが、現在の App Store システムでは Apple 社がアプリの安全性を徹底的に審査し App Store で公開されるという手順になっているところ、他社のアプリ配布サイトが参入した場合には、誰がどのようにしてその安全性を確保するのか？また、確保できるのか？という部分が記載されておらず、「安全性を確保しなさい」という言葉だけでは、詐欺師のような悪意を持っている人々からの安全を確保することはできない。</p>

	<p>1つの小さな穴を開けてしまったことで、全てのエコシステムや国民生活に影響を与える事態になるので、App Store 利用者である国民の財産、そして生命をも脅かす事になる。いうまでもないが、このエコシステムを一般に開放して生まれるであろう様々なサービスやユーザの選択の自由を比べると、自ずと「国民の財産、生命を守る」ことの方が大事であると考えているため、私は本報告には絶対に反対する立場です。</p>
113	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
114	<p>安全性の担保を行うのであれば、第三者のストアを許可することは確かに競争性を生み出し、市場の活性化につながると考えますが、今の日本、おいては国際社会の中で、今の Apple が保つ安全性を犯してまで、安全性を担保したストアをだす企業は皆無と考えます。</p> <p>Apple が莫大な資金力をもとに人材を集め、安全性を担保するためにアプリの審査を行なっている現状、これを超えるものはないです。</p> <p>複数のストアが出てきても、安全性の担保された AppStore を使い続ければ良い、という意見もありますが、安全性の高い AppStore とそれに似せた偽 AppStore や安全性を謳ったス</p>

トアの見分けをつけるのは困難です。電話特殊詐欺やフィッシングサイト詐欺などの被害を防げていない、むしろ増加している現況をみるに、これを見分けることのできる一般消費者は少ないと思います。

市場競争の平等性を阻害している要因があるのであれば、個別に Apple へ指摘し、改善を要求すれば良いと考えます。

アプリストアの自由競争を生み出すには、今の Apple と同等、それ以上の安全性を担保できる企業が審査等の安全性のもとに運営されること、その審査が適正に行われていることを監視する行政機関、およびその知見と人材の確保、それによるコスト、これを政府が準備できるかどうかによって実現可能だと考えます。

監視対象は日本国内だけではなく、世界から日本でのストア参入を検討する企業になるかと思えます。

従来のソフトウェアのインストール方法では、さまざまな問題のあるソフトウェアがインターネット上に存在し、リテラシーのない人間がそれらをインストールすることで、インターネット犯罪の片棒を担がされていることに端を発し、安全性を担保できるように審査体制のあるストアがプラットフォームを提供するようになった。これは進歩であり、安全性を無視した競争性だけを求める議論はこの進歩を無駄にします。

先にすでに出回っている不正なストアやアプリの規制の議論から進め、その後に自由競争に関する議論をし、消費者の安心を得てから、産業の発展を阻害する要因の排除に取り組むべきだと考えます。

日本国内では、様々な産業が安全性を国が担保するように法律と重い罰則を定めています。同様にしっかりと罰則、安全基準を定める議論をされることも強く望みます。

115	<p>下記の記事を読み署名します</p> <p>iPhone の安心／安全はもはや国民が自ら意見を述べて守るしかない?? 「モバイル・エコシステムに関する競争評価」の最終報告を受けて</p> <p>https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/2306/23/news077.html</p>
116	<p>iPhone に対するサイドローディング（公式アプリストア以外からのアプリインストール）に対し、反対します</p> <p>セキュリティリスクが増大し、特に情報リテラシーの低いユーザーが、詐欺などの犯罪に巻き込まれる懸念が大きいためです</p> <p>特に海外で運営されるアプリストアや、ウェブサイトからのインストールは危険だけでなく、司法の手も及ばない可能性が高いと感じています</p> <p>セキュリティリスクが増大する一方、一般ユーザーにとってのメリットはないと考えます</p>
117	<p>10年以上 iOS を使っているユーザーです。</p> <p>これまで掲載基準の高い AppStore を使ってきて、その高い安全性から安心して使うことができました。</p>

	<p>Android 端末の悪質なアプリによる情報流出の報道を見る度に、安心して使える AppStore の利用者でよかったと思います。</p> <p>自由な競争云々の前に、AppStore の安全性を信頼して利用しているユーザーのことを無視しないでいただきたい。悪質なアプリが紛れ込むことは必至で、情報漏洩が起きた場合に国は責任を取ってくれるのでしょうか。ユーザーの責任にされるくらいなら、この命令には反対します。</p>
118	<p>AppStore 等のストアサービスを介さずサイドロードできるように強制する案に反対する。</p> <p>第一に企業の端末に関する方針に不当に介入する結果となること。これにより競争性が失われ、資本主義へのダメージとなる。</p> <p>第二に、端末等の安全性を著しく脅かすこと。現に Windows や Android などの自由にインストールが可能な端末ではウイルスなどの安全性が非常に低く、使用者のリテラシーによって対策が行われている。政府がサイドロードを強制することで、インターネットリテラシーによる格差がさらに広がることや、企業による対応が不可能になるなど、あまりにも問題がある。</p> <p>よってこの愚案に反対する。</p>
119	<p>私は「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」について、大変な危惧を抱いております。</p> <p>それは、Apple が 15 年かけて築いてきた利用者のプライバシーの保護や安全性を脅かす結果となるからです。現在、スマートフォンは膨大な個人情報の塊で、しかも政府はさらにマイナンバーカードの機能を持たせようとまでしています。その重要な情報を預けている</p>

	<p>スマートフォンの安全性を毀損するような今回の報告はとても看過できません。悪意のある者は蟻の穴から侵入し、全てを崩していきます。App Storeはその穴を可能な限り防いできましたが、わざわざその穴を大きくしようというのはどういった理屈でしょうか？結果として悪意を持つ人にチャンスを与えることが利用者のためなののでしょうか？</p> <p>また、Appleは他社ストアによるアプリ提供が始まった場合、上記のようなプライバシー侵害の危険が増すため、その国のストアのアプリでは一部の機能を制限することになるとの話も聞きます。このようなことが、果たしてわが国の情報産業の発展につながるのでしょうか？</p> <p>ITリテラシーがさほど高くない人でも安心してスマートフォンを利用できている現在のApp Storeの仕組みを壊すような愚行は避けていただきたく、パブリックコメントを送らせていただきました。</p>
120	<p>ストア決済手数料、決済手段周りについては見直す余地はあると考えています。</p> <p>しかしながら、iOSプラットフォームへのサードパーティーストア開放、およびサイドローディング開放要請はするべきではないと考えます。</p> <p>なぜなら、セキュリティの低下が懸念されるからです。</p> <p>現在、Apple一社が厳重なアプリケーションの審査をしていることにより、iPhoneのセキュリティが築き上げられ、またそのことが評価されてiPhoneが一定のシェアを獲得した背景があります。</p> <p>今回の改正によって、それらの前提条件が覆されてしまい、いちユーザとしても安心できる状況ではなくなってしまいます。</p> <p>現にサードパーティーストア及びサイドローディングが可能なAndroidでは、SMSスパム（顕著なのが不在通知スパム）によって知識のない人々が不正アプリをダウンロードしてしまい、ダウンロードされた不正アプリによってさらにSMSスパムが広がるといった問題</p>

	<p>が起きております。</p> <p>また、サードパーティーストアによって、不正改造を施されたアプリが出回り、ユーザや企業に金銭的被害を及ぼすといったことも考えられます。</p> <p>有名所ですと「YouTube Vanced」などが、事例として挙げられます。</p> <p>このような問題に根本的に対策できる状況を作ってからサイドローディングやサードパーティーストア開放を検討しても良いのではないのでしょうか。</p> <p>一部の企業の目先の利益を追い求めて、ユーザにはあまり利益にならないどころか懸念材料が増える施策は再検討すべきです。</p> <p>どうか再検討よろしく申し上げます。</p>
121	<p>iPhone の良さは堅牢なセキュリティとアプリ審査による、AppStore からのアプリであれば安心・安全できる点が一番だと思います。</p> <p>この点でリテラシーの高くない家族などにも iPhone を推奨していました。</p> <p>アプリストアに審査なしのアプリが入ってくるのであれば、本当に大手の誰もが使っているアプリでないと安心して入れられなくなり、それすらも見た目など模倣されたアプリがでまわるとなんらかの被害にあいかねません。気になるアプリがあっても提供元が知らない会社/個人であればインストールを避けることになり、アプリ市場の縮小/大企業の寡占状態をむしろ助長するかと思います。</p> <p>以上のことから iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見します。</p>

<p>122</p>	<p>全体的に反対します</p> <p>エコシステムの開放が始まった場合健全的に、安全に、安心して使える状況が崩壊していく、劣化していくと考えています。</p> <p>そのエコシステムに参入する業者や団体等の信頼性の担保についてや、提供されるサービスの安全などを評価する必要があると考えます。</p> <p>デジタル分野においては日本は行政や一般企業ふくめてそもそも脆弱な部分があり、この取り組みを進めた場合、国内の悪意ある団体や個人によって善良な市民が被害に合うだけでなく。海外からの悪意ある攻撃を誘発するものであると考えます。</p> <p>いわゆる闇バイトなどの問題や大使館以外の中国行政が関与している公的組織が設置される、外国人による犯罪行為の増加など様々な問題を抱えている今の日本でやるべきではない</p> <p>なによりも、そのシステムを構築した企業にとってのメリットがなく日本からの撤退を招くような取り組みはするべきではない</p>
<p>123</p>	<p>今回の最終報告を読み、apple 社に対する規制（アプリ代替流通経路等の義務付け）を実施することは、スマホ利用・アプリ利用における消費者が享受すべきセキュリティを著しく低下させるものであり、はっきりと反対するものである。</p> <p>アプリ提供のプラットフォームは市場原理に基づいて運用されており、サードローディングの問題も iOS と android ですでに棲み分けができている。今回の規制案は、これを理解して使い分けしているユーザを蔑ろにするものであり、およそ公共の器たる政府が行う施策として相応しいか疑問である。</p>

	<p>そもそも政府のデジタル分野における理解不足・拙速な態度はマイナンバーカードの諸問題を見ても明らかであり、そのような情勢の中で今回の規制を進めることは危険と言わざるを得ない。</p> <p>また特定の企業を狙い撃ちするような規制や、今回の規制が入ることによって利益を得るような特定の事業者を利する施策は、やはり公共の器たる政府のものとしては不適切であると思われる。</p> <p>今回検討された施策は白紙に戻し、現在の市場動向（少なくとも apple の app store の状況）を維持すべきと考える。</p> <p>特定の事業者のロビー活動に屈することなく、真に消費者の安全を考えた合理的な判断が下されることを願うものである。</p>
124	<p>AppStore は独自の審査を待ち、サイバー犯罪が増加する世の中においても、ある程度セキュリティの高いエコシステムを形成してきました。</p> <p>今回の法案はそうした、セキュリティの高いエコシステムを損害させます。</p> <p>プラットフォーマーを打倒するという目的が見据えますが、これだけ人口に膾炙したプラットフォームのセキュリティを下げることは、国民の安全性を毀損する施策になります。</p> <p>今回の法案は廃止し、国民の安全の最優先を強く求めます。</p>
125	<p>開発にも関わるデジタル専門のマーケターです。</p>

	<p>開発側として見た時、日本人の iPhone 利用率は群を抜いており、収益性の面でも無視することができない市場です。またプラットフォームの審査における安全基準の高さもあって、日本でのアプリ開発は iPhone とその他の Android 携帯を並行して、または iPhone 先行で開発することが多いです。</p> <p>言い換えれば iOS 端末をターゲットにする限り、（真っ当な）制作者のアプリはスタートラインで高い安全性を保つことが求められる。このことがアプリ業界全体の安全水準を引き上げていると言っても過言ではありません。</p> <p>個人的にも安全性の高さから Android ではなく iOS を使い、AppStore を選択しています。</p> <p>一消費者として、Apple の審査を通った膨大な量の、多様な開発者によるアプリを使い、何不自由なく利便を享受している今の得難い環境を選択し続ける権利があると思います。</p> <p>粗悪なアプリの流入を許しかねない、消費者の安全を無視する法案を通すことに強く意義を唱えます。</p>
126	<p>「iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ない」と考えています。</p> <p>iOS AppStore は以下の観点で iOS の Android との差別化の手段として有効かつ健全に機能していると考えています。</p> <ul style="list-style-type: none"> * iPhone/iPad のセキュリティを最低限担保している * iPhone/iPad の UX の観点で最低限の基準を担保している

	<p>ユーザーや開発者は iOS/Android を選択することが可能で、iOS/iPad が大半の Android デバイスよりも高価であっても選択しているのは、上記の特徴があるからであり、それは Apple の正当な企業努力です。</p> <p>そして、選択が可能であるため、iOS のアプリストアのサイドローディングがなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられます。</p> <p>セキュリティ / UX の担保によりユーザーはリテラシーの高低に関わらず、一定の体験を得られることが保証されますし、国民はそれを選ぶ権利が与えられるべきだと考えます。</p>
127	<p>iOS の App Store の代替の義務化は不要であると考える。</p> <p>確かに Apple はアプリ内課金に対して 30%の徴収を行なっている。しかし、アプリケーションの安全性の担保を Apple が担っていることを考えると妥当性が存在するだろう。</p> <p>例えばプッシュ通知は Apple が用意している apns を利用しているが、これは以前は apns が存在せずプッシュ通知を自由に送れていたが不適切なプッシュ通知が増えたことによりユーザーを守るために Apple が追加した機能である。</p> <p>もし、App Store の代替ができたところでプッシュ通知の不適切な利用を防ぐことはできない。</p> <p>もし、Apple にその部分の担保を担わせるのはお門違いであり、最悪の場合、日本でプッシ</p>

	<p>通知がりようできなくなるかのうせいもある。</p> <p>以上の理由から今回の App Store 代替の義務化は不要である。</p>
128	<p>App Store 以外の他社ストアを開放するということは、Apple App Store が築いてきたセキュアなスマホ環境を破壊することにほかならない。</p> <p>仮にこの施策を施行するのであれば、他社ストアには Apple 以上のセキュリティチェックの体制を義務付けるべきであり、その品質が Apple を下回った場合に認可取り消しする仕組みを政府が持つべきである。その責任は政府が負うべきである。</p> <p>他社ストアにおいて上記のセキュリティチェックがなされないのであれば、iPhone の App Store を他社に開放すべきではない。</p> <p>「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」は Apple が築き上げた iPhone の高いセキュリティレベルを破壊するものであり、国民を危険に晒すものである。私は明確に反対する。</p>
129	<p>スマートフォンは、そもそもの出自が携帯電話から始まっていることもあり、電話番号をはじめとする多種多様な個人情報が紐づいた、真の意味でのパーソナルデバイスという設計思想です。先の 3 層構造の中にユーザー、それも「個人」が密結合したのです。それゆえに PC とはレベルの異なる使いやすさ、セキュリティー、サービス連携が求められ、(道半ばであっても)それを実現したことで 86%以上の世帯がスマートフォンを保有するに至りました。</p>

	<p>もしこの設計思想に水を差して、PCの自由度をモバイルデバイスに与えたとしたら、それは明らかに退化であり、多くのユーザーを切り捨てることになるでしょう。設計思想や技術側面と、その上で行われる経済・ビジネスとは事あるごとに分けて考える必要があります。</p> <p>今現在進行中のマイナンバーカードの混乱を見て、誰が国のシステムを信頼できるのでしょうか？ こんなシステムしか作ることができない組織の、誰が app の許諾を出すのでしょうか？ 不安しかありません。</p> <p>セキュリティを疎かにしてビジネス面だけを押し出すこの考え方は、まったく賛同できません。</p>
130	<p>スマートフォンと PC とは違う。PC のパラダイムをスマートフォンに持ち込まない方がいい。</p> <p>セキュリティが低下すると思えないサイドローディングを可能することを義務付けはしてほしくない。</p> <p>地域の広報用に専用のラジオや受信機があるように、政府が日本企業に、納税や各種手続き、問合せなどと直結できる、日本国内専用の行政業務との専用接続端末を開発させた方がいい。（ガラパゴスとなるが）</p> <p>据え置き型でも、スマホ型でも、タブレット型でもよい。</p>

	<p>個人のものと別にしてほしい。</p>
131	<p>サイドローディング強制化に反対します。</p> <p>当方は Web エンジニアの個人です。</p> <p>情報セキュリティに対する昨今の社会の強い要請を無視してはいけないと考えます。</p> <p>昭和の感覚で、最先端の情報技術の動向を規制することをしてはなりません。</p> <p>政府や行政による規制は、最先端分野において抑圧的であるようにお願いします。</p>
132	<p>アプリ代替流通経路の義務付けには強く反対します。</p> <p>iPhone の安全性を私は高く評価しており、これを脅かすような政策を取ろうとすることに信じられない思いを抱いています。</p> <p>私がインストールしているアプリの 9 割は無料ですが、その無料版についても Apple は厳しい審査をしています。残り 1 割の有料アプリに対して 30%の手数料を取ることは、安全性を確保するための当然のコストだと考えます。</p> <p>こんな政策を強制しても、スマートフォンの利用者は誰も得をしません。いったい誰のための政策なのか、理解に苦しみます。</p>
133	<p>現在 iPhone 及び iPad 等の Apple 社製品は基本的に AppStore という Apple 社のアプリケー</p>

	<p>シオン配布サービスからのみアプリケーションをダウンロードできる。</p> <p>これは Apple 社による審査が行われることで一定の品質や危険性の排除ができています。</p> <p>これにより消費者は安心してアプリケーションをダウンロードし、使用することができています。</p> <p>開発用に AppStore を経由せずにアプリケーションを使用することもできる。</p> <p>AppStore 以外の配布できるように Apple 社に強制することは消費者の安全を脅かしかねない。</p> <p>そもそもモバイル端末は Apple 社の iPhone 等だけでなく Google 社の Android も存在している。</p> <p>サイドローディングしたいのならば Android 端末を使用すればよい。</p> <p>消費者である国民の安全を脅かすことを日本国政府が行うことはやめていただきたい。</p>
134	<p>利便性や価格だけでなく安全も我々は評価して機器の購入をしています。</p> <p>悪平等にするために安全を売るような真似をしないでいただきたい。</p> <p>死地らに価値を見出せば移ればいだけで、安全も加味して購入してる消費者を勝手に危険なところに引き込むような真似はしないでください期待。</p>
135	<p>セキュリティを著しく低下させる当法案について、断固反対です。</p>
136	<p>・ OS ベンダーがアプリストアを独占する手法は i モードの頃から存在した手法であり今更</p>

	<p>そのことが問題とは思わない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・むしろ配布されるアプリが OS ベンダーのアンダーコントロールに置かれるため安全性に有利である（そのための手法である） ・すでにサードパーティ製ストアの利用を解禁した地域でも実際にそれほど使われていない うえ、よく使われているのがよりによって GAFA の一角である Amazon では笑えない ・OS ベンダーは認可を与えるアプリに関して（限定的にはあるが）自社で責任を持ち、 場合によっては返金等の対応を迅速に行っているが、全てのサードパーティ製ストアの提 供者にそれを強制させる力が当国の行政機関にあるとはとても思えない <p>故に本法案に反対である</p>
137	<p>iOS や iPadOS で App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できるようにことには反対です。一ユーザーとしても、一開発者としても、iOS や iPadOS で App Store 以外の選択肢は必要ありません。ユーザーとして、例え AppStore 以外のストアが参入してきたとしても、それらを利用しようとは思いません。もし仮に利用したいのなら、素直に Android 端末を買います。もちろん、セキュリティの低下を承知の上です。今あなた達が行おうとしていることは、iOS や iPad に Android を上書きするだけです。現状、すでにユーザーには Android という選択肢があります。今あなた達が行おうとしていることは、むしろユーザーの選択肢を減らします。ストアの選択肢はないが、その代わりに高いセキュリティを持つプラットフォームを選ぶことができなくなるのです。市場から消してしまうのです。</p>
138	<p>フリーなアプリは iPhone と Android で棲み分けが出来ていて、それが本当に求められているなら Android の需要が高まるだけで、iPhone の安全性を下げる必要はないと思います。</p> <p>また、アプリ開発は国の法律、ハードやソフトに合わせて作るのが当たり前なのでそこに</p>

	<p>気を遣ってもらする必要はありません。</p>
139	<p>この的外れとしか言いようのない検討をいますぐやめていただきたい。</p> <p>iPhone は Apple のすぐれた技術力と、AppStore の厳しい審査のおかげで、IT に詳しくない一般ユーザも安全にスマホを使えていたのです。</p> <p>それに比べ Andoroid では多数のセキュリティ上の問題が数多く起こっており、GooglePlay ストアにも怪しいアプリがたくさんあり、それらによって詐欺にあったり、データ漏洩が起こったりしているのです。</p> <p>今回のようなことをして喜ぶのはマルウェアを作成している業者だけだということです。</p> <p>このような検討をもとに法が改正されて、日本人が外国からセキュリティ攻撃を受けたら国は責任取れるんですか。</p> <p>漏洩した情報は取り戻せないんです。</p> <p>どのようにも責任なんて取れるはずがない。</p> <p>Apple の審査を通れないような業者はあきらめてしかるべきなんです。</p> <p>また Apple のすぐれたサービスを日本人だけが使えなくなるような愚策もやめていただきたい。</p>

	<p>日本が IT 後進国になるだけです。</p>
140	<p>App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できるように法律で義務付けることを法案化する案について、断固反対します。理由は以下の通り：</p> <p>－ Apple 以外の他社ストアからアプリのインストールを許容することによる利用者の携帯電話の安全性の低下。</p> <p>Apple 以外の他社ストアが Apple 以上に、アプリの審査、セキュリティのチェックを徹底することは考えられず、結果としてアプリの利用者に対してマルウェアやスパイウェア等の悪意のあるアプリをインストールさせるリスクだけ与えてしまうことになる。</p> <p>－ 日本だけ Apple の App Store からインストールされたアプリでも特定の機能が使えなくなる恐れがあり、携帯電話の利用者に不便を強いることと、ソフトウェアの国際的な競争力が衰退してしまうことが予想される。</p> <p>Apple は自社製品の安心安全な体験を何よりも重視する企業なので、他社ストアによるアプリ提供が始まった場合、その国のストアのアプリでは一部 OS の機能を利用できなくすることが検討されている。</p>
141	<p>アップル社のプラットフォームを他社に対し解放したところで、目的と定めている「デジタル市場における競争やイノベーションを促進」が達成されるとは思えない。</p> <p>今後、マイナンバーカードや運転免許証など、より個人と紐づく重要な情報がスマートフォンに取り込まれていく中で、セキュリティやプライバシーの確保に対する問題を引き起こし、利用者の利便性に寄与するとは考えにくいいため、本方針に対して明確に反対しま</p>

	す。
142	<p>Twitter でみた下記の意見に共感したので、そのままコピペで申し訳ないですが、提出させていただきます。iOS アプリの日本でのエコシステムに良い影響を与える法案とは思えなかったです。</p> <p>----</p> <p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
143	<p>iOS のアプリストアは、Apple 社の app store だけで十分です。</p> <p>アプリストアの手数料は安全性と信用を担保する税金でもある。ソレが受け入れられないのであれば web アプリでサービスを提供すればいい。私企業の聖域を荒らしてまで変える必要はない。</p>
144	<p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p>

	<p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p> <p>その様にセキュリティが確保されていからこそ、iPhone を利用しているので、今回のセキュリティ低下となるような方向へのシフトには断固反対する。</p>
145	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
146	<p>サードパーティが設けられる保証はないのに、マルウェアの入り口をわざわざ増やすだけ増やして安全を脅かすのは悪い事としか思えない。</p>
147	<p>一消費者として完全に反対する。</p>

	<p>そもそもなぜこれだけ Apple が巨大になり得たか。</p> <p>それだけの価値を消費者に対して提供しているからに他ならない。</p> <p>そして一消費者として、Apple が提供するものに何ら不満がないのにも関わらず、政府が不要な規制をかけようとする。企業競争においても、消費者に対しても有害以外の何物でもない。</p> <p>仮に競合やいくつかの企業が Apple のやり方に不満を持ったところで、消費者は何一つとして不満がないのだから、そういった企業こそ潰れるべきである。</p> <p>それ以外の価値を提供するように企業努力を行うべきである。</p> <p>こんな単純な問題に膨大なページの資料を作成する。</p> <p>頭脳の無駄遣いとはこのことである。こういったことに時間を割くのに、誰かの自己満以外に理由があるとしたら機能不全も甚だしい。若者が辞めるのも無理はない。</p> <p>他にもっと国民のためにやるべきことがあるはず。</p>
148	<p>他社のアプリストアがあっても、セキュリティ上の懸念が相当あるため、使用することはない。</p> <p>仮に他社に魅力的なアプリがあっても、そこにセキュリティ上の懸念があるなら、それを使うことによるリスクがあれば、アプリを使うことはない。</p>

自分以外の人が他社のアプリストアからアプリをダウンロードして使い、その含まれている個人情報漏洩することにより、間接的に被害を受けることになり、自分が使わなければならないという問題ではない。

この問題は、かつてパソコン等のOSにアプリストアがなかった時代に顕在化していた。

過去から学び進歩していくなら、信頼できないアプリストアを解禁させ、かつての時代に逆行させるのは愚かな判断と言わざるを得ない。

この法案でモバイルエコシステムについて政府が関与し強制させるのは、それこそ市場原理を阻害し、民主的な行為とは言えないのではないか。

政府がそこまでして他社の意見を聞き、実行したいなら、モバイルエコシステムに意見している企業にモバイルOSを開発させ、そこでアプリストアを用意させればいい。

利益を上げられないアプリ提供者が、AppleやGoogleが気づいて築いてきたものに乗っかり利益を得ようとしたが、思うようにいかないから政府を通じて圧力をかけさせようとしていると考えざるを得ない。

利益を上げられないアプリ提供者は、意図したことが実現しないのはエコシステムのせいにしてはいるようだが、その者たちの企画力、技術力の欠如を認識すべき。

また、利用者から何かを搾取しようとしているのかもしれないが、それは健全な市場原理とは言えないし、政府が関与して国民に不利益を被らせることになる。

	<p>政府は、国民の福祉を第一に考え、民主主義国家として市場原理を守ることに専念してほしい。</p>
149	<p>そもそも純国産スマートフォンや OS が作れないのに、他国の製品にケチ付けてねじ曲げようとしてるのはどうかと。</p> <p>口だけ DX のマイナンバーをさっさと終わらせて、純国産 OS 搭載のスマートフォン作成した方がよっぽどマシ。</p>
150	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p> <p>また、ストアの多様性を生むことはデベロッパ側の負担増も生み出すため、個人開発者や中小規模デベロッパにとってこれ以上の（iOS、Android にマルチで出すだけでしんどいの）旨味もなく、むしろ負担増になることを懸念する。</p>
151	

	<p>以下の観点から反対を証明します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Apple の提供する AppleStore へのリリース時に必要な、厳密な審査をわざわざ撤廃するメリット/必要性を感じない ・ 審査を撤廃した場合、粗悪なアプリケーションが市場に氾濫する可能性を否定できない ・ 具体的には、悪意を持った国のスパイが日本国内でアプリのリリースを申請し、ダウンロードした端末の個人情報を盗む可能性がある。また、闇バイトなどの犯罪に使われる可能性は十二分にある。 ・ アプリビルド時に予期せぬエラーを検知できなくなる <p>他にも反対意見がまだまだありますが、思いつき次第、再送信いたします。</p> <p>断固として、反対です。</p>
152	<p>(報告書全体に対しての意見)</p> <p>当該最終報告は「安全」「競争(による価値創出)」だけが議論され「安心感」について議論がなされていない。</p> <p>消費者は「安心感」という UX(ユーザー体験)に強い顧客価値を感じて対価を支払っている。そしてこの安心感は Apple や Google がサードパーティを強く規制することによって維持されている。政府が民間に情報セキュリティの指針を提示するからではない。競争環境構築によって安心感という大きな顧客価値が失われることを消費者は望まない。</p>

	<p>報告に書かれている各種提言はまったく消費者の利益にならないと考える。</p>
153	<p>Apple 社 iPhone にサイドローディングを求めることは、価格競争の上で不要であり、かつ、iPhone にセキュリティ上の重大な問題を引き起こす恐れがあるため反対である。</p> <p>(価格競争)</p> <p>書籍や工業製品では、製造・流通の参入障壁が高いため、事業者となるものが限られる。しかしスマホアプリの製造・流通は一個人でも参入できるほど容易であり、市場は十分に開放されていると言える。</p> <p>仮に大手企業がアプリを高価格で維持したとしても、同等機能で安価なアプリが参入してくるため、寡占状態による不具合は発生しにくい。</p> <p>(セキュリティ上の重大な問題)</p> <p>スマホにはサンドボックスやアプリ権限設定などの対策が行われているがセキュリティホールはゼロではない。無審査アプリのインストールを可能にすることで情報漏洩の可能性が著しく上昇する。</p> <p>さらに、スマートフォンは個人情報多数含んでおり、セキュリティ事故発生時には情報漏洩やプライバシー侵害など重要な事案が発生し得る。</p> <p>(結論)</p> <p>サイドローディングによって利用者が得られる利益はわずかであり、セキュリティ上のリスクの方がはるかに大きいため、総合的に見て実施しないことが消費者の利益となると考える。</p>
154	<p>国民の安心と安全をなぜ踏み躪るのかわからない。</p> <p>iPhone の安全性は、たとえ一企業のポリシーに基づくものでも堅固なものであり、世界中</p>

	<p>の人々たちから真楽されているシステムである。</p> <p>一ター朝では語れないほどの人智を集積して作られてきたシステムに、ムダにセキュリティの穴を作ろうとする法案である。</p> <p>国民にとって何一つ得にならないどころか、犯罪に巻き込まれる可能性が高くなることをしないでいただきたい。</p>
155	<p>今まで iPhone などのスマートフォンで問題が起きにくかったのは、Apple が責任をもってマルウェアやウィルス入りのアプリを自らが血を流して世に出るのを止めていたからに他ならず、そういう処理を行うためにも資金が必要なのは当然であり、そのためにもストアが中央集権的にやっていたという過去もある。</p> <p>ただ単にエロサイトや Apple との意見対立の会社の言うことに対して唯々諾々と従うだけが政府のやりかたではないと思う。それは改革ではなくて改悪にすぎないということを知ってほしい。</p> <p>確かに Apple 税とも呼ばれる 3 割を取っているというのは「高い」のかも知れないが、現状だと交渉いかんによっては 1.5 割程度まで下げているという事実も忘れてはならない。</p> <p>政府としては前の Epic と Apple との争いや、EU との争いをもってして「解放」を叫んでいるのかも知れないが、それは無知であり一方的な見方にすぎないことを理解してほしい。</p> <p>いろいろ言いましたがいっかんして言えるのは「今のままで良い」「サイドローディングは今のままの禁止で良い」というのが意見となります。</p>
156	<p>サイドローディング可能化に反対です。</p> <p>サイドローディングを可能にすれば、情弱な人が騙されて野良アプリをインストールされる可能性もあります。それでいい人は Android を選べばいいのですが、高齢の親に持たせるような場合には iPhone であれば安心です。Apple に同じことをさせる必要はありません。</p>

	せん。
157	<p>iOS のアプリストアの代替義務化は不要。</p> <p>プラットフォーマーによるストア運営及び審査は、セキュリティ的に意義のあるものである。</p> <p>公式以外のストアによりセキュリティ低下が発生、リテラシーの低い人間がスマートフォンアプリを安心して使えなくなることで情報格差の拡大、個人情報漏洩、詐欺被害増加等を懸念します。</p>
158	<p>セキュリティやプライバシーを確保しつつ、公平・公正な競争環境を実現することが目的のように書かれていますが、現状確保されているセキュリティやプライバシーを弱める政策としか思えません。</p> <p>政府が責任を持たないのなら自身で気を付けるしかなく、最近の政策を見る限りでは政府に期待はできないので、これが通るなら私個人に関しては今以上に利用しなくなります。</p> <p>利用者が減るようなものは競争以前の問題で本末転倒なのでやめてください。</p> <p>もちろん利用の義務化もやめてください。</p> <p>まずトラブルを起こさないようにすることが大前提で、最低限起きたトラブルを解決し責任を取ってください。</p> <p>それができないなら利用しません。</p>
159	

	<p>反対です</p> <p>iOS は良くも悪くも、製造元である apple の端末上でのみ動き、アプリインストールも apple のストアからしか許されていない</p> <p>自社 OS なのでしくみが細かいところまで把握できていて、OS 上で動くアプリも十分な審査ができ、マルウェア等に感染する度合いも低い</p> <p>Android のようにメーカーや端末ごとの機能や項目表記のゆれも無く、家庭内も含めてサポートがしやすい</p> <p>結果的に初心者、高齢者、テクノロジーに明るくない者に対して勧めやすい</p> <p>おしゃれといったようなメーカーや端末に対するイメージもあるが、Android よりも高価格な端末がシェアを維持しているのは、安心や安全に対価を求めるといった要因が大きいのではないか</p> <p>今回のように他社ストアからのアプリインストールを許すと、悪意のある開発者などによって、安心や安全を求めて iOS を選択した消費者を裏切り危険に近づけることになる</p> <p>以下簡単に思いついた手口です</p> <p>SNS SMS メールなどでフィッシング → 悪意のあるストアやアプリのインストール → 感染 → 端末内の連絡先を利用して身内やグループ（テクノロジーに明るくない確率が高い）へ所有者を騙ってフィッシング → 集団感染</p> <p>今まで安全に使えていたからこそ、逆にセキュリティに疎いと思われれます</p>
160	<p>ストアの競争に政府が介入する事に反対します。理由は、ストアが健全に運営されているか、安全性を担保する事が出来ているか、という事を市場原理に委ねることは、安全性及び信頼性に大きな問題をもたらす可能性が高いからです。</p>

私は iPhone を発売当初から使っています。妻も子供達も iPhone を使っており、その他にも iPad も複数台使っています。一度も、たった一度でも悪意のあるアプリによる脅威を受けた事が有りません。これは Apple がその責任を負うという事を事業の中で最優先にしており、顧客の個人情報を守ることを徹底しているからだと考えています。

一方オープンプラットフォームは自由であるため、個人の責任に委ねられており、IT リテラシーの差がそのままリスクとなっている実態があると考えております。

私は IT 業界に勤めているため、個人のリスクで選択肢を多く持つ事は一定のメリットがあると感じる一方、日本国民の多くは IT スキルもリテラシーも足りている状況とは到底言えず、私の妻・子供は Apple のアプリが多数のプラットフォームで提供されるようになった場合、悪意ある攻撃に晒される危険が圧倒的に高まると考えています。

特に特殊詐欺が成立する国民性において、この問題は看過できないのではないのでしょうか？つまり、もたらされた情報を信じやすいという国民性において、むしろ Apple のような企業ポリシーを是とし、ただし国や機関が競争を排除するような動きを監視し、是正を求めるといった関係性の方が、より安定した危険性のない、そして国民にとってメリットのある状況を作れる野では無いかと考えます。

161

「アプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける」ことには反対。

Apple の閉鎖性は「セキュリティ、プライバシーの確保等が図られている」ことを担保してきた実績があり、より自由なアプリを求める人には Andoroid という選択肢がある。

	<p>不用意に Apple に対し代替流通経路を求めることは、安全だった実績のある流通経路が、世界に一つもない状態になることを意味する。</p> <p>そのデメリットは、安全性の実績のある経路を無理に解放するメリットよりもはるかに大きい。</p> <p>「アプリ代替流通経路を、実効的に利用できるようにすることを義務付ける」ことには反対。</p>
162	<p>iOS への App Store を介さないアプリインストールの開放は、消費者が得られる価格競争等による便益よりも、マルウェア配信によるセキュリティリスクの上昇、個人情報流出等により消費者が被る実害の方が大きく、深刻です。</p> <p>なんらかの措置をする場合でも、Apple にアプリ審査基準の透明化を要請、あるいは手数料体系の見直しを要求するにとどめ、アプリインストールの App Store 外への開放は避けてくださるよう、強く望みます。</p>
163	<p>アップルのアプリストアについて広く公開すべきとの答申ですが反対します。</p> <p>アップルのアプリは厳重な審査によりセキュリティが確保されており、アンドロイドのような状態がアップルに適應されることには到底容認できません。</p> <p>セキュリティに対する考え方が甘すぎるのではないかと懸念します。</p>

164	<p>アップルストアに関する開放策には反対です。</p> <p>現状の高いセキュリティやウイルス対策が崩壊する事がまず間違いなく、特に、中華系の詐欺が横行するのは必須です。</p> <p>そうなる前にアップルは日本から撤退やサービスの制限を行うことが考えられます。</p> <p>昨今のマイナンバーに代表されるように、ITに関して日本の行政の行う事の間違いがあまりにも多すぎるのと、いつも対処方法しか取られず、根本的な原因の究明や対応が行われていません。しかも、誰も責任を取っていません。</p> <p>本件に関しても同様であり、全面的な撤回をお願いします。</p>
165	<p>「他のアプリストアの禁止(いわゆるサイドローディングの禁止)」についてはこのパブリックコメントで「セキュリティに寄与している」とか「エコシステム維持のために欠かせない」ポジショントークのコメントが多数寄せられると確信しているが、そのようなポジショントークに惑わされることなく「市場の正常な競争環境を整える」ことを主眼に判断いただきたい。</p> <p>とくに「セキュリティ」に関していえば「アプリストアが寡占的である」とことと「セキュリティが担保される」ということは論理的には全く結びつかないという事は強く指摘しておくものです。</p>
166	<p>どのようにして今まで iPhone や iPad が不正アプリから守られてきたのか本当に理解されていますか。アップルの厳しい目があったからではないでしょうか。Android は一般サイトからもアプリがダウンロードできる反面、不正アプリや意図しない情報収集されるアプリなどさまざまな問題があるように感じます。</p> <p>多くのアップルユーザーが今までアップルによって守られてきたものをなぜ法改正までしてユーザーを危険にさらす必要があるのでしょうか。</p>

	<p>議論の中にはアプリのコストを下げてなどもありましたが誰も危険にしてまで安くしてほしいとは望んでいません。</p> <p>今回の件については反対します。</p>
167	<p>Apple 社のアプリ配布システムをセキュリティの面から見て、他社に開放すべきではない。</p>
168	<p>サイドローディングの解禁を強制することには強く反対する。</p> <p>今までは Apple のアプリストアは審査が機能しているので安心して高齢の両親に使用を薦めることができた。今回の政策変更でその前提が崩れてしまえば高齢者が不必要で危険なものを意に反してインストールさせられるリスクが高まるであろうことは、携帯電話業界で高齢者に SD カードなどを高額で売りつける事例を見れば火を見るより明らかなだ。</p>
169	<p>アプリストアの開放はすべきではありません。</p> <p>悪意のあるアプリが配布される事で、IT リテラシーの低い高齢者や子供などを中心に、詐欺や犯罪被害が起こる事が増えてしまいます。</p> <p>アプリの審査は手間やコストがかかるため、ブランド力を維持したいメーカーにしか出来ません。</p> <p>いまやスマートフォンはプライバシーの塊であり、他者の侵入は絶対に排除しなければなりません。</p> <p>マイナンバーの管理もアプリで行う事が決まっている今、より強固なセキュリティが必要</p>

	<p>です。</p> <p>よってアプリストアの開放には絶対に反対です。</p>
170	<p>Apple の iPhone 等は現状 Apple のセキュリティに守られているが野良アプリをダウンロードできることになれば一番の被害者は情報リテラシーの低い人々です。</p> <p>Apple のセキュリティーを理解している 99%以上の人は App Store 以外でダウンロードすることはないでしょう。App Store の自由化で詐欺等の被害に会うのは振込詐欺に合うような人です。政府はその人たちに自己責任を負わせるのか？そもそもそのような詐欺被害者は App Store が自由化された事も知らずに誘導されて詐欺サイトからアプリをダウンロードさせられます。Apple にクレームをすると「日本政府の決めた事です、あなたは自分で App Store 以外からダウンロードしたのです」と言われるのです。政府はこの責任をどう取るのか？また、被害防止キャンペーンをやって誰かに利益供与でもするのか？</p> <p>以下例として問題点を示すが、最終報告の内容が稚拙でとても法改正を行うレベルの知識とは思えません。</p> <p>下記については現状 Android に置いて野良アプリは存在しており不法ではない状況であるが数パーセントを除いて Google ストアからの利用である事や大企業の直接販売がほとんど無いことから下記のニーズがあるという根拠が希薄である。</p> <p>自社でアプリストアやプラットフォームを運営し、決済・課金システムも有している事業者としては、提供するアプリやプラットフォームと併せてそれらを一体運営したいという意向がある。</p> <p>下記については、アプリ提供事業者の経営判断でありプラットフォーム提供者の問題ではない。</p>

	<p>Web 上でもサービスを提供し、そちらでは自社の決済サービスを運用している場合、管理、運用コストが増えてしまう。</p> <p>下記についてはリテラシーの差でありシステムの責任ではない。また、パソコンからの使用とスマホのアプリからの使用は別物であるので同一ではない。</p> <p>隣のスーパーが安いときはスーパーは隣の価格を知らせる義務があるのか？馬鹿なのか？</p> <p>動画配信等の ネット上のサービスについて、パソコン等からサイト経由で申し込む方がスマートフォンのアプリ経由で申し込むよりも安い場合がある。また、この価格の差についてユーザーに知らせることが難しく、ユーザーは認識せずにアプリ経由の高い料金を支払ってしまっている場合がある。</p> <p>とにかく、これ以上、国を沈めないでくれ。</p> <p>もっとまともなやつに法案作成させろ。</p>
171	<p>実質的に「アプリ提供を Apple に強要する法案」となる見込みであることが懸念されている。</p> <p>IT 技術に疎く劣勢な日本社会の根底を支えるセキュリティを Apple 社が担保し対応しているが、同様のサービスを提供できるほどの機関、団体は日本にはない。</p> <p>闇雲に市場を解放したところで劣悪な粗悪品や犯罪がまかり通るだけとなる。</p> <p>また、Apple 社としても規約外のサービスまで保証、補償できるわけもなく、売国的かつ不誠実な法案となる。</p>

	<p>検討するべき点はあるが拙速な判断や強引な可決は取りやめ、専門家の意見を聞くべきである。</p> <p>とにかく拙速かつ愚鈍である。</p>
172	<p>iOS についてはいわゆるサイドローディングは不要です。</p> <p>本 OS 搭載機についてリテラシーの低い方も多く利用されております。</p> <p>こういった方々の多くはリスクを考えずにさまざまアプリをインストールされる傾向があり、サイドローディングを強制化された場合、誰が責任をとるのでしょうか？</p> <p>強制化した国が責任を取れるのでしょうか？</p> <p>現状 iOS 機以外であれば限定的ではありますが、サイドローディングが可能のため、リテラシーが高い方はそちらを選択すればいいだけです。</p> <p>役人の机上の議論だけで結論を出すことはやめていただきたい。</p>
173	<p>実質的に「アプリ提供を Apple に強要する法案」となる見込みであることが懸念されている。</p> <p>利権や成功実績のための傀儡的な中身のない政策として問題視されていることを自認されたい。</p> <p>アプリケーションは相互に干渉し合い複雑であるため、無闇に開発・運用企業の意向(保証)を軽んじるべきでない。</p>

	<p>検討すべき点はあるが拙速な判断や強引な可決は取りやめ、専門家の意見を聞くべきである。</p>
174	<p>市場の寡占だなんだ競争力だということでこの案を通した後に被害を被るのは技術的見識の低い特にあなた方です。Appleなどが管理してるからこそ成り立つことですし iOSなら Test Flight もあります。政治家仕事してなさそうに見えるからそこらへんのホームレスのおっちゃんの意見も 50 票追加ねって言われたらどうでしょう？そんな感じです。</p> <p>それともこの法案の先に待つアプリの審査委員会なりセキュリティソフト会社に天下りのためでしょうか？辞めてください。</p>
175	<p>Twitter で PayPay の代金を糧にアダルトコンテンツを売買する未成年らしきアカウントが多数見受けられるなか、このような法律が通って無法さが加速すればどうなるかは想像すらしたくない。</p> <p>誰が割を食わされることになり、誰の懐が潤うことになるか、よく考えてみてほしい。</p>
176	<p>アプリの代替流通経路を認めることには反対である。</p> <p>プラットフォームに対して競争を阻害する行為（自社の決済・課金システムが利用できない、Apple のアウトラック制限など）については制限を緩和するようにすれば良いが、アプリの代替流通経路を認めるのはセキュリティ的に悪手である。</p> <p>公式の審査を通過できない悪意のあるソフトウェアをインストールする入り口となり、個人情報を大量に持つスマートフォンに対してのリスクとなりうる。</p>

愚かすぎて眩暈がしております。

Appleにもさまざまな問題がありますが、この法案は許されません。

こういうことをやりたいのなら日本国政府がAndroidで1からOSを作り、そこで使いたい人が使えばいい。

もう一度言いますよ。

「日本国政府がAndroidでOSから作ればいい」

それを使いたい人に使わせ、好きなように金を吸い取ればいいでしょう。

この意味が解る人で話し合いを進めてくださいよ。

そして、なぜ「日本国政府がAndroidで1からOSを作らない」のかを説明するべきです。

iPhoneがシェアが高いからそれを横取りという、見下げ果てた愚かなことを進めているのがまずあり得ません。

なぜiPhoneのシェアが高いのか。

アプリが安全だからですよ。

だから銀行アプリも使うし Suica も使う。投資や SNS を使ってるんです。

あなた方が目論んでいるその愚かな案はその安全を徹底的に毀損する。

これにつきます。

何が国民全体の利益がですか？

そんなこと微塵も思っていない人たちの案ということがよく解ります。

やめてください。

絶対に反対します。

なぜか。

iPhone の App Store は安全です。そこからダウンロードできるものは（たまに間違いがあるにせよ）信用ができるのです。

Apple が信用を担保しています。

まず、モバイルエコシステムをよこせと言っている愚か者はそれを理解していますか？

政府のワクチンのアプリやマイナンバー関連のアプリも安心してダウンロードできるのは

あなた方が利益を横取りするためだけに愚かな法を制定しようとしているこの「Appleのエコシステム」がなせる技ですよ。

もし、最終報告にある戯言のまま法制化し、その一部の己に利益を誘導するためだけに App Store を破壊した場合、不利益を被るのは国民です。

よく読んでください。

いいですか？

「モバイルエコシステムに関する競争評価 最終報告」を考えたバカが己への利益誘導のためだけの「日本アプリストア」みたいなものがリリースします。

あっという間に中国製ベトナム製インド製の同じような名前のアプリがどんどん出てきます。マイナンバー、ワクチン、銀行、地元スーパーでもトヨタでもなんでも。

アプリ検索で出てくるのは偽物の「マイナポイント」とか、「日本政府」とか「みずほ銀行」とかね。

他にもなんでも考えられますね。バカなあなた方でもわかりますでしょう？

ここまで解ります？

まず、それを排除できるんですか？

どうやって？その手法は？

自分たちに利益誘導ばかり考えず、そのコストは？

まさか税金？答えられます？

どうやって偽アプリを判断するんですか？誰が？

例えば偽物のアプリにこのように表示が出るとどうということが起こるか解りますよね。

「あなたに給付金が発生しています」

「現金が狙われています」

「個人情報盗まれています」

「口座から出金されました。取り戻すには画面に暗証番号を入力してください」

などの通知をスマホの画面に表示されると国民はそうかと思い、偽アプリにマイナンバーをかざし、口座番号と暗証番号、その他どのような情報も「日本国政府が出しているアプリだから」「公式アプリだから」という理由だけで何も考えず入力し、財産も情報も吸われてしまいます。

ああだこうだ言い訳してますが、こうなります絶対に。

偽銀行アプリ送金などいくらでも悪用できる状況になります。

大袈裟ではありません。現に今もいくらでもあるじゃないですか？

App Store の解放は犯罪幫助です。

未だにオレオレ詐欺や振り込め詐欺が無くならないのになんでこんなことができるのか。

迷惑メールや SMS でも詐欺が横行しているのに。

知らないとは言わせません。

逆にこれを知らない、知りたくないで制度設計しているのが見えます。

実際に事が起きたらどうするんですか？

NHK で「アプリは発信元を確認しましょう」とかやりますか？

ダウンロードする前に確認しましょう。って？

今なら App Store というシステムがきちんと動いているのに。

こんな責任が誰にあるのかわからないことをゴリ押しし、自分に利益を誘導することは須くもうおしまいにしましょうよ。

やり方が汚く、進化がないんですよね。

言い出し、利益誘導してる人に問い合わせと全責任を負わせることを決めて初めて政策とするのかどうするかの話し合いになるのが筋です。

筋違いすぎます。

時代は変わり、あっというまに炎上する世の中です。

今もうこの件の筋は何なのか。誰でも読める状態であります。

今、どのような公金チューチューでも超絶な反応があり、おそらくこれも徹底的に燃やされます。

その時、これを言い出している人物・団体・政治家は果たして筋道のある説明ができるんですか？

公務員の誰を矢面に立たせるんですか？団体企業？責任の所在は？

関係ない誰かに責任押し付け、自分たちは逃げ隠れですよ？？

いい加減にしてほしい。

バカにはわからないだろうから最後にもう一度言います。

Apple の時間と金と世界の叡智と能力をかけ開発されたシステムをわざわざ「無能で愚かな」人たちが壊し、世を乱し、国民に負担の不利益をひたすら押し付け、こんなことを言い出してる者・団体は無責任に逃げ回ることを画策するのは反対します。

そもそもアプリストアの解放などなくともしっかりと利益を得ているところは得ています。

他の方法もある。

それをせず、他人の他企業の国民の利益を一部の愚かで無能に明け渡す必要は一切ない。

市場競争本部とかいう言葉遊びで国民に余計な負担を強いることを反対します。

まず足りないのは自覚です。

絶対に許されないことをしようとしていることを自覚する。

その上で日本に多数いる「この問題を理解している人間同士のやり取りを経て」理解される事を望みます。

個人的に Apple に対してよくもこんなことができるなど。

愚かすぎてパブコメまで書いていますよ。

このテキストを書いた時間を政府に請求し、金を払って欲しいくらいです。

いいですか？システムのことや難しい事は解らない理解する力もない。けれども発言力や人にとりつくのだけ秀でていて本来存在するべきではない無能な政治屋や官僚や経営者に世を乱されるのは真っ平ごめんなんですよ。

なぜ私にそんな事が解るのか？Apple のエコシステムを乱そうとするだけでそんな事は誰にでも解ります。

今件はそれだけ愚かで最悪のことを言っていると全関係者は理解し、反省し、もっと国民の為に働くよう願います。

Apple のイノベーションは今後も続き、おそらく免許搭載やマイナンバー搭載も進むと思います。今後もどんどん世を変えていくと思います。

そんな中このような暴挙は許されません。

繰り返します。

絶対にやめてください。

やりたいのならば Apple に App Store の解放など意味不明な寝言を言わずにさっさと

「日本国政府が Android で OS を 1 から作る」

これでやってくださいよ。

そんなことを、できもしない「くせ」に、一部の口先が上手いだけの、後の世をデザインできない愚かな無能者が、他者の（Apple、日本国民）の利益を浅はかに横取りするためだけにこのようなことを堂々と進めることができることが間違えています。もう絶望しますよあなた方の徹底的な無能さ、愚かさに。

本当に金だけなんですよ。そんな惨めな生き物のために国民の安全な生活を乱すことは許されない。

進めるのならば必ず責任者の名前と逐一の情報の公開と報告を。

美辞麗句や言葉遊びで丸め込もうとされていますが通用しませんよ。

LGBT 法案のように進めることは断じて許されません。

178

サービスの値段を下げるならともかく、誰でも OK はダメ。

	<p>あほすぎる。</p> <p>利権でもからんでいるん？</p>
179	<p>iphone に他社アプリストアやサイドロードを強制するのは愚の骨頂と具申します。</p> <p>当方はオープンなプラットフォームを好んでいたため apple 社の app ストアに厳しい部分がある事は理解しております。</p> <p>しかしながら、そのデメリットを超えるメリットをすべてのユーザーが意識せずに享受できている点が最も重要です。</p> <p>今や老若男女スマホを使うのは当たり前です、個々人の IT スキル、リテラシーにも大きな差異があります。</p> <p>使用者本人が理解していなくても安全な物しか流通していない現状が如何に素晴らしいかを考えてください。</p> <p>注意喚起だけで特殊詐欺が減りましたか？</p> <p>「今後利用可能になるストアは安全なアプリだけとは限らないので利用者がしっかり判断してください」がどれだけの人に通じるのでしょうか？</p> <p>今後 AI の活用で詐欺はもっと巧妙化するでしょう、すべてを利用者の判断に任せず、判断の出来ない人々に対するセーフティーネットとしての安全性をなくさないでください。</p>
180	<p>現状の Apple がすべてのアプリに審査を行っていることをメリットとして考えているので iPhone や iPad を使用しているのであって、無審査での配布が可能となるストアを増やすこ</p>

	<p>とは望んでいない。アプリの価格に転化されても現状の Apple からのみのダウンロード可能な状態を望む。</p>
181	<p>消費者＝国民のプライバシーを脅やかす危険について、国民への周知が必要である。市場競争を優先するべきではない。</p>
182	<p>iPhone はじめとする Apple 製品のアプリストア公開について過去に国立高専でセキュリティを専門として学ばせていただき、かつ現在キャリアショップにてスマートフォンの販売を主にしている側の人間から意見させて頂くと、今の日本人のセキュリティ意識の低さから鑑みるに明らかに愚行としか言い表しようがない方針であると断言できる。</p> <p>現に純正で搭載されている Google play ストア以外からもソフトウェアがインストール出来る Android スマートフォン並びに Windows パソコンで、これだけのウイルスが国内だけでも蔓延していると言うのが分かっているがそれでもそこでアプリストアを公開して社外ソフトウェアをインストールすることが出来ることに消費者側としてのメリットが何一つ存在しない。もちろんソフトウェア制作側は簡単に実機での動作確認等が行えると言うメリットは存在するものの、ユーザー側としてはただでさえ意識の低いセキュリティの抜け穴を増やしかねない。ましてや純正ストア以外からアプリケーションを入れることができないということがセキュリティの担保になっていて、それがまた人気の一つであると言うのにも関わらず、それすらも壊してしまっただけではユーザー側に定着した固定概念を覆すことになり、それがさらなる混乱を招きかねない。</p> <p>販売側からすればセキュリティソフトが売れることにも繋がるので、売上に繋がる部分はあるものの、現状国内で使われているセキュリティソフトの大半が外資系企業に依るものになってくるので、国内産業がより活発になるとは考えづらい。さらにセキュリティ上のリスクをある程度理解しているユーザーからすれば結局のところ従来通り公式ストア (Apple の App Store) からのみインストールすることに繋がってくるので、ただセキュリティホールが増えるだけになるという形になる。</p> <p>App Store のシステム上、セキュリティに問題がないかどうかと言うことを検査した上でそれに問題がないことが確かめられて初めて公開されるという形になるので、そのソフトが Android のものでも安全ですよという形での PR も出来ていると言った現状を踏まえるに、</p>

	<p>公開しても結局誰も利益を得られないと言う結論に至ると考えられる。ソフトウェア販売時の手数料は言わばセキュリティに問題がないですよと言った証明のための料金とも言えるわけであるので、その手数料が高いことはあるものの、自信を持って発表することが出来るシステムなのでソフトウェアを販売する側にとってもデメリットでしかないとも言えるだろう。</p>
183	<p>iPhone のアプリを Apple 以外でも入手できるように義務付けることに反対です。</p> <p>Apple の App Store は、アプリを一つごとに審査し、問題ないアプリだけを提供することで、iPhone の高いセキュリティを確保してきました。このプロセスを崩してしまうと、悪意あるアプリの流通を許してしまうことになります。</p> <p>Apple 以外のアプリストアが出来た場合、そのストアの安全性はどこが保証するのか、悪意あるアプリが流通した場合、どのように対処・処罰するのか。こういった議論を行う前にアプリストアを解放すべしというのは、消費者の安全性を軽視しているように思えてなりません。</p>
184	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p>

	<p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
185	<p>15 年間という長きにわたって、サイバーセキュリティが守られてきたシステム（仕組み）は、たいへん素晴らしいとともに、今後も維持して欲しい。</p> <p>つまり AppStore という仕組みは、現状のママ維持していただき、スマートフォンの安全を担保できるようにしてほしい。</p> <p>今後は当面、健全な競争より、安全性が重要と思われる。</p> <p>どうしても開きたいなら、ロシアや中国といった国のサイバー攻撃への対処ができるようになってからでも遅くないはず。</p> <p>お爺さん、お婆さんでも、セキュリティを気にせず使えるスマートフォンを維持して欲しい。お願いします。</p>
186	<p>スマートフォンに対して、独善的に機能を開放させることを法令で義務付けることには強く反対します。</p>

	<p>スマートフォンはパソコン以上に個人情報に関連する情報を多く含んでおり、各社ともその情報の保護に大きくコストをかけています。特にネイティブアプリはAPIを利用して直接個人情報に触れることができるものであることから、各社とも保護と利便性についてバランスを探りながら運用を行っています。事実、Apple社はWallet機能について初期は独占しながらも、運用面で知見が貯まった後には機能解放を行っています。</p> <p>一方で、Apple社による決済機能の強制やWebkitの強制については行き過ぎている面もあると考えられます。しかしながら、それらについて個別に調査・通告したという情報は確認できませんでした。個別の機能について独占状態かどうかの調査を行い、必要によって警告を出せば対策として十分なものを、無意味にサイドローディングを強制したり、それどころか法令制定することは愚策にもほどがあります。</p> <p>今回の競争評価は調査内容としては非常に丁寧にまとめられていると思われませんが、対してセキュリティ面の問題と市場独占の問題を混同して考え、取り返しの付かない失敗、見えている落とし穴に向かっている状況です。セキュリティという非常に重要な内容を稚拙な形で進めないように今一度見直しを行ってください。</p>
187	<p>iOSへの他社ストア準備の義務化は不要であると意見します。</p> <p>iOSのApp Storeは、iOSデバイスの安全かつ安心な利用を保証するセキュリティ措置として重要です。また、この管理された場所はAndroidとの差別化要素でもあります。</p> <p>消費者や開発者は、自身の目的に応じてデバイス、ストア、コンテンツを選択できる状況があります。iOSとAndroidの二つのプラットフォームにより、選択の自由と市場の競争が存在しています。</p>

	<p>しかし、他社ストアの提供によってセキュリティが低下するリスクがあり、詐欺被害や個人情報の漏洩といった危険性が増すことを懸念しています。そのため、他社ストア準備の義務化は不要です。</p>
188	<p>iPhone が Apple App Store からしかアプリをインストールできない仕様は、iPhone ユーザーの安全を守ってきました。審査に合格したアプリしかインストールできないことで、マルウェア/スパイウェアを意図せずインストールしてしまう可能性を大きく低くすることができます。</p> <p>確かにアプリ開発者から見ればアプリの申請に多額の手数料が必要で、公平な市場とは言えないかもしれませんが、例えば他ストアの存在が許されている Android では、Play Store の次に利用率が高い Amazon App Store でも 5% ととても普及しているとは言えず、iPhone で他ストアを許可したとしても結局同様だと思われます。</p> <p>Apple App Store 以外のストアを認めるとしても、Apple App Store と同等以上のレベルの審査をしていることを条件とし、政府による許可制とする等の施策が必要だと思われます。しかし、実際は Apple と同等の審査を大規模に他企業が行うことはかなり難しいと思われます。その見極めも含め、この規制緩和には慎重になるべきです。</p>
189	<p>iPhone で App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できるように法律で義務付ける事に反対である。</p> <p>Apple や Google による囲い込みを問題視するならば、それらの会社の製品を使わなければ良い。</p> <p>また、App Store 以上のアプリ審査品質やセキュリティを、他社が提供できるとも思えな</p>

	<p>い。</p> <p>日本製の、モバイル OS、モバイル端末、ないしスマートフォンを凌駕する汎用情報端末の開発こそが国民に新しい選択肢を提供する事になる。</p> <p>日本製の新しい情報エコシステムの開発をこそ国策として後押しすべきであり、それ以外の雑事にリソースを割くべきではない。</p>
190	<p>iOS の安全性、信頼感を損なう改悪に反対します。</p> <p>App Store は、Apple 社が安全性などを審査し、データ漏えいやウイルスなどの危険性が限りなく低いという安心感があり、利用者はそこを評価して使っています。PC の世界のように、サイドローディングによって、自由にアプリケーションをインストールすることは、セキュリティに対するマッチポンプ、つまりアンチ・ウイルスソフトのインストール、スマホの動作を遅くするファイヤウォールの設置など不要な費用と手間を掛けさせるだけで、PC と違う iOS の安心感を損なうものでしかありません。それが、PC より、スマホが広く普及した理由の一つです。</p> <p>そのため、スマホには、PC 以上に個人情報（マイナンバーカードも一体化させたいと聞いています）が入っています。情報漏えいの可能性を限りなく低くするためにも、サイドローディングは不要で、害悪しかありません。</p> <p>App Store の手数料が高いとされていますが、提供されるアプリの多くは無料ですし、有料アプリでも、以前の PC のような高価はなアプリは、ほとんどありません。それに、手数料率を下げさせるために、セキュリティを低下させるのは、本末転倒な議論です。</p>
191	<p>セキュリティについての具体的な対策案を確定せず、他社ストアを容認させてはならないと思います。</p> <p>事実、国や行政の PC でもこれまでに数多くのセキュリティインシデントを起こしてきたの</p>

	<p>も、公式ストア経由でないプログラムによるものだったと思います。</p> <p>今一度、国民の安全な情報生活を担保するために、白紙状態からやり直すべきだと考えています。</p>
192	<p>先日のルフィと呼ばれる者の犯行や、闇バイトの活動を支える、個人情報流出をはらんだ法案には賛成できません。</p> <p>例えば、実際に日本で、お店を出店するには、国に何らかの許可が必要ですが、アプリストアの出店は、国の許可は不要なのでしょうか？</p> <p>もしくは誰かの許可が必要ではないのでしょうか？</p> <p>ブラウザの脆弱性の記載は、ストアの話とは別の論点で、ストアでどのブラウザを買いますかという話が記載されています。</p> <p>議論しないといけないのは、どの店で買いますか？</p> <p>その店は安全ですかという点です。</p> <p>その議論が見当たりません。</p>
193	<p>iPhone の App ストア以外からのアプリを入れられるようになると、これまでのように安心して iPhone を使用することができなくなる。唯一といってもよい安心安全なシステムに、セキュリティの穴ができてしまい、大切な個人情報や金融資産を預けておくことができな</p>

	<p>くなる。iPhone アプリを作成したい開発者は、これまで通り、Apple の厳しい審査を経て流通させればよいだけであり、それができないからといって、怪しいアプリや危険なアプリを流通させてしまつては、ユーザーだけでなく開発者側も結局不利益を被ることになる。</p>
194	<p>ほかのアプリストアを使用させることには賛成。Apple の横暴な振る舞いを止めるチャンスであり、セキュリティの問題があるのであれば、それは Apple の責任であるから、本件で気にすべきことではない。</p>
195	<p>競争も大事だが、セキュリティの問題が大きくなる。</p> <p>今までセキュリティが保たれていたのはストアが閉じられていたから。</p> <p>それを開放すれば悪意あるアプリ等を利用した情報流出が大きな問題となる可能性がある。</p>
196	<p>Apple プラットフォームにおいて Apple がストア上の審査を要求するのは自然なことと考える。</p> <p>ディベロッパやユーザーはスマートフォン向けのプラットフォームとして Apple の他に Google も同程度のシェアを持つ市場として選択可能であり、多様性は担保されている。</p> <p>一方で、サイドローディングが可能となると Apple の審査で担保されていたセキュリティ上問題があるアプリをユーザーがインストール可能となり、ユーザー側にソフトウェアのセキュリティリスクを新たに背負うことを要求する。</p> <p>大きな市場を持つ上にセキュリティが低下したプラットフォームは攻撃のリスクが高く、</p>

	<p>攻撃側と比べて著しく知識の少ない一般ユーザーを危険に晒すリスクに対してサイドローディングを解放するメリットが薄く、問題が多いと考える。</p> <p>Apple ストア以外のアプリに対しても、Mac 向けアプリケーションで行われているような Apple の認証付き証明書などを同梱して配布する仕組みを導入してこのリスクを一定回避するなど、最低でもセキュリティリスクに配慮した導入を検討すべきである。</p>
197	<p>iOS のアプリストアの現状は、断固として変更させたくありません。</p> <p>その理由は明確です。iOS の AppStore は、iPhone や iPad のセキュリティを重視し、安全な環境を提供している技術的な特徴なのです。これにより、私たちユーザは信頼性の高いアプリを簡単に見つけることができ、開発者は安心してアプリを提供できるのです。</p> <p>現在、iOS と Android の間で選択肢があります。ユーザは自分のニーズに合わせてどちらを選択するか決めることができます。この選択肢が存在することによって、競争が促進され、市場が活性化しているのです。ストアのサイドローディングを強要する必要はなく、それによって生じる問題もありません。</p> <p>一方、iOS のアプリストアの現状を変更することによって、深刻な懸念が生じます。セキュリティの低下は、情報弱者がスマートフォンを安心して利用できなくなる恐れがあります。また、情報格差の広がりや個人情報の漏洩、詐欺などの危険性が増大する可能性もあります。</p> <p>つまり、iOS のアプリストアの現状を変更することは、ユーザと開発者の利益を害し、セキュリティに関わる深刻な問題を引き起こす可能性があるのです。だからこそ、現在の健全な状態を保つことが重要であり、絶対に変更させたくないという強い意見が存在するので</p>

	す。
198	<p data-bbox="231 427 1433 510">[REDACTED]</p> <p data-bbox="231 663 1412 792">ところで、今回アプリストア関係でいろいろ議論がされていますが、今回アプリ提供側、つまりデベロッパ側でしかも大手ではない中小、個人規模の側の意見としてお伝えいたします。</p> <p data-bbox="231 949 481 983">1. 手数料に関して</p> <p data-bbox="231 1046 1415 1223">手数料は現在資料にある通り 30%支払っているのは 1%未満で、売上げ 1 億円以上の大手デベロッパのみです（なので、一部デベロッパに偏って当たり前です）。手数料の負担が収益を大きく圧迫しているというのは、はっきり言って儲かっているアプリを出している会社であり問題はないと思われます。</p> <p data-bbox="231 1379 1415 1509">15%という手数料はそれ以外のデベロッパにとって高くはなく、妥当です。むしろ、この 15%を維持する方に努力してほしいです。アプリストアの開放でこの 15%がなくなるかもしれないと考えると、アプリストア開放や決済システムの開放は賛同はしかねます。</p> <p data-bbox="231 1666 630 1700">2. 決済システム開放に関して</p> <p data-bbox="231 1762 1415 1939">前述したように現在は問題ない手数料であり、決済システムが開放されたとしてもそれに対応する労力が見合わないため、利用することはないです。これも得するのは大手デベロッパのみです。今の条件付きの決済システム開放、またはデジタルデータ以外を販売する物販サイトアプリなどには完全開放を義務付けるぐらいが良いと思われます。</p>

	<p>3. 非公式ストアへのアプリ公開に関して</p> <p>AppStore 以外でアプリを公開してもそもそもダウンロードされないので、公開することはありません。公開すると、アプリを更新する際などに公式ストアと非公式ストアへの2回の更新が必要になるなどの二度手間が発生するだけです。</p> <p>アプリ数が非常に少なかったり、あるいは初めてアプリを公開するデベロッパは非公式ストアにも公開するかもしれませんが、あまりにダウンロードされないので、最初だけになると思われます。</p> <p>得するとしたら、やはり前述の大型デベロッパのみになると思います。</p> <p>4. 本当に望むこと</p> <p>アプリのガチャ規制はしてほしいと思います。ご存知だと思いますが、ほとんどギャンブルであり依存性も高く決して良いものとは思いません。ここに回る金が他に回れば（他のアプリという以外に他の娯楽でも）もう少し歪な格差社会みたいなのが改善されると思うことはあります。</p> <p>以上、宜しくお願いいたします。</p>
199	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ない。もうこういうバカなことはやめてくれ。</p>

200	<p>私は IT に詳しくないですが、iOS のアプリストアの現状を変える必要はないと思います。</p> <p>iPhone や iPad は日常であらゆる場面で活用しています。そこで提供されているアプリはセキュリティに気を使っていて信頼できるものが多いんです。また私たちの親の世代でも安心して色々なアプリを使うことができます。</p> <p>現在のしくみが変わりセキュリティが低下することで、私たちがスマートフォンを安心して使えなくなるかもしれないし、個人情報が出たり、詐欺に巻き込まれたりする可能性もあります。</p> <p>私たちのためにも、iOS のアプリストアは現状のままでいてほしいんです。私は技術に詳しくないけれど、セキュリティや安全性を考えると、現在のシステムを変える必要はないと思うんです。</p>
201	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見します。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティの要です。</p> <p>iOS のアプリストアの代替を認めると、セキュリティ上の問題が多発することは避けられません。</p> <p>代替アプリストアを Apple が審査したとしても Apple と同様の審査、運営体制が取れるとは思えません。</p> <p>利用者にとっても、セキュリティ低下によりスマートフォンを安心して使えなくなることや、個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことなど、デメリットの方が大きすぎます。</p>

202	<p>アンドロイド端末のようにマルウェアやウィルスが仕込まれた危険なアプリを野に放つような環境をなぜアップル端末にもつくる必要があるのですか？アップルストアのお陰で 아이폰ユーザーは安心してアプリをダウンロードし、利用できていて、それがアップル端末が日本で圧倒的に支持されている理由の1つです。セキュリティがしっかりしていることは、もはや生活インフラと等しいスマートフォンにおいて不可欠です。アップルストア以外のアプリ提供を許せばセキュリティに大きな穴が開くことがなぜ理解できないんですか？詐欺アプリにだまされて金銭や個人情報を失う人が必ず出てしまいます。余計なことをしないでいただきたい。</p>
203	<p>Apple のアプリストアの仕組みは絶対に変えないでください。</p> <p>iPhone で今の仕組みで提供されているアプリは安全なので安心して色々なアプリを使うことができます。私の友人の多くはそうした理由で iPhone を利用しています。</p> <p>「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」を読みましたが、これでは不安ではないです。なぜ LGBT の時もそうでしたが、市民の生活が分からないのでしょうか？</p> <p>現在のしくみが変わり安全性が低下することで、個人情報が漏れたり、詐欺に巻き込まれたりする可能性もあります。</p> <p>現在のシステムを変えることは絶対にやめてください。</p>
204	<p>まず、私は本報告書を読ませていただいた上で、本最終報告においては、その作成者における情報セキュリティ、ひいては市場原理に関する理解が乏し鋳物であると解している。これはただ単にセキュリティの根源的仕組みであったり、各種アルゴリズムに対する理解であったり、マルウェアの原理であったりと言ったところではなく、そもそもなぜ情報に対して適切なセキュリティを施行する必要があるのか、という根本的な認識が欠落してい</p>

	<p>るように見受けられた。</p> <p>確かに iPhone におけるアプリ開発およびその管理に関する市場が apple 社に独占されていることは確かだが、ではそこに他の勢力を介入させ、脆弱性を露呈することにユーザー、ひいては国民の利となることはあるのだろうか。他社による新規市場はアップルストアと競合し、その利用ハードルを下げるためにあらゆる手を打つことは容易に予見できる。</p> <p>現在 apple 製品におけるアプリケーションのインストールを介したセキュリティ上の大きなスキャンダルがないことの背景には、Apple 社による手作業のアプリ承認プロセスと、それに対して莫大なコストをかけるに値する Apple 社の背負う責任が存在する。しかし、これを自由化してしまえば、Android 製品のように審査の厳しくないアプリ市場を利用し、マルウェアが広く蔓延することは想像に難くない。このような事態を率先して招くことは、日本国政府の根源的役割である国民が健康に、また安全に暮らせるように努めることから大きく外れていると解している。</p> <p>今一度、消費者の、そして全国民の視点に立って、本報告における提案を見直していただきたく願う。</p>
205	<p>携帯端末のセキュリティを低下させるような政策を考えているという記事を読み、初めて意見を送ることにしました。</p> <p>App Store のセキュリティが現在のまま保たれることを希望します。</p> <p>これはユーザーを守ってくれる盾だと思います。</p> <p>一度風穴があいてしまえば、塞ぐことはほぼ不可能です。</p> <p>以前は Andoroid を使っていましたが、Google Play でもセキュリティが心配になり、自分には高価な iPad や iPhone を購入して使用しています。</p> <p>個人情報の塊である携帯端末のセキュリティを下げるような政策はやめていただきたいです。</p>

	<p>一般ユーザーがほとんどである国民を守るための政策をお願いします。</p> <p>拙い文章で申し訳ありません。</p> <p>どうかご一考くださいますようお願い致します。</p>
206	<p>うまく行って高いセキュリティなど消費者を守ることにも繋がっているエコシステムに横槍を入れる行為は全く不要。</p> <p>利権拡大のための行動で消費者を害するのは辞めて頂きたい。</p>
207	<p>安全を守るのは非常に手間がかかることです。国民のデータを扱う以上、無審査のアプリインストールを許可することは大変危険です。</p>
208	<p>他社ストアの容認はいずれも反対です。</p> <p>みせかけの競争を取り入れることで、セキュリティが堅固でなくなる事態を国家が容認すべきではありません。</p>
209	<p>AppleにApp Store以外からもアプリを入手できるように強制することには絶対に反対です。</p> <p>また仮にApp Store以外からもアプリを入手できるようになったとしても、App Store以外か</p>

	<p>ら入手することはやらないです。</p>
210	<p>資料を読むとものすごく熟考しているかのように見えますが、どちらかというと iOS 市場を解放するためにまとめられた内容に思えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 価格競争がないから良くない ・ 独占的である ・ 参入障壁を取っ払いたい <p>などと書かれると、内情を理解していない人間であればその通りであると感じるのかもしれないが、Apple が設置している壁によって、iOS の世界がどれだけ安全になっているのかを考えていただきたい。</p> <p>全ての開発者、全ての iOS 利用者にとって、今の状況の安全性は他の何者にも変え難い環境である。この状況を、日本政府によって歪められようとしている現状には決して受け入れられるものではありません。</p> <p>確かに、Apple 税と言われるように App の販売における Apple の手数料は高すぎるようにも映りますが、Apple は新規に販売されようとしている全ての App を手作業で一つ一つ人間が確認し、マルウェアやバックドアの有無を確認などしています。</p> <p>そのため、iOS 機器は医療業界に於いて圧倒的なシェアとなっています。また、教育現場に於いても、私立学校や学習塾など、予算を取れる現場においては iOS のシェアは非常に高</p>

いのです。何よりも、情報漏洩に対するセキュリティの高さやペアレンタルコントロールなどの子供の利用時の安全性など、この法整備によって全てが脅かされるようになります。

閉ざされた世界だからこそその安全性であり、それを一国あるいは一地域の恣意的な考え方で歪めていただきたくはありません。

参入障壁があるとの書き方がありますが、ちゃんちゃらおかしい話です。実際に iOS アプリを開発し公開していますが、どこに参入障壁があるのでしょうか。この程度のことをクリアできない開発者は、そもそもアプリを公開すべきではありません。

個人的には、現在 Apple が行っているプライバシー保護の戦略に関してはやや厳しすぎるものがあると思っっているのですが、日本政府が提言しようとしていることは、ただ単に徒に国民の安全性を脅かすためだけの施策であり、到底看過できません。

安全性に対しコストをかけることの何が悪いのか。コストをカットして、修羅の道に進んだ方が良いのですか？

Apple 以外の関連企業からしたら面白くないのかもしれませんが、このシステムは何よりも世界中の人々を安全にしているのです。

また、Apple の iOS 市場のみならず、任天堂や SONY などのゲーム市場に対しても同じことが言えます。

	<p>広く門戸を開くことによって、せっかく作り上げられた安全な世界を破壊するようなことはしないでほしい。</p> <p>こんなくだらない提言を取り下げ、マイナンバーカードを iOS で利用できるようにした方がよろしいではありませんか？</p>
211	<p>アプリの安全性を担保できない事業者が手数料欲しさに運用するアプリストアが乱立しても、結局は利用者の利益につながらないと考えます。</p> <p>アプリ開発者の観点からみても公式のアプリストア以外に自分のアプリを掲載したいとは思いません。</p> <p>何でもオープンにして競争させればよいというものではありません。</p> <p>デジタルデータの重要性がますます高くなっていく未来に、安全を疎かにした政策には断固反対です。</p>
212	<p>iOS の AppStore における審査、出品、決済の主軸が AppStore 及び ApplePay となること、及び iPhone のプレインストールが Apple 提供のものとなることへの警笛が出されているようですが、利用者の一人としては現状維持を希望します。</p> <p>まず、利用者視点では、iPhone では現状でファーストパーティ、つまり Apple 以外を経由することはセキュリティに対する脅威を増大させる行為としか見ていません。また、直近のマイナンバー及びマイナンバーカードに関する騒動などをみるに、Apple 指摘する前に自身らが実施している行動の精度を見直せ、としか言えません。</p>

	<p>マイナンバーカードの杜撰な半端な手続き・精度・体制に対して長らく Apple が提供してきた機器のエコサイクル（中古品の手入れを行った後に保証をつけての再流通）やセキュリティを担保した上で利用者個々に対する取り違えなど起きようがない手続きの高精度なアナウンス、混乱を極めるポイント制度に対して ApplePay での単一な窓口による安心安全な手続きの提供。これらに悪影響を及ぼすようであれば、市民としては為政者というよりも単なる破壊者としかみなせません。</p> <p>Apple を逆さ吊りすることで現状の内閣がよりよい仕組みを実施する、と見せかけようとしているのであれば、むしろ Apple が行っている仕組みなどを取り込んでください。少なくとも今この競争評価については、内閣のやらかしを Apple におしつけようとしているとは思えません。</p>
213	<p>現状のシステムを変更することに反対します。</p> <p>ソフトを提供する業者ではなく、ソフトを使用する国民（消費者）の立場になって考えてもらいたい。</p>
214	<p>AppStore 以外のストアを導入してセキュリティの甘いアプリが手に入るようになってしまっ ては、個人情報の流出や詐欺といった悪手の巣窟になってしまうことが予想される。 実際 AppStore 以外のストアを導入したところでそのシェアは AppStore と比べるまでも なく非常に少ないことになると予想されている (Android ではそうなっている) にもかかわ らずページのほとんどを市場競争の話で埋め尽くしているのは、消費者観点があるように感 じられない。マイナンバーカード機能などの非常に純度の高い個人情報の入った機能など を導入しようとしているならば、そして消費者の保護を第一に考えるならば、危険なア プリの混入の可能性のあるほかのアプリストアなどの導入はやめてほしい。競争を起 こしたいというなら AppStore の審査や導入の際の手数料を下げさせるなどほかの方策 を考えたほうがいい。なんにせよちゃんと消費者のことも考えて方策を考えてほしい。</p>

215	<p>アプリストアに関する収益構造の規制を考えることは大いに有益であり、そのために OS 等ベンダによる掛金の額面規制等を行うことは有用に見える。しかしセキュリティ面での審査・評価を経ないソフトウェアを利用可能とすることを、法的に強制することにまで至るのは、法律上でセキュリティホールを設定を義務化するのと同様であり、ナンセンスである。方法の再考をお願いしたい。</p>
216	<p>これまで Apple が築き上げてきた信頼を横から崩そうとする愚策でしかない。</p> <p>誰のためにもならない。</p>
217	<p>スマートフォンの安全性が脅かされるアプリが混入するリスクを軽んじていると見受け</p> <p>た。</p> <p>今でさえクリック詐欺が流行しているのに、偽のアプリストアを用意することができるのであれば更に容易に攻撃が可能になる。スマートフォンは機微な個人情報を含め、データの宝庫だが、これらを容易に悪意のある第三者に提供したいのか？</p> <p>神経を疑う。</p>
218	<p>現在 AppStore、GooglePlayStore の 2 つがプラットフォームとして大多数のスマホアプリの市場として利用されているのは、それぞれの運営企業 Apple、Google がそれぞれのストアの利便性・安全性を長年向上させる努力をしてきたからである。それはそれぞれの企業が iOS、Android という OS においてアプリを「安全かつ円滑に」入手できる場所を提供するためである。今後アプリストアを開放させることを義務付けるということは、一般的な利用者に安全性を確かめるという不必要な手順を踏ませることになりかねず、もしその安</p>

	<p>全性を利用者でなく新たなプラットフォーマーに担保させる、あるいは現在のプラットフォーマーに新たなプラットフォームの安全性を担保させるという行為は現在既に担保されているスマートフォンの信頼性・安全性を大きくわざわざ崩し、競争性というもののみを尊重し利用者を無視する愚策でしかない。</p> <p>全く妥当性のないことを議論し、愚策を施行することで利用者への不便を増やすようなことを行おうとしていることに強く抗議する。</p>
219	<p>モバイル・エコシステムに関する競争評価につきまして。取り纏めお疲れ様です。</p> <p>最終報告につきまして拝見しましたが、極めて妥当かつ、今後の我が国の競争力を保つのに必要な政策が網羅されているものと存じます。</p> <p>特にアプリストア独占問題や、決済手段の独占問題は深刻であり、改善を期待しておりました。アプリストアと決済手段を米国の大手企業に占有されている為、長年我が国のアプリは、かの国の表現規制に縛られております。</p> <p>特に、漫画やゲームなど、本邦にとって有力なコンテンツを配信する際、Apple 及び google の独自審査を意識して萎縮していた現状は不健全なものでした。</p> <p>外部ストアや決済手段の多様化により、これらが緩和されることを願ってやみません。</p> <p>反対意見で、セキュリティに対する懸念が生じるかと存じますが、報告書でも十分な考慮はされており、また寡占による悪影響を鑑みれば必要な政策であることは疑いようもありません。</p> <p>この度は、非常にバランスの取れた近年まれに見る素晴らしい知見を提示していただけま</p>

	<p>したこと、心より御礼申し上げます。</p>
220	<p>ストアの開放に反対します。</p> <p>一定規模以上のモバイルプラットフォームの存在が競争を阻害している面はあるものの、そのプラットフォームを運営する企業が負担している部分（審査によるアプリの安全性、提供元の安全性を担保する仕組み）に現在の事業者はユーザーに提供する安全性の面で依存しています。</p> <p>ストアが開放された場合の懸念として、エンドユーザーに簡単にマルウェアを提供できるようになり、エンドユーザーの個人情報の安全が阻害される可能性が上がります。</p> <p>また、そうしたマルウェアをインストールしないように正規のアプリケーション提供事業者が安全に配慮したユーザーコミュニケーションを取っていく等の負担を負うこととなります。</p> <p>特にユーザーに広く普及しており、インフラの一部となってるアプリケーションにとっては「なりすまし」される懸念があり、提供元の安全性をエンドユーザーがわかりやすく担保できる仕組みもセットで必要になります。</p> <p>この懸念がクリアされるべきためには新しくストアを提供する事業者にも現状のプラットフォーム運営者（Apple, Google）と同じ水準での審査機能は必須であり、またエンドユーザーに広く普及してる（インフラ化してる）アプリケーションの事業者に対して認証して、安全な提供者である確認を取らせ、提供元の安全性をエンドユーザーが確認できるような仕組みが必要になると考えます。</p>

	<p>安全面を考慮したガイドラインの詳細についてももう少し議論をして情報を公開してください。</p>
221	<p>私は「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に反対です。</p> <p>なぜなら、私が iPhone を長年愛用しているのは、アプリストアでダウンロードができるアプリはアップルが確実にチェックしたもので安心できるという要素が大きいからです。だから老親にも iPhone を使わせています。これはとても大きな長所なので、その長所、つまり iPhone の安全性をみすみす国が崩壊させる方針を打ち出すのは理解し難いです。</p> <p>いろいろなアプリストアを使いたい人はアンドロイドのスマホを選び、より安全性が高い状態でアプリを選択したい人は iPhone を選べば良いだけのことであり、そのためにアプリの費用が高くなるのは必要なコストだと許容できます。</p>
222	<p>「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告 概要」内の 2 の 1、および 2 の 3 について意見したい。</p> <p>いちユーザーとしては高額な手数料からデベロッパーが一部機能を実装しない（例：Iphone Kindle アプリから直接本が買えないなど）ことについては不満があるが、Apple のアプリストア自体の審査を緩めたところで高額な手数料が減って、概要に記載のある多様なデベロッパの発展が行われるとは考えにくい。</p> <p>多くの消費者にとって Apple の適正な審査体制は現時点で Android に比較すれば非常に優</p>

	<p>秀であり、価値を感じていることは伝えたい。消費者として問題のあるアプリ（ハードウェアを毀損したり、情報を流出したり、悪質なサイトへ誘導したりする）に対して迅速かつ適正な規制は Apple iPhone を選択する際の大きな理由になっている。</p> <p>規制緩和などを勧告することによって、そうした安全が毀損されることについては、むしろ国による間違った行為だと思われる。</p> <p>私は現在、老いた両親のスマートフォンを管理している。父が Android、母が iPhone を使用しているのだが、父の Android は危険な広告（情報漏洩や、悪質なサイト）に誘導するアプリが非常に多く、定期的にチェックするため非常に手間がかかっている。対して iPhone についてはアプリが厳格に規制されるために管理が非常に良好である。こうしたところに消費者はそれぞれの企業の優位点を選ぶ価値が生まれていることは忘れて欲しくない。</p> <p>私が求めたいのは、「徴収される高額な手数料は Apple の言う安全サービスの対価として妥当か」を監査することであり、そうした監査を Apple に行うのは困難であるというのなら、小手先の規制などをするのではなく、Apple や Android にかわる、安全かつ低廉な国産 OS・プラットフォーマーを国策として育てることではないだろうか。</p>
223	<p>iPhone で App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できるようにすることに強く反対します。</p> <p>市場競争のためといいますが、実際に他社ストアが参入できたとしても期待するような成果が得られないことは Android の例を見れば明らかかと思えます。</p> <p>セキュリティ的にもリスクに対してリターンが見合っていないですし、絶対にやめるべきです。</p>

224	<p>セキュリティを大きく損なう改悪に大反対です。</p> <p>今後マイナンバーの端末への導入を控えているのならば大反対です。</p> <p>消費者を蔑ろにしている今回の議論は改善の余地が大きいです。</p>
225	<p>iPhone の App Store を利用する消費者の視点からすると、App Store 以外のアプリストアを開放するのは安全性を欠くと考えるので反対です。Apple による安心できるセキュリティがあるから、iPhone を選んで購入、使用しています。ITリテラシーの低い家族にも、強固なセキュリティがあるからこそ、iPhone を購入させています。高齢な家族などもマイナンバーの使用など日々の生活でスマートフォンが必須な時代になっています。だからこそ、スマートフォンの OS のセキュリティは非常に重要です。家族にも安心して使わせられる Apple のセキュリティは国民の安心できる生活に直結します。よってこの法案には反対します。</p>
226	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS は AppStore 経由でのアプリインストールに限定することでプライバシー保護を行ってきた。</p> <p>これが iOS のプラットフォームとしての技術的特徴である。</p> <p>これを崩すことは悪意のある攻撃者の活動の場を与えることになる。</p>

	<p>利用者の大部分は IT リテラシーの高い人間ではなく、またリテラシーが高くともプライバシー侵害を受ける可能性もある</p> <p>そういった脅威から守られているプラットフォームをなんのリスク検討も無しに開くことを要求するのは間違っている。</p> <p>現状、利用者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ユーザーの不利益はないと考えている。</p> <p>むしろこの法案によって企業側は活動の幅が広がるかもしれないが、肝心のエンドユーザーがセキュリティ低下によって不利益を被る恐れがあると考え</p>
227	<p>iPhone の安全性は Apple 独自の厳しい審査によって担保されてきている。</p> <p>現に企業が支給する携帯電話は iPhone が多いと感じている。</p> <p>これを一回の IT への理解がない役人や政治家風情が競争だのなんだの奪っていいものではない。</p> <p>不満があるなら Android を使用すればよい。</p> <p>政府が 1 企業の経営するエコシステムを不当に迫害するのは利用者にとっても不利益があり、良くない。</p>

228	<p>iPhone におけるアプリケーションのインストールについて、</p> <p>現在の App Store を経由する方法は利用者の安全性を確保するための重要な役割を果たしていると思います。</p> <p>これを撤廃しダウンロードがより自由になると、一部のアプリ販売業者には利益があるかもしれませんが、それ以上に iPhone ユーザーの危険が跳ね上がると思います。</p> <p>情報の扱いに慣れていない年代はまだまだ、高齢の方や子供を詐欺や危険に晒すことになり ます。</p> <p>ただでさえ最近凶悪とも言える犯罪が多発しています。その上でさらに国民を積極的に危険に晒そうとすることはやめてください。</p> <p>多少の経済的な利よりも国民の安心安全を優先すべきです。</p> <p>またこのページ自体スマートフォン向けの表示がされていないなど行政の IT 化が進められていないことを表していると思います。そのような状態でやはり自由度は高めるべきではありません。</p>
229	<p>私は、モバイル・エコシステムに関する競争評価の最終報告について意見を述べさせていただきます。</p> <p>まず、iPhone のアプリ市場である App Store について、これまでの 15 年間、類を見ない安全性を保ってきたことは高く評価されるべきです。その無菌室のような環境は、私たちユーザーにとって安心感を与えてくれました。</p>

	<p>一方で、怪しいサイトからの自由なソフトウェアの導入やセキュリティソフトウェアの必要性に関して、私は以下の点を考えています。</p> <p>まず、セキュリティについては、iPhone のアプリ市場での厳格な審査により、マルウェアや悪意のあるソフトウェアのリスクが大幅に低減されています。このセキュリティの強固さは、私たちのプライバシーやデータの保護に大きな貢献をしています。セキュリティソフトウェアの重さや許可のたびに求められる確認の手間がなく、安心して利用できる環境を提供してくれる App Store の仕組みに感謝しています。</p> <p>一方で、より自由なソフトウェアの導入を可能にすることには、一定の利便性の向上が期待できます。一部のユーザーにとっては、App Store 以外からのソフトウェア入手が望ましいケースもあるかもしれません。</p> <p>ただし、この利便性の向上に伴うセキュリティリスクを軽視してはなりません。もしも穴を開けることが許されるのであれば、徹底したセキュリティ対策と監視体制が必要です。それを誰が担うのでしょうか。</p>
230	<p>iOS に Apple 以外のアプリストアは必要ないと考えます。</p> <p>iOS の AppStore によって、iPhone や iPad のセキュリティは守られています。今や個人情報を一番保存しているであろう iPhone の安全性を守ることは、ユーザーにとって非常に大切なことです。Mac や Windows などのパソコンは言うに及ばず、Android と比較してもマルウェアや詐欺アプリなどが非常に少ないのは、セキュリティやプライバシーを重視して審査を行う体制に投資し続ける Apple の企業努力であると考えます。</p>

	<p>また、ユーザーや開発者は、iOS と Android の選択が可能です。そのため、ストアのサイドローディングを強要する必要はなく、iOS が気に入らなければ Android を選択することができます。つまり、今の状態でも市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはありません。</p> <p>むしろ、サイドローディングを許可することにより、セキュリティが低下して iPhone を安心して使うことができなくなります。</p> <p>さらに、サイドローディングを許可するために Apple が日本市場から徐々に撤退するということが起こると、日本の IT 関連産業だけでなくユーザーも大きく不利益を被り、他の多くの国に遅れをとることにつながります。</p> <p>上記の理由により、iOS に Apple 以外のアプリストアは必要ないと考えます。</p>
231	<p>競争という名目で安全を脅かす国からの圧力による App Store の解放はおかしい</p> <p>もし、App Store 以外からアプリを配信するならどこの国のどのような背景を持った会社が配信をするのか。その辺まで考えて行わなければならない。それを Apple に対して責任転換をしつつ解放を要求するのはおかしい。</p> <p>その視点は利用者を見ておらず、開発者の手数料がかかっている現在（条件を満たせば手数料は少なくなっている）に対しての不満だけにピックアップしていると思われる。</p> <p>手数料は市場を安定的に管理して管理する会社自体を守るために必要なものであると思われる。</p> <p>まず市場開放の為に行う議論としては「ただ解放を求めて解決策は投げやり」にしてるだけにしか思えない。</p>

	<p>誰の声、どんな意見、何を目的として、国はどんなリスクを背負ってこの市場解放をするのか。その辺が見えないからこそ反対です。</p>
232	<p>アプリユーザーであり同時に IT エンジニアである自分としては、Apple がアプリストアに掲載する際により厳格な審査をしていることや、ストアを使いやすく整備していることに対してとても感謝しています。それによって iPhone アプリの安全性は担保されているので、悪意のあるソフトウェアの悩みから自由でいられますし、年少者についても安心して使わせることができます。そのための 30%の手数料を高いとは思いません。</p> <p>仮に他社へアプリの配布権を開放したところで、同等のセキュリティを実現するには莫大なヒューマンリソースとノウハウを維持できる巨大資本が必要なことは想像に難くありません。それらへの投資が回収できるまでにどれだけのアプリ販売数と時間がかかるのでしょうか？しかも、ノウハウも内部構造も分からないサードパーティがどこまでできるのでしょうか？機能制限を施された「やってるよ感を出すための」ストアになるのは間違いありません。</p> <p>むしろそれによって開いてしまったセキュリティホールが悪意のある団体によって悪用される潜在的可能性の方が、市場開放による価値の向上よりも iPhone のエコシステムを毀損することによる全体としての価値低下を招いてしまうと思います。</p> <p>市場開放は安全性への「確固たる技術的裏付け」とセットで初めて意味を持つ議論です。片方だけのあるべき論で開放すると、ユーザーからのアプリストア市場への信頼を失い、マーケットそのものが崩壊する可能性を孕みます。</p> <p>どうか、確固たる技術的裏付けを用意した上で、現実的な議論をしてください。</p>
233	<p>iPhone を含むスマートフォンのアプリは、スマートフォン開発元が管理するアプリストア以外からの入手を禁止すべき。</p> <p>特に iPhone が日本で幅広く普及しているにも関わらず、ウィルスなどの問題がほとんど発</p>

	<p>生していないのは、管理されたアプリストアからに限定されていることが大きい。1ユーザーとして、今後第3者からの入手が可能になっても、アプリストアからしか入手しない。</p> <p>事が起きてからの対応より、起きないように予防する方が手間もコストも少ない。</p>
234	<p>サイドローディングを導入することでのユーザーのメリットは無く、デメリットしかない。</p> <p>ユーザーの安全、利便性を無視した改悪行為はやめるべきである。</p> <p>重要な個人情報が入った端末を危険に晒すことはもってのほかである。</p>
235	<p>iPhone や iPad などの Apple 製品のいいところは安全性で、その安全性は Apple が全てのアプリをしっかりと審査してウイルスが仕込まれていないか確認しているからです。サイドローディングを許してしまったらその安全性がなくなってしまいます。政府がしようとしていることは、利用者のことを考えず、利用者を危険に晒すことでしかありません。</p>
236	<p>標記の件につき意見を申し述べます。</p> <p>マイナンバーについて、個人情報漏洩等の問題点が多々出ておりますが、拙速な政策決定は多くの瑕疵を生みやすいので、十分な議論とパブリックコメントの吸い上げ等をしっかりやっていただきたいと思います。</p> <p>今回の件については、1企業の方針を国が1部の人たちの意見によって無理矢理変更させるように思われます。</p> <p>Apple は、多大な労力とお金を使って安全性を担保しているのに、それを無にするような今</p>

	<p>回の法案は絶対に賛成できません。</p> <p>私も iPhone を愛用していますが、値段の高さはその安全性にあると思っていますので、もしそれが損なわれれば、1 企業の存続に影響を与えられると思います。</p> <p>さらに、iPhone に関する個人情報も危険にさらされると思います。</p> <p>是非再検討し、法案の提出をお止めください。</p>
237	<p>私企業の運営するビジネスに対する過剰な口出しだと思います。多くの人が指摘していると思いますが、Apple 社の運営するストアには、コンテンツ提供者として細かい不満はあれど、高品質なアプリの提供によって顧客の信頼が高く、結果としてコンテンツ提供者にとっても有用です。もし、Apple AppStore が、Google Play と同様の状況になれば、結果的にコンテンツ提供者には制御しがたい混乱した競争状態となり、対コスト効果が下がることが懸念されます（実際、Android 向けの開発の方が iOS 向けよりも実際のコストは高くなることをご存じですか？）。</p> <p>実ビジネス現場の声をしっかりと反映した政策への転換を強く求めます。</p>
238	<p>サイドローディングを認めさせるかどうかはユーザーが決めることであって、国が規制することではありません。</p>
239	<p>iPhone に他社アプリストアを提供する必要はないと思います。</p>
240	<p>SMS などからマルウェアのダウンロードリンクが送られてきてそれを開いてダウンロードしてしまい、スマホの乗っ取りが起きるケースは元からサイドロードが可能な Android 端末で後を絶たない。</p>

	<p>このためマルウェアの被害は Android 端末の方が数倍多く、従ってサイドロードを可能とする法案は国民を危険に晒すものであり断固反対。</p> <p>そもそも、独占禁止法違反でもなんでもないのにこのような特定企業を縛る法案は差別的である。</p>
241	<p>利用者にとって何のメリットがあるのか全く理解できません。今、マイナンバーカードの不備があれほど問題になっているこの時に、情報漏洩のリスクを高めるような施策はやめていただきたい。iPhone ユーザーはアプリが Apple store からしか買えないことに安全性を感じ、iPhone を使用しているのです。それをあえて危険に晒す意図がわかりません。この施策を推し進めるということは iPhone へのマイナンバーカード連携は行わないということです。わざわざ脆弱性を作った上でマイナンバーカード搭載なんて、そんなバカなことするわけありませんよね。国民の利益を第一に考えていただきたいです。</p>
242	<p>結論から言うと、こちらの制作には反対です。</p> <p>まず、アンドロイドの現状から見ても、悪質なアプリの横行がひどいです。アンドロイドだけでもそのような状況なのに、現在安定して運用できている iPhone を同じ状況に置こうとするなんて理解できません。</p> <p>競争よりも、悪質なアプリを取り締まる体制づくりの方を優先すべきと思います。</p>
243	<p>自分たちも儲けに授かりたいという大手の意向で、国内産業保護という目的だと思いますが、問題点を列挙します。</p>

- ・ストアによって小規模/個人業者の活躍の場が広がっていて不満はない。
- ・ストア登場以前は大手の配下で活動せざる終えなく、抜かれる金額が高かった。
- ・ストアは長い期間、多くの人々の利用によって熟成したものなので、独自ストアの到達は難しい。到達できる前提の話になっている。

既存の独自ストア（Amazon Store や DMM Games）を見ると以下の問題がある。

- +API の機能が少ない。
- +テスト環境が貧弱。または、提供されない。
- +独自ストアアプリは使えないプラットフォーム API があり機能が貧弱。
- ・独自ストアは質が低いものになるでしょう。
- +性的や暴力的に問題があるアプリがリリースされる。
- +セキュリティ対応が低く、個人情報の流出、ウィルス/スパムが蔓延る。
- +海賊版、不正アプリが蔓延する。
- ・国内しか見ていないので、海外で通用するアプリが育たない。
- +益々、IT 後進国となる。
- ・会社間の関係で、無理やり対応させられて負担が増える。
- ・独自ストアのユーザー数は少ない（そもそも日本のみ）なので、儲けにならない。

負担になり、儲けにならない点は、そもそもの報告書の目的から外れるお話なので、何のためなのか分からなくなる。

244	<p>他社ストア等からのダウンロードを義務付ける法律は、Apple 社が重要視してきたセキュリティを国民から奪う行為になりかねません。</p> <p>実際、他社ストア等からのダウンロードを認めている端末と Apple 社とでは、セキュリティに対する欠陥があまりにも多く違います。</p>
245	<p>最終報告にある内容について、強く反対いたします。</p> <p>Apple 社の AppStore は運用開始以来、自社の責任において厳しい審査を行い、クリアしたもののみユーザーが利用できるようにしています。これは、Apple 社がユーザビリティを大切に、ユーザーが安心して利用できるアプリのみを提供して、ユーザーの信頼を積み上げていき、それが Apple 社自体の信頼に繋がり、かつ、日本のみならず世界中のネットワークシステムが安定に機能していることにも寄与しているのではないのでしょうか。</p> <p>Apple 社にとって、一つひとつ審査をしていくのはとてつもない労力がかかっているはずで、それでもその制度を続けているのは、ユーザーが安心して利用できる環境も提供するという企業としての責任を果たしていると思います。</p> <p>今回の制度改訂で、より多くの個人・法人がアプリケーションを提供できるメリットはあるかもしれませんが、審査なくアプリケーションを提供することは、悪意のあるユーザーの侵入を可能にし、国民のネットワーク利用環境を著しく不便にさせる方向に動くのでは、と危惧しています。</p> <p>現状でも、アプリケーションを提供したい個人・法人に門戸を閉じている訳ではありません。今の審査の制度がどのように行われていて、具体的にどのようなアプリケーションが</p>

	<p>審査を通らなかったかを考えていけば、審査を介さずに提供したいアプリケーションがとんなものになるか想像できるのではないのでしょうか。</p> <p>一度空いてしまった穴は容易に塞ぐことはできません。</p> <p>一度失ってしまった信頼は容易に回復することはできません。</p> <p>現状の制度が果たしている「安心安全」を改めて審議していただき、今回の改訂が見送られるように願い、初めてコメントさせていただきました。</p>
246	<p>Google も apple も携帯電話全盛期にスマートフォンという未開の分野に出資してスマートフォンという概念を確立した会社であるということは多少考慮したとしても、パソコンで Windows を作り上げたマイクロソフトに比べるとスマートフォンというプラットフォーム内の市場競争を認めていないと感じられる。Google は表計算ソフトなどで EXCEL 互換の実施や、apple に至っては自社 OS 内での仮想環境で Windows を動かすことを許している。自社は高い知名度の他社プラットフォームを存分に利用している。これでは道理は通らないと私は考える。</p> <p>特に apple の排他性は、決済・課金システムだけでなく時代遅れのコネクタを利用させ続けるなど度が過ぎている。</p> <p>また、ネット上で apple が他社決済・課金システムを入れていないからウイルス感染が少ないなどの意見もあるが、普通に情報を抜き取るアプリが 100%ないわけではないし防ぎきれぬわけでもないので、Windows を昔から触っていた私から言わせていただくと世の中は自己責任であり、自身で危険性などを調べて取捨選択する機会を強制的になくしている現状は問題だと考える。他のアプリ DL ストア等を出すことによって競争も生まれるし、情報リテラシーやネットの危険性について若い世代が学んでいく場を作れるので、もっとスマートフォン内の市場はオープンにしていくべきだと考える。これらを言うと、勝手に他のアプリ DL ストア等でウイルスなどを入れられるなどの意見もあるが、一歩進んでいる android では、自身で GooglePlay 以外からのアプリインストールは許可しないとインストールはできない使用なので、自己責任で解決する。</p>

	<p>それが、独占禁止法紛いの現状の解決になるだろうし、日本国の IT 力を高めていくと思っている。</p>
247	<p>App store の審査を緩和するべきではないと思います。セキュリティの脆弱を招くばかりです。</p>
248	<p>他社ストアが参入して競争させることは不要と考えます。</p> <p>(1) セキュリティリスクが増大する</p> <p>他社のストア経由のアプリ配布は消費者不在の議論であり、セキュリティの驚異を犯してまで、他社の参入ができるようにすべきではないと考えます。他社が参入しても Apple と同様にセキュリティを強固にできるとは思われません。Apple は HW と SW とともに開発して利益を上げる仕組みがあるからこそセキュリティ対策に費用をかけられるはずで、Android のセキュリティリスクから iPhone を選択利用しているのに、Android より強固なセキュリティ保護環境を壊すことはやめていただきたいです。</p> <p>特に懸念しているのが、家族利用に対してのセキュリティリスク増大です。</p> <p>子供の利用制限に対してもアンコントロールとなってしまう状況になりえます。子供は親から機能制限をかけられていると抜け道を探して回避しようとします。ここでセキュリティ上問題のある野良アプリがインストールされた場合、子供のスマホには正規 SW を購入できるように親の Apple ID に紐づけされているはずで、その情報が抜き取られた場合不正利用が可能になります。</p> <p>(2) 日本市場アプリの動作制限の懸念</p>

	<p>また、全世界が行うのではなく一部の地域のみとなることも、懸念材料と考えます。もし野良アプリでセキュリティ上の問題が発生したときに、重大な問題となれば Apple は日本と欧州のユーザに対し iOS のウイルス付きアプリが利用できないように機能制限を実施するかもしれません。となれば、善良なアプリもその機能が利用できなくなります。</p> <p>上記問題が出た場合に誰が責任をとってくれるのでしょうか。当然そのようにけしかけた国が全面的に責任をとっていただけるのですよね。</p> <p>Android というオープンになっている環境があるのですから、競争して安いアプリがほしいユーザは Android へ移ればよいただけと思います。</p>
249	<p>セキュリティ低下により、情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことが心配で、賛成できません。</p>
250	<p>タレント・モデル・ボーカリストの■■■■と申します。アプリソムリエという形で、普通の女性目線から数々のアプリコンテンツをテレビ番組等で紹介させていただいている者です。</p> <p>Apple のアプリ販売における審査は Google Play よりも厳しい上、アプリのリリースやアップデートにおいての手のかけようは随一です。そのため、情報を抜き取るような怪しいアプリであったり、目的が不明確なもの、犯罪を助長するようなものなどは他のアプリやソフト販売プラットフォームと比較しても Apple はかなり遭遇率が低いです。</p> <p>企業としてかなりの労力を割いてスマートフォン利用における安全を担保しているのが App Store な訳ですが、サードパーティ的なアプリのストアがそこまでの予算と労力を割き、消費者を守りながらアプリを配信・販売できるとは思えません。</p>

	<p>App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できるようにすることは、情報を抜き取るアプリを知らず知らずのうちにインストールしている人が増えたり、アプリを通じてマルウェアに感染したりといったリスクがあまりにも高過ぎます。</p> <p>情報を抜き取られるような事態が頻発すれば、それは国益にとってもよろしくないのはすぐに分かることではないでしょうか。</p> <p>また、著作権違反だらけの海賊版漫画無料アプリや音楽無料アプリなども、こういったサードパーティアプリが許可されると乱発する恐れがあります。私自身音楽活動もしております、アーティストや芸術家の保護や適正な収入の流れの確保といった観点からも、サードパーティのアプリストアはアーティストを壊しにかかる存在になり得るのです。アーティスト保護に冷たい国と化している日本は先進国からは冷ややかな目で見られています。これ以上アーティストに冷たい国にならないでほしいという意味でも、サードパーティアプリストアには賛成できません。</p> <p>消費者の安心安全を守るという観点で議論を行うなら、App Store 以外のダウンロードなどといった恐ろしい提案を行わないでください。</p> <p>消費者の中には自分から情報を取りにいけない情報弱者も多いです。情報弱者が App Store 以外の訳のわからないところからアプリをダウンロードし、そのアプリによって今このパブコメを読んでいるあなたの情報を回り回って抜き取るといったことも起こり得るんです。また、Apple のアプリストア以外を許可してしまうと、Apple になりすました偽のページを送りつける詐欺師も現れかねません。</p> <p>情報弱者が訳のわからないアプリに辿り着かないようにするには、審査の厳しい Apple のアプリのストアに全て統一する方が巡り巡って安全になります。よって他社のアプリストアを許可することには断固反対です。</p>
251	<p>Apple や Google が提供するアプリストアや決済プラットフォーム以外の利用を許可するよう強制する意見に賛成します。</p>

	<p>現在 AppleStore/Google Playstore で展開している複数のアプリに関わっていますが、どちらもプラットフォーム運営者としての権利を不合理にふるっており、アプリ開発者・消費者の双方が不便を被っています。</p> <p>決済手数料が 30% と高すぎる点もそうですが、他にも以下のような問題に悩まされています。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 合理的な理由の説明もなくアプリの更新を拒否されることがある。問い合わせても返答がなかったり、説明される理由がコロコロ変わったりする（Apple 社や Google 社が邪悪なわけではなく、大企業すぎて動きが遅いのだと思います） - 特に iOS で、不合理に古い技術や不便な技術を強制されることがある。たとえば、ウェブアプリとして Webkit を強制されるが、明らかに Webkit は最新技術への追従を遅くしている（PWA など）。また、生放送技術として HLS のみを強制しており、最新のより遅延が少ない UDP ベースの技術を使うことができない、など。 - アプリ内の決済が各社のプラットフォームに縛られているせいで、消費者がプラットフォームごとに新しくコンテンツやアプリを買いなおさなくてははいけない。 - Apple 社や Google 社の基準によってコンテンツを検閲されてしまうせいで、日本の法律上は問題がない作品をモバイルアプリ上で展開する方法が著しく制限されてしまっている。Apple 社や Google 社が海外基準にあわせて表現規制をするのであれば、国内企業が別のプラットフォームやアプリを展開し、国内法に基づいて合法的にアプリやコンテンツを提供することができるべき。 <p>Apple や Google が高い手数料を請求するのは営利企業として自由だと思いますが、他の企業が競争に参入するのを阻害するのは不合理な独占です。政府の力で独占をやめさせてください。</p>
252	<p>意味のない法案です。</p>

競争の自由が無いことを至る所に記載してありますが、この話は任天堂ストアやPlaystationストアにもするつもりでしょうか。

この2社も自社で独占していますし、他社のストアは許可していません。

当然です、問題を起こされて困るのは任天堂とSonyだからです。

Switchが動作しなくなった、個人情報なぜか漏れたなど、他社製アプリが悪いとしても、明らかにプラットフォーマーのせいにされるからです。

Appleでも全く同じです。

わざわざ危険性の高まることを実施し、誰も使用しないであろうセキュリティは危うい安いだけのアプリストアが流行るのも考えにくい話です。

AndroidでGooglePlay以外のシェアが低いことからわかります。

となると他社アプリストアが公開されて喜ぶのは誰でしょうか。

審査が通り易くなってありがたいと思うのは、ウイルスをばら撒こうとする人や詐欺業社だけです。

消費者は全く嬉しくありません。

使わなければ良い、という問題ではなく、誰か一人が使っているだけでもOSにまで危険が及ぶ可能性もあります。

	<p>公開されているということは、業者がリンクを送れます、うまい話を載せたメールが送れます。</p> <p>それだけで危ないということを理解して頂きたいです。</p>
253	<p>公開は禁止して欲しい。会社が管理するから安全。誰でもになるとハッキングアプリだらけになる。</p>
254	<p>アップル社では長年にわたり厳しい独自審査により悪質なアプリケーションを排除してきた実績があり、これにより提供されるアプリケーションをユーザーは安心して使うことができた。無理矢理に競争原理を持ち込むことにより悪質なアプリケーションの流通を許してしまう危険性が高まり、ユーザーにとってはマイナスでしかない。</p> <p>競争原理は万能でなく、負の面もあることをご理解願いたい。</p>
255	<p>iOS はストアの売上がアンドロイドの殆どのシェアを取る Google Play Store の 2 倍であり</p> <p>このことから資産家が多いと推測されるが</p> <p>そんなユーザたちをストア以外からの多くの危険に晒すことになれば</p> <p>アンドロイドの被害とは比べ物にならない大惨事となることが用意に推測できます</p> <p>拙速な判断はしないようお願い申し上げます</p>
256	<p>2008 年から iPhone3G を使い、そのセキュリティ性の高さや、操作のシンプルさに惹かれ</p>

て、継続して今まで利用しています。

今回、モバイル・エコシステムに関する競争評価において、主にアプリストアのサイドローディングを認める件については、断固として反対をします。

率直に言えば、実際の利用者不在での「競争力」という不確かなもので、セキュリティ性を下げることを行おうとしている内容だと思います。

モバイルプラットフォームへの手数料に不満があるのは、ちゃんと事業として成り立っていないアプリ開発やサービス運営をしている事業者であると思います。

多くのユーザは不満は口にしてみても「詐欺や個人情報を抜かれる可能性があり、さらにマイナンバーを組み込むとその情報も持っていかれる可能性があるが、それでもサイドローディングを認めるべきか？」と聞けば、それはNoと答える。

そういう危険性を提示した上で聞かなければ、単に不満があるように聞こえ、間違った判断をしてしまう。

今回、事業者などへのアンケートのみでも、あえて不満があるような聞き方をしていると感じました。

またアプリの手数料が下がるから、競争力が上がるわけでない。そもそもいったいなんの競争力を上げたいのか？と思います。

日本で世界に通じるサービスを作るための競争力を上げたいなら、開発事業者に対して支援すればいいだけの話ではないでしょうか？

残念ながらモバイルプラットフォームの競争では日本はメインには慣れませんでした。だからといってそれを変に条件を変えて、不用意に国民の危険を晒すのは違うと思います。

個人的にはマイナンバーカードは iPhone に入れて利用シーンを増やすことは賛成と考えています。保険証などの不正コピーの利用が減るので良いと考えています。

	<p>ただし、それは現状のセキュリティ性の高さがあるからこそです。</p> <p>不要に穴を開けると、返って利用者に別のセキュリティ確保のための 利用料などが請求されてしまえば、元も子もありません。</p> <p>利用者の立場でもありますが、開発事業者の立場でもあります。</p> <p>開発事業者の立場としても、一番高い30%のコストは確かに事業としては 厳しい部分もあります。しかし、それを自前で構築したり、サポートや 対応しなければいけないことを考えると、決して高すぎる内容ではありません。</p> <p>改めて、今回のセキュリティ性を下げることになる主にサイドローディングを 認める今回の方針には、反対として、意見させていただきます。</p>
257	<p>iPhone はプライバシー情報を安全に保護できるデジタル機器として評価されています。その理由は、iOS がセキュアな設計であることと、アプリのダウンロードが App Store のみに限られていることです。iOS は全てのアプリをサンドボックスという隔離された空間で動かすため、マルウェアに感染しても他のアプリや端末に影響を与えにくいです¹。App Store ではアップル社の厳しい審査を経たアプリしか公開されないため、マルウェアが混入する</p>

	<p>可能性も低いです。</p> <p>一方、Androidは審査が緩いだけでなく、Google Play ストア以外のアプリストアやWeb サイトからもアプリをダウンロードできるため、スマートフォン上の情報がマルウェアやランサムウェアによって奪われたり、脅されたりする危険性が高いです。実際に、Androidのマルウェアの数はiPhoneの15?47倍にもなっています。さらに、Google Playを偽装した悪質なアプリストアも多数存在しており、深刻な問題となっています。</p> <p>iPhoneにマイナンバー機能が搭載されることも想定されていますが、そのような状況でAppleストア以外からのアプリの導入が許されるような事態は安全上好ましくありません。国民の安全安心を脅かす可能性があります。そのため、現行のAppleストアのあり方を変えるような施策には反対です。</p>
258	<p>モバイル・エコシステムについて、セキュリティやプライバシーを確保しつつ、公平・公正な競争環境を実現することにより、多様な主体による</p> <p>イノベーションが活性化し、様々なサービスが生み出されること、ユーザーがそれによって生まれる多様なサービスを選択でき、その恩恵を受</p> <p>けることを目指さなくて結構です。</p>
259	<p>[「サービス開始から15年間、iPhoneはほとんど大きな問題も起きず、安心してプライバシー情報も預けられるデジタル機器」としてユーザーとしても便利に使っていました。</p> <p>これらの安心をセキュリティ対策の費用を含め、安全の担保を政府は今後補償していただけるのでしょうか。</p>

	<p>ユーザーが安心して使用し、費用の負担もかからないものとなるようお願いします。</p>
260	<p>iPhone、iPadにおいて、App Store 以外の経路を利用したアプリのインストール（サイドローディング）を可能にする法案に強く反対します。</p> <p>大学の情報センターで勤務しており情報セキュリティ対策に苦勞しています。</p> <p>自由にアプリがインストールできる Windows や Android では、マルウェアの感染や詐欺ソフトのインストールを防ぐ事が極めて困難です。（ウイルス対策ソフトなんてまるで役にたちません）</p> <p>Apple の独占的だったり不当にコストが高いと感じる人は Android を選択出来ます。</p> <p>安全性を理由に Apple 製品を選ぶ人・組織は、多いです。この選択肢を無くさないでください。</p>
261	<p>現状のストア審査でセキュリティが保たれているところに穴を開けるような案を提出されているのはそれこそセキュリティ意識が低すぎます。AppStore に通らないアプリを通して本当に競走になりますか？質の良くないアプリが溢れることにより損失が出るのは主に誰になりますか。</p> <p>目の前の話ではなく過去からの信頼の積み上げと今後 10 年 20 年と考えてほしい。こんなことでセキュリティの質を落とすような方向を示して安全性を壊すならデジタル化だのマイナンバーで統合など進めないでほしかったです。責任誰が取りますか。</p> <p>現状ですら情報が盗まれ海外を拠点に悪用されているのになぜこんなところで穴を開けるのか。しっかり専門家から勉強して 1 から考え直して頂きたいです。</p>
262	<p>スマホなどのモバイルについて、使用の有無は個人が決めるものであり私企業のシステム</p>

	<p>を国が取り締まるようなやり方は、範囲を逸脱していて、国民のためにはならない。</p> <p>軍国主義的な発想でおぞましい。</p>
263	<p>配布するアプリを1つ1つ手作業でチェックするという、手間のかかるアプリの配布方法を実践して高い安全性を保っている iPhone を危険に晒してまでアプリ入手先を広げる意味がわからない。なにも問題なく稼働している社会保険を廃止しようとしている政府ならではの意味不明なやり口に思えます。</p>
264	<p>これまで十分なセキュリティを保ってきた apple のアプリストアに穴を開け、iPhone にセキュリティ上の問題を与えた上でマイナンバーに関わる情報を載せるように Apple に要請するのは、明らかに矛盾しています。アプリのサイドローディングを強制するのはやめて下さい。</p>
265	<p>アプリは入手元を制限することによってセキュリティを担保している側面がある。そのため、強制的に公式アプリストア以外からインストールできるように設計変更を強いることはリスクを増大させる可能性が高い。</p> <p>このことは、総務省自身が頒布している「スマートフォン情報セキュリティ3カ条」からも明らかであり、本法案の強行は情報セキュリティ教育に逆行した甚だしい行為である。</p> <p>https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/cybersecurity/kokumin/index.html</p> <p>慎重な検討をすべきだ。</p>

266	<p>スマホは生活の中で重要なインフラである。</p> <p>だからこそセキュリティには十分な配慮が必要であり、Apple の App Store は厳しい審査で有名である。</p> <p>アプリの入手経路が多数あるなら危険度が上がるのは当然で、Apple よりも Android では被害報告が多い。</p> <p>市場解放を強制する法案により被害が増加することになれば、責任は当然政府が負うべきものであるのは明らかだ。</p> <p>まず、国民の安心・安全な暮らしを考えてもらいたい。</p>
267	<p>すでにインターネット上のニュースコメント、SNS 等で批判が上がっている通り、本件は国民に何ら利をもたらさないと考える。</p> <p>Apple の App Store における審査の厳格さ、丁寧さ、また、他のアプリ配布手段を容認してこなかったことによる責任の一元化がもたらすメリットについては、すでに他のコメントで詳細に説明されていると思われる。おそらくどれも同じ要点を述べていると思われるので、それらと同じ意見であると考えていただきたい。本評価の内容は、事実を述べつつ、アプリストアの Apple 以外の団体・企業への開放を強制することを意図した内容と読み取れ、著しく不当であり、これにより Apple に何らかの強制を行うことは断固反対する。</p> <p>そもそも、iPhone/iPad は海外の民間企業である Apple 社が巨額の費用と優秀な人材をもって開発した、あくまで民間の工業製品であり、開発販売元の Apple がどのような基準でどのような利益分配率でストアの運営を行おうが、それを受け入れるかどうかはソフトウェアを配布・販売したり、それを購入する個人・法人の自由意志である。また、そこから得られる収益は過去から今日、そして今後も継続して膨大な労力とコストをかけ、製品、開発者向けの環境、プラットフォームを準備提供している Apple 社がその対価として得得当然のものであり、それらになんら寄与していない他の企業や団体が、いわばタダ乗りのような状態で収益を得ることを可能にすることを、自由意志によって成り立つ国内の市場を</p>

	<p>盾に日本国政府が強制に近い形で従わせることは愚行と言わざるを得ない。</p> <p>私はソフトウェア開発企業に勤務し、iPhone 用のソフトウェアの開発を行っているが、Apple が構築したこのような健全なソフトウェア市場に敬意を表する。</p> <p>この内容を基に不当な要求が Apple に行われたいことを強く希望する。</p>
268	<p>II 各論 2-3. 「信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）」（最終報告 90-104 ページ）にある「一定規模以上の OS を提供する事業者に対して、セキュリティ、プライバシーの確保等が図られているアプリ代替流通経路を、実行的に利用できるようにすることを義務付ける」ことは撤回すべきです。理由は以下の通りです。</p> <p>「競争上の評価」にて「アプリ代替流通経路の制限により、様々な競争上の問題が生じている」と問題を定義していますが、「競争上の問題」として挙げられている「App Store における手数料に競争圧力が働かないこと」は、手数料率そのものを規制する・アプリ審査の透明性を確保する基準を設ける方向性がとれるはずで、それを採らずいきなり「アプリ代替流通経路の容認」を義務付けることは、セキュリティとプライバシーの確保の観点から弊害が大きいと言わざるを得ません。</p> <p>消費者の立場から考えたときに、Apple 以外の事業者が iOS に関するアプリストアを運営していないことは、大きな安心です。これは Apple の主張するところでもありますが、この主張に関しては独占のための方便としてとらえるべきではありません。Android 等アプリ代替流通経路を用意しているモバイル・エコシステムでは悪意あるアプリの蔓延が発生している現状が、Apple の主張を裏付けています。</p> <p>仮に、今回の方向性通りにアプリ代替流通経路の容認が義務付けられた結果、Apple 以外の事業者が iOS に関するアプリストア事業に参入した場合、セキュリティ、プライバシーの</p>

	<p>確保等が図られているアプリ代替流通経路とする必要が生じます。そのため、むしろ新規参入事業者の手数料はAppleより高くなるか、競争優位性のために企業体力を損ねる不健全な状況が発生すると考えられます。また、アプリ審査の透明性を確保する基準がないのですから、多様な主体によるイノベーションのためのアプリ審査の透明性を確保する手段とはなりません。</p> <p>大元の目的は「モバイル・エコシステムにおける各レイヤー（やその周辺領域）において、多様な主体によるイノベーションと消費者の選択の機会が確保されること」ですが、アプリ開発主体はアプリで十分な収益を上げることが目的であって、アプリストアに参入することはその手段のひとつでしかなく、十分な収益を上げるために必要な手段でもありません。</p> <p>「アプリ代替流通経路の容認」は「モバイル・エコシステムにおける各レイヤー（やその周辺領域）において、多様な主体によるイノベーションと消費者の選択の機会が確保されること」が目的のはずですが、発生するデメリットが大きいうえに、多様な主体によるイノベーションと消費者の選択の機会の確保に寄与する度合いが小さいといえます。したがって、アプリ代替流通経路の容認ではなく、手数料率そのものを規制する・アプリ審査の透明性を確保する基準を設ける方向性が先にあるべきです。アプリ代替流通経路の容認を義務化したところで手数料率そのものを下げる・アプリ審査の透明性を確保する基準を作ることは必要なのですから、「アプリ代替流通経路の容認」義務化は無駄であると結論付けられます。</p>
269	<p>AppleのApple App Store以外のアプリ配布・販売に反対します。サイドローディングは、Appleのエコシステムを破壊して、非常に危険な行為だと思います。サイドローディングを強要することに反対します。</p>
270	

	iPhone のセキュリティに穴を開けるような決定で非常に恐いです。
271	<p>私は Appstore 以外のストアからアプリをインストール出来るようになることに反対します。</p> <p>国民の安心安全な暮らしを掲げるのであれば、他社ストアによるマルウェアをインストールさせてしまう可能性がある点から他社ストアの強制参入は断固として許可しないことを希望します。</p> <p>マイナンバーカード制度で誤って紐つけるという事例が何万件も発生している時点で、国のプライバシー保護や管理は全くできていないといっても過言ではなく、国主導ですらこの有様なのであるから、個人の裁量で問題無い製品を装ったマルウェアを誤ってする国民が発生することは想像に難くないと思います。</p> <p>上記理由も鑑み、これ以上国民のセキュリティを危険に晒したくないと考えている為、他社ストアの参入を強制することを拒絶致します。</p>
272	<p>全体として、モバイルエコシステムの競争とその参加者に関する理解不足が見てとれるため、撤回を強く求める。</p> <p>慎重なより多視点に立った議論を踏まえ、このままの法制が敷かれた場合、この制度が有利に働くごく一部組織の新たな寡占状態や、制度を悪用した詐欺・手口が横行し、この最終報告の目的(I. 総論の 2-2)とするモバイルエコシステムに参画しうる競争者（開発者およびサービス提供者）をそもそも減少させてしまう懸念がある。つまり、健全な競争の議論以前に市場そのものをシュリンクさせる結果となる危険性をはらんでいる。</p> <p>まず II. 各論の 2 で触れられている Android/iOS のプラットフォームが提供するストア基盤に対する懸念 (II. 2-1 (2) b) で示されるストアのデメリットなど) は、Web3.0 や NFT</p>

などを1例として取り上げているが、Web サービスとして提供すれば何ら競争に阻害のない点を理由としていたり、論点がずれていると言わざるを得ない。それらはそもそもメリットとはいづらいが、仮にメリットがあるとしても、それ以上に公式ストアの整備と審査によって担保されているセキュリティ面での安全性や、開発者証明を通したストアの悪用抑制の仕組みを喪失するデメリットの方が大きい。

公式ストアの是非についても、上記の安全性の担保などストアによるメリットもさることながら、セールス面でも大手に比べて不利になりがちな小規模業者・個人開発者にとって、ストアというフラットな環境で足並みが揃うことで比較的对等に参画できるメリットはとても大きい。

その他のストアを多くすることは一見自由競争という点で優れているように思えるが、強く安全性が損なわれる上、実は多くの業者にとってセールス的なデメリットが発生しうる点は考慮されたい。例えば、II の 2-3 (ア) (3) (b)、アプリ・デベロッパの観点における「マルチプラットフォームという流れがある」とあるが、これには明確に誤解がある。つまりマルチプラットフォーム開発環境に依存することで開発に与える弊害が考慮されていない。

この10年だけでも Cordova など一時期注目されたものの廃れてしまい対応に苦慮するマルチプラットフォーム環境の例にはいとまがない。最近では Xamarin の廃止と .NET MAUI への移行が話題となっているが、ある程度の移植性はあるとは言え、多くの業者にとってその対応の負荷は大きい。現状注目されている Flutter や React Native についても今後数年で同様の懸念があり、あらゆる開発者にとって公式以外のストアの対応は容易である、という理由にはならない。ストアの乱立は開発者にとっても負荷の増大である。ひいては自由競争能力の喪失につながる。

このマルチプラットフォームへの誤解1つをとっても（体力のある大手業者を除いて）多くの開発者は離脱を余儀なくされ、競争を減退させてしまう論拠として十分だが、他の点においても同様に評価の視点に偏りがある点、より慎重に議論を進めていただき、修正を加えることは必須であると考えます。

	<p>またストアが多い方が App への接触機会は増えるのではないか、という意見もあろうが、App 提供者の視点としては公式ストアに一本化されている時と対して変わらない。開発者にとってはメリットよりもコストというデメリットが大きくなる点は付記したい。</p> <p>以上から、現行の公式ストアが競争を阻害しているプラットフォーム環境というのは一部視点からのみの視野狭窄にすぎず、むしろ圧倒的多数の小規模業者にとって「競争を良い形で促進している」点を主張する。</p> <p>一方で、プラットフォームの利用手数料の値付けに関する多寡の議論は当然今後も継続すべきではあるが、上記のような大きなメリットを提供している面からも、30%も決して高い利用手数料ではないと考える。</p> <p>それでもなお、より手数料の安いストアを使いたいという要望も強くあることはこの報告にもあるとおりだが、先に述べた各メリット・デメリットを天秤にかけても、明確に「現行ストアでも安全かつ十分な自由競争の場は用意されている」というに十分である。</p> <p>他にも指摘点はあるが、まとめると自由競争という視点にこだわるあまり、概ね上記と同様の理由でソフトウェアと開発者、またその利用者を危険に晒す点で共通している。短期的には自由のように見えるが、長期的には市場の縮小につながる強い懸念が拭えない。この懸念点を払拭できない限り、この法案については全面的な見直しを求める次第である。</p>
273	<p>iPhone、iPad のサイドローディングを可能にする法案に強く反対します</p> <p>この法案は『マイナンバーカードを普及させたい。何故ならそれをすれば莫大な政治献金</p>

	<p>と利権が与党に転げ込み、国民の情報をしかるべき機関に売って金にすることも出来る。だから iPhone の安全性などどうでもいい。マイナンバーカードのアプリを iPhone に入れるのに邪魔なルールを排除しろ』と、言ってるようにしか聞こえません。</p> <p>iPhone は持ち主のデータをひとまとめにする代わりに、情報が漏れる危険性のあるアプリを排除してきたのです。Apple に弾かれるということは、無理矢理通そうとしているマイナンバーカードのアプリ、マイナポータル、マイナンバーカードの運営のセキュリティが、全く信用できないからです。</p> <p>本末転倒なのが分かりませんか。通してほしかったら、まずそっちのセキュリティをなんとかするべきです。</p> <p>iPhone、iPad のサイドローディングを可能にする法案に重ねて強く反対します。</p>
274	<p>トップレベルのセキュリティを Apple が保証し、審査もしています。</p> <p>そのレベルを、内閣官房や他の組織でも出来るとは思えません。</p> <p>Apple が築き上げてきた信用があるからこそ使っているのです。</p> <p>信用がないセキュリティシステムに落とす意味は、ユーザーにはありません。</p> <p>信用があるセキュリティシステムに対して、対価を支払う事は当たり前の事です。</p> <p>セキュリティを気にしないのであれば、Android を使えば良いと思います。</p>
275	<p>反対です。</p> <p>有識者を集めた結果がこれとは絶望です。</p>

	<p>ストアを開放したからといって、それが国民にとって有益なものなのか今一度検討していただきたい。</p> <p>アプリストアは情報リテラシーの高い人間だけが使うわけではありません。</p> <p>誰もが使うものです。その安全性に穴を開けるような行為を政府が主導するのは全く理解できませんでした。</p> <p>マルウェアが仕込まれたアプリをダウンロードする確率が上がるようなことを政府が主導してどうするのですか。最終的に犯罪に巻き込まれ国益が損なわれては、ただ改悪を行っただけになります。</p> <p>目先の経済や金銭の流れに囚われて国民を危険に晒すようなことだけは絶対にやめてください。未来を見てください。</p>
276	<p>まず、「モバイル・エコシステム」は一体どういう範囲のものを指すのかというのが明確になっていません。おそらくスマートフォンを指したいのですが、今どきのスマートスピーカーなどのIoTデバイスやゲーム機は通信機能を有しており、スマートフォンという名称はマーケティングの都合でしかありません。すなわち、「モバイル・エコシステム」というのは、PCやタブレットデバイス、ゲーム機、スマートテレビ、スマートスピーカーなども含み、開発ベンダがアプリ・ストアを提供するすべての環境に適用すべきではないでしょうか？。またそうでないのであれば、何が「モバイル・エコシステム」なのかというものを厳密に定義すべきです。</p> <p>また、いろいろ議事録を見ましたが、ゲーム機も同じようにコンソールデバイスを開発する会社が他のアプリ・ストアを許可しない状況ですが、なぜ問題にしないのでしょうか？特に任天堂のSwitchは持ち運びも出来、通信機能も有しているため、Switchなども「モバ</p>

	<p>イル・エコシステム」に含まれるべきだと考えます。</p> <p>通話機能でさえ、VoIP で実現できる機能のため、通話機能ありなしで、「モバイル・エコシステム」かどうかを決めるのも難しいかと考えます。事実楽天モバイルは通話機能を無料にするために VoIP を使った楽天 Link というアプリを通話アプリとして提供しています。</p> <p>このように今やスマートフォンと呼ばれるものとそれ以外ではマーケティングの都合以外で厳密に分けることはできず、「モバイル・エコシステム」をスマートフォンだけに限定するのは不可能であり、もし限定が可能であれば、「モバイル・エコシステム」とは何が含まれ、何が含まれないか、ちゃんとしたデバイスなどの定義を行う必要があります。</p> <p>「モバイル・エコシステム」の定義が曖昧なため、もしこれにゲーム機が含まれる場合、日本のベンダー（任天堂・ソニー）が対象になりますが、これらの端末に関して、サイドローディングを許可した場合、ベンダーの体力を削ぐことになり、より日本国内の企業にダメージを与えることになるかと思えます。</p> <p>このように曖昧すぎる状況で最終報告としているのは結論ありきで物事を議論しているようにみえます。このような状況で最終報告としてしまっている委員会をまず解散させ、最初から「モバイル・エコシステム」の定義を設定する、設定可能なのか？ところから議論すべきです。</p>
277	<p>私は、iOS に対する いわゆる 他社アプリストアの導入の法規制化に対し強く反対及び抗議する。</p> <p>まず第一に、長らく Android スマートフォン (Android OS 搭載機) と iPhone (iOS 搭載機) において棲み分けが行われてきたと考える。</p>

	<p>iOSによる保護(保護のための制限)を受け入れ運用を受け入れる層と</p> <p>Androidにおいて自己による保護や設定を受け入れる代わりにカスタマイズ性を取り入れた層と二分化している。</p> <p>すなわち、この個人情報保護方針やセキュリティ施策への選択から iOS を選んでいる消費者がいることを尊重してほしい。</p> <p>また、他社アプリストア導入により損失を被るのは消費者であることを強く認識願いたい</p>
278	<p>Apple に対して AppStore 以外のアプリストアを利用可能にするよう義務づけることに対して反対する。</p> <p>理由</p> <p>アプリストア事業新規参入者は Apple と同等以上のアプリ審査能力を持たなければ、審査の過程で悪意のあるアプリを排除できない。新規参入事業者が Apple と同等以上の審査能力を有するためには、多くの初期および継続的な投資が必要となる。新規参入事業者は App Store と比べて掲載アプリ数が少なく、十分な収益を得られない可能性が高い。そのような状況の中では、新規参入事業者には「アプリの審査を簡素化することにより審査コストを下げ、掲載アプリ数を増やす」ような動機が働いてしまう。収益のためにアプリ審査の質を下げると安全性が保てない。</p> <p>スマートフォンは常に持ち歩く性質上、パソコン以上に機微情報が蓄積されている。また、ユーザーのリテラシーは高くない。ユーザーが悪意のある者によって誘導され、「審査の質の低いストアに掲載された悪意のあるアプリ」をインストールしてしまうことは十分に起こり得る。その実害は、Apple がアプリストアを独占する実害以上に大きいのではないか。</p>

報告書を確認したところ、うなづける点もあったものの、いくつか明らかに不当で、消費者利益を却って害しかねない命令の案が見られるので、その点指摘する。なお、筆者は iOS プラットフォームにおいて過去 3 年間に渡り開発やアプリケーションの配布を行っている開発者である。

第一に Sign in with Apple (SiwA) に関する評価であるが、本機能は消費者の利便性の観点から評価されるべきであり、ここに開発者の意見が入る余地はないと考える。

まず、SiwA は他のログイン方法と比較して「追加のアカウント作成を一切必要としない」という点で明確に優れており、この点で消費者には大きな利便性がある。これを義務付けないことはむしろ消費者にとっての iOS プラットフォームの価値を貶めるものである。

また、「どのソーシャル・ログイン・サービスを表示するかは開発者が自由に選択できるようにすべき」との回答を開発者の 52% から得たとしているが、そもそもログインを必要としないアプリケーションにおいて「とりあえず」アカウントを作成させる、といった囲い込みが横行していることを考えると、SiwA がいわゆる「捨てアド」を自動で生成し登録に用いるのは、非常に理に適っている。開発者の側が消費者の利便性を考えてこのような回答をしているわけではないという点には注意すべきである。

第二に、サードパーティ製アプリストアに関してだが、不適當である。そもそも iOS プラットフォームは Apple が主体となって開発・維持・管理する OS であり、サードパーティ製アプリストアは単にそのプラットフォームにただ乗りする形になる。これは、競争云々以前に、倫理的ではない。例えば、Nintendo Switch の OS にも同様の Nintendo 公式アプリストアがあり、サードパーティのアプリストアを作成することはできないが、これが本当に問題なのか、再考していただきたい。また、審査の実効性には大きな疑問がある。第一に、サードパーティが審査まで担う場合、以下の点で懸念が生じる。

1. 安全性

サードパーティは Apple に比べて iOS の仕様を知らないので、必然的に Apple より悪い審査しかできない

	<p>2. 管理</p> <p>App Store で公開されたアプリケーションを模倣したアプリケーションがサードパーティ製ストアで公開された場合、開発者はそれに気づくのが困難になるし、サードパーティの側も審査の過程で気づくのが困難である</p> <p>第二に、審査自体は Apple が行い続ける場合、そもそもの問題の 1 つであった「Apple が審査を通さないことで提供が不可能になる」という課題については解消されないことになり、これも不適當である。</p> <p>App Store に競争がないため不当に高い割合で Apple が利益を得ているというのであれば、この利率に直接規制をかけるのが筋であり、技術的課題を生みながらサードパーティ製ストアを追加させようとする意味が不明である。このような項目が追加されていること自体、サードパーティ製ストアを作成し利益を得たい第三者の要望があったのではないかと邪推してしまう。</p> <p>無論のことながら、独占的な姿勢には問題も多い。だが、上記 2 点は特に方向性が誤っているので、ぜひ修正してほしい。</p>
280	<p>Apple が管理する App Store 以外のストアからのダウンロードを禁止している理由は、ユーザーの安全性を確保するためです。Apple は、App Store に提出されたアプリを審査し、安全性が確認されたものだけを配信しています。App Store 以外からのダウンロードを許可することは、これまで守られてきた安全性を破壊し、悪意のあるアプリが混入する危険性があります。</p> <p>そしてこの危険性に対して、現在の法制度と政府では対応することが出来ないと考えます。</p>
281	<p>結論から申し上げますと、なぜこの法案を通そうとしているか、理解に苦しみます。</p>

	<p>公平・公正な競争の定義は国内市場だけを見た時だけの議論であり、</p> <p>ガラパゴス的な狭い視野の議論は、国際競争力の低下を招き、</p> <p>ジャパン・ナッシングに繋がります。</p> <p>このようなお粗末な最終報告があがってきた原因は、</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. IT リテラシーが著しく低い官僚による功利主義 2. 本質を見ることなく、見た目だけの正論を振り翳しただけの不勉強の結晶 3. 消費者目線でのメリットを欠いた机上の議論 <p>によるものだと言わざるを得ません。</p> <p>このような最終報告は到底容認できるものではなく、</p> <p>国民の生活に利点がないこの議案は即刻否決すべきものであると考えます。</p>
282	<p>プライバシー保護の観点で熟慮すると、Apple 社の App Store を巡る現状を変える必要は一切ない。</p>
283	<p>Apple の問題点は、ハードウェアを製造する企業と、ソフトウェア (OS) を製造する企業と、そしてソフトウェア (アプリ) が流通する市場を管理する (つまり、特定の機能を持つアプリを排除するなどの管理権をもつ) 企業が、全て同一であることだ。今回の報告書での Apple 関係の問題は、このことが根本的な問題となっているように思う。したがって、少なくとも</p>

	<p>もこの3つの役割のうち1つは分離させることが望ましい。</p>
284	<p>モバイル・エコシステムに関しては、競争や公正取引の観点よりも、消費者保護の観点のほうが重要になってくる。アプリストアに関しては、スマホOSの開発企業も、外部企業も、セキュリティ審査が一定の水準に達している必要があると考えられる。そもそも、競争や公正取引も、最終的には一般消費者が不利にならないためにすることだ。本末転倒にならないよう注意していただきたい。</p>
285	<p>インターネット普及以前のデジタル機器、特にPCでは常にコンピューターウイルスの危険にさらされており、Windowsなど一部のOSではウイルス対策ソフトの導入が欠かせないという時代が長く続いた。</p> <p>これに対してiPhoneは、2008年のアプリ解禁と同時に配布するアプリを1つ1つ手作業でチェックするという、信じられないほど手間のかかるアプリの配布方法を実践し、App Storeとして発表した。</p> <p>確かに手間はかかるが、そのおかげでサービス開始から15年間、iPhoneはほとんど大きな問題も起きず、安心してプライバシー情報も預けられるデジタル機器として今の人気を築いた。</p> <p>一方のAndroidも同様に審査を行うアプリストア「Google Play」を用意した。ただし、こちらはAppleほどは審査が厳しくない。さらにGoogle以外のストア経由でアプリを入手することも可能だ。このため、Androidではスマートフォン上の情報を盗み出すマルウェアや、スマートフォン上の情報を人質にしてお金を要求するランサムウェアの被害が時折報告されている。マルウェアの量も、iPhoneと比べると15?47倍と極めて多い。</p>

中には、Google Play そっくりの偽アプリストアも多く出回っており深刻な問題となっている。

審査の厳しい Apple の App Store は、マルウェアはもちろん、宣伝した要件を満たしていないアプリ、動作が不安定だったり使い勝手が悪かったりするなど質の低いアプリは、掲載が拒否される。

これまでの iPhone は、Apple の厳しい審査を通ったアプリだけが流通していた。悪意のあるマルウェアも質の低いアプリもほとんどない無菌室のようなものだ。

しかし一度、この法案が可決されれば、他にもアプリの入手経路ができることになる。無菌室に穴が開くわけだ。

アプリストアは、ユーザーがデジタル機器やサービスを安心して使えるように、これまで当たり前提供されていたサービスだ。Apple が初めて発明したわけではなく、その前には i モード携帯などで提供されていたドコモマーケット（現在の d マーケット）や KDDI が採用していた EZ アプリのストアなどもあった。ゲーム機でも任天堂の My Nintendo Store、ソニーの PlayStation Store といったアプリストアがあり、LINE がスタンプなどを販売している LINE STORE もある。

もし、この法案が可決されるようなことがあれば、それによって国民のプライバシー情報が危険にさらされるばかりか、今後、日本では iPhone の最新機能の一部が使えなくなるなどさまざまな弊害も考えられる。

286	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ありません。</p> <p>セキュリティ面での信頼性が担保されているから iPhone を使っているのに、なんで国がそれに介入して改悪する必要があるのか。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはありません。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すのではありませんか。</p>
287	<p>競争評価だけで法改正に向かおうとしているように見えますが、法改正の検討に当たっては、セキュリティリスクをどこまで許容するのか、どのレベルのセキュリティ担保が必要なのかを具体的且つ明確に定義した上で評価するべきであると考えます。</p>
288	<p>iPhone 独自の安全性や、Android の自由度など、それぞれすでに棲み分けができており、本報告書の内容には一消費者としてのメリットがない。</p> <p>近年海外さんのスマートフォンの安全性などが話題になる中で、一個人としては安全性の観点から iPhone を選んでいるので、デバイスを製造している企業理念にまで国が口を出すようなことではないと考える。</p>

	<p>プラットフォームの構造を規制するのではなく、中間手数料などのマージンに関しての法整備をすることで自然競争は十分生まれるのではないか。</p> <p>具体的には手数料割合の上限を定める、など。</p>
289	<p>本報告にあるスマートフォン端末に対するアプリのサイドローディングを強制する事による端末のセキュリティ低下によるリスクは看過し得ないものと思われるので反対である。</p> <p>ソフトウェアの流通が自由に行われているパソコンでは審査がされないプログラム(ウィルス)によって多大な被害が発生している事からもサイドローディングが許された後、多大な被害が発生する事は容易に想像ができる。</p> <p>コンテンツの表現規制であれば法に触れない限り登録を拒ませない、課金の問題であれば独自の決済方法を拒ませない、拒んだ場合は高額な課徴金を課すと言った対応が取れるのでは無いか。</p> <p>従来型の携帯電話端末のアプリも発売元の通信キャリアによる同じようなエコシステムとなっていた事を勘案すると、独自エコシステムを求める者には他のメーカーがリスクを取って開発した端末エコシステムを窃取する事を許容するのではなく、独自の端末提供から含めたエコシステム構築を求めるのが筋だと思う。</p>
290	<p>マイナンバーカードに失敗している政府に、一般企業が実現してきたセキュアな仕組みを</p>

	破壊する権利はない。
291	<p>私は 50 歳であり、遠く離れた場所に住む年老いた親が健康で暮らしています。親とのコミュニケーションの中で、マイナンバーアプリのインストールなど、様々な質問を受けることがありました。しかし、私は家族全員（子供たち、配偶者、両親）に iPhone を使ってもらうことで、説明をすることができますし、自分自身も安心できるデジタル社会を享受できると確信しています。iPhone を選ばざるを得ない理由は、他に選択肢がないほど明白ですし、この方針が緩和と自己責任を押し付けるものではなく、リテラシーの向上が困難な状況では非常に危険な行為だと感じているからです。デジタル化が進む社会において、安全性も同様に強化していく必要があります。</p> <p>今回の法案に関連して懸念している点は以下の通りです：</p> <p>フィッシング詐欺による詐欺アプリのインストール</p> <p>他のアプリのインストールによる Apple からのサポート拒否</p> <p>無意識のうちに個人情報漏洩してしまっている可能性</p> <p>実質社会で Andoroid アプリと同じアプリを使っても、不具合の差が歴然であり、解消する術なく我慢して使われているのを散見します。審査基準が低くなる危険性を国が担保できるのであればいいですが、マイナンバー問題然り、他責のように扱う姿にうんざりです。</p> <p>今回の法案は単なる公平競争の観点ではなく、日本のセキュリティにも関わっている法案</p>

	<p>であることを強く認識して考えていただきたい。</p>
292	<p>iOS のアプリストアに他社ストアによる提供の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS を搭載した iPhone ・ iPad は AppStore によってマルウェアやスパイウェアを厳重に審査しており、セキュリティ面で劣るとする事例はない。</p> <p>他社ストアによるアプリ提供は競争によってセキュリティを高めるどころか、セキュリティを担保できない Apple 外のアプリを流通させるプラットフォームを作るだけであり、情報収集能力の高くないユーザにとって、マルウェア ・ スパイウェアの侵入を許す可能性を大幅に拡大する結果しか生まない。これにより情報格差や個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増大し、国民の財産を危険に曝すことになる。</p>
293	<p>iOS 用 app ストアは現状のままが良いです。代替は不要です。</p> <p>独占状態であるのはセキュリティの高さを維持するためであり、消費者としても専用 app ストアであることまでを加味して商品を購入しています。</p> <p>そのことに納得しないユーザーは、そもそも iOS を使用せず、Android を選択します。</p> <p>現状維持でもユーザーは不利益を被らず、むしろ変更によるセキュリティへの不安が増すことを恐れています。</p>
294	<p>大反対です。 ユーザーの意見をきちんと調べてください、そして決定を下す人がわかる情報をまとめてください。</p>

概要を読みましたがおよそ「普通」の人が理解できる代物とは思えず、難しい言葉を並べ立てて理解できない人間を「もうわからないから良きにはからえ」を狙った報告書のよう

に読めました。問題がOSの寡占にあるならばせめてハードウェアとOSのリンクを断ち切るように規制すべきであってアプリストアを狙い撃ちしたところで何も解決になりません。

アップル製品のプライバシー保護、セキュリティの高さはよく知られており、それゆえに信頼されており、それゆえに選択されています。30%のアップル税と呼ばれている料金もきちんと調べれば、他社と比べ法外に高いわけでもなく、消費者が不満を述べているわけではないことがわかれると思います。また多くの中小デベロッパーの料金は30%でなく15%で、そのあたりはご存じのことと思います。

もしアップルの方式に不満があるのならAndroidを選べばよいので公正な競争が損なわれているわけでもありません。

もしApp Storeのようなきちんとしたプログラムレベルでの精査が行われないアプリケーションマーケットが他にできれば、ウィルスなどを含んだ危険なアプリが蔓延するでしょうし、逆にそれが起きないようにするには該当アプリケーションマーケットベンダーは相当なレベルを持ってセキュリティの精査をせざるを得ず、その場合アップルほどの検査ができないばかりかその分費用がかかって実際にベンダーになろうという企業は数少ないと思われる。

万が一本当にサードパーティの独自アプリケーションマーケットができたなら、知識あるユーザーはそれでも安全なアップルのAppStoreを選ぶでしょうし、知識のない可哀想なユーザーの間には危険なアプリがダウンロードされ、新種の詐欺が世間で大問題になることが想像されます。

日本政府が作ったアプリがリリースされたら、そっくりの詐欺アプリを作って詐欺メールで誘導してインストールさせることすら可能です。

	<p>お願いですから危険な判断はしないでください。</p>
295	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見します</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティを重視しての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置であると考えます</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が容易に可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられます。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念します。</p>
296	<p>デジタルのことを何も知らない国会議員が、これまで安全に運営されてきたアップルストア等を解放しろなんて、無責任なことをしようとしていることが日本の恥です。</p> <p>IT に置いてけぼりにされる前に、せめて自国のマイナンバー制度を正しく運用できるようにしてください。IT ゼネコンで金を撒き散らして、下請け、孫請けに仕事を流し、政治家にキックバックして、出来たシステムが今の現状ということを知っていますか？民間が（それも海外の企業）がこれまでどれだけ金と労力をつぎ込んで安全な世界を構築してきたのか分かっているのか？</p>

	<p>とにかく、政府が民間のデジタル世界に口を出すのはやめてください。</p>
297	<p>モバイルアプリ関連のプラットフォームが寡占状態になっているという事実は同意したうえで、そのことへの対応が、『“App Store”や“Play store”以外のプラットフォームからのアプリダウンロードを認めさせる』という短絡的な帰結に陥らないようにして頂きたい。</p> <p>App Store については手数料が高いとの報告があったが、Apple ストアのアプリに対するリリース前のチェックは堅実であり、アプリ利用者を悪質なプログラムから守り、アプリ開発者に対しても制作しているアプリの安全性をどう高めるかチェック担当者からの連絡が来るなど、市場全体の安定性を保持するのに大きな役割を担っている。そのため、安全で清潔な市場を保つための管理費と捉えることもできるだろう。</p> <p>反面教師の例として、Amazon の現状を見て欲しい。自由な市場を目指し、出店の規制を緩めた為に商品を注文しても届かないばかりか、理由不明な受注キャンセルを利用しての個人情報への抜き取りなど、悪質な業者が増えてしまい市場自体の信頼性が低下してしまっている。</p> <p>自由な市場という聞こえは良いが、対策もなしに場所を切り開いた先にリスクを負うのは、守るべき消費者自身である。先にも述べたが別の市場を開いたからといって、市場競争の健全化ではなく市場全体の安全性の悪化に繋がることもあることを、各位には強く懸念していただきたい。</p> <p>最後に、個人的な意見としてはプラットフォーム事業者の市場寡占によるモバイルアプリ開発者の不利益を考慮するならば、まずは国として Apple や Google に改善を提言するよう働きかけ、対話を始めるのが筋では何かと思う。それこそ、高い手数料を問題視している国家は日本だけではないと考えられるので、国同士で協力し合い、Apple、Google をはじめ</p>

	<p>とする GAFA の巨大企業への提言を行えるような取り組みを期待する。</p>
298	<p>法案に反対します。なぜなら、この法案によってデジタル機器のセキュリティが破壊され、国民にとってメリットが皆無だからです。</p> <p>まず、インターネット普及以前のデジタル機器、特に PC では常にコンピューターウイルスの危険にさらされており、Windows など一部の OS ではウイルス対策ソフトの導入が欠かせないという時代が長く続いています。</p> <p>これに対して iPhone は、2008 年のアプリ解禁と同時に配布するアプリを 1 つ 1 つ手作業でチェックするという、信じられないほど手間のかかるアプリの配布方法を実践し、App Store として発表しました。手間はかかるが、それゆえにサービス開始から 15 年間、iPhone はほとんど大きな問題も起きず、安心してプライバシー情報も預けられるデジタル機器として高い評価を得ています。</p> <p>一方の Android も同様に審査を行うアプリストア「Google Play」を用意した。ただし、こちらは Apple ほどは審査が厳しくない。さらに Google 以外のストア経由でアプリを入手することも可能だ。このため、Android ではスマートフォン上の情報を盗み出すマルウェアや、スマートフォン上の情報を人質にしてお金を要求するランサムウェアの被害が時折報告されている。マルウェアの量も、iPhone と比べると数十倍多いと言われている。</p> <p>この法案によって、問題の多い Google Play と同等、もしくはそれ以上に問題が多くなります。これは絶対に避けなければなりません。よって法案に反対します。</p>
299	

	<p>「iPhone では App Store 以外のアプリストアが許容されていないという参入障壁が存在する」とあるが、アプリのセキュリティを担保するためには必要なことではないか。</p> <p>電気、ガス、水道などインフラではある程度の参入障壁が存在していると思うが、今やスマホ自体もインフラの一部である為、セキュリティの担保は最重要であると思います。</p> <p>その為にアプリの価格が高くなってもやむをえないし、App Store 以外のアプリストアに対してのセキュリティにかかる費用を国が持たなければならないのではないかな？</p>
300	<p>2. アプリストア関係</p> <p>2-1. 決済・課金システムの利用義務付け1 において</p> <p>“Apple、Google は、手数料について、アプリストアを利用するための対価であるとし、30%の手数料を負担しているのは、全デベロッパのわずか（Apple：0.3%、Google：約0.1%未満）と説明。”とある。</p> <p>2-1. 決済・課金システムの利用義務付け2 において</p> <p>“手数料を支払っている事業者の約6割が Apple 及び Google 以外の提供する決済・課金手段の利用を求めている”</p> <p>つまり「全デベロッパのわずか（Apple：0.3%、Google：約0.1%未満）」の約6割であるので、（Apple：0.18%、Google：約0.06%未満）のみが、別の決済・課金手段の利用を求めているにすぎない。</p> <p>2-1.. 決済・課金システムの利用義務付け2の「対応の方向性」において、「一定規模以上のアプリストアを提供する事業者が、当該アプリストアを利用するデベロッパに対し、自社の決済・課金システムの利用を義務付けることを禁止する」</p> <p>のは、決済・課金システムを利用しているユーザーにとって、選択の幅を広げて利便性を</p>

向上させるものとは思えない。

2. アプリストア関係

2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）において

“消費者へのアンケート結果から、ユーザーにとってメリットが示され、セキュリティ、プライバシーが確保される形であれば、アプリ代替流通経路の利用が想定される「App Store よりもセキュリティが守られるなら利用したい」（34.9%）、「App Store よりもアプリの価格が安いなら利用したい」（32%）”

「App Store よりもセキュリティが守られるなら利用したい」（34.9%）の部分が大きく阻害される懸念が大きいと感じる。

競争上の評価 では

“セキュリティ、プライバシーが確保されるように当該代替流通経路を運営するサードパーティによるアプリ審査等が行われることが重要” とあるが、アプリに対する審査はサードパーティストアに委ねられるため、そのサードパーティストアにおいて現在の決済・課金システム提供事業者と同レベルのセキュリティが守られることは保証されない懸念が大きい。

また

2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備：セキュリティ、プライバシー確保の観点において

“不正アプリの配布を阻止するには、アプリストア運営者による対応が必要”とあるが、そ

	<p>れを評価すべき手段が明記されていないことが懸念される。</p>
301	<p>iOS のアプリストアに他社ストアによる提供の義務化はなんら必要はないと申し上げたい。</p> <p>iOS を搭載した iPhone ・ iPad は AppStore の責任において厳重に審査しておられるので、特にセキュリティ面に問題があるとは考えられません。</p> <p>他社ストアによるアプリ提供は、逆にセキュリティを担保できない Apple 外のアプリを流通させるのみでしょう。</p> <p>結果的には、情報収集能力の高くないユーザにとって、マルウェア ・ スパイウェアの侵入を許す可能性を大幅に拡大する結果しか生まないでしょう。</p> <p>最終的には、情報格差や個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増大し、ひいては国民の財産を危険に曝すことになってしまう未来が見えます。</p>
302	<p>iPhone の安全は日本の制作によって崩されるべきではない。</p> <p>政策による様々なセキュリティの問題（マイナンバーカードなど）から解決して欲しい。</p> <p>物事には順番がある。</p> <p>順番を政府が守らないのは言語道断、愚策である。</p> <p>反対します。</p>
303	<p>iPhone ・ iPad に関して他社によるアプリ開放の義務化は必要ない。</p>

	<p>すでに iPhone・iPad は厳重に審査しており、</p> <p>アプリ審査は厳しく、</p> <p>特にスパイウェアなどのセキュリティ面で問題となった事例は聞かない。</p> <p>他社によるアプリ提供は</p> <p>セキュリティを高めるより、</p> <p>信頼の置けない会社や組織により作られたアプリを流通させる</p> <p>窓口を作るだけであり、</p> <p>特に情報意識が欠如するユーザにより、</p> <p>iPhone・iPad をマルウェアやウイルスによる個人情報漏洩、</p> <p>詐欺などを拡大させる危険性がある。</p>
304	<p>法人内等、特定の組織が自社内限定で使うことを目的に開発したアプリのサイドローディングは認めて欲しいのですが、一般向け App Store の第三者解放には反対です。</p> <p>理由としては、現在はアップルがそれなりの費用と工数をかけて審査を行っているため、不正な機能を持ったアプリが配布されていることが防げています。仮にオープンになったばあい、スマホ内の情報を不正に取得することを目的としたアプリが、配布される恐れもあります。</p>

	<p>それはユーザーメリットでもありそれによる不利益とは思えません。</p> <p>その審査昨日は Apple 社に受け持ってもらい、たとえば決済機能はオープンにすることを義務化する等、安全性は担保したまま、オープン化できそうな部分のみすると言うことは検討できるのではと思います</p>
305	<p>モバイルエコシステムについて、iPhone および iPad の一ユーザーとして意見を申し上げます。</p> <p>App Store については個人的には現状のままだでも良いと思っているが、出版物や創作物の中でも特に肌の露出が多いやや性的刺激が強いものが、日本国憲法や法律に反していない、および他のプラットフォーム（Google 社の Google Play や Web 上の EC サイト等）では認められているコンテンツが、Apple の管轄下にある App Store では取扱を拒絶され配布停止されてしまい、Apple 製品のユーザーのみがこれらの要素を含むコンテンツを楽しむ事が出来ないという不利益を被る状態にあるのは良い状態とはいえない。</p> <p>個人的には Apple はアプリストアの決済方法よりも自社デバイスにおいてサードパーティーの HTML レンダリングエンジンを排除して Safari 以外のブラウザが実質存在しない事態を是正したほうが良いと思う。</p> <p>Apple が真っ先に是正するべきは Safari を業界標準規格に正しく準拠させるべきである。他のブラウザを排除する前にまずは自社のブラウザを競合ブラウザ同等のものにするべきである。</p>

	<p>シェア競争が存在しないことによって Apple は Safari の業界標準規格へ対応しない、対応が遅れる、実装にバグがあるといったかつての Windows 版 Internet Explorer のようなアプリに成り果ててしまっている。</p>
306	<p>昨今の、スマートフォン普及率を鑑みての施策である事は認識いたしました。</p> <p>それを踏まえましても様々な OS の、サイバー犯罪や偽装アプリケーションなどの被害数が、目に見える形で少ない iOS におきまして、正規の Apple Store 以外でのアプリケーションインストールを制限しているものに起因している事は明らかであると思われまます。</p> <p>Android では、アプリケーションを個人でインストール可能であるため、フィッシングや偽装 URL による、悪意のあるアプリケーションインストールなどの被害が多い現状です。</p> <p>以上を踏まえましても、Apple Store 以外の門戸を開ける事は、ネットリテラシーの枠を超えて被害が拡大する事が容易に予想されまます。</p> <p>アプリケーションインストールの手段を拡張する事は反対です。よろしくお願ひ申し上げます。</p>
307	<p>今回の評価に関しては、あくまで、競争力のない事業者が主体の視点であり、肝心の消費者の視点が根拠となっていないところが不毛であると感じまます。</p> <p>特にアプリストアの開放云々などルールを強制変更しようとしている点は、消費者の視点からは、非常に懸念される大きな要点です。</p>

競争力阻害云々に関しては、現状ルールの中で結果を出せず競争力のない事業者を保護する目的としか見えず、それらは、開放されたところで競争力が付くわけでもなく、結果、消費者が求めるものは現れずむしろ現状の外野から護られた中での安全が損なわれるものでしかありません。

競争力があるなら、現状でも結果としてアプリのランキングでも上位に入るはずであり、まずは、その競争力をつけられるよう、事業者を支援するのが優先であるべきだと感じます。開放された結果、悪意のある競争力を持った個人、事業者の犯罪を助長するだけで、それらに巻き込まれる情弱者が標的にされるのも目に見えるようです。

プラットフォームを攻撃するのではなく、競争力のない事業者を叱咤すべきであり、消費者が結果として突きつけている現状を鑑みず、利便性を損なってでも使えないアプリを提供する事業者を優遇する理由が不明です。

現状、競争力を阻害されているとは思えず、単に使いたいアプリを提供できてない事業者側の問題であり、消費者心理としては、何の不便もない現状を改悪しようとしているこじつけの評価は非常に不安を覚えるのみです。

ブラウザ云々についても同様で、これらは、無知な消費者が安全に使えることを想定して設計されているものを無理やり知っているものだけ使えばいいという方向に進めるこじつけとしか感じられません。

まずは、消費者が突きつけた現状の結果を把握し、何故、競争力のあるコンテンツを開発できないのかを純粹に検証し、言い訳を他に求めるのではなく、開発者にその現状を突きつけながら、そちらを支援すべきと感じます。

本来、iPhone も含めて、日本国内で開発してもおかしくない企業が揃っているはずなので、携帯電話のガラパゴス化をはじめ、ずれた方向に盲進してしまった結果が今の事態を招いているだけであり、そこを見ずに、結果を出した相手に八つ当たりをしていくのは筋違いであると感じます。

マイナカードひとつまともに立ち上げ出来ない現状では、少なくともこれらにかかわった企業は、こういったアプリ開発、プラットフォーム開発が事業なのかはと思うが、この体たらくで海外の優秀なデベロッパーと競争できるはずもなく、消費者としてはそういった不安点を解消した上で、今回のような評価なりをしてもらわないと、小学生が大学生の考えを評価しているような感じにしか見えず、非常に切ないです。

308	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
309	<p>自由な第三者アプリストア導入に関する深刻な懸念と反対意見</p> <p>長年に渡り iPhone とそのアプリストアを利用し、その品質とセキュリティに深く満足してきた一ユーザーとして、デジタル市場競争会議に対し深刻な懸念と強い反対意見を提出いたします。</p> <p>私が iPhone とそのアプリストアを信頼し続ける最大の理由は、厳格な審査を経たアプリケーションのみが提供され、情報セキュリティが確保されているからです。これまでに Apple のアプリストアからインストールしたアプリによるセキュリティ問題は一切ありません。</p> <p>それに対し、PC の OS 上では、サードパーティのアプリケーションはしばしば無法地帯と化し、ウィルスやマルウェアが広範囲に拡散します。私自身、25 年以上にわたる Windows の</p>

利用と 30 年以上の Mac の利用を通じて、フリーウェアやシェアウェアがウィルスやマルウェアを携帯するリスクを経験してきました。自衛のためには時間と費用の大きな投資が必要であり、この状況が全てのユーザーに押し付けられるべきでないと考えています。

Apple がスマートフォン市場に参入した際には、PC の世界での混乱を避けるため、厳密な審査過程を通じて安全性を確保し、ユーザーに安心感と利便性を提供するためのアプリストアを確立しました。これは大規模な投資と運営コストを伴うものでしたが、その結果、ユーザーは安全で自由なスマートフォン利用の利便性を享受できてきました。

しかし、現在、政府によりこの堅実な仕組みが脅かされています。第三者によるアプリストアの自由化が強制されると、スマートフォンの安全性が大きく損なわれ、ユーザーが常に自衛の状況に置かれるという懸念があります。これには、情報漏洩時のリカバリーコスト、不正な購入や金銭要求の対処、そしてその後の訴訟への人的、費用的コストを含みません。

林信行氏の記事にも指摘されているように、この懸念は決して無視できるものではありません。スマートフォンは、個人情報、決済手段、そして将来的には個人認証手段となりうる重要なデバイスです。そのため、審査基準や責任感が不明瞭な第三者がアプリストアを運営するという提案は、ユーザーの安全と利便性を著しく破壊する可能性があります。

その結果、ユーザーは「大幅なコスト負担増」および「安全な利用環境の大幅な毀損」を被ることになります。これは、ユーザーが求めている価値、そして政府が守るべき社会全体の価値とは明らかに矛盾しています。

私たちユーザーの声を真剣に受け止め、国民の安心安全なデジタル生活を守るため、第三者によるアプリストア自由化に対する慎重な再考をお願いいたします。

	<p>林信行氏の記事 (ITmedia / PC USER 2022/6/23 記事)</p> <p>https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/2306/23/news077.html</p>
310	<p>iOS と Android を比較して安全性が高いのは、現時点では iOS である。</p> <p>マイナンバーで失敗している国の次の提案がこれです。</p> <p>国民としては現状より良くなることは賛成しますが、今回は残念です。</p> <p>国産 TRON はアメリカにつぶされ、根幹をアメリカに支配されています。</p> <p>安心・安全に生活したいだけです。そろそろ目を覚ましてほしい。</p> <p>この法案が通ると iOS の安全は著しく損なわれるでしょう。</p> <p>それでアメリカからの支配を取り除き、中国製のアンドロイドや OS (Harmony) へ流されることなく国産 OS を開発して安心・安全な国産スマホを短期間で開発してただけるのであれば、大賛成です。</p> <p>しかしこの国の政治家では恐らく無理です。そこまで考えてこの法案を出していると思いませんし、親中・親米かつ保身のみで国民に対して粉骨砕身仕事している議員は僅かです。大半が無駄です。</p> <p>この法案は、現時点で戦略的に大変危険です。これは間違いありません。</p> <p>アメリカの傘の下で生活していくのであれば安全保障上重要な決断になるでしょう。すなわちこれは傘の下でなくなります。</p> <p>その場合は覚悟が必要です。今ではないと思います。時期としてはアンドロイドが iOS と同じぐらい安全性が担保されてきたら実施してよいと思いますが、それはなかなか期待できないので、今更遅すぎる開発となりますが国産 OS と国産のスマホを早急に作ってからです。当然国も厳正な管理のもとでアプリストアを構築して下さい。(但し今回の法案と矛盾しますので、技術開発を含め一定期間この法案除外されるなどの保護措置で乗り越え</p>

	<p>てほしい。)</p> <p>宜しくお願い致します。この国の将来を案じているものより。</p>
311	<p>iPhone が消費者に選択されているのは、App ストアから入手できるアプリが安全性も高い点を含め、Apple 社の企業努力の結果である。それを、法律で App ストア以外からのアプリ提供を強制するのは、的外れの法律であり、消費者は誰もそのような法律は望んでいない。</p> <p>消費者が望むのは、そのような iPhone の立場を脅かすような別プラットフォームであり、そのような別プラットフォームが育つための環境を整えるのが、行政のすべきことではないでしょうか。</p>
312	<p>我々一般のユーザは、Apple の作ったシステムと製品を選ぶことで、もはや生活に必須となった機器やアプリケーションそれに付随するサービスを悪用しようとする、非常に高度な技術となって一般の利用者には理解や予防が出来ないマルウェア等のほとんどを避けることが出来るようになってきている。</p> <p>Apple は長い時間をかけて、利用者が使いやすい形を保ったままこのエコシステムを組み上げて来ていて、我々ユーザはその恩恵を現在進行形で多く受けている。</p> <p>それにも関わらず、コンピュータやネットワークの知識を全く持たない政治家が、立法府であることを悪用して、我々一般ユーザの生活に危機をもたらそうとしていることは大変に許しがたく、このようなことがまかり通れば、日本が本当に消滅する日がやって来る。</p> <p>このようなことをしている者たちは、自分たちが何をしようとしているのか、それによって経済やその他にどれだけのデメリットをもたらすのか、理解していないのか。</p>

	<p>日本はすでに人口減少、少子高齢化、衰退する経済が世界的にも知られ研究されていて、中国のように経済が伸びている国と違い、無用なリスクを取ってまで大きな譲歩をする必要のない国だ。</p> <p>最悪、これほど生活に密着し、我々一般の利用者が必要としているシステムが日本から撤退するようなことになれば、どれだけの経済圏が消滅するのか、まず考えて欲しい。</p> <p>また、そうなれば、世界展開している機器から日本語のローカライズが消え、利用者が減り、国外からの旅行者が利用出来る基盤も消えていく。</p> <p>VISA や master のカードが使えない、東南アジアの繁華街にある洒落たバーを思い出して欲しい。</p> <p>android 端末とそのシステムが代わりになると思っているのであれば、まず、なぜそれが代わりとならないのか勉強するところから始めるべきで、こんな指摘をされている時点で、実際の利用者が不在で、見当違いの議論をしていることを認識してもらいたい。</p>
313	<p>大賛成である。</p> <p>iPhone の安全性云々という意見があるが、どのようなアプリを利用して、それが安全であるかどうかについては、利用者が利用者として確認し負う最低限の責であり、それをプラットフォームに求める事が、そもそも議論の出発点として間違っている。</p>

	<p>アプリ開発者・消費者が、選択を行える事、選択肢がある事は、極めて重要である。</p>
314	<p>PC やスマホは常にコンピューターウイルスの危険にさらされている。</p> <p>Windows や Android など一部の OS ではウイルス対策ソフトの導入が欠かせない。</p> <p>一方、iPhone は、App Store でのみアプリをインストールすることができる。確かに閉鎖性は感じられるが、そのおかげでサービス開始から 15 年間、iPhone はほとんど大きな問題も起きず、安心してプライバシー情報も預けられるデジタル機器として、国民の信頼を得ている。</p> <p>iPhone を購入する者は、このような Apple のプライバシーを尊重する姿勢や、セキュリティの強固さがあるからこそ、セキュリティに難のある Android 携帯ではなく、値段が高くても安心できる iPhone を選択して購入している。</p> <p>今回の iPhone で App Store 以外の他社ストアからアプリを入手できるように義務付ける法案は、iPhone のセキュリティを傷つけ、国民を危険にさらす行為である。</p> <p>ランサムウェアなど、プロでも防御できないマルウェアが蔓延る世界において、特段デジタルに関する知識を持たない一般の国民が安心してスマートフォンを使用できるのは、Apple のエコシステムのおかげであり、今回の法案は日本政府による余計なお世話である。</p> <p>自由に他社ストアからアプリを入手したい国民は、Android 携帯を購入すればよいわけであ</p>

	<p>り、国民が iPhone のエコシステムを効率が悪く、競争性が排除されていると考えれば、iPhone を購入しなければ良いだけである。</p> <p>実際に macOS 搭載のパソコンは、国民の選択の結果、Windows やグーグルクローム搭載のパソコンよりシェアが低い。このことから、エコシステムに手を加えなくても、十分に競争性は確保できると考える。</p> <p>国民が iPhone を選ぶのか、その他の OS が搭載された携帯を選ぶのかによって、競争性を確保すれば良いのであり、今回の法案には反対する。</p>
315	<p>競争による価値創造を以下の方法によって実現することに賛成します</p> <p>アップル社以外の少数ソフトウェア配布専門会社を設け、そのソフトウェア配布専門会社は、ソフトウェアの配布だけでなく、ソフトウェアクオリティ確認と責任(金銭的保証含む)を負うものとします</p> <p>配布だけでなく、ソフトウェアクオリティ確認と責任(金銭的保証含む)を、Apple 社以外に認めさせることが肝で、これが本当に不当に利益を得ている業務だとしたら、参入業者は現れるはずで、(有償で構いません.. 利用者が配布先を選択すればよいとおもいます)</p> <p>念のためですが、ソフトハウス/開発者自身が直接ソフトウェア配布を行うことには厳に反対します。</p> <p>(例えば「保険会社」を1社独占から許認可を受けた「特定少数保険会社にふやす」というイメージです)</p>
316	<p>これまで15年間、類を見ない安全性を保ってきた無菌室のような iPhone のアプリ市場に、あえて穴を開けさせる法案だと思います。</p>

	<p>多くの消費者／国民にとっても、既に App Store で健全にビジネスをしているアプリ開発企業にとっても、何の良いこともありません。</p> <p>現在、iPhone の安全基準から外れるアプリをどうしても使いたい人は Android を使えば良い、という良い棲み分けができていました。</p> <p>そこに政府が介入してきて、すべての会社が同じでなければダメと干渉するのは言語道断。</p> <p>私はこの法案に反対です。</p>
317	<p>安っぽい「競争」の為に何故 iPhone ユーザが際限ない危険にさらされねばならないのか。現状提供されている AppStore の価格が高額ではなく、「価格競争」には説得力がない。必要なのは AppStore における「選別」の透明化であり、弾かれる場合の説明を求めることではないのか。マルウェアなどによる損害の責任を負えもしないのに「開放」は余りに無責任である。</p>
318	<p>Apple の App Store については審査はあるとは言え公正な競争が阻害されているとは言えず、一方悪意のあるマルウェアや悪意ではなくても脆弱性のあるアプリの配布を防止することには確実に役立っている。最終報告の法案では消費者である国民が確実に不利益を被ることとなり、一方で得られるとされるメリットは不確実である。形式だけに拘って消費者の利益を無視した法案は提出すべきではない。</p>
319	<p>私は 10 年以上前から iPhone を利用していますが、Android とは異なり、アップルの十分な審査を受けて、セキュリティの問題のないアプリが利用できるお陰で大変なメリットを享受しています。今後マイナンバーや重要な個人情報 iPhone に搭載されて行くことを考え</p>

	<p>ると、セキュリティを脆弱化させるような施策には反対です。</p> <p>App Store が独占的で、セキュリティ以外の問題があるというのであれば、他社ストアの開放ではなく、別の手立てが必要だと思います。</p> <p>iPhone で App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できるように法律で義務付けることは撤回するようお願いします。</p>
320	<p>2-3 アプリストアの競争環境整備について</p> <p>app ストアでは、apple が責任をもって審査したアプリのみが登録されることで安全な環境が保たれてきました。別のアプリストアを作った場合、そのアプリストアのセキュリティレベルを誰が担保するのでしょうか？「すみません、セキュリティが甘かったです」となってしまった場合、今まで存在しなかった危険なアプリが入り込んでしまう可能性があります。</p> <p>iPhone は既にスマホのリテラシーの高い人だけでなく、お年寄りなどリテラシーの低い人も多く使う汎用的なものになっています。家族に使わせる場合にも「危険なアプリが存在していない」という安心感がりますが、信頼性の不明なアプリが混在していた場合その責任をとるのは「それを許可した政府」になりますが、責任は取れそうにありません。</p> <p>また、アプリストアを解放することで得られるユーザメリットはあるのでしょうか？</p> <p>基本的に多くは無料のアプリを利用しています。有料アプリの価格が競争原理で下がるかもしれませんが、その恩恵を受けるユーザは一部です。メリットはアプリ開発側とアプリストアの運営側であり、そのために新たな危険が生じることとなり、その対策のコストを払うことになるのはユーザが薄く広く担うことになります。</p> <p>ですので、app ストアの解放については反対します。</p>
321	

	<p>iPhone ユーザーの大多数は安心・安全にスマートフォンを利用できることを求めており、セキュリティ的なリスクの高い公式以外のアプリストアを必要としてはいません。アプリストアの使用料がそれなりにあることは確かであり、この点を問題視するデベロッパーもいるでしょう。でも、一定の使用料があるからこそ開発者向けに良質な環境が提供されるのでもあり、これが維持できなくなればユーザー、デベロッパーともに長期的には大きな不利益を被ります。短期的な視野での軽率な規制はただの迷惑でしかありません。国民の一人として強く再考を求めます。</p>
322	<p>私は高校の情報科教員として、子どもたちが安全な環境で ICT を利用するためにはクローズドな環境が重要であると考えています。以下に私の意見を提案させていただきます。</p> <p>まず第一に、iPhone や iPad が長年安心して利用されてきたのは、App Store の厳格な審査によるものです。この審査によってマルウェアや質の低いアプリが排除され、ユーザーのプライバシーやセキュリティが保護されてきました。他社ストアからのアプリ入手が可能になるとする法案には慎重な判断を求めます。</p> <p>第二に、消費者の視点が議論に欠けていることに懸念を抱いています。安心・安全なデジタル環境は、私たちの日常生活において重要です。政府のデジタル施策は、私たちの利益やプライバシーを最優先に考えなければなりません。他のアプリストアの運営にも同様の基準と審査が適用されることを求めます。</p> <p>近年、子どもたちのデジタル利用が増えており、セキュリティの確保は非常に重要な課題となっています。iPhone や iPad が提供するクローズドな環境は、信頼性と安全性の面で大きな利点を持っています。App Store の審査により、マルウェアや危険なアプリが防がれ、子どもたちが安心して ICT を利用できる環境が提供されています。</p> <p>クローズドな環境の利点は、特に学校や教育現場において重要です。子どもたちが安全に</p>

ICT を活用できることは、学習意欲や創造性を促進し、将来の成長につながります。セキュリティの確保は指導者や教員にとって重要な責任であり、クローズドな環境が子どもたちの安全を確保する一助となっています。

そのため、政府のデジタル施策においても、安全性や教育現場での活用を重視したクローズドな環境の維持・向上を求めます。子どもたちが情報を適切に活用し、安全に成長できるためには、セキュリティ対策やアプリの審査などを厳格に実施することが重要です。

教育現場での ICT 利用が進む中、安全な環境を提供することで子どもたちの成長と学びを支える役割が果たせると確信しています。クローズドな環境を保つことが、子どもたちの未来を守るために不可欠であると考えます。

第三に、公正な競争を推進するためには、単にサイドローディングを許すだけでなく、アプリ内からの課金方法に関しても検討するべきだと考えます。アプリ内課金の方法や手数料に関して、Apple を経由しない選択肢を許容することが、開発者にとって競争力のある環境を提供することにつながるでしょう。公正な競争を促進するためには、より柔軟な課金方法についても議論する必要があります。

第四に、EU と日本という特殊な仕様によって、わが国において多くのシェアを占める iPhone の利用者にメリットがあるかどうかを慎重に検討するべきです。特定の地域だけが制約を受けることは、利用者にとって不便をもたらす可能性があります。国境を越えたシームレスなデジタル環境を実現するためには、国際的なスタンダードとの調整が欠かせません。公正な競争の促進と利用者の利益を考慮する視点から、慎重な政策決定が求められます。

iPhone や iPad のセキュリティと公正な競争を両立させるために、他のアプローチや方法を考慮する必要があると考えます。公正な競争を促進するためには、柔軟な課金方法や国際的なスタンダードとの調整が必要です。

	<p>教育現場や利用者の視点から、安全かつ公正なデジタル環境の実現に向けて、このような意見を表明させていただきました。</p> <p>以上、よろしくお願い申し上げます。</p>
323	<p>アプリの安全が脅かされるのは確実なので法案に反対です。</p> <p>アプリストアが解放されれば、リスクが増すために、それに対応して、日本とヨーロッパではOSの機能制限が行われるはずで、そうなれば優秀なアプリ開発者は日本市場を無視することになるでしょう。</p> <p>開発者にとっても消費者にとっても、メリットよりデメリットの方が大きいです。</p>
324	<p>「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」への意見（コメント）。</p> <p>●報告書全体に対する意見</p> <p>結論ありきで論議を進めているきらいがある。</p> <p>建前は、公平な競争を促し消費者が不利にならないための仕組みづくりを行うことになっている。内容は片方の市場・OSがよりオープン（こちらはAndroidを示すと思われる）</p>

で、もう片方はクローズドなので（こちらは iPhone・iOS を指すと思われる）、それを根拠に後者をオープンにする『べき』論調である。ここにはセキュリティを始めとした実績を（とりあえず記載しているが）無視しているきらいがある。

●結論

先に結論を述べる。

本報告書で、Apple のエコシステムが封鎖的で独占状態なのを改めたい気持ちはよく伝わった。これは日本に限らず各国で論議されている。

Apple は市場を独占してはいるが、それに異を唱えているのは非常に大規模に事業を展開している者しかいない。むしろ、大多数を占める中小零細個人事業者は手数料を受け入れるだけのメリットの方が大きい。消費者側も安価に越したことはないが、悪意あるアプリに脅かされる危険から守られる保険としてでも大きなメリットである。

Google モデルは一見無難に見えるが、エコシステムを維持する努力は Apple とさほど変わらない。少数の信頼できる独自ストアは存在する。

しかし、ストア乱立は無秩序と混沌をもたらすだろう。なぜなら、必ずしも我が国や諸外国の司法も管理も取り締まりを及ぼすことができないものを、どうやってコントロールするのだろうか。

「独占は悪だ」「多大な利益享受は悪だ」と決めつける前に、上述の答えを教えてほしい。

●アプリストアというという参入障壁について

短絡的にかつ故意に結論へ強引に導いているきらいがある。アプリの配布を専用ストアに限定することを独占と「断定」し、同様にアプリ審査も独占的であるような論調は、逆に信頼できかねる。

アプリ開発者や消費者から徴収する手数料が割高に感じられるのは事実だが、アプリの品質の維持のため、セキュリティ脆弱性を極力排除するための担保と考えれば、手数料は相対的に安価であると考えられる。なぜならば、モバイル機器の市場は非常に巨大であり、審査を経由せず脆弱性を孕んだアプリが流通することで、エコシステム自体が崩壊する可能性がある。

スマートフォンなどモバイル機器はすでに社会を機能させるインフラとなった。

もしエコシステム崩壊の事態に陥った時、被害を被るのはエコシステムの運営者は当然として、日本の消費者・開発者だけにとどまらず、経済や安全にとどまらない大規模な混乱と混沌を及ぼす懸念を抱かずにいられない。仮に日本における iPhone のシェアが3割程度であったとしても、その傷は浅くはないことは容易に想像できる。

機器と OS を作り上げたエコシステム構築者のみが、自らのストアで流通させるアプリの審査を行うのは、一見フェアには見えない。しかし、そこに意味があり、内部を知り尽くしたがゆえに排除できる脆弱性があるのは事実だ。これには特許など知財が関連するだろう。仮に全くの第三者機関が審査・流通させたとして、対象の機器・OS の深部までは知りえることはあり得ない。審査をすり抜けた脆弱性が流通する可能性がある。第三者機関そのものがリスクになりえるのはもちろんだが、第三者機関が増えればその分リスクが跳ね上がるのはことは考慮するべきだろう。

●アプリストアと流通経路の競争について

p. 102 より、アプリ代替流通経路の必要性を説いている。

前述のように、機器・OS を持つ者が、アプリストアを通じてエコシステムを独占している状況が悪影響しか及ぼさないという「断定」がいかにも浅慮であるかを論じた。

Apple は複数の流通経路を認めていないことは事実出ると同時に、セキュリティインシデント・アクシデントが非常に少ない実績は認めるべきだ。Apple はエコシステムにおける独占者であるが、それゆえの任務と責任を全うしている。もし、Apple を責めるのであれば、その任務と責任にほころびが生じ改善されなくなった時ではないか。

Android に関しては、実質的に Google が（機器製造こそ積極的でないが）OS とエコシステムの支配者である。Google Play が公式アプリストアであり、審査と流通を行っている。そこまでは Apple と同様である。

AndroidのアプリストアはGoogle Playのみではない。これは本報告書では好ましい状況と言える。Amazon Appstore や Samsung Galaxy Store 等が存在し、エピックゲームズが独自ストア開設に動いた。

しかし私はそれが最大の懸念でありリスクと考える。

現実に偽 Google Play ともいえる海賊アプリストアが存在しておりユーザーを巧みに誘導して欺いている事実がある。このような海賊アプリストアと言えるものは、世界中のいたるところに作ることができる。このようなストアで危険なアプリが流通することを止めるすべはない。

本報告書の P. 103 には『(3) アプリ代替流通経路におけるセキュリティ、プライバシーの確保について (ア) (7) で見えてきたとおり、App Store ではない流通経路によりアプリを配布する場合においても、セキュリティ、プライバシーが確保されるように当該代替流通経路を運営するサードパーティによる審査等が行われることが重要となる。』と記載されている。これは日本国内に限れば可能かもしれない非現実的な理想論である。しかし、日本の司法や規制が及ばない第三国で海賊アプリストアが開設されて、詐欺的手法で粗悪アプリだけではなく、攻撃性を持った危険なアプリが流通することを止めることができるだろうか。攻撃対象はアプリの消費者とは限らない。モバイル機器で利用するのだから、通信で接続可能なあらゆるモノ（企業、社会インフラ、日本とそれ以外の国家など）すべてに脅威となりえる。本報告書はそれが望みなのだろうか。

●独占的だが利用者が必ずしも不利益ではないエコシステム

アプリを流通させる手段として Google Play も App Store と同様に大きな経路であり、効率的な流通手段であることも本報告書では述べている。本気で品質の商品や良いサービスを提供して利潤を得たい開発者（個人・企業）であれば最適な流通手段といえる。これは消費者もメリットを享受できる。

前述のとおり Android において、Amazon Appstore や Samsung Galaxy Store 等が存在し、エピックゲームズの例に触れたが、どのストアも運営企業の規模が大きいためこそアプリの品質を担保できるのではないだろうか。

<p>325</p>	<p>なぜ、安定して使えているものにあえて不安定を与えようとするのでしょうか？</p> <p>デジタル市場競争ってなんなのでしょう？そもそも、勝手に市場で負けているだけなのにうまく行っているところの足を引っ張り、ユーザーに負担を強いる…というのは、なにかの笑い話でしょうか？</p> <p>透明性もなく、このように形だけ整えて一方的に話が進んでいくのはどうにも気持ちが良くない。もっと他にやりようがあるでしょうに。</p> <p>明確に反対です。</p>
<p>326</p>	<p>一部、自称有識者等から反対の声が出ている、とりわけ、米 Apple 社の提供する iOS をインストールしているデバイスにおいて、アプリをストアを介さずに直接ダウンロード（ブラウザ等）を可能とする規制案に賛同します。当規制案に反対する主な意見はセキュリティリスクを憂慮するものですが、米 Google 社の提供する Android OS（以下 Android）をインストールしているデバイスの多くは、アプリをストアを介さずに直接ダウンロードを可能な仕様となっておりますが、一方で、多くの外国政府機関や軍組織、法人でも用いられ、セキュアな環境を作り出すことができます。一部の方々に誤解されているのが、これら Android での仕様は即危険性に繋がるといった認識です。現バージョンの Android では、アプリの直接ダウンロード自体は簡単に行えますが、インストールを行うためには、ブラウザや他ストア、ファイルマネージャーのアプリ等に特別な権限を事前に付与する必要がありますが、このアクションにはやや専門性のある特殊な操作が必要となるため、通常、ユーザーの同意なく権限を与えられることや、そのような権限が自動的に付与されることはありません。つまり、リテラシーの低いユーザーが、意図せずにアプリをインストールしてしまう可能性は非常に低いと考えます。では次に、なぜこのような誤解が広がっているかの推論を述べさせていただくと、端的に言えば、旧バージョンの Android はクローズな iOS と比べ、セキュアな環境を作り出すことができなかつた点と、Android をインストール</p>

	<p>したデバイスを販売する、高いシェアを有する国内メーカーの多くがアップデートに消極的である点が理由であると考えています。先述した、特別な権限を事前に付与する必要があるという仕様は、比較的、新しいバージョンの Android で変更されたものであり、旧バージョンの Android をインストールした古いデバイス等では、リテラシーの低いユーザーが意図せずにアプリをインストールしてしまう可能性が高かったと思われます。また、昨今では、改善の兆しもありますが、依然として、国内メーカーの多くがアップデートに消極的なことにより、上記の仕様への変更以前の旧バージョンの Android をインストールした古いデバイスが現在でも多くのユーザーに使用されています。米 Apple 社の本規制案に反対する声明では、古い Android が多く利用されている現在の状況が考慮されておらず、安易に、アプリをストアを介さずに直接ダウンロードを可能とする、Android の仕様そのものによりセキュリティリスクが発生しているといった、一部誤った分析が行われています。したがって、アプリをストアを介さずに直接ダウンロードを可能とする規制がセキュリティリスクを生じさせるものでなく、メーカーの継続的なアップデートの実施の有無により、セキュリティリスクが生じているに過ぎないと認識しています。以上を踏まえ、一部企業による市場の独占を防ぐため、本規制案に賛同します。</p>
327	<p>私は、iPhone で App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できるように法律で義務付けることに反対します。</p> <p>iPhone がアプリの配信を App Store のみに制限している理由は、Apple が Store を通じて配信されるアプリのセキュリティと品質管理を厳格に行っており、アプリを審査することで、マルウェアや悪意のあるコード、プライバシー侵害などを防ぎ、ユーザーのデバイスとデータの安全性を確保していること、ハードウェアとソフトウェアの統合を重視し、iOS デバイス上で安定した動作を保証するために、Apple Store を介してアプリの配信を制限することで、プラットフォームの安定性を担保しているためです。</p> <p>上記の理由から Android よりも iPhone を選ぶユーザーも多いです。</p> <p>他社ストアからのアプリ入手により、iPhone のセキュリティや品質、安定性の低下が生じた場合の責任を国が負うことはないでしょうから、メーカーの Apple が負うしかありません。この場合、Apple は何らかの制限を設けて iPhone を販売するか、日本から撤退するかもしれません。そうなれば、ユーザーである国民にはデメリットしかないと思います。</p>

サイドローディングの義務化に反対する。

スマホには、現在においても多くの個人情報が存在する。さらに、政府方針に従えば、今後はマイナンバーカードの情報をスマホに入れることが可能になり、より機微な個人情報がスマホに置かれることになる。くわえて、企業や政府ではBYODを導入しているところが増加しており、スマホは政府や企業の機密情報も扱われている。そのため、スマホのセキュリティ対策は重要である。もし、不正なソフトウェアが導入されてしまえば、こういった個人情報や機密情報を盗み出すことは容易であり、また、もっと簡単にみても、現在多数発生しているネット使用料金を詐取する試みにも利用可能であることから、不正なソフトウェアのインストールを防ぐことは重要であり、そのため、現在は不正なソフトウェアをメーカー自身が確認、導入させないための App store などの仕組みが存在する。一方、ストアに掲載申請されたソフトウェアが適切なものなのか、それとも不正なものなのかを判断することは容易ではなく、かつてソフトウェア掲載を申請したときの経験からしても、相当の技術力と時間コストを費やしているものと理解している。

サイドローディングが認められた場合、それが不正ソフトウェア導入の道筋とならないことが重要である。セキュリティ等について考慮することを求めているものの、Android の例からみても現在の App ストアより利用率は低く、さらに利用してもらうためには手数料を安くすることを考えた場合、不正ソフトウェアかどうかの判断を、サイドローディング業者が十分なコストをかけ適切に行うとは考えられない。また、不正なソフトウェアの配布に加担したとしても、そのインストールはスマホユーザの責任で行われるものであるから、民事、刑事両面においてストアを畳む以上の責任を追求することは困難と考えられる。

サイドローディングを利用できない、というユーザの選択についていえば、iPhone 等ではなく Android を利用すればサイドローディング可能なのだから、この批判にはあたらない。

	<p>以上より、サイドローディング義務化は、スマホ利用者にとって、利益より損失が上回るものであり、さらにマイナンバーカード情報のスマホとの連携を躊躇する者が増えることによって国のデジタル戦略にも悪影響を及ぼしかねないことから、行うべきではない。</p>
329	<p>サイドローディングを許すということは、端末自体のセキュリティレベルを現在よりも下げることがを意味し、悪意をもったアプリ販売者の付け入る隙を作ることになります。現実としてグーグルプラットフォームでは悪意のあるソフトウェアの蔓延を制御できていません。</p> <p>アップルの厳密な審査を行ったとしても、アプリ販売者がのちに悪意をもって改変した場合に対処できないでしょう。</p> <p>医療業界など高度なセキュリティが求められる場面で、アップル製スマートフォンの管理システムが稼働しないのであれば、スマートフォン自体の活用を我が国では制限せざるを得ず、総合的な競争力が低下します。</p> <p>サイドローディングを法律で強制することに断固反対します。</p>
330	<p>Apple の App Store に関していえば、登録されるアプリのソースコードを Apple が全て確認し、マルウェア、不正取引等を事前に防いでいます。Apple は 2020 年 1 年間で 15 億ドル以上に相当する不正な取引を未然に阻止し、脆弱性のある危険な約 100 万個のアプリを App Store から排除したと発表しています。ユーザーはこれにより信頼のできるアプリのみを入手することができます。</p> <p>他方 Android では、代替流通経路を認めた結果大量のマルウェアが混入し度々問題となっています。</p>

	<p>アプリ代替流通経路を容認すれば Apple がこれらのセキュリティを監視することは事実上不可能となり、iOS のセキュリティレベルが大幅に下がることは目に見えています。</p> <p>従いまして App Store 以外の「アプリ代替流通経路の容認」には強く反対します。</p>
331	<p>この度のアップル社を狙い撃ちしたとしか考えられない法律の制定には断固、反対します。</p> <p>いろいろな角度からの検証データを示していますが、一番肝心な個人情報の漏洩に関する記載が一切ないことが大きな問題です。重ねて言います、アップル社の基本理念である「個人情報を守る」ことへの関心が全くないことが最大の問題点です。</p> <p>App Store からのみのアプリインストールが個人データの抜き出し等を行おうとする悪質なアプリを除外してきた経緯をきちんと理解していれば、このような方向での法律制定に至るはずがありません。</p> <p>政府主導で開発されてきたコロナに関するアプリの実態を見るに、弊害しか頭には浮かびません。</p> <p>また、現在勧めようとしてるマイナンバーカードを搭載することでより一層のセキュリティ対策が大切になるはずなのに、それに相反する動きであることを強く認識していただきたいところです。</p> <p>政府が守るべきは個人個人であり、一部企業や業界の利益ではありません。</p> <p>今回の答申は、即刻撤回し、法律制定は見送ることを強く要求します。</p>
332	<p>今回の法案は、15 年守られてきた iPhone の鉄壁のセキュリティに穴を開ける法案です。</p> <p>すなわち、国民をマルウェアやランサムウェアによる被害を増大させる事になる、安心/安全とは対極の大変危険な物です。</p>

	<p>即刻、廃案にすべきです。</p> <p>もう一度書きます。国民の安心/安全を確保するために、法案を廃案すべきです。</p>
333	<p>主に Windows プラットフォームに学校教育用アプリケーションの開発を 24 年ほどしていた者です。この 3 年ほどは GIGA スクール構想に沿ってタブレット端末の整備をされた教育委員会及び学校現場へのサポートをしておりました。</p> <p>端的に言えば、iOS デバイスにサイドローディングを強要する意図がわかりません。</p> <p>■1. そこにはセキュリティ対策上の合理性がありません。</p> <p>PC 普及の黎明期から、ウィルス対策ソフトにはマッチポンプの容疑がありました。その容疑を晴らす唯一の方法は OS 提供者自身によるウィルス対策機能の提供でしたが、Microsoft 社にとって古くはノートンやシマンテック、トレンドマイクロ、カスペルスキーなども Windows アプリケーションを開発するパートナーであり、彼らのビジネスを反故にしてしまう選択は取りにくいものでした。</p> <p>しかし、これらの会社の資源（公開株に限らず、開発者資源を含む）が中国やロシア資本に取り込まれていく中、Microsoft 社も自ら defender を提供するようになりました。Microsoft 社としては個人ユーザーに限りこれを提供し、法人は引き続きサードパーティ製のウィルス対策ソフトを購入するよう、折衷案を促しています。これらは EU のいくつかの裁判結果を受けたものである一方、ウクライナの紛争が始まってからカスペルスキーが全世界的にシェアを急落させた現実とも符合します。これらは OS 提供者自らが提供するウィルス対策及びセキュリティ対策こそが信頼に値するものであることを示しています。</p> <p>OS 提供者自身による App スクリーニングに穴を空けようとする、デジタル市場競争会議の方針は「それって誰の得になるの？」という疑問を多くの開発者に抱かせます。その「誰が」には中国共産党以外に当てはまるものが見当たらない現在、この会議を主導する者の中に、そのロビー活動に取り込まれ、日本国民を売り渡そうとする者がいるのではない</p>

か？という容疑を多くの開発者に抱かせます。

かつて LG-WAN が穴だらけになっていた時期がありました。首相の非公開予定が 1 時間も経たずに中国共産党の知るところとなっていたほどに。当時、彼らの侵入の痕跡ログを見る機会がありました。一般的に侵入者は自らの足跡を消していきませんが、彼らは足跡を消さず、偽装もせず、そのまま上海にある中国共産党部隊の IP を残してました。大陸的という表現では収まらない強硬さがあります。デジタル市場競争会議から出た方針に同じものを感じています。そこに合理性がどこにもない、または納得できる説明がない状態でも、進もうとするその強硬さに。

iOS にサイドローディングを強要することでセキュリティ上のリスクは確実に上がります。下がる要素がありません。ぜひ、見直しましょう。

GIGA スクール構想でタブレットに iPad を選んだ教育委員会は iPad の操作性と併せて、安全性が担保された App を理由にしています。

私は早期にマイナンバーカードを取得しました。保険証登録も口座登録もしています。運転免許証も登録するつもりですし、そのマイナンバーカード証明書が iPhone に搭載できるようになったらそれもするつもりです。が、iOS にサイドローディングがされるようになると見送ります。マイナンバーカードの可能性を信じている者として残念な選択です。

■2. Apple の審査に掛かる時間とコスト

以前にいちど自作の App を Store に上げたことがあります。無料で事後課金もない App なので 3 割を払う機会もありませんでしたが、自作の App をグローバルに提供できるのであれば 3 割は十分に安いものです。それまでの商流であれば、地域ごとのサプライチェーンと決済手段の構築だけで大変な労力で、とても個人でできるものでありませんでした。それを思えば 5 割でも安いものです。

私の App の審査は最終的に 2 ヶ月半を要しました。待つ側としては長いのですが、中で行われていることを踏まえて捉えれば十分に早いものです。

開発者の意図と並行して安全性を確認してもらっているわけで、それらの作業は人間によるものです。デバッガのように文法エラーを指摘するようなことでは片付きません。仮に提出前に自前で同じことをしようと思ったらオブジェクト C の経験者を半月ほど契約することになり、当時の相場でも 60 万を下りません。Apple は iOS プラットフォームの安

	<p>全性担保のためにそれを背負っています。年間いくつの App 審査をしているのかわかりませんが、巨大なコストです。課金のない App に対するそれは純粹に持ち出しです。</p> <p>仮にデジタル市場競争会議の現在の報告に沿ってサイドローディングが可能になった場合、それを提供する会社が同じコストを負担できるか疑問です。なぜなら、Apple にはそのプラットフォームの信用を担保すべく、コストをいたずらに圧縮しない理由がありますが、サイドローディングを提供する会社はマージンと審査コストの差額が利益の源泉となり、経営努力の結果として審査コストは圧縮されます。仮に私が他人の iPhone から情報を盗み取ろうと思ったら審査の甘くなったサイドローディングから無償のゲームを送り込み、踏み台にするでしょう。</p> <p>■3. クソと味噌を一緒にしない程度の見識を</p> <p>GAFAM のやりすぎ囲い込みが市場原理から外れているのは確かなことです。</p> <p>ただ、META と Apple を一括りにするのはクソ味噌です。</p> <p>私は長く Windows アプリケーション開発に携わってきた者で、いわゆる Apple 信者ではありませんが、Apple の App 審査やその背景は十分にフェアなものです。情報を掻き集めてカネを産ませることを目的とした囲い込みではなく、利用者の安全を担保するための囲い込みです。広義においてはどちらもマネタイズかもしれませんが、かすめ取った情報をカネに替える姿勢と、安全性を売る姿勢は別物です。そこを見分けられる程度の見識は持ちましょう。</p> <p>顔が見えず、国籍もないために、実社会以上に荒れたネットワーク世界ですが、そんな中でもフェアな取り組みをする者に敬意を払っていただきたいと思っています。デジタル市場競争会議の見識ある判断を期待しています。</p>
334	<p>Apple 社による App Store 以外の第三者によるアプリストアや任意のアプリのインストールを法制化して強要することに反対します。それは、セキュリティリスクを上げることに繋がります。今後マイナンバーカードのモバイル化に向けて大きな障害にもなりえます。セキュリティに関しては、どんなに小さな穴でも許してはならず、その小さな穴が発生する可能性を少しでも上げることを日本の政府が推進しようとするなど、非常識にも程があり</p>

	<p>ます。</p> <p>App Store と同様のサービスは、他社でも以前から行われております。例えば、任天堂による My Nintendo Store、ドコモによるドコモマーケットや d マーケット、が挙げられます。それらは規制されることはありませんでした。App Store もそれらと同様に規制されるべきではありません。</p> <p>最終報告の内容は、アプリを提供あるいは流通する立場の目線で書かれているように見受けられました。わたしたち消費者の立場で書かれていれば、もっとセキュリティについて厳密な内容になっているはずです。プリインストールやデフォルト設定についても、消費者がスマートフォンを入手した直後の行動を考慮した内容になっていません。結果として、消費者不在の報告書となっており、到底受け入れられるものではありません。</p>
335	<p>iOS のアプリストアの代替の義務化は必要ないと意見する。</p> <p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
336	<p>(該当するページ : p. 90- II. 各論 2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備 (アプリ代替流通経路の容認))</p>

	<p>現在、サイドローディングの無い iPhone により提供されるセキュアな端末と、Android によるそうでない端末の 2 つの選択肢が存在し、ユーザの要件や嗜好に応じて選択されている。</p> <p>今後もユーザがいずれも自由に選択できるようにし、両者の間で公正な競争を行える環境を維持すべきと考える。</p>
337	<p>App Store は Apple 社の厳格な審査をもとに運営されており、macOS、iPadOS、iOS を作り上げてきた会社であるからこそ信頼できるのであり、実際問題となるアプリはほとんど存在しない。OS 提供しない事業者が行う審査は誰が信用するものであるかを保証するのか大きな疑問がある。政府は新たに参入する事業者の審査を保証するのか。そのような内容になっていないではないか。いい加減なアプリが一度でも世にできれば直接導入したユーザーだけでなく、そこから流出した他のユーザにも被害が及び今まで気づき上げた安全が崩壊する。このような国民生活を混乱に陥れる危険な法案は決して必要なく、決して成立させてはならない。</p>
338	<p>どうにかして、Apple のセキュリティシステムに穴を開けて、儲けを出したい業者、団体の影響を受けて動かされてるように思えてなりません(欧州も同様で誠に残念)。</p> <p>iOS 系はシステムに疎い高齢者や初心者が安心して使えるシステムなのに、App ストアのセキュリティ要件を満たせないアプリケーションを配布して使わせることだけはやめて頂きたい。</p> <p>競争評価も利用者の事を考えておらず、アプリケーション開発業者のメリットのみにように感じました。</p> <p>おそらく、アプリケーション配布方法等に関係する被害が出て、利用者の責任、偽アプリを配布した業者への責任に終始し、このようなアプリケーション配布を可能にした国やこの内閣デジタル市場競争本部の責任はなかったことにされる事は今のマイナンバーカー</p>

	<p>ドの混乱をみても、大変危惧されるところであります。</p> <p>多くの iOS、iPad 利用者はこのような愚策は支持しない事でしょう。</p> <p>なんでありなシステムを使いたい人は Android に乗り換えてますし、無理強いはやめてください。よろしくお願い致します。</p>
339	<p>macOS、iOS、iPadOS で稼働するアプリを apple 以外の事業者がその安全性を短波できるはずがない。この法律は現在 iPhone が築いてきた安全性を崩壊させる愚かなもので成立させてはならない。世の中の害となる。</p>
340	<p>iPhone を利用しています。これまで、たくさんのアプリをダウンロードして参りましたが、Apple の審査があり、一度も被害に遭ったことはありません。</p> <p>一方、Android も使用していましたが、3 件のアプリで情報漏洩の被害に遭いました。もう、Android は使いたくありません。</p> <p>しっかりとした審査がある事により消費者が守られるわけで、その仕組みを利用する以上、アプリの開発者も消費者も対価を払うのは当たり前です。</p> <p>無料だから、格安だから、情報が漏れ、詐欺にあい、被害に遭うのは本末転倒です。</p> <p>Android であっても Google ストア以外の第三者からのアプリダウンロードは禁止すべきです。</p> <p>競争と言われますが、競争をさせるのであれば、まず政府が全てのアプリを事前に審査する仕組みを作ってから、法改正すべきです。</p> <p>今の法改正では裸で無法地帯に放り出される様なものです。</p>

	<p>以上により反対です。</p>
<p>341</p>	<p>この法案はこの業界の競争を加速させるかもしれないがこの法案は消費者の視点を見ずに国が独走していると思っている</p> <p>また、この法案が可決されることで iPhone の安全性、プライバシーが脅かされることになり、最終的に消費者の個人情報盗まれるなど、消費者にとって大きな不利益が伴うことになる。</p> <p>そのため絶対に可決されるべきではないと考える</p>
<p>342</p>	<p>「モバイル・エコシステムに関する競争評価」の最終報告書を読み問題と思ったことを以下にまとめた：</p> <p>I. 議論の出発点が誤り：ビジネス視点よりも国民の安全</p> <p>同報告書は、アプリの市場競争の視点のみで書かれているが、今日、スマートフォンは多くの国民が日常生活や仕事で使う重要なインフラ技術。スマートフォンは、ユーザーが意識して蓄積した情報だけでなく、GPS で記録される位置情報、カメラで撮影した写真など、ありとあらゆる情報が悪用される恐れがある。</p> <p>質の低い審査で悪いアプリを市場に放ってしまった場合、Apple 社や Google 社は、OS 提供者として自社 OS の評判として直接ダメージを被るが、そうでない第三者が利益のために運用するストアでは、同様の責任感を持って審査が行われられない可能性があり、国民の日々の安心安全を脅かす懸念がある。</p> <p>特に第3者のアプリストアは、何本のアプリを扱っているか登録アプリの本数で競い合う傾向が強いが、登録アプリの本数で競うことは、ストア運営会社が審査を甘くして本数</p>

を稼ぐ方向にモチベーションが働きやすく危険だ。

II. 「セキュリティへの配慮」が形式的で質の議論がない

(1) 記述は多いが質の議論がない

報告書の中でセキュリティーへの配慮を促す記述を多く見かけたが、いずれも「なお、セキュリティーへも配慮すべき」と後付け的に書き加えたものばかり。汚染された空気は無菌室を広げても、室内の空気がきれいにならないように、本当にセキュアなソフトウェアは、後付けでは作ることができない。最初からセキュリティーを第1に考えて初めて本当に安全なソフトウェアが作れる。

この報告書では形式的に「セキュリティ」に言及している部分が多いが、「一応形式的にセキュリティーにも配慮しただけなのか」、「それとも安全性を第1に考えた設計を目指しているのか」などセキュリティーの質にまで触れていない。質も重視するのであれば、その出発点として、以下の(2)から(5)の観点についても考慮する必要がある。

(2) 質を担保できない企業はストアを運営すべきではない

万が一、第三者ストアでも審査の品質を担保することが可能だと判断された場合でも、その審査の品質が変わらず担保されることが重要だ。ストアビジネスの財務状況などによって審査の質が落ちる可能性があるような企業には、そもそもストアを運営させるべきではない。審査の質を落として国民を危険にさらすことがないように、審査の品質に対して一定の評価軸や定期検診を行い、万が一、質が下がった場合には、ストア運用の即時停止などの罰則が必要だ。

(3) ストア中止時には利用者に補償を

ストアで流通するアプリは通常、無料製品だけでなく、有料製品も多い。万が一、途中でストアが経営上の理由で中止になった場合、利用者がそれまでに支払った代金を補償すべきだろう。それができない会社はそもそもストアを運営させるべきではない。

つまり、万が一、審査で問題を起こした場合はストアの運営を停止し、しかも、それまでに利用者に対して全額補償を行うような企業でなければストアは運営すべきではない。

(4) 脆弱性問題に即時対処できない場合はストア運営しないべき

現在、十分な時間とコストをかけて質の高い審査をしている Apple や Google のストアでさえ、脆弱性の問題が発見された技術（プログラムライブラリーなど）を使っていることが発覚して回収する必要があることがある。こうした事態に、迅速な対応ができない企業は、国民を危険にさらす恐れがありストアを運営すべきではない。

(5) 賞味期限切れアプリ削除の義務

OS 開発者は、日々発見されるさまざまな脆弱性に対応して OS を更新し続けている。ストアを通じて提供されるアプリは、そうした最新の OS に対応し続けなければならない。古い OS にしか対応していないアプリを配布することは、利用者に古い OS の継続利用を促すことになり、その結果、利用者を脆弱性にさらすことになる。Apple 社の App Store では最新 OS で機能しないことを理由にこれまで累計で 230 万以上のアプリを削除してきたが、登録アプリの本数を稼ぎたい第三者アプリにそれを行う勇気や、掲載後も継続してアプリの安全性を確認するコストや時間をかけてくれることは期待できるか。できない場合、その企業はストアを運営すべきではない。

III. 第三者ストア導入のデメリットが真剣に議論されていない

(1) 日本のユーザーが先進機能から取り残されるリスク

Apple 社は特にプライバシー保護を重視する企業であり、信用を担保できないストアから提

供するアプリに対しては、一部のプライバシー情報を扱う API を開放しない可能性を示唆している。例えば iPhone を目の代わりにする視覚障害者向け機能の VoiceOver が、審査不足のアプリから利用できるようになると、画面上に表示された個人情報や目の代わりとして利用できるカメラで写したプライベートな情報が第三者に悪用される恐れが出てしまう。このため現在、Apple はこれらの機能を規制実施後のヨーロッパでは提供しない考えを示し始めている。日本にも同様の措置が取られる可能性が高い。

(2) 日本の開発者の世界進出を阻害する恐れ

日欧と、それ以外の国とで利用できる技術に差が出てくることは、日本を主な市場としているアプリ開発者らが日本市場向けのアプリと海外市場向けのアプリを別個に用意しなければならないことになり負担が大きくなる。

その手間によって国際競争力を落とす危険もある。

IV. 音声アシスタントについて

すでに述べた理由から第三者の信頼性の担保は難しい。信頼のある大企業の提供だとしても、その企業が事業性がなくなった後も継続して質を担保してくれる保証がない。そうしたセキュリティーの保証ができない第三者に音声アシスタントを作らせるということは、日本中のスマートフォンを盗聴器にするようなものだ。音声アシスタントは通常、wake word と呼ばれる呼びかけの言葉（「Hey Siri」や「OK, Google」、「Alexa」など）を拾えるように常にマイクを on にしている。これは万が一、問題が発覚すれば著しいブランドイメージへのダメージを受けるプラットフォームだからこそ、その評判と引き換えに提供できている部分がある。

スマートフォンに Wake Word に対応した第三者の音声アシスタントを入れることを容認してしまうと、ちゃんと音声アシスタントとして見えるものならいいが、音声アシスタントに見せかけて実は日常生活の生活音を盗聴し続けるアプリも原理的に作れてしまう。

それは国民が望むことではなく、例え企業がそれを望んでも、もし国が国民の安心安全を真剣に考えるなら拒絶すべき事案だ。

	<p>今回の最終報告書は、冒頭でも書いたように、一部の開発者に便宜を図ることばかりが先に立って、公正な議論になっていない。</p> <p>もし、それでもこの法案を通すというのであれば、ヨーロッパで同様の法律が施行されてから、その状況を見て判断をしても問題はないはず。ここまで待っていたのに、あと1年待たないということは戦略的にも間違っている。</p> <p>また、総務省や経産省などアプリビジネス事業者の立場に近い象徴だけでなく、消費者庁やデジタル庁などの専門家の意見も責任が取れるように記名にした状態で取り入れるべきだろう。</p>
343	<p>iPhone に Apple の審査を通さないアプリをダウンロード出来る法案に反対します。</p> <p>iOS は完璧ではありません。どうしてもバグが生じます。</p> <p>それでも、まだマシだったのは Apple の厳格なアプリの審査があつての話です。</p> <p>ここに審査しないアプリをダウンロード出来る事は、全ての個人情報を抜き取られる可能性が高いのです。</p>
344	<p>普段から自分は iOS 向けにアプリケーションを開発している開発者の1人です。</p> <p>今回の法案について、自分は反対します。</p> <p>まず第一に、市場の競争という論点で言うと、全くもってメリットがないです。</p> <p>主に、プラットフォーム側へ手数料として幾分の金額が徴収されるという現状があります</p>

が、それは妥当なものであると考えます。

AppStore の運営、セキュリティ上のシステム構築、年々の機能のアップデートなどなど、プラットフォームの運営にはお金が発生することは当たり前です。Apple はこの手数料を元に新しい製品や、システムなどの開発を行うことができるのです。

仮に、この手数料が低いプラットフォームを作るとしても、当然システムのコ入れや機能の拡充、ましてや日々のサーバの運用費などをまかなう必要があります。手数料が低い分、より多くの収益を見込める必要があります。ですが、国内でそれをしたところで母数が少ないため、多額の収益が見込めるかというと、それは疑問に感じます。

また、新たなプラットフォームができたとしても、ここによりよいエコシステムは生まれるかも疑問です。なぜなら、多くのプラットフォームが生まれたとして、ユーザーにとってのメリットがなければ、エコシステムは生まれないからです。手数料という観点はあくまでアプリ開発側の観点だけであって、ユーザー側には競争などは全く関係ないです。

ユーザーにとってのメリットという視点でも今回の法案は反対です。

今のユーザーが不自由なく、すんなりと使えているのは、Apple の強固なシステム開発のおかげだからです。現在は AppStore というプラットフォームだけでしかアプリケーションをインストールできないようになっています。

ですが、このおかげでユーザーはどこからインストールして、アップデートを行うかがはっきりと認識できています。また、目には見えないウイルスやマルウェア感染などの脅威からも守られているシステムとなっていて、セキュリティの観点からもメリットが大きいです。

逆に新たなプラットフォームの場が作られても、上記のようなアプリのインストール場

	<p>所、アップデートの仕組み、セキュリティの問題。これらの対応が Apple と同様のものを作れるかという、非常に難しいです。10 年以上運営してきたからこそその知見があり、自社製品だからこそ仕組みがわかっている。これは多額の資金を投入した上になりたっているものです。</p> <p>一方で、同様の仕組みが Android 側にも存在しています。Google が提供するストア以外からもダウンロードを行うことはできますが、これまで開発に携わってきた中で、Google 側のストア以外を考慮したアプリの配布には全く以て対応してきていません。これは Apple 同様に Google 側でも同じように多額の資金を投入して、ユーザーにとって使いやすいプラットフォームを提供してきたからです。</p> <p>Android では他のプラットフォームがあるにも関わらず、この競争がいわゆるエコシステム上で健全に動いているかという、現状を見るとそうではないことは明白です。</p> <p>全てはユーザーのためにも関わらず、運営側の視点しか語られていません。アプリのストアはユーザーがあつてこそのものです。</p> <p>この法案を通すことによって、デメリットの方が遥かに大きく、ユーザーのスマートフォンの使い勝手、安全性などが損なわれることは開発者の視点から観てもわかります。</p>
345	<p>こんなやり方では、誰の利益にもならず、市民の生活に、悪影響を及ぼす</p> <p>全く意味がないことに時間をかけないでください。</p> <p>どの役人の誰が明確にこの決裁、発議に関連したか、個人責任も含めて明らかにしてくだ</p>

	<p>さい。</p> <p>日本という小国（これはあなた達のせいでそうなった）が、こんなコメントを出せば、apple は日本から手を引くし、ウィルスだらけの訳の分からないアプリだらけになります。</p> <p>あなたたちは、エコシステムというものを自分自身で必死に勉強し（24時間365日死ぬ気でやれ）、深い深い知識と見識、そしてあるべき論を自ら推進する能力をつけてからこのようなことをしてください。</p> <p>非常にレベルが低く、何を考えているか、誰も理解できないでしょう。それはあなたたちが、今の非常に小さな知識と価値観ですべてを考え、時間に追われ、意志を失い、責任感を失った仕事をするからです。</p> <p>すべての責任はあなた達自身にあるのだから、役人（課長、担当全員）、個人名を出し、その上で責任を取れるレベルのことをしてください。</p> <p>議員に言われた、総理に言われた、ならばあなた達の存在価値はないし、それは許されません。</p>
346	<p>先日、App Store と同様のアプリプラットフォームをサードパーティに開放するという提案について、非常に大きな懸念を抱いています。それは、Apple が提供してきた一貫した品質と安全性を確保するための審査体制が欠如することで、ユーザーのセキュリティとプライバシーが大きく危険にさらされることを危惧してのものです。</p>

Apple の App Store は、そのアプリケーション全てが Apple により審査されることで、安全性が確保されてきました。これを外部の企業や団体に解放すると、必ずしも同等のセキュリティ審査が行われるとは限らず、これによりセキュリティ上のリスクが非常に増大します。新たなアプリプラットフォームが登場したとしても、その全てが同じ品質の審査を実施し、維持するモチベーションが保証されるとは言い切れません。

特に今日では、子供たちもスマートフォンを利用するようになり、脱法アプリが増加し、さまざまな問題を引き起こす可能性があります。その問題は、ユーザーのプライバシー侵害から、オンライン詐欺まで多岐にわたります。

このような理由から、App Store のようなアプリプラットフォームをサードパーティに開放する提案について、私は強く反対の立場を取ります。一度このような制度が実施されれば、それによって引き起こされる可能性のある問題を後から取り返すことは困難です。新たな提案がユーザーの利便性を増す一方で、そのデメリットが大きくなることを忘れてはならないと考えます。

最後に、ユーザーの安全性とプライバシーを最優先に考えるという立場から、より詳細な審査や議論を行うことを強く推奨します。

347

これはいったい誰のためのものなのでしょうか？

App Store の競合として参入する誰かがいてのことなのでしょうか。

仮にいたとしても勝算のないビジネスです。

それは他のプラットフォームで既に明らかになっていることです。

	<p>Android ではすでにサイドローディングが実現していますが危うい AppStore しかありません。</p> <p>私は Android ユーザでそれらのストアを利用することがある立場ですが、かなりのセキュリティ意識を持っていないと使いこなせないものです。</p> <p>ビジネスの公平性の観点はたしかにあります、これを進めることで誰も何も得はなく、消費者庁への負荷が増えるだけであり国民負担にしかつながりません。</p> <p>Apple を締め出したところで国内企業がそれに置き換わることを夢想されているとしたらあまりにあさはかだと考えます。</p>
348	<p>現実問題として、</p> <p>マルウェアやスパイウェアが</p> <p>サイドローディングを許している Android は</p> <p>許していない iPhone の</p> <p>数倍から数十倍存在する現状が</p> <p>正しく報告されていない。</p>

	<p>そのため、益ある評価報告となっていない。</p>
<p>349</p>	<p>特に iOS に関して、社外アプリケーションへの Apple 社の審査基準を通った App Store 以外からのアプリケーションのダウンロードの開放に、反対します。</p> <p>Apple 社の厳格なマルウェア（ウイルスなど）に関する審査基準があるからこそ、Apple 社の製品ユーザーはマルウェアへの格段の配慮なく、App Store から社外アプリケーションをダウンロードしてきました。</p> <p>Apple 社による社外アプリケーションインストール、何らかの課金に関しての、社外アプリ開発業者への負担があることは事実です。その事実が社外競争力、新たな参入者の壁となっているとしても、ユーザーとしてはこの Apple 社による基準・規則によって守られてきたことの方が重要です。</p> <p>例えば「身元のはっきりしない」者の入場規制をすることが、圧倒的に多くの入場者を守る手立てになっている、というたといえはいかがでしょう。</p> <p>課金制度での料率などに関するプラットフォームとの協議を透明化することで、新規参入への扉を開けておくべきと考えます。</p>
<p>350</p>	<p>Android ではスマートフォン上の情報を盗み出すマルウェアや、スマートフォン上の情報を人質にしてお金を要求するランサムウェアの被害が時折報告されている。マルウェアの量も、iPhone と比べると 15?47 倍と極めて多いという状況です。</p> <p>審査の厳しい Apple の App Store は、マルウェアはもちろん、宣伝した要件を満たしていないアプリ、動作が不安定だったり使い勝手が悪かったりするなど質の低いアプリは、掲載が拒否されます。</p>

	<p>スマートフォンに個人情報が増え続けるようになっていることが予測されている中で、ユーザがセキュリティリスクにさらされる可能性を大幅に増大させようとする本法案に反対します。</p>
351	<p>モバイルアプリのエコシステムにおいてシステムの安全を担保することは最重要課題であり、Apple社のAppストアは他のどのプラットフォームと比較しても高いレベルの安全性が担保されています。逆に、ストア運営企業の不断の努力によって長い時間を掛けて構築されたものです。</p> <p>そのエコシステムを短絡的に崩壊させる今回の最終報告は極めて的外れであり、ユーザーに対して不利益をもたらすもので、残念でなりません。問題の根本は日本企業がモバイル、もっといえばインターネット全般において、努力を怠り価値創造を為していないところにあります。その怠慢を放置し「国策」でさらに甘やかすことは日本経済にとっても日本企業にとってもマイナスでしかありません。</p> <p>考えるところが的外れすぎます。愚かな法制度の施行には猛反対です。</p> <p>アプリストアの手数料率が高すぎる、その他寡占的ネットサービスの手数料率が高すぎる（YouTubeの投げ銭は50%です）、という法規制なら賛同します。また、Amazonのような法人の所在地が海外にある法人に対する課税の不公平の是正なら大いに賛成です。</p>
352	<p>Apple社のApp Storeについては、一カ所でiOSアプリを管理することでセキュリティレベルを保っています。iPhoneユーザーの1人として、確認もされていない、セキュリティ的に不安のある第三者のアプリ配信を利用することはありません。</p> <p>第三者（政府内で利権を取れる業者？）の配信許可を強制したとしても、登録アプリ数が</p>

	<p>少なければ利用者も寄りつきません。失敗が確定しているシステムは不要です。</p>
353	<p>Apple のアプリストアはただのサービスの域を超え iPhone を支えるインフラストラクチャーとなっている。ここにはサービスのみならず様々な情報が扱われかつそれが漏洩しないよう細心の注意が払われている。それにより約 15 年という長期にわたり良質なサービスを鉄壁のセキュリティを維持しつつ提供してきた。繰り返す言うがアプリストアはサービスではなくインフラストラクチャーとして考えるべきであり、安易に競争という観点のみで議論すべきではない。電気、ガス、水道、通信などと同様にインフラストラクチャーとしての視点から議論すべきであり、今回の最終報告ではその視点が抜け落ちており、インフラストラクチャーの安全性、継続性の観点から再度、議論すべきである。最終報告書の内容では安全性の面での議論が不十分である。</p> <p>Android スマートフォンでは googleplay 以外のアプリストアからもソフト購入ができるが安全性の面でおおきな問題を抱えている。本事例から明らかなように競争を優先し他のアプリストアの参入を義務づけた場合、安全性の面で問題が出るのは明らかである。</p> <p>また、Apple のアプリストアは世界規模で展開されており個人や中小の開発者にとっては国内のみならず国外への販売経路を確保しやすい点も重要である。</p> <p>後発の企業が Apple と同様のインフラストラクチャーとしてのアプリストアを提供できるかは甚だ疑問である。</p> <p>また国内のみを対象とするアプリストアでは競争力という点からも最初から比較にならないのは自明である。</p> <p>よって、他社のアプリストアから購入できるように義務付けることは無意味であり、法律</p>

	により義務付ける必然性は皆無であると考える。
354	<p>Apple 製品、特に iPhone の安全性はアプリのダウンロードが原則的に App Store のみから行われることにより確保されていると認識しております。</p> <p>私たちは、iPhone アプリの自由なダウンロードには慎重な姿勢を持っており、その点については反対のいたします。</p> <p>App Store の独占的なダウンロードは、一部の課題を抱えているかもしれませんが、私たちは政府にお願いするのではなく App Store の課題に対してアップルに改善策を指導いただくことを望んでおります。</p>
355	<p>安全安心な iPhone や iPad をこれからも使用したいと思います。</p> <p>政府の案が通ってしまうと、それが難しくなりますし、ただでさえ日本のデジタル化政策は国民の意見を反映しているとは言えないものです。</p> <p>どうか今までどおり安全に iPhone を使える世の中が続いてほしいです。</p>
356	<p>iPhone の場合、厳しい審査を通ったアプリしかインストールができないが、そのおかげでウイルス・マルウェアによる被害は Android や Windows PC などと比べ、圧倒的に少ない。</p> <p>デジタル技術を使った詐欺などを抑制するためには、専用のアプリストアからしかダウンロードができない仕様が安心・安全である。</p> <p>特に、高齢化が進む中で、野良アプリのインストールが可能になると、意図せずインスト</p>

	<p>ールしてしまい、詐欺等の被害に遭う確率が高くなる。</p>
357	<p>Apple 純正の App Store は競争を阻害することは全くなく、誰が開発したアプリであっても分け隔てなく置いている。</p> <p>置かれないアプリは競争を阻害されているのではなく、安全性が担保されていないからであって、そういったアプリを置くための新たなアプリマーケットを開発するのは消費者のデジタル利用の安全性を損なう恐れが大いにある。</p> <p>以上より App Store 以外のマーケットの解放には反対である。</p>
358	<p>現在、スマートフォンは個人情報の塊である。質の低い審査で悪意のあるアプリがインストールされてしまった場合、スマートフォンに記録されている個人情報が漏洩する恐れがある。また、SMS を利用した偽アプリのインストールなど、アンドロイドで続出している被害が iPhone でも発生すると思われる。よって iPhone の安全を脅かす法案には反対する。</p>
359	<p>Apple が提供している AppStore は、申請されたアプリを1つ1つ手作業でチェックを行い、マルウェアはもちろん、宣伝した要件を満たしていないアプリ、動作が不安定だったり使い勝手が悪かったりするなど質の低いアプリは掲載が拒否される。そのおかげでサービス開始から 15 年間、iPhone はほとんど大きな問題も起きず、安心してプライバシー情報も預けられるデジタル機器として今の人気を築いた。</p> <p>一方、Android も同様に審査を行う Google Play があるが、App Store ほどは審査が厳しくない。さらに Google 以外のストア経由でアプリを入手することも可能のため、Android ではスマートフォン上の情報を盗み出すマルウェアや、スマートフォン上の情報を人質にしてお金を要求するランサムウェアの被害が時折報告されています。マルウェアの量も、iPhone と比べると 15?47 倍と極めて多いのが事実です。</p>

モバイル・エコシステムに関する競争評価の最終報告書では、

1. 他社ストアが iPhone に最初からインストールされているケース
2. 他社ストアを App Store 経由でインストールするケース
3. 他社ストアを Web ページから直接インストールするケース
4. アプリをストアを介さずに直接ダウンロードするケース

の 4 つのパターンに対して、検証が行われていますが、

3 と 4 は絶対にあり得ません。なぜなら、Apple のチェックを行わずにアプリを配信したり、iPhone へのダウンロードが可能となり、悪意あるアプリなどが配信される可能性が極めて高いからです。

1 と 2 は、Apple が他社ストアのチェックを行いますが、その他社ストアを運営している会社などが、そもそもセキュリティ意識が甘かったり、マルウェアに関する知識が乏しい可能性もあり、App Store と同水準のストアを提供できる保証がないためです。

たしかに、AppStore 以外の他社ストアの参入可能を義務付ければ、日本の経済に効果があるかもしれませんが、国民の安全性を脅かすことがないことが絶対条件のはずですが。それなのに、現在日本政府は Apple に対して、iPhone に保険証やマイナンバーカードの搭載を求めています。

iPhone の安全性を脅かす可能性がある他社ストアの参入可能を義務付けるが、国民の大切な個人情報である保険証やマイナンバーカードの搭載を求める。しかも、それで国民の個人情報が流出しても、デジタル省は一切の責任を負わないと明言しています。

安全性を脅かす機能と国民の個人情報を掲載する機能の導入を求めるが、それで情報流出がおきても日本国は責任を負わない。おかしいと思いませんか…？国民の代表として選ばれた国会議員の皆様なら、分かりますよね？

	<p>今回発表された「モバイル・エコシステムに関する競争評価」の最終報告（案）は絶対に廃止するべきです。過ちを起こしてからでは遅い。</p>
360	<p>アプリストアの開放については反対である。</p> <p>アプリストアを開放することで違法性のあるアプリの流入リスクが高まる。昨今の指示役を通した犯罪についてもアプリストアを通らないアプリを許すことで犯罪を行うためのアプリも作成することができ非常にリスクが高い。資料では Apple と Google の OS は半々程度であるが、他の資料や実際をみていると Apple のほうがシェアは高いと感じている。Apple は徹底したアプリを管理しており MacOS も含め非常にリスクの低い OS やアプリ環境となっている。Google についても大半はストアを通しておりアプリのリスクはそれほど高くはない。なので、アプリストアの開放については反対である。メリットとしてもいくつか考えられるが現状をみていると必要性は高いとはいえない。ユーザーメリットとしてはほぼなくデメリットだけが高くなる政策である。</p> <p>その他の料金的な部分などは検討の余地はあると感じている。</p> <p>また、iOS と ChromeOS を検討材料となっているが、同じことが MacOS と Windows にも言えるのではないだろうか。なぜ、モバイルだけに意見を言い始めたのかなにか政策的なメリットのある裏事情があるとしたか考えられない</p>
361	<p>アップルが提供するプラットフォームは、多くのデベロッパーが有意義に活用し、多くのユーザが安心できるプラットフォームであると考えているが、その主たる要因は、アップルにより管理されていることにある。</p> <p>AppStore を経由しないアプリ提供が始まれば、プラットフォーム自体の安全性への懸念が生じることになるし、プラットフォームを維持するためのアップルの管理コストが上がれば、それはデベロッパーとユーザが負担することになる。</p>

	<p>一部の悪意のあるデベロッパーやユーザが主張するアップルの閉鎖性や提供に当たっての高コストには、何ら根拠がない。</p> <p>開放することで増大するリスクを考えると AppStore を経たアプリ提供しか認めない今の仕組みの方がユーザにとって価値の高い物である。</p>
362	<p>全体を通して言えることは、ユーザ視点に立っていないということである</p> <p>日本の事業者にも有利になるように働きかけたいという意図が透けて見える。</p> <p>この件はアメリカ企業の成功が「妬ましい」「ずるい」という競争に負けた側の情けない日本企業が国に泣きついて、公正ではないという理由で覆そうという話にしか思えない。</p> <p>・アプリストアの解放について</p> <p>iOS, Android のプラットフォームはユーザが安心して使え、より便利になるよう Apple、Alphabet とともに莫大な予算を投じて研究開発を行っており、それを維持するためのプラットフォームのストアであると考えます。</p> <p>これを解放すると悪徳業者や詐欺サイトがストアを模倣してユーザのプライバシーを取り放題になってしまう恐れがあるのは容易に想像でき、これらを規制するのは詐欺サイトなどが一行になくならない現状を鑑みて、ほぼ不可能であると考えます。</p> <p>Android では他社のストアを許しているがユーザは信頼できる標準のストアを使用しているのが現状。</p> <p>アプリケーション開発者の視点からみると、ハードウェア会社のストアのように信頼できるところへは提供をする場合もあると思うが、いわゆる野良ストアには提供しないだろう。</p> <p>どうしてもというのであれば、ブラウザアプリを作れば良いのではないだろうか？</p>

・ OS のバージョンアップに伴う問題について

OS のバージョンアップに伴うアプリケーションのメンテナンスも iOS や Android などのモバイルに限った話ではなく、OS が生まれたころから存在する話である。

OS に 100%の後方互換を求めるのはハードウェアの進歩もあり不可能であり、また革新的な機能開発を阻害するものではないだろうか？

ブラウザの問題も同様の話である。

また OS だけに限らず、3rd パーティによるミドルウェアのバージョンアップも同様の問題がある。

メンテナンスコストなども考えてアプリケーションを運用するのが普通ではないだろうか？

・ 決済システムの利用強制について

決済の利用強制もユーザ視点から見ると今のままで全く問題ないし決済による安心感もある。別の会社が提供する決済システムを許した場合でなにか問題があったときプラットフォームでは対応できずユーザはたらい回しにされてしまうだろう。

大企業でなければまずこれだけの決済システムを構築することはできないし仮に構築できたとしても実際に運用した際にメンテナンスやサポートのコストがかなりかかると予想できる。そのためプラットフォームの手数料は運用やサーバ維持の観点から妥当なものと考えている。

iOS の Tier が固定なのが問題との話もあるが、今では細かく提供されておりなら問題ないと思う。

・ 現実的な問題

	<p>一度考えてみて欲しい。政府が提供するアプリケーションを模倣した詐欺アプリが野良ストアに存在する可能性を。</p> <p>100円を払ったつもりが詐欺決済システムが使われていて実際には1万円の請求がされる様を。</p> <p>マイナンバーのデータを盗み放題で悪用できるようになるのがユーザにとって幸せなことかと。</p> <p>常になにをしてもトラッキングされ会話データでさえ盗み放題にすることがよいことなのかと。</p> <p>現在の環境でも十分アプリケーションで革新的なものを提供できる。</p>
363	<p>Appleのアプリ管理の仕組みは、悪意ある、または粗雑なアプリから端末を守る担保となっているという理解において、何かと割高に見えるiOSをあえて使用しています。</p> <p>公正な取引という硬直した観点でこの仕組みを排除することは、IT事業者の利益拡大にだけしか目を向けておらず、ユーザーの利益を毀損するものと言えます。</p> <p>せっかくの安全な仕組みをわざわざ壊すような余計なことはしないでください。</p>
364	<p>「セキュリティについては十分な配慮すべきである」ならばAppleの現在のAppStoreの運営方法が一番確実です。報告書に記載の様々な方法は性善説に基づきすぎです。AppleのAppStoreの解放には反対です。どう考えても他の方法で現在と同等のセキュリティーを守る事は不可能です。</p>
365	

	<p>Apple iPhone を長期にわたって使用しております。</p> <p>長期にわたって使用している中で、セキュリティ系のソフトは使用していません。端末自体にアプリを入れる事なくストレージやメモリも圧迫する事なく長年にわたって不快なく使用しています。そこで、Apple Store を解放し、手軽にアプリ開発を行い、使用には反対です。Apple Store のメリットは解放ではなく厳しい審査と非解放で、ウイルスを誘発アプリを厳しい審査や未解放で成り立っていると認識しております。端末使用者に負担をかけるのは如何でしょうか？いまや、スマホをどの世代も持っています。その辺に苦手な方にその部分を負担させるのでしょうか？私はスマホを気軽に利用ができなくなると思います。既得権益に縛られる事なく公平な政策をお願いします。</p>
366	<p>市場をより広げる為に Apple 以外のマーケットを参入可能とするという思想自体には賛同するが、セキュリティに関する検討が不十分であり、その点を考慮するとこの案をそのまま通すのには賛同出来ない。</p> <p>現在の iPhone は AppStore にて厳しい審査を受けて問題が無いと判断されたアプリだけが配布されており、そういった努力が iPhone の高いセキュリティが担保されている一因であるといえる。</p> <p>しかし、新しいストアが Apple と同等またはそれ以上の審査基準や能力を持ってアプリの審査を行うかどうかは不透明であり、また、様々なストアが利用可能な Android においても自社ストア以外のストアはほとんど使われていない状況である。</p> <p>にも関わらず外部ストアを利用可能とする事を義務付けたところで現状から大きく状況が変わる可能性は低い。</p> <p>また、審査が Apple より緩い Google ストアにおいては多くのマルウェアや悪意を持ったアプリが配布されており、Apple と同等以上の管理を行わなければ外部ストアはそのような悪意のあるアプリが多く含まれた市場となる可能性が高い。</p>

また、現在の Apple Store で配布が出来ないまたは配布を拒否されたアプリが外部ストアに集まる可能性も無視出来ず、そうすると Google Store よりもさらにセキュリティリスクがある外部ストアになる可能性もある。

上記のようなセキュリティリスクを負ってまでほとんど利用されないアプリストアを利用できるように義務付けする事によるメリットを感じられない。

さらに後発アプリストアが AppleStore からシェアを奪う場合に何を売りにするのかを考えると、より低い手数料や審査や更新による手間の低減を謳う可能性は高いと考える。

そして手数料が下がれば当然利益は下がり、また、Google Store の例からデファクトスタンダードと化した市場からシェアを奪うのは容易ではないため、当分の間利益が低いまた赤字の状況で運用する事になる可能性が高い。

その状態で Apple のような高い基準を持ってアプリを審査出来るかは疑問であり、また、利益を確保する為に対した審査を行わずにアプリを配布可能にする事も当然リスクとして考えられる。

上記問題に対して政府が何らかの関与をすることでリスクコントロールを図る可能性はあるが、マイナンバーの運用に関する問題など、多くの情報サービスやセキュリティに関する知識や能力の低さを露呈しており、政府やデジタル庁がその立場で素晴らしい働きを見せて十分なリスクコントロールを行う事が出来る可能性よりも、新たなセキュリティインシデントや情報流出の引き金となる可能性の方が高いと一個人としては考える。

また、セキュリティの領域においてそのようなリスクが高い状況で物事を進めるのは悪手であり、本来であれば Apple 社のように万が一のリスクも発生させない、または発生したとしても最小限の影響となるように様々な対策を取るのが当然であるにも関わらず、販売者やストア運用者にとって都合の良い視点でしか意見書は語られておらず、検討が不十分であると考えられる。

	<p>また今後政府はスマートフォンにマイナンバー等の重要な個人情報を保存させる方向に動いているにも関わらず、アプリ販売者やストア運営者の立場からしか見ていない一方的な意見でセキュリティに不備が発生する可能性のある法案を通す事が本当に今後の日本の為になるのかという点において非常に疑問の残る内容であり、国民の個人情報を軽視していると捉えられても仕方がないのではないかとさえ思う。</p> <p>利便性や自由市場による競争は非常に大事なことであるが、当然ながら守られるべきセキュリティが十分に担保された上でという事が重要であり、今後重要な個人情報を載せようとしているデバイスに対してセキュリティ部分の検討が不十分なままこのような法案を通すべきではない。</p> <p>たださえ多くの IT に関する不祥事を繰り返して信用を失っているのが現政府及びデジタル庁であるのだから、まずはセキュリティに関して十分な議論を重ねた上で本当に守るべきである国民の情報が現状以上にセキュリティリスクに晒されないという大前提を守った上で、より競争を活発化させる法案にして欲しいと考える。</p>
367	<p>AppStore 経由でしかアプリケーションを導入できないシステムにより、高度なセキュリティを扱うアプリケーションを信頼して利用できます。</p> <p>情報リテラシーの低いユーザーが高品質なサービスを受けることをサポートしています。</p> <p>また、Apple の最新機能は、AppStore 経由でしかアプリケーションを導入できない地域に限定して提供されることとなります。</p> <p>これら二つの事項により、AppStore 経由のみの現状を支持します。</p>

	<p>法律でこの仕様を破棄させること、つまり Apple に対して AppStore 経由以外の方法をしいる法律の制定は、少なくとも私が Apple の最新機能へアクセスする権利を阻害することになり反対です。</p>
368	<p>Apple 社製品の安全性を著しく損なう法案は反対です。</p> <p>ましてマイナンバーカードを組み込もうなど言語道断です。</p> <p>政府が国民の生活の安全・安心を奪う権利はありません。</p>
369	<p>情報処理安全確保支援士や IT コーディネータとしての活動、スマートフォンを含めたコンピューターシステムの開発者としての活動、また、携帯電話（いわゆるガラケー）からスマートフォン（iOS/Android/旧 Windows Phone）の利用者としての立場を踏まえ、「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」、特に「3. 新たな規制の枠組みに係る横断的事項」に関して意見を述べさせていただきます。</p> <p>スマートフォンがここまで広まった理由の一つとして、メーカー各社（モバイル OS を提供する事業者を含む）がセキュリティと個人情報保護に責任を持って対処したことが挙げられます。</p> <p>スマートフォンといっても、仕組み自体は、パソコン用 OS（Mac OS/Linux/Windows 等）と変わりません。しかし、パソコンほどセキュリティや個人情報の漏えいといった問題が発生していません。</p> <p>特に iOS については、App Store でのチェックを Android の Google Play に比べて厳しく審査を行っていることから、スマートフォン上の情報を盗み出すマルウェアや、スマートフォン上の情報を人質にしてお金を要求するランサムウェアによる被害もほぼなく、マルウ</p>

	<p>エアの量も Android の 15?47 分の 1 と言われています。</p> <p>現状においても、このスマートフォンのメリットを削る施策は行うべきではないです。</p> <p>まして、スマートフォンにマイナンバーカードの機能を載せようという今日においては、従来以上にこのことが言えます。</p> <p>現在の多くのユーザーのモバイル OS に対する要求は、むしろ、セキュリティと個人情報保護をこれまで以上に保つことだと認識しています。</p> <p>そのようなときに、今回の「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」のように、相反する施策を国として行おうとすることは、全く理解できません。</p> <p>もちろん、モバイル OS を提供する事業者が独占的地位を利用するケースはあり得るでしょう。しかし、それは、従来の独占禁止法、不正取引防止法、金融商品取引法による取り締まりでも十分可能であり、改めて施策を取る必要はないと考えます。</p>
370	<p>サードパーティのアプリストアを容認すること自体は構わない。選択肢と競争が起こる観点によって、アップルの手数料などが変わる（引き下げられる）可能性があるため。</p> <p>ただし、アプリに不正なコードや挙動が含まれないかを確認するセキュリティチェック体制は、おそらくアップルと同等にはどうやってもなれない。</p> <p>従って、「有害なアプリが多い危険性がある、第 2 位のストアであること」「第二の選択肢であること」を明示する、あるいはプラインにはせず、ユーザーが任意にインストールする存在にすることなどが必要。</p>

	<p>Android ベースの OS を使う環境でのサイドローディングのように、特殊なことをしている認識がユーザーにあれば良いと考える。</p>
371	<p>事業者が手数料が安く又は無料にしたいと言っているとしか思えない。</p> <p>競争環境を作るのはいいが一般利用者に対して安くなる、不便になる状況しか思いつかない。</p>
372	<p>Apple の審査を通ったからと安心して Appstore からアプリをダウンロードしている。</p> <p>iPhone というハードや iOS という OS を作ったことがない日本人のアプリストアから悪質アプリが広まるのは確実。</p> <p>全責任を取ってもらう。</p> <p>その時に逃げるのは許されない。</p>
373	<p>Apple の AppStore の手数料は本当に不当に高いのか、その規制を撤廃させた結果、本当に競争が起きるのかをまずきちんと検討して欲しいです。</p> <p>その上で、日常生活のさまざまな場面で利用し、（マイナンバー含め）政府も利用させようとしている端末の安全性に問題が生じるという可能性は絶対に避けなければならないと思います。アプリの市場に競争を生むことの対価に、国民の安全と情報を売り渡すことになれば、此の国のデジタル化は世界から 50 年遅れることになりましょう。安全性を売りにした AppStore という「商品」を国の力でねじ曲げることは、多くの国民が望んでいないはずです。</p>

	<p>この報告は再検討する余地が十分にあると思います。再考のほど、よろしくお願いいたします。</p>
374	<p>法律による規制は、常に消費者の利益に主眼を置くべきで、一部企業の利益を中心に考えるべきではない。</p> <p>iOS のアプリケーションは、全て Apple 社の審査を受けたうえで配布され、ユーザーに届けられる。iPhone や iPad の安全はそれで守られてきた。</p> <p>これを Apple の審査なしでアプリケーションをインストールできるようにして仕舞えば、Android や Windows のようにシステムに負荷をかけるウイルス対策ソフトを常駐させなければいけなくなり、今までより高速高性能な SoC を搭載しないと快適な使用環境が得られなくなり、対策ソフトに毎月課金も必要必要になる。サイドローディングで、多少アプリケーションが安くなったとしても、そもそもゲームのアイテム課金をしないユーザーもウイルス対策ソフトのインストールが必要になる。（ウイルス対策ソフトは COVID-19 のワクチンと同じで、集団免疫を獲得するために限りなく全員に近い人がインストール必要がある）これではユーザーにとってデメリットが大きすぎる。</p>
375	<p>現在のスマートフォンにおける個人情報の重要性を考えたら、ハードウェア、ソフトウェア OS について深くわかっている製造者による審査以上の安全性の担保はありえない。そういう意味で、消費者として発売当初から iPhone を利用してきた一番の理由は安全性と情報セキュリティの堅牢性への信頼だった。</p> <p>これを広く一般の会社にオープンにするというのは、PC と同じようにあらゆるウイルスやマルウェアが氾濫する状況におちいることになりえる。なぜ個人認証をふくめあらゆる二段階認証がスマホ（モバイル）経由になっているかといえば、モバイルのほうがセキュリティレベルが担保されているからで、これが PC と同レベルに落ちてしまったら、新たな認証機器が必要になる。</p>

	<p>アプリ市場の自由競争を活性化させたいのなら、アップルに対してアプリ開発のためのプラットフォームと販売手数料の引き下げや、段階的に売上に応じて生じる料金体型の抜本的な見直しを勧告すべきだともう。</p> <p>アンドロイドにおいては、先行して同じようになっているが、セキュリティへの不安があって、結果ほとんどが GooglePlay でダウンロードしているのが現状。正しく販売されることよりも、ダミーのサイトやフィッシングのそっくりサイトが出てきて、そこにリテラシーの低い高齢者などを誘引して、パスワードや個人情報などを抜き取ることが可能になることを重要視すべき。</p>
376	<p>サイドローディングを許可することは適当ではないと考えます。</p> <p>Apple の AppStore は iPhone および iPad のセキュリティを強化するための重要な仕組みです。Apple による審査があるために、利用者はマルウェア等をインストールされるという危険性が低下していると考えられます。</p> <p>サイドローディングを許可すると、十分な審査が行われていないマルウェア等のアプリを利用者がインストールしてしまい、情報の漏えいや詐欺等の被害につながる考えられます。</p>
377	<p>結論から言うと、「反対」である。</p> <p>iOS と言うと、アプリをストア経由せずにはインストールできないようになっている。</p>

	<p>では、他の OS だとどうだろうか。例えば、Android。怪しいサイトとも知らずに、アプリをダウンロードしてしまい、個人情報流出という惨事に見舞われる人が、iOS ユーザーと比べて非常に高い。</p> <p>iOS ユーザなら、ストアを経由してのみ、インストールできるようになっている。そのため、上のようなことが起こるのは極めて珍しい。</p> <p>また、この「ストア経由のみシステム」は、ゲーム・アプリ開発者にとっても非常に都合が良い。というのも、アプリ（ゲーム）は、ストアに出すために Apple 側で一つ一つ手作業で審査している。そのため、開発者側で見落としていた部分を発見してくれることもある。その上、複製・改造等されたアプリをインストールされることもない。そのため、なくてはならない存在となっている。</p> <p>また、Apple の声明によると、日本で本案が可決された場合、日本における iOS の機能を制限するとしている。これは、iOS 利用者としては、非常に困ることはもちろん、IT 先端企業を日本が「突き放す」のと同様である。</p> <p>最後に、政治家の平均年齢は 60 歳越え。しかし、「未来を担う」のは若者である。高齢政治家が勝手に案を進めたりするのではなく、たくさんの「若者」の意見を取り入れるべきである。</p>
378	<p>iOS のアプリストアに代替を持つ義務は不要というのが私の見解です。</p> <p>iOS の AppStore は、iPhone や iPad のセキュリティに深く根ざした技術的特性であり、Android との対比では、これは正当な措置と見なせます。我々ユーザーや開発者たちは、iOS と Android の間で自由に選択ができる立場にいます。強制的なストアのサイドローディングは必要なく、市場は既に健全で、ユーザーが何か不利益を受けるとは思われません。</p>

	<p>一方で、セキュリティの低下は情報に弱いユーザーがスマートフォンを安心して使用することを妨げ、情報の格差の拡大、個人情報の漏洩、そして詐欺などの危険性を増大させる可能性があり、これを深く懸念しています。</p>
379	<p>Apple に圧力をかけて App Store 以外のアプリをスマホにインストールできるようにするのはやめてほしいです。</p> <p>現在、Apple が審査して安全であることが保証されているアプリしかインストールできないから、安心して使えています。今後、App Store 以外のアプリがインストールできるようになると、とても怖いです。例えば、安全だと思ってクリックしたリンクが、実は危険なアプリをインストールするリンクかもしれないと思うと、とても嫌です。</p> <p>自分は 50 才で、この年齢でも不安があります。80 歳近い母親が、危険なアプリへ誘導するリンクをクリックしてしまったら、と思うと、とても嫌です。</p> <p>お願いですから、余計なことはしないでください。App Store の解放は、一般ユーザー、特に高齢者の負担を増やすだけです。どうぞよろしくお願いいたします。</p>
380	<p>少し議論が乱暴に思う。</p> <p>ユーザーとしてはまったく困っておらず、アプリ開発者も困っていない。</p> <p>むしろこのセキュリティが騒がれている時代にサイドローディングをさせろ、という無法地帯に先祖返りさせるような形を疑問に思う。</p> <p>決済とサイドローディングは全く別の話なので、サイドローディングに関しては現状維持で、決済だけ開放に向けて協議する、という方向が好ましく思う。</p>

	<p>とはいえ、そもそもルールの中で自社で育てた経済圏なのに、行政が手を突っ込んで解放しろ！はヤクザにも劣る脅しにしか思えない。</p> <p>そんな雑な事をするよりも、各グローバル企業の国内での稼ぎの実態に沿った税金をしっかりと納めてもらうようにする事が先決なのでは？</p> <p>節税の名のもとにそうそうたる企業の本社が変なところにあったりするのを見過ごしている国際社会を相手に戦ってほしい。</p> <p>巨悪を見過ごしながら国内の雑魚退治で仕事してる感だすのは勘弁してほしい。</p>
381	<p>iPhone が提供している安全性は、技術に疎い人にも安心して使える環境を提供してくれていたのに、何故、わざわざみんなを危険に晒すことをしようとするのか？</p> <p>iPhone と Android は違うもので、我々は自由にそのどちらを選ぶことができた。その自由を奪うことを政府主導で行うだなんて、いまの政府に対する信頼はゼロになるだけです。</p> <p>Android に、もっと安全性を高めろというのであればまだ理解できるが、iPhone に危険に晒せと命令することは、誤った判断でしかない。</p> <p>Android の仕様が気に入って使いたい人は、Android を選ぶ自由がある。iPhone の仕様が気に入って使いたい人は、iPhone を選ぶ自由がある。</p> <p>それを、メーカーでもない政府が、仕様を変更させるだなんて、権力の誤用・濫用であると思います。</p>

	<p>政府に対する信頼は、一気に落ちてしまいます。わざわざそんな風に仕向けているとすれば、それは大問題だと思います。</p> <p>いまのままで、きちんと棲み分けできている中で、消費者は自分の意思で好きなものを購入できています。おかしい役人判断をしないでください。お願いします。</p>
382	<p>App Store 以外の他社ストアからのアプリのインストールを Apple に義務付けてしまうような法律には反対です。</p> <p>私はソフトウェアエンジニアです。iOS や Android などのモバイルアプリ開発に関わったこともあります。たしかにストアへのアプリ公開は仕組みが複雑で手間がかかります。しかしこれはスマホの安全性を高めるための大変重要な仕組みです。他社ストアからのインストール方法を義務付けることは絶対にしてはなりません。</p> <p>義務付けることによって、Apple が日本市場から撤退するという最悪のケースも十分に考えられます。というより、Apple は確実にそうするでしょう。</p> <p>日本の携帯電話市場は 20 年前のガラケーでの失敗以降、海外のスマホ市場に頼らざるを得ませんが、この新しい法律によりスマホアプリ市場を開拓できるようになるなどと勘違いしてはなりません。逆にその機会を奪ってしまうことになります。</p> <p>そんなことよりも、Apple の App Store という強力なプラットフォームを正しく利用してアプリを正しく公開できるエンジニアを育てるべきです。</p>

	<p>再考してほしいなどとぬるいことはありません。絶対に作ってはいけない法律です。</p>
383	<p>競争力強化よりも安全性を重視して進めるべきでと考える。今回の法案はデジタル安全性に関して十分な検討がなされているとは思えない。</p>
384	<p>現在のスマートフォンは Apple 社と Google 社が独自に開発した OS を基本ソフトとして稼働していますが、私企業が企業の経済活動で作上げた商品に対して、そこでソフトウェアを使えるように義務化することは、資本主義の合理性を欠いたものと思われま</p> <p>もし現在のスマートフォンのアプリケーション配布環境に問題があり、その問題の解決方法がアプリストアの解放であるなら、その環境を実現する OS を新規で開発すべきではないでしょうか。</p> <p>現在の議論は他人のふんどしを巻いてみたけど股がすれすから、太さを半分にしろと言っているようにしか見えません。</p> <p>是非国産 OS の開発に着手してください。どちらの OS も永遠ではありません。</p> <p>私達日本人は 2007 年からリンゴをかじり続けたせいで、ものづくりの本質を忘れてしまっ</p> <p>ています。世界中の誰もが使いたがるものづくりの復活の願いも込めて、方針転換すべきです。</p>
385	<p>iOS の AppStore は iPhone/iPad のセキュリティ重視としての技術的特徴であり、Android</p>

	<p>との差別化として健全な処置である。</p> <p>ユーザ・開発者は iOS/Android の選択が可能な状況にあり、ストアのサイドローディングを強要しなくても市場は健全であり、ユーザが不利益を被ることはないと考えられる。</p> <p>むしろ、セキュリティ低下により情報弱者がスマートフォンを安心して使えなくなることにより、情報格差の広がりや個人情報漏洩、詐欺などの危険性が増すことを懸念する。</p>
386	<ul style="list-style-type: none"> ・ iPhone における他社ストアによるアプリ提供は不要 <p>現状でハイレベルな安全性を提供されている。</p> <p>他社ストアによるアプリ提供はセキュリティの安全性を欠き、個人情報の流出やクレジットカードの不正利用など、国民にとって甚大な損害となる事象を招く可能性が高い。</p>
387	<p>App Store 以外から iPhone のアプリを購入したりダウンロードできるようにするのは、利用者である消費者がマルウェアなどのセキュリティ上の脅威にさらされることを意味します。App Store では、厳格に一つ一つのアプリに対して審査を行うことで、iPhone の利用者の安全性を担保しています。他のストアを開放した場合、同様の厳格な審査が行われるとは到底考えられません。他のストアを開放するならば、アプリの厳格な審査を義務付け、実際にマルウェアやコンピュータウィルスがそのストアを通じて配布された場合には即刻ストアを閉鎖するような厳格なルールを平行して導入すべきです。</p>
388	<p>最終報告は、我が国のモバイル・エコシステムに対する新たな競争法上のアプローチとして、事前規制等新たな規制の枠組みを提案しています。</p>

	<p>この「事前規制」は、あくまでもデジタル分野における規制枠組みとしては例外的な措置であり、法制化に当たっては、新たな規制の提案を裏付ける十分な立法根拠に基づいて、規制対象となる分野を限定した上で必要かつ十分な範囲に限って立法措置を講じるとの理解でよろしいでしょうか。</p>
389	<p>iPhone で App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できるように法律で義務付けることを法案化していきたいようですが、Apple ほどちゃんとお金と時間をかけて、世界からウイルスや乗っ取り攻撃や情報収集アプリから守ろうとしてくれる企業は存在しないです。それに対してかかるコストなら喜んで払います。</p> <p>開発者にもユーザーにも利益しかないのが今の状態。</p> <p>サイドローディングを許したら、一瞬で乗っ取りやウイルスの海になり、Apple もソフトの品質に責任を持つ必要もなくなり、仮にマイナカードをスマホに紐づけたりしようものなら、その情報も持っていかれる。</p> <p>独占状態が国民の損を招いているというが、それなら任天堂や SONY のゲーム配信のストアにも文句を言うべきなのに、Apple だけに文句をつけるのはおかしい。</p> <p>IT ジャーナリストたちの記事を読んで懸念点を洗い出せば本来こんな議論は5分で不要とわかるかと思います。</p> <p>「国民が健康で安心して暮らせるようにさまざまな分野で政策を行う」つもりなら、こんな安心して暮らせない法案を進めないでください</p>

	Apple のストアからのダウンロードだけが 1 番素晴らしい状態です
390	<p>サイドローディングは Apple 製品の美点であるセキュリティ安全性を著しく損ないます。私は 20 数年来 Apple 製品を愛用していますが、今回のサイドローディング問題ほど危機感を感じたことはありません。</p> <p>プライオリティとして、利便性よりも安全性を優先させるのが妥当な判断ではないでしょうか。</p>
391	<p>【目次】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 【メリットの問題】 ・ ユーザは外部ストアを利用したいのか ・ 他の方法で解決出来ないのか ・ 【セキュリティの問題】 ・ iPhone 特有の課題 ・ Apple 社の優位性 ・ 指針による規制 ・ 【総評】 <p>-----</p>

サイドローディングに関して、「メリットの問題」と「セキュリティの問題」の2つの問題があると考える。

【メリットの問題】

メリットの問題について、大きく「ユーザは外部ストアを利用したいのか」「他の方法で解決出来ないのか」の2つに分けて述べる。

「ユーザは外部ストアを利用したいのか」について。

サイドローディングが許可された際に、実際に利用する人は非常に限られると予想される。これはAndroidにおける先行事例から明らかである。Androidでは、外部アプリストアからダウンロードしたことがあるユーザの割合は10%を切っており、iOSではセキュリティを重視して選択する傾向があることから外部ストアの利用も避けるようになると予想出来る。

セキュリティがより強固であれば利用したいというアンケート結果も示されていたが、現状のAppStoreは既にウイルスに感染する危険性が限りなく低い状態であり、より強固なセキュリティが存在しうるのか、必要なのかについての議論も必要である(後述)。

この場合、ユーザ目線でのメリットは乏しいと言える。

「他の方法で解決出来ないのか」について。

報告書では、サイドローディングで解決したい課題として以下の2点を挙げていたと認識している。

- ・ 手数料の問題
- ・ 審査の透明性、公平性の問題

これらの課題は、いずれもサイドローディング以外の方法で解決可能である。

前者の手数料については、報告書概要の 2-1, 2-2 に示されるような他課金システムを利用することで解決に向かうはずである。

後者の審査の透明性、公平性に関しては、報告書概要の 6-1 で示されるような透明化法の運用によって解決に向かうはずである。

そもそも、現時点でセキュリティに影響が出づら範囲においてウェブアプリという形で既に疑似サイドローディングが許可されている。この点において、報告書概要の 3-1, 2, 3 に示されるようなブラウザ関連の制限緩和は非常に良く、セキュリティと利便性の両立を進められると考える。ウェブアプリの制限緩和に伴うセキュリティ的な弊害に関しては、AppStore の利用を継続することによってブラウザのセキュリティが担保されるため、解決されるものとする。

【セキュリティの問題】

セキュリティの問題について、「iPhone 特有の課題」「Apple 社の優位性」「指針による規制」の 3 点について述べる。

「iPhone 特有の課題」について。

iPhone は、Android との差別化の 1 つとして強力な連携機能が搭載されている。連携機能の代表例としては「探す」「AirDrop」「UWB チップ」などが挙げられる。これらの連携機能は、ユーザの認識外で他人の iPhone と接続することで成り立っており、この機能を悪用することで外部ストア経由で iPhone に侵入したウイルスが、AppStore しか使わない人にも感染するリスクが発生しうると考える。

(AirDrop についてはファイルの受信を拒否できるが、その前段階で iPhone 同士の接続自体は成功しており、ウイルスの侵入経路としては成り立っているのではないだろうか)

「Apple 社の優位性」について。

「ブランディング」、「資金力」の2点において、Apple 社が提供するアプリストアはセキュリティに関して他社より優位である。

Apple 社によるセキュリティチェックは、「セキュリティ」や「プライバシー」をアピールする同社にとって利害相反しないため信頼性に足る。加えて、豊富な資金力によってバグに多額の懸賞金を掛けるなどの措置を講じており、これも信頼性の向上につながっている。一方で、外部ストアではそうした動機付けや資金力が弱く、セキュリティ上の懸念が残る。

手数料は Apple 社の利益だけでなくセキュリティチェックにも使われており、価格が安い外部ストアがセキュリティの面で同等となるのかについては疑問が残る。

「指針による規制」について。

指針の一例として DSIT のコードオブプラクティスを挙げているが、このような指針によって外部ストアを規制する方法は「即時応答性に乏しい」という点から問題があると考えられる。

IT の進歩は日進月歩であり、それに伴ってセキュリティ上必要な対策も日々変化する。現場の最前線にいない組織が策定する指針は対応が遅くなると考えられると共に、技術に合わせて改定された指針を全てのアプリストアに行き渡らせることも難しい。なぜなら、AppStore と異なり、指針を考える組織とアプリストアを運営する企業が異なるからだ。

現状の AppStore 単独の状況では、以上の点を全てクリアしており、セキュリティ的に現状が最高の状態であると考えられる。

	<p>【総評】</p> <p>現状、サイドローディング許可に伴うメリットと、発生しうるデメリットのバランスが取れていないと考える。</p> <p>安易なサイドローディングの開放によって「スマートフォンのセキュリティが低下したという雰囲気」が国民に広まるだけでも、我が国のデジタル化にブレーキが掛かる原因となり得る。これは先日から続いていたマイナンバーと保険証に関連する不具合と批判を見れば明らかである。</p> <p>今回のような欧州を追従する形での決定は、数年前の「電動車を 2035 年までに 100%にする」と表明したケースに似ていると感じる。欧州の 2035 年 EV 化法案は、我が国が一人勝ち状態のハイブリッド車を抑圧するという性質が多分に含まれており、その意図を軽視して日本が安易に追従したように見えた。</p> <p>なお、欧州の 2035 年 EV 化法案は大きく方向転換しつつある。追従しただけの(ように見える)日本は今後どうするのだろうか？</p> <p>今回こそ、安易な追従によって我が国が不利益を被ることが無いよう、結果ありきにならずに慎重に判断していただきたい。</p>
392	<p>本報告における消費者、特に青少年に多大な影響を与える項目について意見します。</p> <p>II. 各論</p> <p>2. アプリストア関係</p> <p>2-1. 決済・課金システムの利用義務付け</p>

	<p>Google ストアがほとんどのシェアを握る Android は全体で見れば 60%あるのでこちらの規制は理解できますが、iPhone の iOS に対しては 40%しかないので規制は反対です</p> <p>このまま iOS の規制をすればただ単純により多く Google がシェアを握るだけになり、意味がないです</p>
395	<p>Google は、ハードウェアを跨いで大きなシェアを取っているため、確かに規制すべきだと思います</p> <p>しかし、Apple に関しては自社のハードウェア上でのみのことなのでなんの独占にもなっておらず、規制すべきではありません</p> <p>Apple を規制するなら、同じく自社のハードウェア上でサードパーティストアを制限している任天堂や Sony も規制しなければならなくなります</p> <p>垂直統合を目指す Apple, Sony, 任天堂などのハードウェア会社を規制すれば、Microsoft の Windows のように複数のハードウェアに対応することでオーバーヘッドを生む非効率な OS が市場を独占することになります</p> <p>そうなれば、OS 会社に都合のいいように OS を改変することができ、競争もなくなり、不健全な状態に陥ります</p> <p>UX を無視して無理に広告を入れたり、脆弱性の対処が雑であったりと今の Windows がいい例です</p> <p>これは絶対に繰り返してはならないことです</p> <p>この Google と Apple の規制は実のところ Google に有利になるだけです</p>
396	<p>サードパーティストアの導入を義務化するのは、是非止めてもらいたいと考えています。サードパーティストアの導入によって、ユーザーセキュリティが大幅に低下することを危惧しています。</p>

サードパーティストアにおいても、審査による不正アプリの検出・排除は可能とのお考えのようですが、そのようなアプリを検出・排除する意思がそもそもない「悪意あるストア」をどのように規制し、ユーザーを守るのでしょうか。

「(7) セキュリティ、プライバシー確保の観点及び方法等について」で次の記述があります。

「アプリストアの中でどういう審査をやっているのかとか、確実にそれをやっているという透明性を高めること、それを国民には見える形でやって行くことは必要かと思う。透明性が担保されていなかったり、野良に近かったりするようなアプリストアを名指しするのは難しいとしても、例えばこのリストに載っていないものは注意が必要であるとかセキュリティの審査を一切通っていないということなのでダウンロードするのは気をつける必要がある、というような普及、啓発的なものというものは、やはり何か必要だと思う」

悪意あるストアからユーザーを守るための手段が、ここで述べられているように、リストを示しての啓発というのではあまりにも貧弱だと思います。

例えば、悪意あるストアが、普段なら料金の支払いを必要とするアプリについて「特別キャンペーンで今なら無料」というような宣伝文句を使うことで利用者を誘い、正規アプリに見せかけたセキュリティ上問題があるバージョンをインストールさせようとすることはあり得ることだと思います。

この場合、「このリストに載っていないものは注意が必要であるとかセキュリティの審査を一切通っていないということなのでダウンロードするのは気をつける必要がある」ということを訴えるだけならば、ユーザーが「無料だから」「友人・知人が勧めるから」とい

	<p>った理由から、悪意あるストアから不正なアプリをインストールをしてしまうことは容易に考えられます。</p> <p>サードパーティストアの利用には注意が必要ということを十分理解できないセキュリティリテラシーの低いユーザー（特に、若年者や高齢者）が被害に遭うことよりも、デベロッパーの利益を守ることが優先とのお考えならば、本末転倒と言わざるを得ません。</p> <p>また、「(7) セキュリティ、プライバシー確保の観点及び方法等について」の「ii. アプリストア運営者に対する審査の内容及び方法等」ではサードパーティストアの審査について述べられています。サードパーティストアの導入を Android OS の場合で見ると、サムスンのようなスマートフォンメーカーが独自 OS で展開しているストアを利用するのを除けば、ストア運営者のウェブサイトに行ってストアのアプリをダウンロードするという方法が一般的だと思います。</p> <p>このような状態において、悪意あるストアの運営者が国外にいる場合でも確実に審査・排除し、そのストアからユーザーがアプリをインストールさせないようにすることが本当に可能なのでしょうか。この観点からも、ユーザーセキュリティを守るという側面において、大きな不安を感じてしまいます。</p> <p>今回の背景にある開発者の利益を守るという趣旨は十分に理解できます。しかし、それと引き換えにユーザーセキュリティをないがしろにするというのは許されないことだと考えます。そのきっかけとなるであろうサードパーティストアの導入義務化は、是非止めてもらいたいと思います。ご理解のほど、よろしくお願いします。</p>
397	<p>報告書は主にビジネス視点（スマートフォンの市場競争）を中心に議論していますが、スマートフォンが国民生活における重要なインフラであるという視点から、特に安全性の観点を考慮に入れる必要があると思います。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 安全性について <p>第三者ストアが現状の App Store と同等レベルのチェック体制や対応力を持つことを期待するのは現実的には無理があると考えられます。一般消費者のセキュリティ上の問題や日常的なトラブルが増えることも容易に想像できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 開発市場について <p>第三者ストアの導入により API の制限が必要となると、日本市場だけ先進機能が利用できなくなる恐れがあります。開発サイドが世界市場で戦いにくくなってしまえば本末転倒ではないでしょうか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 法案化について <p>各省庁や各分野の専門家からの横断的な視点と議論が必要です。緊急性は無いので、欧州での事例の経過観察も有効と思われれます。</p>
398	<p>中高の教員をしている者です。GIGA スクール構想の登場により、小学生以上の子ども達がひとり一台の PC (タブレット) を所持するようになりました。</p> <p>私の学校では、ひとり一台の iPad を子ども達が所持していますが、今回の法案が通ってしまうことにより子ども達がタブレットを使って安心して学習ができなくなってしまうのではないかと懸念しています。</p> <p>iPad および iPhone のアプリについては、App Store の厳しい審査を経たものしか端末にインストールできません。この App Store が悪質なアプリやサービスをブロックしてくれているお陰で、私たちはコンピュータウィルスから子ども達の端末を守ることができています。</p>

有識者の林信行さんの記事から引用させていただくと、

インターネット普及以前のデジタル機器、特に PC では常にコンピューターウイルスの危険にさらされており、Windows など一部の OS ではウイルス対策ソフトの導入が欠かせないという時代が長く続いた。

これに対して iPhone は、2008 年のアプリ解禁と同時に配布するアプリを 1 つ 1 つ手作業でチェックするという、信じられないほど手間のかかるアプリの配布方法を実践し、App Store として発表した。

確かに手間はかかるが、そのおかげでサービス開始から 15 年間、iPhone はほとんど大きな問題も起きず、安心してプライバシー情報も預けられるデジタル機器として今の人気を築いた。

一方の Android も同様に審査を行うアプリストア「Google Play」を用意した。ただし、こちらは Apple ほどは審査が厳しくない。さらに Google 以外のストア経由でアプリを入手することも可能だ。このため、Android ではスマートフォン上の情報を盗み出すマルウェアや、スマートフォン上の情報を人質にしてお金を要求するランサムウェアの被害が時折報告されている。マルウェアの量も、iPhone と比べると 15?47 倍と極めて多い。

中には、Google Play そっくりの偽アプリストアも多く出回っており深刻な問題となっている。

審査の厳しい Apple の App Store は、マルウェアはもちろん、宣伝した要件を満たしていないアプリ、動作が不安定だったり使い勝手が悪かったりするなど質の低いアプリは、掲載が拒否される。担当者にもよるが、有望なアプリの場合は一方的に拒否するのではなく、どのように直したら良いかのアドバイスをしてくれるという。

わずか数人で営んでいる零細アプリ開発会社の中には、自分たちのテストで見落としていた問題点を発見してくれると、この審査のプロセスに感謝しているところもある。

確かに審査は厳し目だが、App Store は世界の開発者に大きなビジネスチャンスも与えている。

(<https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/2306/23/news077.html> より引用)

と書かれています。

教職員の立場から今回の法案に対する意見として、今後の子ども達が安全安心してPC（タブレット）端末を利用する上で、今回の法案についてはより広く影響があることを考慮いただければ幸いです。

399

なぜ、私がアプリストアの解放に反対なのか、今回の施策が、いかにしてデジタル経済全般に暗い影を落とすことになるのか、その理由を述べさせていただきます。

スマートフォンはすでに多くの国民にとっての生活インフラ、資産、アイデンティティーの一部であり、それが第三者に犯されるリスクが高まることがあげられます。今回の施策がスマートフォンのセキュリティ上の重大なリスクに直結する理由は、Apple や Google 以上のアプリストアの誕生が望めない点にあります。

今後誕生する新しいアプリストアやアプリの流通経路が、Apple や Google のアプリストアより安全である保証はどこにもなく、セキュリティという観点においては、むしろそれらよりも劣る可能性の方が高いと考えるべきです。

安全で快適な環境こそが生活のベースであるべきです。国民の多くは Apple や Google の劣化版を望んでいるわけではないにも関わらず、この度の「デジタル市場競争」の議論では、そもそも消費者視点を代弁する委員がおらず、国民の意見が取り入れられていないと感じており、これは重大な問題だと認識せざるを得ないという点で、政府には議論の在り方から考え直していただきたい。

また、利用者の多いスマートフォンにこのような潜在的な脅威があるとなれば、消費者の多くはスマートフォンそのものを自分たちの脅威とみなし距離をとるようになり、デジタルインフラの発展にブレーキを掛かることとなります。

日本はこの分野で国際的に後れを取ることになり、日を追うごとに経済的な損失は大きくなります。

	<p>以上が、私がアプリストアの解放に反対する理由であり、政府によるこの度の議論の在り方に強く疑問に感じた点となります。</p> <p>私は政府に法案化しないよう強く願います。</p> <p>宜しくお願い申し上げます。</p>
400	<p>この法案が可決されるようなことがあれば、それによって国民のプライバシー情報が危険にさらされるばかりか、今後、日本では iPhone の最新機能の一部が使えなくなるなどさまざまな弊害も考えられる。</p>
401	<p>「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に関し、以下に私の意見を記します：</p> <p>【要点】本課題については、世界のこれからの情報化社会を考えてゆく上で、私たちは今大きな転換点に立っていることを踏まえ、私は市場支配力を基になされる現在のアプリストアの独占・排他的な構造を排し、透明・公開・公平な標準規格と運用規制を定め、広く自由に開放すべきと考えます。</p> <p>以下にこの意見の背景と意図を詳述します：</p> <p>【背景】かつて私は、このモバイル・エコシステムの中の一員として、数々の対立と競争を乗り越えて統一通信規格「3G」を実現した国際標準化 (ARIB、ITU-R、3GPP、TIA/EIA)</p>

と、それとは全く異なる上位層の各種サービスについて、それぞれ激しい競争が行われる姿をずっと見つめてまいりました。

正確に申し上げますと、その双方の領域に関し、製造事業者と通信事業者の双方の立場で、1989年から2011年まで22年間にわたり、どちらも最前線の活動に関与してまいりました。

2012年より当事者の立場を離れ、市井の一ユーザーとして、起業家として、そしてこのモバイル・エコシステムを通じ新しい革新の創出に挑むスタートアップを支援する者の一人として、外部の異なる視点からこの問題を考えています。

【上記意見を考えるに至った理由】

以上に述べたこの業界の知識と経験、そして複数かつ多様な視点から、これからのITは、どのような原則で開発され、そして競争・運用されるべきかを、今もなお考え続けています。

残念ながら、この課題には絶対解はありません。

進化を続ける通信・ソフト・ハード技術はいずれも論理的な構造と特徴を有しますが、運用環境、ユーザーの理解や知識、市場の競争環境、社会全体の経済構造、そして文化に至るまで、無数の非論理的な変数要素があり、それらは常に変化し続けています。故に将来像は一意に定まらず、ある未来の状態を予測するのは確率偏微分方程式を解くことと同じであり、解は発散するか、ないしは近似解しか得られません。

従い、重要なことは、こうした未来の運用課題について一意の絶対解を求めるのではなく、

- (1) 常に変化し続ける技術と市場・社会環境への柔軟な対応を可能とし、
- (2) 最適解を追求し続ける設計原則を整備し、

(3) 必要な規格や規則を、幅広い叡智を集め公開の場で検証・制定し、

(4) 全参加者に対し公平な運用(競争)規則を定める

ことにあります。

こうした複雑な問題に対し、狭い視野で捉え、ある側面・要素に過度に偏重し過ぎることで、詳細な設計・実装・運用に関し、一意的な絶対性や排他性を強いるべきはありません。

特に安全性に対する懸念については、電気・通信・交通等の多くの社会基盤設備や、コンピューターとインターネットの歴史を振り返る限り、ある特定条件や運用者が支配・決定権にそれを委ねることは、結果的に安全性と革新性の双方を大きく損ねる行為といえます。

20世紀のコンピューターは、原爆開発において爆縮レンズの設計に必要な偏微分方程式の計算量があまりに膨大であったため、フォン・ノイマン博士等が、現在も使われるコンピューターの基礎概念を考案した背景があります。しかし、その考案は誰にも独占されず世界で広く共有されたことで、その革新は今のインターネットやスマートフォンへと繋がりました。

特筆すべき点は、コンピューター、そして私たち人類の可能性を飛躍的に拡張させたインターネットの真の革新性は「自由」と「オープン」にあり、その二つが強力な原動力となって、世界中の人々の創造性と独創性が発揮され、今の進化が得られていることです。

そして、インターネットやスマートフォンが世界中どこでも使用可能であり、多様な機器やソフトウェア間でも自由に交信出来るのは、必要とされる様々な通信規格が、国際標準として整備されているからに他なりません。

移動体通信規格が3Gから4G、5G、そして6Gへと進化し続ける様に、技術革新と共に国際

標準も進化を続け、この公平で適切な相互運用環境を維持しています。そしてその通信・運用規格には、通信の偽装を防ぎ秘匿を確保するための安全・認証規格も含まれ、低位レイヤーでの安全性を保証しています。

注目すべき点は、この国際標準化はある特定の事業者や企業に独占されることなく、幅広い関係者の叡智を結集し、公開・公平を原則として議論と検証を重ね、必要かつ最適と考えられる規格・規則の制定・整備を続けていることです。

アプリケーションには、確かに悪意のあるもの、機器の動作権限を奪うもの等、不正なものが多数存在し、これからも当面絶えることはないでしょう。しかし、現在のスマートフォン上のアプリケーションは、特殊な領域、例えば軍事用や極めて特殊な分野で使われるのではなく、世界中の誰もが、電気や水道の様に日常生活に欠かせないものとして使われる状況に至った今、その運用に関する技術的安全性を、一民間企業だけが制御し、その運用基準が公開・検証されないまま一方的な参入条件が課せられる現在の状態は、意図的な参入障壁を設けて市場競争の公平性を損なうだけでなく、世界の社会基盤の安全性に対し、致命的な脆弱性を生み出す行為と言わざるを得ません。

過去、スマートフォンの創成期においては、その運用形態は混沌とし、市場の受け入れ体制も、ユーザーの基礎知識も十分とはいえない環境の中で、安全な利用環境と動作品質を維持することを目的に、現行の独占的なアプリケーション・マーケットを設けたことは、技術方法論として適切であったと思います（注意：残念ながら、経済競争の視点からは、独占的支配者が売価の30%もの利用料を課すことは、決して適切であったとは言えません）。

しかし、iPhone 3G が国内市場に導入されてから15年が経過し、前提とする市場環境・社会構造は共に大きく変化しました。OpenAI が牽引するChatGPTをはじめとする次世代AIを筆頭に、人を含め、世界中のあらゆるものが繋がるIoE (Internet of Everything) の時代が今まさに始まり、新たなカンブリア爆発とも呼ぶべきイノベーションが生まれつつあります。

このイノベーションを、世界中の人々により創造し、より良いものへとしてゆくためには、インターネットの革新性を貫く「自由」と「オープン」な開発・運用環境を、幅広くITの領域に展開し、整備・維持してゆかなければなりません。

そのためには、従来の過渡期において許容された、市場支配的な立場にある一民間企業が制御・意思決定権を握る従来構造を廃し、インターネットや移動体通信規格と同様の、国際標準作業に準じる体制を構築し、必要な規格・規則の制定と整備・運用を行う形態に移行すべきと考えます。

【報告書に対する意見】

以上の考えから、最終報告書が提言する以下三点に賛同すると共に、上記に掲げる市場運用体制の改革・確立を目指すべきと提案いたします：

- ・一定規模以上のモバイルOSを提供する事業者を規制の対象とする
- ・モバイルOSを提供していない事業者であっても、特定のレイヤーで、強固な地位を占める事業者が将来的に出現した場合において、競争上のイコールフットィングを確保する
- ・規制対象行為の特性に応じて、アプリストア、ブラウザ、検索エンジンの各分野で一定規模以上のサービスを提供する事業者も規制の対象とする

(了)

402

「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終評価」について、下記の点において懸念

している。

Apple の iOS デバイスにおけるアプリのサイドローディング強制を法制化した場合、下記の問題がある。

1. 海賊版アプリの流出

レポートでは、サードパーティのアプリストアにて配信されるアプリに海賊版が出回り、アプリ開発者とユーザ双方に悪影響が及ぶことの懸念が記されていない。

(1) App Store より正規にダウンロードされたアプリが海賊版として改変され、第三者により正規のアプリよりも安価あるいは無償で提供された場合、正規アプリの開発者の経営が打撃を受ける。

(2) 海賊版アプリにマルウェアが仕込まれたアプリが流通した場合、ユーザのセキュリティやプライバシーが侵される懸念がある。

(3) 海賊版アプリにより正規アプリの開発者の収益が激減する事態となった場合、サイドローディング強制を法制化した政府を被告とする訴訟が多発する可能性がある。

2. サイドローディング可能なサードパーティのアプリストアの信頼性の欠如

レポートでは、Apple がサードパーティのアプリストアの審査を行うことにより信頼性を担保するとあるが、全くのナンセンスであり実効性は皆無であると言える。

(1) 本質的に必要なのは、サードパーティのアプリストアの信頼性ではなく、ユーザが利

	<p>用するアプリそのものの信頼性である。</p> <p>(2) サードパーティのアプリストアの運営者が、そのアプリストアで配信するアプリの信頼性を Apple と同等以上の審査基準によって保証できるのか甚だ疑問である。</p> <p>(3) 上記(2)に関し、サードパーティのアプリストアで配信されるアプリの信頼性を Apple に保証させるといふならば、結局のところ、Apple が運営する App Store を利用するのと何ら変わらない。</p> <p>(4) Apple がサードパーティのアプリストアの信頼性を審査し、これを保証すると言うのであれば、そのコストはアプリ開発者が Apple に支払う Apple Developer Program の年間参加料や、アプリ開発者がアプリの売上に対して Apple が徴収する手数料の値上げとして転嫁される。これは、アプリを利用するユーザのコスト増ともなり、結局のところユーザが一番被害を被ることとなる。</p> <p>(5) 現在サイドローディングが可能な Android の、Google Play ストアとそれ以外のストアの状況を鑑みれば、サードパーティのアプリストアの利用率は Apple の App Store の比ではなくわずかに留まることが推測される。ほとんど誰も使わないサードパーティのアプリストアのために法制化することは、法規制の有名無実化を意味する。</p>
403	<p>私は VR アプリ、VR ゲーム、3D オンラインゲーム等を制作しているデベロッパです。Apple のアプリストアは審査が形骸化しておりアプリの品質は担保されていないように感じています。手数料も不当に高額であると感じます。</p> <p>Apple のデバイスにサイドローディング可能になれば、Apple のアプリストア以外のサイトでもゲーム販売が可能になり、我々の様な小規模のデベロッパにとっては消費者の目に止まる機会が増え、売上向上につながると考えています。</p>
404	<p>政府はアプリプラットフォーマーの競争優位性に着目して、手数料率の高さに介入しようとしていますが、私はアプリを利用する一人のユーザーとして安全な利用環境維持に必要</p>

	<p>なコストと言う視点を忘れず考慮することを求めます。</p>
405	<p>私の意見はアプリストア規制法案について、反対です。</p> <p>iPhone を例として挙げれば、iPhone の製造は Apple 社、iPhone のストアアプリの開発元は Apple 社であり、この法案が可決された場合、Apple 社の国内販売撤退も考えられるため。</p> <p>また、アプリストアのサイドローディングについては、すでに iPhone 発売の初期の段階から、Apple 社の容認の元では無いが、ジェイルブレイク（脱獄）と言われる手法で行われている。</p> <p>仮にサイドローディングを Apple 社が容認して国内販売が続けられたとしても、今度は Apple 社のセキュリティ強化の観点で開発コストが掛かり、Apple 製品の高騰が予想される。</p> <p>その場合、価格高騰により消費の落ち込みは容易に予想されるため、経済流通の鈍化が発生する恐れがある。</p> <p>経済の鈍化が希望でこの政策を進めたいのであれば、自由に推し進めれば良いが、その場合、私は国を捨てて海外に出ます。</p>
406	<p>私は元 Apple の APP デベロッパーで、APP ストアが日本で始まった直後の時点でデベロッパ</p>

登録し 20 以上のアプリ販売の経験があり、当時カテゴリー別ダウンロード数 1 位を維持した経験があります。

その立場で主に下記 3 項目について疑問に思う点が多いので、コメントさせていただきます。

1. 「2. アプリストア関係」 に関して誤認されていると思われる。
2. 「6. OS 等の機能へのアクセス」に関して誤認されていると思われる。
3. 無料アプリ及びエンタープライズアプリに関する報告や事例が説明されていない。
4. コメントまとめ

上記について、以下に詳しく述べる

1. 「2. アプリストア関係」 に関して

実際には Apple が規定するアプリの基準仕様がありそれに逸脱した動作等をした場合拒否されるのであって、あらかじめ Apple の定める仕様を理解していれば問題なく審査に通るはずである。

特に疑問に思う部分は

「事業者アンケート結果」Q7 の内容で、必要以上の工数がかかるのは経験がないか、レベルの低いプログラマーや SE からの回答に重きを置いている（或いは経験のないデベロッパーへのアンケートか？）としか思えない、すなわち Apple のせいでは無く経験の少ないデベロッパーの母数が多かったのではないか、或いは日本のデベロッパーがいかにレベルが低いかを露呈した結果となっているのではないかと思う。

実際にデベロッパに一对する Apple の活動も常時行われていることで、必ずしも報告書の通りではない。デベロッパー向けの Apple のサポートを知らないのか、

デベロッパー自身のスキルアップの怠慢なのかも知れない。

また、2013 年の iOS7 の大刷新は進化による過程でこれをウイークポイントにする判断は誤っているのではないか？

ハッキングに対する防御が強化されるが故、重要かつ大幅な仕様変更については 1 年もしくはそれ以上の期間を置いて更新（変更）される仕組みになっているので、常にデベロッパーページをチェックしていれば問題のないことで有る。

それを知らないのはデベロッパーの怠慢であり、それを鵜呑みにしたアンケート結果は滑稽である。また、デベロッパーは Apple に対して質問権も有している。

実際に新バージョンは、その時の新 OS が発表された時点で、既に次期新バージョンのアルファ版が出ているのが普通である。3ヶ月前にしかデベロッパーバージョンが公開されないという表現は間違いである。（アンケートだけに頼った誤った認識と思われる、これも怠慢デベロッパーが日本には多すぎる故でしょうか？）

一方 Apple 側は、今現在もアプリのレベルをチェックし、つまり敷居を高くして優秀なアプリを世に送り出すために手作業で審査し、動作的、コンテンツ内容さらにセキュリティ的に問題があればそれを提示し、修正またはその条件に合う仕様変更をデベロッパー側に要求し、ユーザーに対して安心、安全なアプリを提供している事は紛れもない事実である。

「しかし、これらを自由化すると多くのセキュリティーホールが見落とされ、ハッキングリスクが上がり、或いはバックドアを仕込んだアプリが世に多く出回る可能性も高くなり、「お財布携帯」が一般的になっている現在、今後どの様になってしまうか容易に想像できるのではないのでしょうか。

アプリ配布の自由化に関する問題解決を企業責任にするのは大きな間違えで、もっと慎重な行動を取るべきではないでしょうか？

現状がどうであるか一方だけの「見かた」では規制一辺倒で、経済の流れより現在の「スマホ依存社会」ではセキュリティーを「最重要視」すべきである。

また、自由配布に関しては Apple では「エンタープライズデベロッパー契約」がありこれらのシステムを利用すれば自由配布は現状で可能である。（Apple 側の規約変更が必要）

しかしながら、今回の報告書ではその部分の記述が一切ないのは（意図的に削除したのか？）信頼性に欠ける報告ではないだろうか。

2. 「6. OS 等の機能へのアクセス」に関して

「〇〇Pay」のようなアプリは現在多くの（無料として）アプリが配布されている、それらのアプリは支払い等に使われ、モバイルエコシステムとして問題なく一般に浸透し、経済や社会が回っているのではないだろうか？また、日本が世界に誇る「Suica アプリ」など NFC 利用アプリは既に実用化されている。なぜここに問題点が生じるのであるのか、報告書内容について疑問に思う？

3. 無料アプリに関する報告や事例が欠如している

その一方で無料アプリに関して Apple は手数料を要求していない。

手数料が発生するのは有料アプリとアプリ内でのサブスクリプションに関して手数料を取るのであって、事実「LINE アプリ」のように無料で（無料の場合の 3 割は当然 0 円である）あっても、多大な収益を上げている企業も少なくない。

これらのアプリが Apple 以外からダウンロードできるということは、セキュリティーに疎

いユーザーが偽サイトから偽物アプリをダウンロードしてしまう事は火を見るより明らかで、ハッカーの思うツボである。

万が一自由化アプリストアからダウンロードしてハッキングを受けた場合は日本政府は損害を肩代わりする保証が有るのだろうか？

そうでなければこんな無謀な法案を成立させることは日本国民の「安全安心」を根底から覆すことになる。

4. コメントのまとめ

上記理由から、報告書の内容に関してはいくつか疑問が生じている。実際に有料アプリのダウンロード数と無料アプリのダウンロード数は天と地ほどかけ離れている。その僅かな部分に言及し誇大表現するのはいかがなものか？

無料ゲームアプリ、例えば「ポケモン GO」では10億ダウンロードを超え、アプリ内課金でAppleから手数料を引かれてでも開発企業は十分な利益を得ているのではないだろうか？
(公表値を見つけられないので正確な数値はわからない)

疑問点は尽きないのでこれ以上述べないが、

いずれにせよ今、いちばん大切な事はセキュリティ問題である。

Appleは15年間手作業による審査を行い、私が始めた当時に比べ随分と親切になり、悪い部分の指摘も明確であり特にセキュリティ面では敏感である。

報告書の中ではセキュリティーに関する記述はあるものの重点項目として取り上げていない点に不安がある。セキュリティーと利便性は常に裏腹である事はIT関連に詳しい方なら

	<p>十分承知しているはずである。</p> <p>現在、モバイルに限らずインターネットで繋がれたエコシステムは進化の過程であり、避けて通れば将来的にもっと苦勞することになり、</p> <p>進化についていけない事を理由にレベルの低いデベロッパーや企業に合わせる法案は実に滑稽である。</p> <p>古い過去の内容からだけでなく現在の未調査部分の調査を進め、公平なジャッジを求めます。</p> <p>また、他国から見下されない様にさらなる IT 関連技術のレベルアップを国策として望みます。</p>
407	<p>Apple への appstore 解放については、仮に圧力によって解放がなったとしても、Android の結果からも、他ストアからのダウンロードが広まるとは考えられない。</p> <p>その一方で、仕組みとして、野良アプリを許容するように Apple に強制することで、マルウェア混入などのリスクは格段に上がることは容易に想像ができる。</p> <p>結果として、セキュリティ面の利点から iPhone を選択している私のようなユーザには、選択肢がなくなってしまう。ユーザーの選択肢をなくすために（どれを選んでも同じという状態にするために）低い方のセキュリティに合わせて、iPhone のセキュリティを引き下げるのは公正な競争とは言えないのではないか。</p> <p>今回の報告については強く懸念と反対を主張するものです。</p>

408	<p>もし銀行などのアプリが公式ストアに掲載することをやめれば、ストア以外からのダウンロードを実質的に強制されるため、マルウェアを用いたフィッシング詐欺に遭いやすくなります</p> <p>マルウェア配布の例については以下の記事が参考になります</p> <p>https://gigazine.net/news/20230731-android-malware-ocr-credentials-images/</p> <p>Androidは最初からサイドロードを開放していますが、そのせいでこのような被害が多く出ています</p> <p>それをiOSにも持ち込ませるのは愚かな判断です</p> <p>フィッシング詐欺の対策を有効にできている所はきちんと管理されている公式ストア以外からのダウンロードを完全に遮断している企業以外には存在せず、これを法律でこじ開ければ対策は不可能になります</p> <p>このような、ユーザーを危険に晒す法案は即刻破棄すべきです</p>
409	<p>> iPhone では App Store 以外のアプリストアが許容されていないという参入障壁が存在する。</p> <p>とされているが、これは「参入障壁」ではなく、iPhone を情報漏洩等から守るためのセキュリティ対策です。</p> <p>Android においては Google Play が用いられていますが、Google の審査が不十分なため、</p>

	<p>情報漏洩するアプリの問題が度々指摘されています。</p> <p>また Android では Google Play を通さないアプリ（いわゆる「野良アプリ」）のインストールが可能となっており、セキュリティ上の大きな問題となっています。</p> <p>iPhone がこれまでそのようなセキュリティ上の問題が生じていないのは、Apple によるしっかりとしたアプリのチェックが行われているからであり、これを通さずにいわゆる「野良アプリ」のインストールを容認してしまえば、これまでのように安心して iPhone を使うことが出来なくなってしまいます。</p> <p>iPhone における App Store の存在は、決して参入障壁ではなく iPhone のセキュリティを担保する上で必要不可欠なものであり、これを蔑ろにする法案いは断固反対致します。</p>
410	<p>Apple も Android と同じようにサイドローディング可能にすれば良いと思います。せめてアプリから Apple を通さない Web 決済を封じるのはやめていただきたい</p>
411	<p>アプリを利用するユーザーとして、アプリストアのセキュリティは必要不可欠な存在であり、ユーザーのプライバシーを守ることができなくなってしまうと、インストールする際の知識や、利用する際の意識といったものが必要になってしまい、手軽さを失ってしまう。</p> <p>現在は、Android 端末や Apple 製品が多く使用されているが、これら 2 つの大きな違いは、アプリストアが開放されているか否かにある。Android 端末では開放しているのに対し、Apple 製品では開放していない。アプリストアを開放すると、誰でも気軽に開発ができるようになるが、その分悪用も増える。実際に起きた事件として、Android 端末の「設定」アプリに似せたアプリをインストールしてしまったユーザーの個人情報が盗まれた。アプリス</p>

	<p>ストアを開放している Android 端末では、Apple 製品とは比べ物にならないくらいの被害が出ている。</p> <p>Apple 製品を利用するユーザーは、これまで Apple が確立してきた強固なセキュリティを信頼している。ここで開発者のためだけに、法による圧力をかけて開放させるのは間違いであることを理解していただきたい。開発者よりも利用するユーザーの方が数が圧倒的に多いにも関わらず、どの企業も法には逆らえないからといって、法の力で開発者を救いユーザーを落とすのは明らかにおかしいはずだ。</p> <p>今後もしも Apple がアプリストアを開放すれば、ユーザーは今まで気軽に利用していた端末やインターネットを気軽に利用できなくなり、ユーザーの不安や負担が増えてしまう。開発者とプラットフォーム提供者、利用者の全てを救うのは難しいと思うが、利用者なくして開発者なし、利用者なくして提供者なし、ということのを頭に置きながら、今後の検討をしていただきたい。</p>
412	<p>今も各種アプリストアのおかげで審査がされていたり危険なアプリは許可されないなどむしろ安心できることが多いですし、</p> <p>アプリストアを規制するメリットはないと思います。</p> <p>規制した方が無法地帯になるように映ります。</p>
413	<p>デジタル市場競争会議により提出された「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」に対し、国内の中小規模企業の立場から、意見提出を行う。</p> <p>当意見は下記のように、アプリデベロッパの立場から 2 点、スタートアップ企業の立場から 1 点の意見により構成される。</p> <p>アプリデベロッパの立場からの意見</p>

1

「1-1. OS、ブラウザのアップデート、仕様変更、ルール変更への対応」において、グローバルな競争環境を考慮する必要がある。

(該当するページ：最終報告 41-56 頁)

当該論点に関しては、新規規制がデベロッパに与えるメリット・デメリットがより広範に考慮される必要がある。報告書内では、規制導入によって、OS等アップデートに十分な時間・リソースを投下できないデベロッパが十分な対応期間を確保できる点、それに伴いデベロッパのイノベーション促進・消費者体験の向上がもたらされる点がメリットとして強調される。一方、デメリットとしては、OSやブラウザの提供事業者によるイノベーションの阻害となり得る点が挙げられている。

報告書内で十分な検討がなされていない論点として、日本市場におけるサービスアップデートが他国に比べ遅れることにより、日本市場内のデベロッパが海外のデベロッパに先を越され、競争の機会が損なわれる懸念が存在する。OS等アップデートに対してスピーディな対応準備のある企業にとっては、上記メリットは薄い一方、こちらのデメリットの方が大きく作用するため、本対応はグローバル環境下でのデベロッパの適切な競争を阻害し得る懸念がある。

共同規制の枠組みが導入される際には、一部のデベロッパに全体の足並みを揃えることで、国内デベロッパ全体の競争力が削がれることにならないような運用が求められる。

2

「2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）」において、既存ストアの実現しているユーザメリットを更に考慮する必要がある。

(該当するページ：最終報告 90-106 頁)

既存のアプリストア事業者によって実現されており、代替手段による実現可能性は不明確な論点を2点提示する。

第一に、現在は多くの小規模デベロッパにとって、既存ストア及び、OSストアの垂直統合モデルにより実現される高度なセキュリティは事業運営上のリスク低減効果があり、これはアプリ代替流通経路の容認によって脅かされ得る。

報告書内は、「ぜい弱性が悪用される場合、アプリ・デベロッパ自身が被害を受けたりユーザーが被害を受けたりすることが想定されるが、いずれの場合もその責任を負うのはそのアプリ・デベロッパであることから、ぜい弱性検証はアプリ・デベロッパが自身や外部に委託することで行うのが原則といえる」（95頁）として、紛争発生時の法的責任の所在からデベロッパによるぜい弱性対応を原則として導くが、下記の観点で問題がある。1. アプリのぜい弱性は、OS自体のセキュリティレベル、他アプリのぜい弱性を悪用する不正アプリの存在に依存するところであり、代替手段の出現によって、特に不正アプリの増加・既存デベロッパによる対応コストの増加が懸念される。2. 上述の原則論や法的責任を、現在小規模デベロッパが十分に認識できているとは言い難く、彼らにとって予期せぬ紛争・責任の発生のおそれがある。

第二に、弊社は教育アプリの開発・提供を行う事業者であり、弊社事業の性質の観点からも、アプリ代替流通経路の容認に対する懸念が存在する。

モバイルアプリプラットフォームにおいては、旧来のプラットフォームに比して、そこで提供されるサービスカテゴリ間の垣根が低いと考えられる（エンドユーザは、様々なカテゴリに属するサービス間での遷移が容易）。そのような環境では、ストア設計如何で、どのようなカテゴリのサービスが伸長しやすいかが大きく左右される。

Apple社のストアでは、有望アプリや公共性のあるアプリの露出を増やし、射倖心を煽るようなアプリの露出を減らすような取り組みが見られる。その結果、弊社サービスのみならず、教育系アプリ市場全体を見ても、Apple社経由での売上とGoogle社経由での売上との間には（OSシェアに鑑みたとしても）大きな開きが存在する。同様のことは、公共性を有する他のサービスカテゴリにおいても発生しているものと考えられる。

上記のような取り組みは、垂直統合モデルを採り、新産業・カテゴリの育成という長期の視点から意思決定を行うことが可能な企業ならではのものであり、アプリ代替流通経路の容認に伴う懸念として十分に検討されるべき点と考える。

上記二点の具体的な懸念が存在する一方、「ユーザーにとってメリットが示され、セキ

ユリティ、プライバシーが確保される形」の「アプリ代替流通経路」（93頁）を実現する方策の具体性は乏しく、仮に本論点が法制化・施行される場合、ユーザ・デベロッパに対して上記のデメリットが生じないような策を慎重に設計することが求められる。

スタートアップ企業の立場からの意見

3

新産業への競争評価は、将来的なイノベーションを阻害しないような原則をもってなされる必要がある。

本報告は、報告内でも認められるように、現行の競争法枠組み上では規制困難な行為類型に対し、新たな規制を設けることを企図する（28－30頁）。かかる方針の下新たな規制を設けるに当たっては、エコシステムの形成過程や、将来新たなエコシステム形成を担うステークホルダーのインセンティブも加味した上で、将来的・大局的な観点で事業活動の活性化・一般消費者の利益確保に資するような原則の下、議論がなされる必要がある。

一般論として、ビジネス、特にイノベーションを企画するスタートアップ企業は、競争戦略として広義の参集障壁の構築（ネットワーク効果、スイッチングコストの活用を含む）を目指すことが通常である。現在のモバイル・プラットフォーム事業者も、モバイル・エコシステム不在の状況下でリスクを負いイノベーションを起こした結果、事業の優位性を実現している。

かかるビジネス上の一般論及び、日本政府としてスタートアップ育成へ注力がなされている動きを踏まえ、新産業に対する競争評価を実施するに当たっては、将来新たなエコシステム・プラットフォーム形成を担うステークホルダーに対し、新規規制内容が競争法の原則から外れておらず、新たなイノベーションに対する過大な負担とはならないものであると認識される必要がある。

この観点から本報告を評価すると、1. 現在及び将来のエコシステム形成過程の動的な分析・検討は限定的であり2. モバイル・プラットフォーム事業者の現在の地位を所与とし、専らアプリデベロッパ等他のステークホルダーが現在有している不満に基づいた検討がなされているのでは、と懸念される。

将来的に本邦から巨大なプラットフォームが誕生する際にも、健全なイノベーション

	<p>を阻害しないような競争評価・原則の立案が求められる。</p>
414	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 ページの 27 行目「パブリック・コメントに」は「パブリック・コメントの募集に」のほうがよい。 ・ 3 ページの本文の最下行から 1 行上「PC」と、64 ページの本文の最下行から 2 行上「パソコン」とは、どちらかに字句を統一したほうがよい。 ・ 7 ページの最下行から 7 行上「以下、」は「以下」のほうがよい。他の箇所の例と同様に。 ・ 9 ページの本文の 3 行目「更に」と、21 ページの最下行から 5 行上「さらに」とは、どちらかに字句を統一したほうがよい。 ・ 63 ページの本文の最下行の 9 行上「パブリックコメント」は「パブリック・コメント」のほうがよい。1 ページの例と同様に。 ・ 102 ページの 11 行目「パブコメ」とは何か？ ・ 173 ページの 1 行目「義務づける」は「義務付ける」のほうがよい。他の箇所の例と同様に。 ・ 190 ページの 17 行目「パブリック・コメントを」は「パブリック・コメントの募集を」のほうがよい。
415	<p>なぜこんな悪どいことをやるんだろうとしか思えない。大体 iPhone や iPad などが安心して使えるのは Apple 社の厳密な審査があるからこそではないか？確かに手数料事態の是非はあるかもしれないが、手数料をケチることで安全が脅かされる事態になっては本末転倒だろう。中国や韓国、北朝鮮が隣の国であるということをお忘れか？そんなんでは日本の安全は守れない。日本の安全保障の観点からもこの法案やこの案にはキツく反対申し上げ</p>

	る。
416	<p>1. 総論</p> <p>2. 目指すべき姿と対応に向けた基本的考え方について</p> <p>p.7に記載がある通り、スマートフォンは、今や消費者にとって日常生活に欠かせないものとなっています。経済活動だけでなく、行政手続きもスマートフォンで行うことができ、本人認証に利用する場面も増えています。災害時等、身体生命の安全に関わる情報もアプリ経由で提供されます。高齢者の利用が進み、スマートフォンの普及率は、今後100%に更に近づくと考えられます。</p> <p>モバイル・エコシステムに競争圧力を働かせる必要があることは理解できます。他方、スマートフォンは、個人がセンシティブな情報を保存したり、外部に保存された重要な個人情報へのアクセスを可能にしたりするものです。端末本体と、そこで動くソフトウェアについては、「（競争政策上の対応が）セキュリティ、プライバシーに与える影響について十分に配慮」（p.26）では足りません。リテラシーが十分でない利用者を前提に、また、そのような利用者をターゲットとし、詐欺的アプリで情報を詐取しようとする犯罪者の存在を前提に、セキュリティを絶対条件とすべきと考えます。</p> <p>競争環境を整備することで、モバイルエコシステムの安全性、モバイルエコシステムへの国民の安心や信頼が今よりも後退することがあってはなりません。事前規制を行う場合には、既存のプレイヤーにも新規参入者にも、高いレベルのセキュリティとプライバシー保護を義務付ける、若しくは、各レイヤーにおいて、それら領域でのイノベーションがインセンティブとして働くような制度設計をお願いしたいと思います。</p>
417	

内閣官房デジタル市場競争本部事務局 御中

メーカーからの純正品パーツの提供について、本報告書内に記載はありませんが、モバイル・エコシステムの観点において重要だと判断致しまして、意見具申します。

米国や豪州、欧州などで、修理する権利（リペアライト）が認められつつあります。

この権利が生まれた背景には、

- ・ 端末価格の高騰
- ・ 端末のコモディティー化
- ・ 消費者の環境意識の高まり

等があると推察しています。

つまり、消費者のマインドが、「新機種が出たら機種変更する」から、「故障した箇所を修理しながら同じ端末を長く使いたい」へと変化してきています。

実際国内でも、携帯電話の平均使用年数は4.4年まで長期化（内閣府の消費者動向調査2023年3月時点）し、諸外国と同様のトレンドになってきています。

このリペアライトにより、諸外国のモバイル・エコシステムは大きく進化しました。

以前は、メーカーによる純正パーツでの修理もしくは修理業者によるサードパーティー製の非純正パーツでの修理でした。

現在は、以前に加えて、修理業者や個人が、Appleなどのメーカーから提供される純正パーツを使って修理できるようになりつつあります。

それにより、純正パーツで安心して長く使いたいという消費者ニーズは満たされ、環境負

	<p>荷低減にもつながることになります。</p> <p>その一方で、国内では、リペアライトは認められておらず、メーカー関連業者以外が、メーカーから純正パーツの供給を受けることは容易ではありません。</p> <p>Apple 社が、第三者修理業者に対して IRP (Independent Repair Provider) 制度を導入しましたが、その認定は極めて限定的となっています。</p> <p>1981 年に施行された技術基準適合証明があり、法制度的に難しい面もあると存じますが、環境負荷低減や国内のモバイル・エコシステム、消費者ニーズの観点からも、メーカーからの純正パーツ提供についてご議論をお願いします。</p>
418	<p>(該当するページ： 「11.2. アプリストア関係 61 頁?106 頁 を中心に)</p> <p>アプリストアは、Apple と Google が、アプリストア自体の仕組みの有用性をみずから見出し、仕組みを構築し、普及させてきたものです。</p> <p>その中で、独自のノウハウと運用体制の下、ユーザーのセキュリティとプライバシー保護に最大限配慮する形で提供しているサービスです。</p> <p>一般のアプリ開発者が、自分の開発するアプリを、このアプリストアが要求するレベルにまで引き上げるのは多くの場合に容易ではなく、参入障壁と感じてしまうこともあるかと思えます。</p> <p>報告書では、「セキュリティやプライバシーへの一定の配慮がなされたサードパーティーのアプリストア」が実在し、あたかも実際に参入を阻害されているかのように記述されているように見受けられました。</p> <p>もしもサードパーティー・アプリストアが実在するとして、そのようなアプリストア、およびそのアプリストアで提供される個々のアプリの安全性はだれがどのように検証できる</p>

のでしょうか。

総論としては好ましい考え方であると思われませんが、実現するための道筋が見えていないと現状での義務化は、既存のプラットフォームベンダに単に負担を強いることになるだけですし、ひいてはコスト増等の不利益がユーザーやアプリ開発者へ降りかかってくることになりかねません。

現実的に、粗悪なアプリストアやアプリをどうやって市場から排除し、ユーザーやアプリ開発者を保護できるのでしょうか。

サードパーティーのアプリストアのセキュリティやプライバシーを確保・監視するための方策はどのようになるのでしょうか。

たとえば一つの案として、通信事業者のMVNOのように、AppleやGoogleの審査体制を利用しつつ、アプリストアとしてのサービスを小売り転売するような方式をとるとしてみましょう。

この方式では、アプリ自体のセキュリティやプライバシーはAppleやGoogleが担保できますが、アプリストアに対する登録アカウントや利用履歴がもっぱらサードパーティーの管理となり、この部分でのセキュリティとプライバシーの確保にリスクが生じます。

また別の案として、サードパーティーのアプリストアを政府機関あるいは政府が認定した審査期間が審査・認定するというのを考えてみましょう。

この方式では、日進月歩の技術やセキュリティ脅威に対して、審査・認定機関が常に対応していく必要があり、膨大なコストやリスクが懸念されます。

このように考えてみても、現状のアプリストアのあり方のような、OSプラットフォームベンダが自社OSの上でのアプリの安全性を検証するという、現在の方式が最も経済的、安全性が高く、かつユーザーやアプリ開発者にとってメリットがある方式と考えられます。

	<p>より有効な、サードパーティー・アプリストアの実現への糸口を示さない、示せないのであれば、ユーザーやアプリ開発者への負担をいたずらに増やすこととなります。</p> <p>海外諸国での成功事例を慎重に見守ってからでも遅くはありません。</p> <p>ユーザーおよびアプリ開発者へリスクを不必要に負担させない事がもっとも重要とされます。</p> <p>報告書の分析の中では、モバイルOSの寡占状態による、アプリストアの利用料金の高止まりや、OSの特定機能へのアクセスの制限や、デフォルトブラウザエンジンの強制などが、現在において具体的に顕在化し、ユーザーや新規参入に対する実質的な不利益であると示されています。</p> <p>これら具体的な案件に関しては個別の案件として、独禁法などの関連法令での規制や開示義務を設ければよいのであって、サードパーティー・アプリストアを利用可能とするものの義務化は筋違いの対応であると考えます。</p> <p>サードパーティー・アプリストアの義務化が、あたかもほとんどすべての問題を解決するかなのような取り上げられ方は、個別の問題の本質を見えにくくしてしまうので、注意深く避けていただきたく、お願い申し上げます。</p> <p>以上となります。</p>
419	<p>一般社団法人日本スマートフォンセキュリティ協会(JSSEC、■■■■■■■■■■)より、意見提出させていただきます。</p> <p>なお、連絡先は、事務局の■■■■■■■■■■宛によりお願いいたします。</p>

個人を中心に急激に普及したスマートフォンやタブレット型端末は、企業や団体でも業務効率化・生産性向上、ならびに新しい事業基盤の中核ツールとして必須なものとなっています。

こうした状況の中、多様な主体によるイノベーションが活性化して、様々なサービスが生まれ出されるとともに、ユーザーがそれによって生まれる多様なサービスを選択できるよう公平、公正な競争環境を実現することは非常に時宜を得たものと賛同いたします。

また、本報告書 p26「モバイル・エコシステム全体のあるべき姿」にもありますよう、「セキュリティ、プライバシーの確保が図られること」は非常に重要と考えます。

JSSEC では、サイバーフィジカルの融合が進んでいく中、人とサイバー空間の橋渡しとなるスマートフォンについて、セキュリティの重要性に関して普及・啓発を行っております。

その成果として、本報告書 p104 にあります「セキュアコーディングガイド」を策定するとともに、アプリ開発の際に参考になるよう「モバイルアプリケーション開発 10 大チェックポイント 2023」等を取りまとめており、「セキュリティ、プライバシーの確保が図られること」に積極的に貢献していく所存です。

また、p90?105 : II-2-3「信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）」に関して、アプリの審査とセキュリティ、OS 等の機能につきましては、以下のようにコメントさせていただきます。

モバイル・エコシステムの市場競争の促進においては、不正コンテンツ、不正なモバイルアプリ（マルウェア、ウィルスなど）の意図せぬ流通が促され、エンドユーザへ不利益をもたらさないことに留意することが重要であると考えます。近年では、審査を必須とするアプリストアにおいても、審査をすり抜け、意図せぬ不正コンテンツのアプリストアにおける流通も課題となっております。そのため、事後対策としてのセキュリティ対策の提供もより一層重要になり、いわば必須と考えます。

Android については、第三者による、いわゆる「ウィルス対策」機能も提供されている状況であり、また、Android OS にも OS 機能として Google Play protect と称する不正コンテン

	<p>ツ（マルウェア）を防ぐ機能が具備されており、効果があるものと思料します。</p> <p>一方、iOSにおいても、不正コンテンツによるお客さまへの被害発生が観測された事実が電気通信事業者等から報告されておりますが、iOSについては、現時点では、第三者およびiOS提供事業者による不正コンテンツ（マルウェア）に対する事後対策機能が具備されていない状況です。</p> <p>そこで、モバイル・エコシステムの市場競争の促進にあたっては、不正コンテンツ（マルウェア）の流通や意図せぬインストールに対する事後対策機能も提供できるようにOS提供事業者要望していくことが、ユーザーにとって、またアプリ開発者にとって、健全なかたちで利便性と多くのメリットを享受できるようになると考えます。</p>
420	<p>「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」は、「はじめに」においてその目的を簡潔にまとめている。すなわち、「セキュリティやプライバシーを確保しつつ、公平、公正な競争環境を実現」し、「多様な主体によるイノベーション」の活性化からユーザーが「恩恵を受けること」である。私自身、この目的には全く異存がないが、「最終報告」を一読しただけでも、本報告で提案されている事業規制（対策）の内容がこの目的を達成しないばかりか、却って状況を悪化させるものが多いことに気づく。取り分け、本報告において、経済学的な観点による慎重な検討の痕跡がほとんど見られないことに、大きな懸念を抱かざるを得ない。</p> <p>以下では、私が特に重大な問題点だと考えた論点を5つ選び（1-5）、コメントを述べたい。論点は私が重要だと考えた順番で並んでいる。</p> <p>論点1「2-1. 決済・課金システムの利用義務付け」において、本報告はアンチステアリングルール（外部課金の禁止ポリシー）を禁止し、外部ウェブサイトを通じて手数料を徴収すべきと提案している（80頁）。しかし、原則として、サービス提供者がサービス利用に関する価格や決済方法を決定できるべきであり、本報告の提案は民間事業者のビジネスに対する過剰な干渉のように思われる。本論点は次の論点2と関係するため、論点2と合わせ、以下で改めてコメントを述べる。</p>

論点 2「2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）」において、本報告は何らかの形でサイドローディング（App Store 以外からのダウンロード）を義務付けるべきと提案している（103-104 頁）。この提案の背景として、本報告は Apple による恣意的なアプリ審査を問題視する。つまり、サイドローディングが認められていない現状では、Apple によるアプリ審査がデベロッパの生殺与奪を握っており、アプリ審査が恣意的となりデベロッパのイノベーションが阻害されるという議論である（90-91 頁）。しかし、この議論は正しくない。

例えば Apple が恣意的に排除したデベロッパを Google が受け入れた場合、Apple はその分の収益を逃すかもしれない。少なくとも Google という競争相手がいるため、デベロッパは「アウトサイドオプション」を持つことになり、Apple の交渉力は見た目ほど大きくない。

また、本報告によれば、アプリ審査が手数料率を高く保つための交渉力の源泉となっているという（91 頁）。「高い手数料」が超過利潤（レント）を生んでいるならば、競争相手が存在するという現状は十分な競争圧力となり、すでに手数料率は下がっているはずである。そうではないという現実には、手数料が実際にはエコシステム維持・開発に使われていることを示唆していると考えられる。

論点 1, 2 に共通するのはアプリストア利用に関する手数料の問題である。つまり、本報告から読み取れるのは、上述の論点 1, 2 の提案の目的が、アプリストア事業者間の競争を促進して「高い手数料」を引き下げさせることにあるということである（80 頁）。しかしこの観点からは、論点 1, 2 にかかる上述の提案には妥当性がない。なぜなら、経済学的に言くと、手数料はエコシステムの維持・開発に充当されているのであり、超過利潤（レント）ではないからである。（価格競争が生じても、価格は限界費用よりも低くはならないことに注意すべきである。）

本報告は「2-1. 決済・課金システムの利用義務付け」において、アプリストア利用にかかる手数料の高さを指摘しているが、原則として、サービス提供者が価格や決済方法を決定できるべきであろう。アプリストア利用にかかる手数料収入はサービス提供者にとってビ

ジネスモデルの根幹をなすのであり、「後出しじゃんけん」での価格規制がアプリストア事業者の投資インセンティブを大きく阻害することは明白である。本報告ではアプリストア事業者の投資インセンティブ、イノベーション創出などについては全く議論されていないが、大規模なアプリストア事業者の投資インセンティブが削がれることになれば、アプリやアプリストアの安全性の低下などが生じ、最終的には消費者やデベロッパに悪影響を及ぼしかねない（「負の外部性」の問題）。本報告書の議論にはこうした懸念を熟慮した形跡が見られず、安易な提案は慎むべきだと考える。

仮に手数料の引き下げを求めるならば、「ヒアリングにおけるデベロッパの声」という主観的な理由ではなく、「高い手数料率」が社会厚生を著しく損なっていることを示す明白な根拠が必要ではないだろうか。例えば「中間報告」では「総収入=総費用」が一致していれば、30%は必ずしも高くないという専門委員からの指摘もあった（が、この指摘は本報告からは削除されている）。厳密に総費用と一致しているわけではなくても、アプリストアの維持・管理に要する費用が膨大であることは容易に想像がつくものである。また、業界標準が30%であるという事実は、エコシステムの維持・管理のためにその程度の費用が生じているという実情を反映しているのではないかとも思われる（注：オンラインの様々な記事によれば、PlayStation Store, Nintendo eSHOP, Xbox Games Storeの利用手数料も30%であることが伺える）。

現実的に、「適正な水準」の算出は難しく、「高い」という根拠が不明確である。「事業者アンケート」の中で手数料率が高いと感じる理由として挙げられているのは「Appleの得る利益率が高いと感じる」「手数料率の根拠が不透明である」という回答だが、これはまったく根拠となっていない。（デベロッパ側からすれば、手数料率は低いほどよいため、常に「高い」と答えるインセンティブを持つ。）こうした点を踏まえると、本報告は、妥当な手数料率が何%なのかについて、根拠を含めて提案するべきであったかもしれない。「妥当な手数料率」についての具体的な提案がない場合、どこまで下げても依然として「高い」と言われたら対処しなければならない可能性がある点には注意が必要である。

論点3「2-1. 決済・課金システムの利用義務付け」において、本報告はIAPとサードパーティーの決済処理を同じアプリ内で利用できるようにすべきと提案している（82頁）。しかし、本報告の議論はデベロッパ側に大きく偏っており、消費者サイドの議論が抜け落ちている。例えば、アプリと決済システムの1対1対応は決済に関する選択の手間を省くた

め、ユーザにとっては利便性が高いと言える。決済処理の違いが単に価格だけの問題ならば、複数の決済システムによってユーザは安い支払額を選べるという利点がある。しかし、決済・課金システムは単なる価格提示ではなく、払い戻し方法やプライバシーポリシーなどの複数の要素で構成されている。そのため、複数の決済処理を同じアプリ内で利用できる場合、消費者が混乱し、かえって自分にとって望ましくない選択を行う可能性が十分に考えられる（選択のパラドクス）。選択肢が1つしかないことで、消費者はアプリの価値評価に集中し、購入・利用の可否を適切に判断できるかもしれないが、こうした点を熟慮した形跡が本報告には全く見当たらない。

論点4「6-2. UltraWideBand（超広帯域無線）へのアクセス制限」において、本報告はOS提供事業者とアプリ・デベロッパ間のイコールフットリングの確保を理由に、OS提供事業者が保有する技術を（無償で）提供することを義務付けるべきと提案している（172-173頁）。このような提案がOS提供事業者の投資インセンティブを損ねることは明白である。（経済学の理論上、収益が大きいほど投資のインセンティブは増すが、このような理論を持ち出すまでもないだろう。）例えばAppleやGoogleは毎年、技術開発・研究開発に数十億ドルを投資しているが、投資の結果である創作物に対する権利が侵害されれば、イノベーションに対するインセンティブは削がれる。重要なことは、投資インセンティブの低下がOSの安全性の低下などを招き、最終的には消費者やデベロッパに悪影響を及ぼしかねないということである（「負の外部性」が生じる）。

本報告は随所で「アプリ・デベロッパの投資イノベーションやインセンティブ創出」に言及している。個々のデベロッパの開発インセンティブを阻害しないことが重要なのは間違いないが、大規模なOS提供事業者の投資インセンティブの低下は、その規模の大きさから影響力を無視できない。本報告書の議論にはこうした懸念を熟慮した形跡が見られず、安易な提案は慎むべきだと考える。

論点5「1-1. OS、ブラウザのアップデート、仕様変更、ルール変更への対応」において、本報告はOS提供事業者がOSやブラウザの変更について開発者にもっと通知すべきだと提案し、OSやブラウザの変更に関する通知期限の設定を要求している（51-55頁）。本報告では「デベロッパ側がアップデートに際して必要な対応を行う上で、情報開示の内容、周知の期間や方法、問い合わせ対応が不十分、あるいは不適切」などというデベロッパの声を紹介しながら、Appleとデベロッパの間に大きな利害対立があることを前提とするような

	<p>議論を構築している。しかし、そもそもの議論の前提に誤りがあると思われる。</p> <p>端末販売に主眼を置く Apple にとってのカギは魅力的なコンテンツであり、Apple とデベロッパの利害関係はほとんど同じである。実際、Apple は WWDR (Worldwide Developer Relations) という組織を通じて、デベロッパに大きな支援を提供している。Apple とデベロッパの間に様々な「情報の非対称性」が存在していることは明らかであるが、両者の利害対立が小さければアプリストア事業者側には情報を隠すインセンティブが生じない。こうした状況では、Apple は十分に情報提供するインセンティブをすでに十分に持っており、情報開示に関する本報告の提案・要求は全く不必要なものである。必要以上に情報開示を要求することは単にアプリストア事業者の運営コストを高める原因になるだけであり、その影響はエコシステムの安全性の低下や製品価格の上昇といった形で消費者やデベロッパ自身に損失をもたらす可能性がある。</p>
421	<p>本報告書について賛同いたします。</p> <p>私は Android のアプリ開発者で、Google Play Store に開発したアプリを公開しています。</p> <p>Google Play にアプリを公開するには、Google Play のデベロッパーポリシープログラムに準拠しなければいけません。このポリシーについては、毎年のように改定がされており、改定においては、どのような改定内容なのかといったウェビナーを開発者向けに実施していますが、そもそも「なぜこのような更新ないようになったのか」という背景の説明や、開発者の意見を取り入れた改定をしていないのではないのかという疑念を抱かざるを得ません。</p> <p>最も、Android では現状サイドロードの仕組みは備わっているものの、ほぼすべてのユーザーは Google Play よりアプリをダウンロードしているのが現状で、アプリを使ってもらうには、Google Play にアプリを公開しなければならないという現実があります。</p> <p>Google Play のアプリ審査基準も非常に不透明で、審査に不合格となった場合でも、「なぜ不合格になったのか」という理由が非常に分かりづらく、アプリ開発者として非常に頭を抱える問題です。アプリストアを自ら運営している以上、いくら「有利に扱っていない」</p>

と発言していても、自社に有利に働くように運営していると捉えられても不思議ではありません。

また、サブスクリプションについても、自社コンテンツである YouTube Premium といったものは、利用規約に「予告なく価格改定する場合がある」と書かれており、現に予告なくサブスクリプションの価格改定が行われました。一方、Google Play を利用するサブスクリプションに関しては、一度決めたサブスクリプション価格を変更することは許されず、YouTube Premium のような、価格改定を行うことは現状不可能な状態です。これは、明らかに自社コンテンツを恣意的に優遇していると思わざるを得ません。

このように、App Store を含めアプリストアについては、自社のストアを自社が運営している関係上、自社コンテンツを有利に働かせていると思わざるを得ない状態です。アプリストアの審査については、ストア運営者以外の独立した第三者機関が、公平・公正な審査を行い、審査基準を明確化することが求められるのではないのでしょうか。

また、iOS における、アプリストアを介さずにインストールできるサイドローディングを認めるべきです。

一部の識者が、サイドローディングを行うことによってマルウェアが混入し、セキュリティリスクが高まるといった発言を行っていますが、現状の iOS の作り上、アプリはシステム領域にアクセスすることはできず、独立した領域で動作するため、サイドローディングが可能になるからといって、セキュリティリスクが高まるとは思えません。現に、厳格な審査が行われていると謳われる App Store 上でも詐欺まがいのアプリが公開されている場合があり、それらをインストールしてしまうリスクも存在します。

現状、iOS においてはサイドローディングができない関係上、個人で（趣味として）iOS アプリを作成し、個人で自作のアプリを使用したいと思っても、Apple Developer Program に加入せざるを得ない状況です。これでは、個人でアプリ開発の学習を行おうと思ってもハードルが高く、アプリ開発の学習機会を逃してしまうのではないかと危惧しています。

サイドローディングが可能になれば、自作のアプリを気兼ねなく作成、使用することができ、アプリ開発のハードルがかなり下がるのではないかと思います。

さらに、Google Play や App Store からアプリをダウンロードするには、現状前者は Google アカウントが、後者は Apple アカウントが必須になります。Google アカウントや Apple アカウントを作成しない場合は、ストアを介した一切のアプリのダウンロードが不可能となります。特に、iOS の場合はサイドローディングもできないため、Apple アカウントを作成したくない場合は、アプリのダウンロードすらできない状態です。

アカウントを作成するには、Google や Apple の利用規約に同意する必要があります。この利用規約に同意できない場合はアカウントを作成することは許されず、そうするとアプリすらインストールできない状態に陥ってしまいます。

各アプリストアは、アカウントを作成しない状態であってもアプリをダウンロードできる状態にするべきではないかと思います。

Android における Google Play 開発者サービス (GPS) について、現状 GPS のない素の Android (AOSP) の状態では、アプリはインストールできるものの、大半のアプリが GPS なしでは動作しない状態です。

GPS を介して動作するものの代表例としては、アプリ内に組み込まれている Google Map、位置情報、プッシュ通知、アプリ内課金等がありますが、このうち、プッシュ通知については GPS がない AOSP の状態では通知を送受信する仕組みを構築するのは難しい形です。

AOSP の状態でも、全てを GPS ありの状態と同じものにするのは難しいですが、一部の機能を GPS ありの状態と同じにすることは、競争原理上求められるのではないのでしょうか。

ブラウザのレンダリングエンジンについて、モバイルに限らず PC のブラウザでも、レンダリングエンジンが1つのものに絞られてきている状態で、寡占状態となっています。最も、サービスによっては特定のレンダリングエンジンを非対応化する動きが顕著になってきています。

このような特定のレンダリングエンジンの締め出しを行うことは、競争原理上問題になる動きですが、開発者の側から見ると、エンジンが複数あることにより、それぞれのエンジンで動作確認をしなければいけない、エンジンによって違う動きがある場合は、その都度修正しなければならないという手間もあります。

	<p>ある程度のエンジンに絞られるのはやむを得ないことではあると思いますが、各エンジンで互換性を保つ仕組みを取り入れるなど、少数のエンジンが淘汰されるという動きにならないような仕組み作りを行うことが、モバイルに限らず求められると考えます。</p>
422	<p>(該当するページ： 最終報告 概要 P16)</p> <p>ウェブサイトのランキング決定アルゴリズムを完全に透明化することで、</p> <p>広告収入事業者（アフィリエイト事業者）がランキング上位を狙うあまりアルゴリズムに適合することだけを目的としたウェブサイトを作成し、結果として機械的で均一なサイトが量産されることに繋がる恐れがあると考えられる。</p> <p>市場への不透明性を維持しつつも公正なアルゴリズムの審査ができる仕組みを検討されたい。</p> <p>(該当するページ： 最終報告 概要 P21)</p> <p>(このスライドが事実関係なのか対策方針にあたるのかわかりませんが)</p> <p>未知の脆弱性への対策として事後的にアプリストアから排除するとあるが、</p> <p>マイナアプリや資金決済アプリなど社会インフラの役割を担い、アプリストアから強制削除となると社会混乱を招くようなアプリも存在する。</p> <p>法案具体化の際には慎重に検討されたい。</p>

423	<p>iOSにおけるアプリストアを他の業者に開放することは、単にAppleによる経済的な独占を防ぐだけでなく、アプリの審査を多様化し、「日本の価値観では問題がないけどアメリカの価値観では問題があり、公開できない」アプリの受け皿になることも期待できるので、そうした観点からも支持したいです。</p> <p>Apple や Google の審査に介入するような法令を作ってそうした目的を達成するよりは確実だと思います。</p> <p>加えて、単に開放するだけでなく、国内の大手企業がアプリストア事業に参入できるよう何かしらの支援も政府に期待したいです。</p>
424	<p>私は、ゲームアプリの開発から販売までを一人で行なっている日本の個人事業者です。</p> <p>私は iOS アプリのストア解放に断固反対します。</p> <p>私は現在、Apple の公式ストアでゲームアプリの販売を行なっており、これからも新作を発表する予定です。</p> <p>しかし、Google の公式ストアでの Android アプリは数年前に配信を終了せざるおえませんでした。</p> <p>Android アプリはストアが解放されているが故に、公式ストアで配信を行うと瞬く間に違法コピーされ、世界中で再配布されてしまいます。</p> <p>勝手に中身を改造され、もはや手がつけられない状態です。</p> <p>また、すべての業務を一人で行なっている個人開発者としては、Apple が運営する公式スト</p>

	<p>アのみに向けてアプリを準備して提出すればよいというのはとてもありがたい状況です。</p> <p>複数のストアでアプリを管理しなければならない手間が省けるという部分も大きいですが、</p> <p>なによりも、唯一の公式ストアである Apple の『方針』が、個人・零細にとっては非常に頼もしいのです。</p> <p>といたしますのは、Apple は“売れ筋”、“世間の流行”、というような商業的な基準とは別の基準でストア内のアプリをピックアップして紹介してくれる傾向が強いです。</p> <p>すなわち、“アートワークの美しさ”、“アプリとしての革新性”、などという基準です。</p> <p>Google やその他のストアでは埋もれてしまうような名もなき個人開発のアプリでも、『モノさえ良ければ』Apple の公式ストアでは高確率でピックアップしてくれます。</p> <p>これは、個人開発者や個人アーティストにとって大きなアドバンテージです。</p> <p>近年インディーゲーム界隈が大変盛り上がり、小規模な開発者でも収入を得て生活できるようになったのは、Apple の力が相当に大きいと思っています。</p> <p>私もその一人です。</p> <p>Apple の製品と Apple のサービスは、我々クリエイターにとってまさに生命線です。</p> <p>どうぞ再考をお願いいたします。</p>
425	<p>他の企業にもアプリストアって...</p>

	<p>そんなのいいアプリストア作れると本気で思ってるんだったらちゃんちゃらおかしいんですけど。</p> <p>世の中のサービスちゃんと見てます？まあ見てないのは重々承知してますが。</p> <p>こんな意見出したところで何も変わるはずがないんでしょうけど、0.00000001%くらいの可能性にかけて提出してみますw</p>
426	<p>モバイルアプリを含む、ウェブアプリケーションやスマートフォンのネイティブアプリケーションを制作する立場にある企画・デザイン・マーケティングに従事している者です。常に開発者（エンジニア・クリエイター・アプリ事業経営者）と連携して業務を行っています。</p> <p>本件にあたり、現状の「アプリストア規制法案」は市場の実態を把握できているとは言い難い内容です。</p> <p>自由競争は必要なことで、ひとつの企業による独占は良いことではありません。ただし、それはより良いアプリケーションが自由に開発され、必要な人々に、適切な（セキュリティレベル・製品品質等）製品が提供され、適正な競争が行われることを目的とした発想であるはずで。</p> <p>本件においては、そこから外れ「企業の作ったプラットフォームとしての仕組みを単に破壊する」だけが結果として残ります。</p> <p>開発者はプラットフォーム自体を選択することができ、それぞれのプラットフォームごと</p>

	<p>に思想が異なっています。安易にその「持続可能な仕組み」へ行政が「余計な介入」をすることは、翻って開発者のためにも、それを利用するユーザーにも、アプリケーションを使って事業を行いたい企業にとっても意味がありません。</p> <p>悪貨は良貨を駆逐すると言いますが、業界に関わる者として、本件はそのパンドラの箱を開けるだけの骨抜きは無意味な施策としか捉えようがありません。</p> <p>本来行政が行うべきは、（巨大とはいえ）いち民間企業がここまで投資をし、市場を育てたことに対する監督であり、無用な介入による成熟市場の破壊ではないはずです。</p> <p>もしこの法案が可決施行されれば、世の中には有象無象の低品質な・更なる規制や取り締まりの必要なアプリまがいの製品が跋扈し、良質な開発者は事業継続が立ち行かず、破綻を招くと考えます。</p> <p>検討するのであれば、「まともな」識者を民間登用し適切なガイドライン（JIS や ISO のような）を策定、開発者の助成といった、市場を育てる方向を検討すべきです。</p> <p>議論があまりにも拙いため、本案は破棄すべきと考えます。</p>
427	<p>Apple/Google のストアによる寡占という話の問題であるが、小規模開発者は大きな恩恵を受けており、手数料も 15% と善処していただけている。懸念するのは Apple や Google の寡占状態を崩そうとする余地、日本の小規模開発者が受けている恩恵が消滅してしまうような状況である。</p>

Apple や Google はたしかに手数料をとっていくが、それに見合うだけのインフラ投資やセキュリティ、プライバシー、アプリのクオリティ担保など、必要なこともしてくれている。実際に提供しているサービスに関しては正当な評価を与えるべきだと考える。

仮に外部参入を許すとしても同等のレベルの遂行能力のある企業に限ってほしいと考える。そうでなければ、市場には低クオリティのアプリやマルウェア、ウィルスなどが蔓延する上、日本の開発者が世界に打って出る入り口をうしなうことになりかねない。日本の大企業の言い分を重視することで日本の小規模開発者がゲームを満足にリリースできないような状況になったら最悪である。新しい産業を作るのは若者やスタートアップだったりするわけなので、既得権益だけに最適化された規制にならないことを望む。

AppStore/GooglePlay にかんしては先方の言い分や、特に未来を担う小規模開発者の意見も十分に取り入れてほしいと思う。

Odencat 株式会社



428

個人で iOS アプリを作り生活しています。

結論から言えば「アプリストア規制法案」に反対です。

私のような個人のアプリが世界中で使われているのは、Apple が厳正な審査をしてくれているからです。

厳しすぎるほど厳しいチェックを受け配信されるからこそ、個人が作ったアプリでも、世

	<p>界中でダウンロードされるのだと思います。</p> <p>そこには Apple への信頼、AppStore への信用が根底にあります。</p> <p>ここに Apple の審査を介さないアプリが混ざると、それだけで iOS アプリの信頼は失墜します。</p> <p>セキュリティの担保、流通、著作権の保護などを Apple が担ってくれたからこそ、様々な人々がアプリを出し、それが今日までの発展に繋がったと考えています。</p> <p>一部企業の暴論に乗っかり、今日まで築き上げてきたものを壊すのは愚策です。</p> <p>サイドローディングのような方法を許可すれば、様々な違法アプリが溢れ、結果的にスマートフォンと言う名のインフラを壊すことになるでしょう。</p> <p>ユーザーのセキュリティやプライバシーが、どれだけ破壊されるか想像に難しくありません。</p> <p>以上のことから、私はアプリストア規制法案に反対です。</p>
429	<p>この政策に反対です。</p> <p>アプリストアの開放は危険なアプリに触れる機会が増えることを意味しているため、過去の法案に反対です。</p> <p>危険なアプリを使わなければ良いと言うものでもありません。例えば、愛・地球博催されていた時に無線通信を使い広まるウイルスが流行りました。これが国中で起こる可能性が高いです。また、機器の遠隔操作もハードウェア構成が同じであるため増えると予想されます。PC の遠隔操作の事件で多数の誤認逮捕を起こした経験があるというのに、遠隔操作</p>

	<p>アプリに有利な方向へ法整備を進める、情報社会の後退を選ぶ、とは無思慮しか言えません。</p>
430	<p>Android、iOS のストア仕様への介入を伴う場合、運営責任の範囲が意図しない拡大を招く可能性があり、セキュリティなどが担保出来ない場合が出て来そうなのと、各社 OS の作りや技術はそれぞれだと思うので、その深い部分への仕様介入の可能性のある物は避けた方がいいと思います。技術的に実現できない場合にさいあくサービスが無くなったり、日本だけサービス停止なんていう結果を招く可能性があると思います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 現物を伴うショッピングアプリなどへの決済への介入（手数料の制限など） ・ Web ブラウザを使用したサービスへの決済への介入（カード支払いを OS 機能で行うような場合以外の、手数料を取る行為の禁止もしくは制限など） <p>など、独占禁止法の絡みで今も既にあるかもしれませんが、元々OS の外に存在するサービスやプラットフォームへ介入する行為は禁止もしくは制限する程度の制定ならいいのではないかと思います。</p>
431	<p>（該当するページ：全般）</p> <p>透明性の確保は公正性、明確性、予見可能性を高め、規制の制定および施行における質の向上につながるため、規制を策定するプロセスにおいてきわめて重要なことである。ワーキンググループは、第 49 回から第 51 回会議までの事務局の本主題に関する資料、並びに第 42 回から第 46 回会議の事務局資料の一部を一般に公開していなかった。</p> <p>また、透明性を保証する最も効果的な方法は、幅広い層のステークホルダーが自身に影響を及ぼす規制、手続き、行政決定の策定プロセスに関わり、全ての関係者が時宜に則した全面的な情報公開に基づく説明を受けられるようにすることである。加えて、明確で、一貫性のある、詳細な書面の交付によって透明性はさらに向上する。従って、規制等に関する情報は、すべての市場参加者が妥当な範囲で入手できるような方法で提供されるべきである。</p>

在日米国商工会議所（ACCJ）は、「モバイル・エコシステムに関する競争評価中間報告」に対するパブリックコメントにおいて、日本政府に対して、透明性のある政策形成手続きを確保することを求めたが、未だに改善がなされていないことに落胆しており、再度、これを改善するよう一層強く求める。機密保持を維持しながら可能な範囲内で、審議のための会議も公開し、事務局資料や議事録を速やかに公開するべきである。

（該当するページ：全般）

十分な審議期間：

最終報告の主題は多岐にわたり、それぞれの主題について徹底的かつ入念な審議が必要である。

政策が最も効果を発揮するのは、立案の過程でステークホルダーに有意義な参加機会が与えられている場合であると考ええる。このような機会を活用するために、政府と企業の間で技術的可能性や社会的影響に関する健全な分析に基づいた建設的かつ問題解決につながる対話を持つことが欠かせず、そうすることで、日本政府が最終的に達成したいと考えている、公正な競争とイノベーションを促進する win-win の解決策に到達することができる。引き続き、1つ1つの課題について丁寧に様々なステークホルダーとの対話を持つよう、日本政府に要請する。

（該当するページ：全般）

ステークホルダーによる審議とその参加：

社会全体の経済的福祉を確保するために、企業はどのように消費者保護や社会およびデジタルインフラの維持をサポートできるかを含め（ポジティブ・ネガティブなもの双方について）自らが社会に及ぼす影響に対して責任を持つと考える。民間企業は経済の繁栄や持続可能な社会の構築に重要な役割を果たしており、必要とする人々に便益をもたらす革新的で高品質な商品やサービスを提供し、これらに投資することもその一環である。

ステークホルダーは、多面的な観点から異なる見解を持っている。従って、それらの見解

およびこの分野の関連するステークホルダーの両方を考慮し、包括的な方法で十分に検討を行う必要がある。

また、デジタル市場競争本部は、公正取引委員会、経済産業省、内閣サイバーセキュリティセンター、個人情報保護委員会、総務省および/またはデジタル庁など関連省庁と連携し、デジタル市場競争本部およびワーキンググループが提案する対応オプションとこれらの省庁の取組みが一致しているかどうか徹底的に検討する必要がある。

ステークホルダーは、セキュリティに関して異なる見解を持っている。全ての主要な論点を網羅するために、どの見解にも十分に対応すべきである。特に、政策の直接の影響を受ける端末利用者のセキュリティに関する見解や当該影響を分析するセキュリティ専門家の意見を十分に聞くことは重要であり、日本政府は不利益を端末利用者に押し付けることがないように留意する必要がある。

(該当するページ : 28 頁—30 頁)

ステークホルダーは、共同規制および事前規制の組み合わせを基とした最終報告の枠組みに関して多様な見解を持っている。

共同規制については、特定デジタルプラットフォーム提供者による定期報告の提出、モニタリング会合でのヒアリングや議論を経て、先ごろ経済産業大臣評価が初めて公表されたところで、大臣評価では特定デジタルプラットフォーム提供者による改善がなされたことが示されている。このように、共同規制の運用は 2023 年現在、まだ 2 年目の途中であり、現行の共同規制の課題が明らかになったわけでもそのような課題がステイクホルダー間で共有されている段階でも必ずしもないと考える。

公平かつ公正な市場環境を確保するとともに、イノベーションの活性化や消費者の利益の最大化を図る観点から、日本政府は十分な立法根拠に基づき、規制対象となる分野を限定するなど、規制のあり方に留意するべきである。

(該当するページ : 35 頁—38 頁)

日米パートナーシップ：

一般的に、各国政府は、市場の安定化や産業の対策に取り組むにあたって、少数の米国企業を標的とした外国企業の市場参入者に比べ国内企業を不公平に優遇するような政策は避けるべきである。ステークホルダーとの議論において、デジタル市場競争会議の最終報告では Apple と Google という米国に本拠を置く米国企業を明示する一方で、規模の基準（最終報告書で「一定規模以上の」という用語が複数回使用されている）は明確に記載されていない。しかしながら、過去 2 年以上にわたる議論における主たるかつ唯一の対象であったことから、これら少数の米国企業が対象であることは合理的に推認される。

この観点から、ACCJ は、米国の政策が様々な角度から検討されていることも考慮して、十分に時間をとって対話を重ね両国の制度の調和を図るよう求める。

さらに、国家安全保障や経済安全保障の議論を率いている政府関係者、政治家、専門家、事業者とも慎重な検討をすべきである。中間報告以降、オブザーバーとして関係省庁がワーキンググループに参加していた事実は認識しているものの、最終報告書は多角的な検討が行われたことが見て取れるものとはなっておらず、経済安全保障やサイバーセキュリティなどの観点からも考察が行われるべきである。

日米両国は、二国間の強力な取組みにより、ビジネス環境に関する課題に加え、サイバーセキュリティや経済安全保障の観点からの調和を取ることを通じて、将来的な経済発展を形成する主導的な役割を共同で担うべきである。

（該当するページ：172 頁—173 頁、176 頁）

最終報告は、OS プロバイダーがサードパーティに対して OS 等の機能へのアクセスを認めることを義務付けるべきとし、場合によっては無償でアクセスの義務付けを検討するとしている。しかしながら、OS 等の機能は、特許権、実用新案権、意匠権および著作権等の知的財産権として保護されている場合が多い。知的財産権により保護された OS 等機能へのアクセスを強制的に行わせることは、特許法、実用新案法、意匠法が規定する裁定制度の範囲を超えており、また、著作権法の制限規定にも根拠がなく、現在の日本の知的財産制度下で認められていないものとする。米国企業が創作したソフトウェアについてのみ、日本の現行知的財産制度で認められていない知的財産権への制限を課すことは、知的財産保護

	<p>制度そのものにとって害となりうるものである。</p> <p>一般論として、知的財産権の保護は、投資の収益化を実現することで企業の投資を促していくイノベーション創造の基盤である。特許や著作権、営業秘密など知的財産にも関わる制度的な検討については、事業者のイノベーションに向けた取組みを妨げることとなってはならない。</p> <p>日本政府は、この規制が、現行法制度の枠組みや、日米デジタル貿易協定が定めるデジタル・プロダクトの無差別待遇に違反することについて十分に評価すべきである。また、TRIPS 協定および他の国際条約の順守の奨励を始めとして、日本がこれまで国際的に知的財産権保護の取組みを主導してきたにもかかわらず、他国の創作物に関して一方的に知的財産権を弱める政策を採択すれば、他国が追随して様々な例外や抜け道を用意するなどの国際的な影響が考えられ、当該懸念の規定への適合性を十分に考慮して厳に差し控えるべきである。</p>
432	<p>現在のモバイル・エコシステムに問題があることは確かです。しかし、この度の最終報告には全面的に反対の立場を取らざるを得ません。</p> <p>理由は単純で、我が国がすでにデジタル後進国であり、極めて複雑かつ大規模な高度な運用・管理を必要とする iOS、Android プラットフォームの運用に介入できる企業が皆無であることが明らかであるためです。</p> <p>もしそのようなことが実行されれば、堅牢に守られてきたスマートフォン上のセキュリティはあっという間に諸外国に侵略され、安全やプライバシー、公平性は失われることになるのは火を見るよりも明らかです。</p> <p>まずは日本の経済を立て直し、日本が再びセキュリティ先進国といえるような国になる必</p>

	<p>要があると考えます。</p>
433	<p>一部の開発者に便宜を図ることばかりが先に立って、使用するユーザーの不利益になりかねない今回の法案に関しては反対する。</p> <p>市場開放をするのは業者によっては良いが、今までのセキュリティを担保してきた Apple や Google のようにサードパーティ製のアプリストア業者が行えない場合が想定される。その場合に一番不利益を被るのは利用ユーザーである。</p> <p>Apple 社は特にプライバシー保護を重視する企業であり、そのために iOS 端末を使用している。そこに Apple 程重視しない企業のアプリストアでの審査を通したアプリが入るとなると一気にセキュリティの低下を招き、使用するユーザー（一般国民）にとっても不利益を生じると考えられる。</p> <p>また自由にアプリを配布できないので競争原理が働かないというが、アプリストアにおいて審査さえ通れば誰でも配布/販売ができるので競争原理がないというのは違うと考える。</p> <p>また今回このような議論のままサードパーティ製のアプリストアの導入や国による Apple より審査の甘い基準のアプリの導入義務をするようならば、スマートフォンなどのプライバシーの塊のようなモバイル端末の使用はやめることも検討している。</p> <p>サードパーティのアプリストアのセキュリティの基準に関して。</p> <p>この審査はどこが担保するのか。話によると Apple が審査をし、内容について国が確認するとあるが、それこそセキュリティに関して国の機関が Apple/Google よりも稚拙なことも考えられ、審査に通らないアプリに関して国が異議をいれて低品質/高リスクなアプリをアプリストアに並べてしまうことも考えられる。</p>

	(マイナカード含めた今までの国の実績を省みて)
434	<p>反対である。</p> <p>解放を容認する人は、デジタルの知識を十分に持たない自分の親や自分の子供が、審査のなされない悪意のあるアプリが野放図に氾濫するアプリストアを使わせることに躊躇いがないかどうか、まずは胸に手を当てて想像してみるべきである。</p>
435	<p>個人でアプリ開発をしている者です。</p> <p>モバイル OS は iOS, Android の寡占状態で構わないと思います。</p> <p>国やその他民間企業が入ることでセキュリティ面の不安や市場が複雑化する懸念の方が強いです。余計な事のように感じました。</p> <p>アプリストアに関しても App Store, Google Play の 2 択で構わないです。</p> <p>むしろ、そちらの方が望ましい。</p> <p>中国が悪い例です。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Google Play ストアが無いことでストアが乱立。 ・ 開発者によるローンチ作業も各ストア毎に必要で煩雑になっている。 ・ 違法コピーされたアプリのリリースも横行。

	<p>・小規模開発者が違法を各個指摘するのは現実的に難しい。</p> <p>「アプリストア規制法案」は</p> <p>小規模開発者にとっては参入障壁をむしろ上げるように感じます。</p>
436	<p>当報告書に、異議があります。</p> <p>競争は必要であるが、安全性を疎かにしてはいけない。</p> <p>現行のアプリストアが十分に機能しているのですから、</p> <p>他社参入の機会を与えて、安全性が低下するのは社会的な損失と考えます。</p> <p>小規模開発者の意見に真摯に向き合ってください。</p>
437	<p>こんにちは。</p> <p>私はアプリ開発会社を経営しております。</p> <p>制作したアプリを AppStore、GooglePlay の 2 つのプラットフォームに公開し、そこから得られる収益で会社をやっております。</p> <p>私はこの案に反対します。</p> <p>アプリ公開の手間が増え、アプリのダウンロードは減り、収益の入金先が複数になることで処理が煩雑になり、アプリのメンテナンスコストが増え、ユーザー対応も増えてしまいます。</p> <p>アプリ開発者としてはメリットがなくデメリットしかありません。</p>

	<p>よろしくお願いいたします。</p>
438	<p>勘弁してください</p>
439	<p>iPhoneOS2 の頃から開発をしてきた iOS アプリエンジニアです。</p> <p>当時は Installer や Cydia といったサードパーティのアプリストアがあり、iPhone をハックするユーザーで賑わっていました。</p> <p>ハックした iPhone で動作するプラグイン (Tweak) の中には iOS に公式に導入されたものもあるなど、ハッカーと Apple は共に成長してきた間柄といえます。</p> <p>そのような背景を知る中で、サードパーティのストアが生まれユーザーとデベロッパーに選択肢が増えることは賛成します。</p> <p>しかし、自己責任のサードパーティストアと異なり、一般的なユーザーを巻き込む形でのサードパーティストアには運営の責任と能力を要求します。</p> <p>また、それによって解放されたサードパーティストアがデベロッパーにとってオープンなものであることも必要です。</p>
440	<p>Apple 向け製品のアプリの公開は Apple のみにすべきです。</p> <p>Apple はすべてのアプリを独自の基準によって審査することで高いセキュリティ性を保持しています。</p> <p>他のところで公開可能にしまうと、セキュリティ性が損なわれ、iPhone 利用者の利益となりません。</p>

	<p>本件は Apple に限定すべき案件です。</p>
441	<p>なぜアプリ開発者やそれに準ずる関係者に意見を募らずにマイナンバーを載せる為だけに勝手に議論を進めているのか理解出来ない状況です。</p> <p>自由なサイドローディングが重要だと思う人は Android で出せば良いだけです。</p> <p>ちなみに自由なサイドローディングが出来る Android では SMS やメール、WEB 広告から悪意あるアプリをダウンロードさせる手法が横行しており老親には使わせる事が出来ない状態です。</p> <p>もう一度きちんと議論をして下さい。</p>
442	<p>私は個人アプリ開発者で 2014 年以來 iOS、Android 共にアプリストアにアプリを提供してきました。結論から言うとプラットフォーマー以外のアプリストアは大いに推進されるべきでありこれは日本のスマホアプリにおける技術に貢献すると思います。</p> <p>モバイルエコシステムに関する競争評価各論 2-3 で言及されていますがアプリのアプリストアに載せる、載せないの判断はアプリ開発業者によって死活問題であり、しかもそれは直接的にユーザーのためではなくプラットフォーマーの利益のためになされているからです。</p> <p>私は 2016 年ごろから ██████████ という iOS アプリ ██████████ を開発、運営しておりましたが 2019 年に Apple 側からこのアプリは Facebook のデータを使用するため Facebook のデータを利用できるという合意がなければアプリをアップデートできないと一方的に通告されました。個人としてはその時点で月数千ドルの収入をアプリから得ておりユーザーからも高い評価をいただいていたのですが Apple 側の恣意的な決定によりユーザーも私個人もダメージを被りました。</p>

	<p>まず問題点の一つとしてはこのアプリは非常に堅牢なセキュリティで作られており、Facebook で取得されたデータはログイン主体のみが閲覧可能でログイン主体の機器、もしくは iCloud のみにデータが保存されたことです。ユーザーは自分のデータを所有してはるはずですがそれを利用するアプリを利用できなくなりました。</p> <p>もう一つの問題は類似アプリがいくつもあり Apple の決定は非常に恣意的で公平さを欠きます。これはアプリエコシステムの競争を阻害しアプリの質ではなく運による競争を推進しユーザーのために好ましくありません。</p> <p>このような時に iOS 機器にプラットフォーム以外のアプリストアがあればユーザーにもっと選択肢を与えることとなり、アプリストア間での競争も推進できます。セキュリティの担保などは評価各論でも検討されてるようなので私からこれ以上申し上げることはありません。</p> <p>結論としてプラットフォーム以外のアプリストアは大いに推進されるべきです。ユーザーも開発者も得をし、唯一損するのはプラットフォームです。現行では国民一般の損失の上にプラットフォームの独占的利益が積み上がっています。</p>
443	<p>サードパーティにはユーザーを守るインセンティブが無く、開放すればセキュリティが低下する。</p>
444	<p>主にゲームアプリで収益を立てている小規模事業者としての意見です。ストアが乱立することでアプリのアップデート工数が増大し、管理コストが高まることを懸念しています。後発で国産のストアが増えることにアプリ提供側からはメリットを見出だせず、工数の増大、売上の低下を懸念しています。</p>
445	<p>単刀直入に申し上げて、公式アプリサイトからのアプリインストールを、IT リテラシーの低い一般ユーザーにも利用できるようにすることはセキュリティ上好ましくありません。</p>

	<p>最近は、闇バイトと呼ばれる不正な働き方が横行し各地で大きな事件を起こしていますが、こういったことの温床になりさらに拡大させる可能性もあると考えます。</p> <p>私個人としては、IT リテラシーが低い人に対しては iPhone をお勧めしています。それはセキュリティ的に安全だからです。確かにコストがかかる面はありますが、それでも安全が買えるのであれば、そちらの方がメリットがあります。</p> <p>現在の公式アプリは独占的と見られるかもしれませんが、そこを自社のビジネスチャンスにしようとする企業もあるかと思いますが、ユーザーの安全性と引き換えにすべきではないと考えます。</p>
446	<p>モバイルエコシステムにおける OS やアプリストア提供事業者（プラットフォーム提供事業者）が関連する市場をコントロールする力を持ちうるという懸念は経済学的に考えて正当であり、現状および将来に発生しうる市場支配力の濫用を制限すべきである点について異論はない。また、少数の事業者が複数のレイヤーで支配的になることにより、自社優遇、競争阻害などが発生する可能性は高く、適切な規制、競争ルールの適用が必要と考える点も、総論としては理解できる。しかしながら、報告書には2つの点で大きな問題がある。第一に、これらのプラットフォーム提供事業者が運営するプラットフォームにおいて、市場を創り、整備している役割についてあまり触れられておらず、プラットフォーム事業者に対する規制が市場の質を損なうことに起因するコストを過小評価している点である。第二に、経済効率性の観点から考え、具体的にどのような点でプラットフォーム事業者が市場支配力を濫用しているといえるのかという評価があいまいであり、事業者規制ありきで議論しているとみられる点である。</p> <p>1. たとえばアプリストアなどのプラットフォームは、プラットフォーム上で発生する取引費用を削減することによりアプリケーションの市場を整備する役割を担っている。具体的</p>

には、事前のスクリーニングにより問題のある製品を排除したり、プログラムのバグを検知したりすることは、取引される製品の質や取引の信頼性を高め、いわゆる逆選択の問題を軽減・回避している。OS やブラウザなどの提供事業者についても、その利便性や安全性を高めるために改良する努力を行っており、ユーザーの便益を高めている。このようにプラットフォーム事業者は、営利目的であったとしても、自らのリソースを投じてプラットフォームの利便性、およびプラットフォーム上の取引の信頼性を高める努力をしている。この点を軽視してプラットフォームを規制すると、取引の信頼性・効率性が損なわれ社会的な損失を生み出すことが懸念される。プラットフォーム提供事業者の規制に際しては、市場支配力の行使の抑制が取引費用の増大、市場の質の低下をもたらさないかどうか慎重に検討し、もたらず場合にはそのトレードオフを考慮した制度設計・政策運営が重要である。

2. 各論においてプラットフォーム提供事業者を規制する提案がなされているが、経済効率性の観点から有効性の高いものかどうか疑問が大きい。

2-1 OS やブラウザ等の仕様変更に関わる事前開示の遅れはディベロッパー側の負担となっている点が指摘されているが、プラットフォーム提供事業者が故意に自らの利益となるよう行動しているという事実または懸念が示されているわけではない。また、報告書では開示の遅れがビジネス上の不確実性やリスクをもたらし、イノベーションの阻害をもたらす恐れがあると指摘しているが、それが大きな懸念といえるのかどうかは明確とは言えない（ただし、プラットフォーム側がディベロッパーに配慮して事前開示に努める、ないしは仕様変更の時期を一定程度先延ばしにすることのリスク、コストがどのくらいなのかも明確とも言えず、プラットフォーム側が協力することにも一定の妥当性があるとみられる）。懸念があるとすれば、プラットフォーム提供事業者がアプリケーションの開発も同時に行っている場合に、自社優遇につながる可能性がある点であるが、そのような事実があるかどうか報告書では明らかにされていない。

2-2 決済・課金システムの利用義務付けの議論では、手数料率の高さ、現状、他の決済・課金システムを利用できない点、またそれによる顧客サービスの低下を問題点として挙げている。顧客サービス低下の問題については、返金・キャンセルへの対応などが滞ることなどが指摘されており、確かに改善すべき点ではある。しかしながら、手数料が高いという点はディベロッパーのアンケートに基づいており、一方的な主張をうのみにしているように見え、客観的な評価が求められる。対応の方向性には、手数料を公正、合理的かつ非差別的なものとするを義務付けるとあるが、それらが満たされているのかを判断する指針を明示すべきである。手数料率の設定によりプラットフォーム提供者が市場支配力を行使し、効率性、イノベーション、ディベロッパーの参入などに負の影響を与える恐れが

	<p>あることは確かであるが、現状の手数料設定がそれにあたるのかどうかを結論付けるためには、定量的な分析が不可欠である。プラットフォーム事業者に協力を求め、定量的な分析を行ってから評価・判断をするのが妥当ではないか。また、決済・課金手段の多様化については、競争の導入による効率性の改善効果と、上記1で述べた市場の質低下のトレードオフを考慮すべきである。決済・課金システムを多様化するなら、市場整備の対価をどのようにプラットフォーム提供者が受け取ることができるか、また、抜け道などがないかどうかを確認しなければならない。</p>
447	<p>iOS/iPadOS アプリの Apple App Store 以外の外部アプリストアへの開放に関して意見します。</p> <p>なお、何も考えずに「外部のアプリストアにアプリの配布を開放！」には反対です！</p> <p>きちんと規制した上での開放は大賛成です！</p> <p>ただし、「外部アプリストアのアプリ審査も Apple 社に押し付けるのは余りにも横暴であり、虫が良すぎる。何も考えていない人の浅はかな考え。」と考えています。</p> <p>私は 2018 年 5 月に Apple 社から不当に開発者アカウントを削除され、2021 年 6 月に「デジタルプラットフォーム取引透明化法」の協力を得てアカウントが復元された経験があります。その為、他の人にはない知識があると考えています。</p> <p>ちなみに、アカウントの削除理由は『80%超のインチキ審査に対して複数回問い合わせした』事により「ADP Agreement 3.2(f)」に抵触したからだと考えています。（詳細な理由は Apple 社は教えてくれません。）</p> <p>審査がインチキで本来審査すべき箇所を何度も連続して審査せずに通過してしまう為、それに合わせて「複数回と問い合わせただけでアカウント削除」なので「何が正義なのか」がわからなくなります。</p>

このような特別な経験をした上での Apple App Store の問題点は以下の通りだと考えています。

- iOS/iPadOS アプリは基本的に Apple App Store でしか配布できない。（理由に関係なくアカウントを削除されると苦労して開発したアプリを廃棄するしかなくなる。）
- Enterprise のアカウントの場合は（不特定多数に配布する事は禁止されているが）Apple App Store 以外でも独自に配布できる。しかし、証明書の期限が1年なので1年毎にアプリを更新しないとイケない。
- 自分のアプリを実機に入れて使う場合、証明書の期限が問題となる。年会費を払った開発者アカウントの場合は110日位持つが年会費を払っていない無料アカウントの場合は7日間毎に証明書が期限切れになるのでその度に入れ直す必要がある。
- アプリ審査チームは80%超という高確率でインチキ審査を行うが、何故かアカウント削除という強力な武器の使用権限を持たせている。その為、審査時に違反が見付かった場合や態度が気に入らない、（故意/不故意問わず）Private API を使用している等の理由でも「アカウントを削除するぞ！」という脅迫を頻りに平気でやってくる
- 削除されたアカウントを復元するにはアプリ審査チームに「改善点」を挙げて異議申し立てをする必要がある（当時は長期間無視をされた。現時点でも異議申し立て箇所はどこにも記載がなく、アカウント削除後は通常の問い合わせ窓口では無視や繋がらない等でまともに問い合わせできない可能性が高い。異議申し立て箇所はURL 直接指定で開く必要があったのでURL を知らない場合は泣き寝入りになる。）
- 削除されたアカウントに関連すると判断された場合、別人アカウントでも（大本のアカウントの削除理由に関係なく）容赦なく削除される（現時点でもこの難癖で削除された別人アカウントは削除されたままである。この別人アカウントは何も悪い事はしていないので「改善点」がないので異議申し立てもできないで困っている）
- アカウントを削除された場合、管理画面のアプリ一覧の閲覧ができなくなり、配信していたアプリの使用権を不当に強奪される。Apple 社曰く、アプリの譲渡は管理画面から行わないといけなく、それ以外で他のアカウントに権利を譲渡して配信しようとする譲渡先のアカウントが削除される事になる。著作権違反も甚だしい！

- アプリ審査チームは(副社長直属の為か)何故か聖域化されており、インチキ審査等の改善要求を出しても無視される
- ストアで配布後に外部からの指摘によりトップダウンでの問題のあるアプリが削除された場合、(アプリ審査チームを介さないからか)該当アプリは削除されるが何故かアカウント削除される事は余りない様に見える。
- (Apple 社は決して認めないと思うが)忙しい場合は1分程度の超簡易審査をする等のインチキ審査が常態化している。その為、詐欺アプリは結構多く配布されている。「人間が審査しているので安全」とは言い切れないのが現実
- 課金があるアプリはApple 社にApple 税(またはインターネット税)とも言える手数料を支払う必要がある。15-30%で稼ぎが増える程に30%も取られるので負担が大きい。
- 一部の国では(法律などの規制により)外部支払いサービスが許可されているが(法規制の裏を突く様な人を小馬鹿にした)高い手数料(本来30%が27%等)を取られるので、実質的に使い物にならなくされている
- 外部に公開されていないPrivate APIがあるが、Apple 社製アプリにはそれらのPrivate APIを使用している為、外部開発者よりもかなり有利になっている。
- Apple 社製アプリの審査は行われていない様で、外部アプリ開発者が審査でリジェクトされた内容であってもApple 社のアプリは平気で使用している事がある。(「無料」等の文言をスクリーンショットや説明文のメタデータに入れるのはNGと拒否されるが、Apple 社製アプリは普通に記載されてる事があった)
- オススメのアプリが偏っている様に見える。
- 毎年6月にWWDCで新機能を発表されるが、9月に新型iPhoneが発表された際にハードウェア関連の新機能があった場合にはWWDCでの発表とは無関係で対応が必要になる事が多い。ハードウェア関連は発売1週間前の発表の為、対応に必要な時間が短い。
- iPhoneの画面サイズが増えるたびにアプリのスクリーンショットのサイズ違いを求められる事が多い

- 既に似たようなアプリがある等の理由で配信を拒否される事がある。デスクトップ OS の様に同じアプリの複数の別パッケージの複数のバージョンを同時に配信ができない。
- 抽象的なガイドラインを元に審査がされ、事前に「配信可能か？」と問い合わせても「実際に審査に出してもらわないとわからない」という返事しか来ない。その為、苦労して開発し、スクリーンショットや説明文を折角作っても全て無駄になる事がある
- iOS/iPadOS アプリ等の開発には macOS 機（最近は限定的に iPadOS 機）が必要という制限がかけられている。（Windows 機でも開発できれば負担は減るはず）

上記の様に現状色々問題がある。

当然、Apple 社が競合アプリをわからない様に排除したりできるのでイノベーションの阻害になるし、難癖でアカウントを削除すれば簡単にビジネス妨害ができてしまう。その為、iOS/iPadOS アプリに依存したサービスを提供している会社などはアカウント削除に関しては「ビクビクしている」というのが現状だと思われる。

ちなみに、無料アカウントでも自分のアプリを証明書の期限が切れる 7 日間だけ実機に入れられる、という「かなり厳しく嬉しくない制限」を逆手に取って「7 日間は使える！」という事を利用する形で「AltStore」という 7 日毎にアプリ・ファイル内の証明書を更新して入れ直す形で合法的に外部アプリストアを実現しているサービスもある。

結局ユーザーの手間は増えてしまう事になる訳だがこの様な事までしないとイケないのは余りにもナンセンスである。

現在の Apple App Store でのアプリ配布に関しても以下の改善が必要だと考えています。

- 全アプリは外部の課金サービスを使用可能にする事。ただし、外部課金サービスを使用する場合、無料アプリと同様に手数料を取ってはいけない。

無料アプリに関しては、

- 無料アプリは年会費以外の手数料を取っていない

という現実があります。

「無料アプリ」と「外部の課金サービスを使用しているアプリ」は「Apple 社の課金サービスを使用していない」という意味で本来同じ扱いをしないといけないのに手数料を取るの
は嫌がらせとしか思えません。

Apple 社が外部の課金サービスを使用しているアプリに対しても手数料を請求するのは

- 自社の収入が減る事への懸念
- 他社サービス利用ができない様にする為の妨害行為

だと考えています。

無料アプリからも配布手数料等を取るようにならして課金アプリへの負担を減らすのが好ましいと考えています。

上記の事を踏まえて、仮に外部のアプリストアにアプリの配布を開放した場合、以下の問題が出てくると考えられる。

- 人間が審査していても詐欺アプリは完全には防げない。その為、外部アプリストアで審査無しで公開した場合に詐欺アプリが大量に出てくるのは目に見える

※ 「外部アプリストアのアプリ審査も Apple 社に押し付けるのは余りにも横暴であり、虫が良すぎる。何も考えていない人の浅はかな考え。」

- 外部アプリストアで配布するアプリには公開しない（使えない）API を用意してくる可能性が高い

- 既に Apple App Store が 100% のシェアを獲得しており、アプリストア・アプリがインストールされている為、今更新規にアプリストアが参入しても上手く行かない可能性が高く、Apple 社から不当な差別をされる可能性があるため誰も参入したくない。

- 外部アプリストア運営関係者が Apple App Store でアプリを配信しようとした時に差別される可能性が高い。例えば、外部アプリストア・アプリの配布を拒否する等

- OS を変更の必要があるため Apple 社は最後まで言い訳して拒否する可能性が高い。

当然、Apple 社は全力で外部アプリストアを潰しにかかってくるでしょうし、差別して不利にしてくる事は考えられると思います。

更に、仮に外部アプリストアを許可させたとして、Apple 社に年会費を払わないと

- Beta 版への早期アクセスは不可（現状、Public Beta 版として1、2つ前のバージョンは配布されるが直ぐではない）
- 自アプリの実機インストール時の証明書の有効期限は7日間のまま

となると考えられ、

- Private API の扱いはどうなる？
- Windows での開発は不可のまま

という問題も出てきます。

上記の問題点を踏まえた上で Apple 社の主張に矛盾がある「macOS」に話を変えます。

Apple 社は「macOS は安全」だと言い張っている。しかし、macOS アプリは従来の PC アプリと同様に Apple App Store 以外でも配布が可能であり、どちらかと言うと Apple App Store 以外での配布の方が多いと考えられる。

macOS アプリは以下の様な形でユーザーに起動確認をさせて責任の所在を明らかにしている。

- macOS アプリは基本的に「公証」(Notarization) という形で Apple 社が証明書を発行している。(ただし、Apple App Store 以外で配布するアプリの場合はアプリの審査をしている訳では無い。)

- 「公証」(Notarization) なしのアプリ起動した場合、初回起動時は設定アプリの「セキュリティ」設定から起動するかどうかを設定しないと起動できない

この様に Apple App Store 以外で配布しているアプリには必ず起動確認を行い、ユーザー責任で起動させる事で Apple 社の言う「安全」は確保できるはずである。

それでも「危険」という事であれば、「macOS アプリと同じなのになぜ危険？」という話になるので反論はできないだろう。

「詐欺アプリが大量に出てくるから外部アプリストアは断固拒否する！」という意見の話を聞いた事がありますが、Apple App Store 以外で配布できない事の弊害もある為、以下の様にするのが賢明だと考えています。

- Apple App Store 以外でも iOS/iPadOS アプリ等を配布可能とする事。

- 配布箇所は外部アプリストアに限らず、独自に配布可能とする事 (デスクトップ PC のア

プリと同様)

- 外部のアプリストア関係者やアプリに差別をしてはいけない
- 外部アプリストアや独自配布の為に証明書は最低でも1年間使える様にする事
- macOS アプリと同様に Apple 社が「公証」(Notarization) という形で証明書を発行し、起動時にはユーザー判断で起動させる様にする事

結局は、

- 自アプリを自由に配布可能

が一番好ましいです！

これであれば、

- Apple 社の一部の人の偏った考えで開発者アカウントを削除して簡単にビジネス妨害が可能

という問題も防げますし、仮に不当に開発者アカウントを削除されても別の道があるのは非常に助かります。

Apple (iOS 端末) に対し、サイドローディングを強制する事に反対です。

Apple が精査したアプリのみが利用できるからこそ、安全が保たれている環境をわざわざ手放すのは愚の骨頂です。

EU を見ると、危険な環境になれば機能を制限する方向に行くようですね。

日本もそれを真似たいのであれば、リスクとメリットを正しく評価するべきですし (資料拝見しましたが、信頼性に足る情報は無いように感じました)、EU での実施をサンプルとして経過観察してからでも遅くはありません。

また、マイナンバーカードをスマホに入れることが検討されていますね。

その場合『サイドローディングを強制し iOS 端末のセキュリティを下げる』ことを、『国が意図的』に行った結果、安全性が保てず情報が流出したとなれば更なる批判を招くことでしょう。

リスクが大きくメリットの不確かな競争に順ずるよりも、安全な環境で安心して利用できることが今後の発展に繋がると考えます。

ライフラインが危険に晒されていては何も出来ません。

再度申し上げます。

Apple (iOS 端末) にサイドローディングを強制する事に大反対です。

ご検討をお願い致します。

449

本報告書は事前規制という新しい法執行体系の競争政策の根拠についてまとめたものだが、既存の競争法の枠組みを超えて市場支配力への規制をするには、さらなる議論が必要と思われる。また提案する競争回復手段として代替手段の確保や選択肢の提供が提案されているが、モバイル市場においてそうした伝統的な競争回復手段が機能するののかについては疑問が残る。プラットフォーム側の主張とも大きく隔たりがあり、実行可能性の面でも容易ではないと思われる。仮にプラットフォームの主張が正しければ、無駄な規制を課しているだけになり、数十年来日本政府が取り組んできた規制緩和、改革の動きに逆行する可能性が高い。また国際的な調和とあるが、現状ではEUの各国が先行しているのみであり、米国、中国その他の国では検討段階であるにすぎない。なお、本報告書では数百のディベロッパーらへのアンケートやヒアリングが行われ、そこで得られた主張を整理されているが、ディベロッパー全数からみればかなり限られた一部であり、また偏りの無いサンプルであることの保証もない。

より詳細なコメントは以下のとおりである。

※ 市場支配力を有する企業に対する規制

報告書は、従来の独禁法による対応ではなく事前規制による対応が必要であることの理由として、モバイル・エコシステムは1)「最終的な結論を得るまでに相当の時間を要する(その間、競争環境が変化してしまうおそれ)」2)「違法性を立証できても、執行機関が指摘する範囲外のう回的手段で、同種の競争上の弊害が繰り返されるおそれ」の2点で特殊であるとしている。しかしながら、いずれも独禁法の枠組みを超えた規制を設けるほどの事由となっているのか疑問である。1)は、スピードが速く環境が変化してしまうならば、逆に規制をするまでもなく勝手に寡占状態が解消されたり、そもそも市場自体がなくなることで、規制が不必要である可能性もある。2)については、規制側と産業側に情報の非対称性が存在すれば、程度の差こそあれ常に生じうる問題で、デジタル市場に限った話ではない。本報告書は、上記の2点以外に、モバイルエコシステムの性質や諸外国の規制の例を議論するにとどまり、競争法の枠組みを超えた規制に関する一般的な議論、規制のあり方や前例、根拠そしてその妥当性について言及がない。

そもそも企業の市場支配力は、市場が失敗しない状況においては独創的で効率的なビジネスの結果として競争に勝ち抜いた結果である可能性が高い。独占禁止法の適用要件が厳格なのは（P28）、規制が企業の成長やイノベーションへのインセンティブを減衰させる可能性を考慮してのことである。アドホックな理由で規制ができてしまうならば、ビジネスを行う者はその市場を不確実性の高い場として認識することになる。このことは長期的にはその市場への新規参入を減らし、結果的に競争を減少させることになる。

※ 規制産業でない民間事業者への規制

スマートフォン事業者は、自らでマーケットを創出してきた純粋な民間事業者である。その点、電気通信事業者や航空運輸業のような許認可による規制産業とは本質的に異なり、潜在的な参入者と極めて技術革新のスピードが速いコンテストブルな市場で事業を行う者である。そうした事業者への規制については被規制事業者がすべてを負担するものとなることから、慎重に行うべきであり、競争の公正性というあいまいな概念に基づく規制は本来なじまない。本規制が発端となり日本市場では「出る杭は打たれる」という発想を起業家、経営者が持つようになってしまえば、それは中長期的にはイノベーションを阻害することになる。

※自己優遇

自己優遇が消費者厚生を下げるのかは不明である。例えば生産コストや品質でサードパーティのほうが優れている場合、自己優遇することで自社とサードパーティ間の競争は促進され、消費者厚生は上昇する。また供給側も含めた社会全体の厚生への影響も経済学的には不明であり、自己優遇は直ちに害のある行為とはいえない。

またビジネスにおいてしばしば行われる行為でスマートフォンに限った新しい話ではない。身近な例ではゲームコンソール機器や大規模小売店におけるプライベートブランドなどがあり、独占禁止法上も競争制限的行為とはされていない。Apple や Google の自己優遇は許されず、他の産業のそれは許されるという規制の在り方に疑問が生じる。

※課金

30%の手数料はさまざまな業界で使われている。例えばプレイステーションや任天堂ゲームでも30%の基準は使われているようである。そのほかにもまた労働分野では国内ではアウトソーシングのウェブサービスや派遣会社の仲介料も30%となっている。したがって、当該市場において高い金額を課金しているようには見えない。「一律30%という設定がアプリストアの提供するサービスの対価として合理的なのかとの指摘もある。」とあるが、手数料率の合理性は議論すること自体が非合理的である。というのも、理論的にはプラットフォームの利潤を最大化する手数料率と、(ディベロッパーにとっての最適な)手数料ゼロの間のすべての手数料率は合理的であるからである。

※セキュリティ問題

報告書では専門家の意見なども踏まえつつ、技術的な観点から多くのページを割いて議論を展開している。そしてMicrosoftの事例などを紹介しつつ、代替流通経路を確保するうえで、セキュリティ問題は大きな障害にはなりえないと結論づけている。

しかし、これは技術的な問題とともに、それにかかるコストや消費者からの信頼なども考慮したうえでの重要な経営判断の問題なので、事業当事者以外には判断できる筋合いのものではないと思われる。「次に、安全性へのリスクについても、アプリ審査やブリッジページ、問題があった場合の対応等によって担保できると考えられる」(P89)とする主張の妥当性についても疑問が残る。また、Microsoftなどビジネスモデルの異なる企業の手法は、セキュリティのレベルなども含めて全く参考にならない可能性がある。「OS提供事業者がセキュリティ、プライバシー確保のために講じている具体的な措置について、それが過度なものとなっていないか等を、規制当局が判断するという規制枠組みが適切と考えられる。」(P103)とあるが、「過度」かどうかは実際に事業を行ったことのない規制官庁が判断するのは究極的には不可能であろう。加えて言えば、規制官庁に判断権限というレントを与える行為は政府の失敗による資源配分の歪みをもたらしかねないので、望ましくない。また前述のとおり、政府の規制改革の流れに相反する。

※ そのほか報告書の記述

P11「OSレイヤーにおいては、少なくとも短中期的に見て新規参入が期待しにくく、モバイルOSの分野では競争圧力が十分ではないと考えられる。」

モバイル OS にはモバイルでない OS とも競合している。それ以外にもスマートフォンというデバイスを代替するデバイスが存在すれば、それとの競合が予定される。OS レイヤーにおける競争が不十分という結論は、スイッチングコストの存在と、それが消費者アンケート結果に矛盾しないということから導き出されているようだが、結論を導くには不十分な議論である。というのも 2 社でも十分に競争が生じるケースはあり、また潜在的な参入者（最近では例えば生成系 AI）がひしめくデジタル分野の市場はコンテストタブルであり、見かけは市場を寡占していても、常に競争圧力にさらされている可能性があることが考慮されておらず、一面的な記述となっている。

P27「モバイル・エコシステムは、本来、公平、公正な競争環境を確保することによって、様々な事業者の参加と高度な技術の利活用によって、イノベーションが誘発され、・・・」

イノベーションが競争から生じるのか、それとも独占から生じるのかは議論の余地があり、競争がイノベーションを誘発するとは限らない。またディベロッパーによるイノベーション投資が減少しても、プラットフォームによるイノベーション投資が増加すれば、社会全体のイノベーション投資総額は大きくなる。またイノベーションは規模の経済、範囲の経済が働くことが知られている。したがって、ディベロッパー（という小さな規模の主体）によるイノベーション投資の減少してもプラットフォーム（という規模の大きな主体）によるイノベーション投資が増えれば、社会全体で見た時のイノベーションからの便益が増加する可能性は高い。報告書はプラットフォームによりイノベーションを言及しないか過小評価しており、公正な議論とはいえない。

P27「モバイル端末の画面の小ささ、移動中など使用場面の特性、それに伴う操作性の制約などから、ユーザーが自らの選択肢について認知するには一定の限界があり、現状維持バイアスも働きやすく、消費者の選択、判断の合理性がより損なわれやすい（消費者の限定合理性）という特徴がある。この傾向は、モバイルの場合、常時接続により、消費者の購買活動や決済などにも強く結びつくことから、その懸念はより強まることになる。こうした中で、プラットフォーム事業者自身が、消費者の認知限界やバイアスを踏まえながら、選択肢に対する制約や誘導を行う場合には、消費者の合理的判断の余地を更に低下させることも懸念される」

こうしたスマートフォンデバイスの特徴で利されるのはプラットフォームだけではなく、ディベロッパーもそうである。特にプラットフォーム事業者による消費者の誘導のみ

	<p>を記述するのは、公正な議論とはいいがたい。</p>
450	<p>本報告書では、多面的かつ詳細に Apple 社製 iPhone のクローズドなシステムがそれ以外の会社あるいは個人の思惑で変更が難しいことが問題であることを論じています。こうした検討は確かに必要かも知れませんが、いったんきちんと形成されたプロダクトを外圧によって変更させることはたいへん好ましからざる影響を及ぼすのではないかと懸念されます。</p> <p>特にアプリストアの件に関しては、「本来 Apple のみで管理していたアプリ導入をほかのルートからインストール可能にする」、いわゆるサイドローディングを容認せよ、と要求しているように見えます。これには考慮すべき課題や懸念も存在します：</p> <p>1) セキュリティとプライバシー：</p> <p>複数のストアからアプリを入手することで、セキュリティやプライバシーのリスクが増加する可能性があります。不正なアプリやマルウェアが含まれるリスクに対処する仕組みが必要です。</p> <p>2) アプリ品質の保証：</p> <p>ストアが増えることで、アプリ品質の管理やレビューが難しくなる可能性があります。ユーザーが安心して利用できる高品質なアプリを提供するための仕組みが求められます。</p> <p>3) 市場の混乱：</p> <p>複数のストアが存在することで、市場が混乱する可能性があります。ユーザーがどのストアを使うべきか迷う可能性や、アプリ開発者が複数のプラットフォームに対応するコストが増加する可能性が考えられます。</p>

	<p>総じて、App Store 以外の他社ストアからもアプリを入手できる環境が、競争促進や選択肢の拡充、イノベーションの促進などをもたらす一方、セキュリティや品質管理、市場の混乱などの課題も含む複雑な問題を抱えています。また、iPhone のプラットフォームには、将来健康情報などが Personal Health Record (PHR) として搭載されたり、健康保険証やマイナンバーすらも表示されることが見込まれています。こうしたプラットフォームを現在は Apple が App Store を自ら管理することにより管理責任を負ってくれているのを、外部からその体勢を崩そうとすることは望ましいことではありません。</p> <p>東京都医師会としては、以上のセキュリティ上のリスク管理や責任の所在を考えると、本報告書にあるようなサイドローディングについては様々な多くの危険要素を内包しており信頼できる情報源として全てのデータが活用不能になる、もしくは漏洩の原因となるものと危惧しており、本報告書の提案のまま法制化することには賛成できません。</p>
451	<p>私は、ここに Apple Apps Store のサイドローディング導入に反対する立場を述べさせていただきます。Apple が従来維持してきた App Store の厳格な審査プロセスおよびセキュリティポリシーは、我々のデジタルエコシステムにおける安全性と信頼性の重要な柱となっています。</p> <p>Apple が多額の資金を投じて App Store においてデベロッパーの登録を管理し、厳格なルールと人間によるレビューを適用している事実は高く評価いたします。その結果、過去 15 年以上にわたり、Android プラットフォームで見受けられるようなセキュリティーリスクの高いアプリが Apple 製品に蔓延することはほとんどありませんでした。この点において、Apple のポリシーはエンドユーザーのセキュリティとプライバシーを確保する観点から極めて効果的であると言えます。</p> <p>私自身がデベロッパーであり、Apps の審査やポリシーのアップデート、長期間更新のないアプリの対応などに関わることから、Apple の審査プロセスの厳格さを実感しております。その一方で、この厳格さこそが我々のアプリが高品質かつセキュアであることを保証してくれる要因であると認識しております。</p>

	<p>サイドローディングの導入は、セキュリティー問題の容認と消費者への不利益を受け入れることに繋がると考えます。Appleのエコシステムが直面するセキュリティーリスクの増大は、長年にわたる努力と成果を脅かすものであり、消費者の信頼を損なう可能性があります。一方で、デベロッパーにとってのメリットは限られ、バランスを欠いた状態が生じる恐れがあります。</p> <p>もしAppleが市場寡占の緩和を目指すのであれば、サイドローディングの導入ではなく、App Store内の手数料体系の見直しを検討すべきであると考えます。エンドユーザーの利益を最優先にし、安全で信頼性の高いデジタルエコシステムを維持するためにも、現行のApp Storeポリシーの維持と強化が重要であるとの信念をもち、私たちは今後も支持いたします。</p> <p>お手数をおかけいたしますが、ご検討賜りますようお願い申し上げます。</p>
452	<p>App Storeの仕組みに全く不満はありません。</p> <p>アプリ作成者ではありませんが、管理・流通・決済まで代行しているショップの手数料が高すぎるとも感じません。</p> <p>他のアプリストアを導入すると、OS全体の信頼性が下がってしまうので、必要ないと思います。</p> <p>この法案には反対します。</p>
453	<p>この法案に反対します。アプリストアの利便性を損ねる可能性のあるこの法案が施行され</p>

	<p>ると、私たちはセキュリティの担保、流通、著作権の保護などを自らの力のみで行わなければなりません。これまでのように、アイデアをグローバル市場に届けることもできなくなります。</p>
454	<p>今まではアプリ側の審査によって危険性のなさが担保されていましたが、この法案によって極論を言うと「無法地帯」になる可能性が高いです。</p> <p>セキュリティに知見のない老人や若者の被害が拡大することが予想されます。</p> <p>現状でも被害が大きい分野だと思いますが、それを拡大する恐れがあると思います。</p>
455	<p>セキュリティの安全性を脅かす方針に不安を覚えます。大きなトラブルや事件が起こる可能性が高いと考えており、反対します。</p>
456	<p>アプリ開発の公平性や可能性を阻害することになるのでこの法案に強く反対します</p>
457	<p>・セキュリティリスクの適切な評価をすべきである</p> <p>サイドローディング義務化の最大のデメリットは、iOS/iPadOS のセキュリティリスクを大きく増やすことにある。</p> <p>iOS/iPadOS は日本におけるモバイル OS シェアで約半分を維持している。つまり、モバイル OS を利用する日本国民の約半分に、セキュリティリスクの増大を強制することになる。</p>

iOS/iPadOS は、App Store 以外でアプリケーションをインストールする手段が強く限定されており、サイバーセキュリティ上強固な状態が作り出せているため、他のプラットフォームと比べてマルウェアによるセキュリティリスクが極めて小さい。

また、この状態を保つことにユーザーが特段意識を払う必要が無いことも大きな利点である。

ユーザーがコントロールできないことへの反論もあるだろうが、これは安全工学に於けるフルプールの思想に基づいた極めて合理的な設計である。

ユーザーは、仮にどのような操作ミス、判断ミス、あるいは詐術の被害に遭ったとしても、マルウェアの被害に遭いづらいようになっている。

iOS/iPadOS は攻撃者にとって非常に攻撃しづらい状態が実現している稀有なプラットフォームであり、だからこそ消費者や教育機関は安心して様々なアプリを利用することができる。

サイドローディング義務化は、消費者や教育機関にとっての貴重な利点を破壊する施策であり、サイバー攻撃者に有利な状況をもたらすものである。言い換えれば、サイドローディング義務化は、日本国民を徒にサイバー攻撃の脅威に晒す施策である。

マイナンバーの利用など、モバイル OS では今後更にセキュリティの担保が重要となる。そのような状況でサイドローディングを義務化することは、メリットを消して余りあるセキュリティリスクを生むことになる。

サイドローディング義務化によってもたらされるセキュリティリスクを適切に評価し、より実効性のある方策を採ることを強く期待する。

・サイドローディング義務化は小規模開発者にとって大きなデメリットになりえる

個人開発者や小規模開発者は、セキュリティの担保・流通経路の確保・決済手段の整備・導入、決済部分のサポート提供を Apple や Google が担っているからこそ、モバイルアプリ

	<p>市場に参加することができている。</p> <p>大規模なアプリベンダーはこれらを内製することも可能かもしれないが、大多数の開発者にとってはそうではない。</p> <p>つまり、サイドローディングにより利益を得るのは主に大規模なアプリベンダーであり、一方的に彼らを利することは、小規模な開発者に競争上の不利益を被らせることと同義である。</p> <p>モバイルアプリ市場は多種多様な開発者が存在することで豊かな市場を形成している。</p> <p>サイドローディング義務化は、そのような市場を破壊しかねない施策であり、反対である。</p>
458	<p>スマホ利用が子どもやシニアにも広がっている今、「iPhoneは審査されているApp Storeのアプリしか使えないので大丈夫」という安心感が重要視されていると感じています。iPhoneやアプリに関する情報を日々チェックしてセキュリティ対策を取れる人は多くはありません。個人情報に預ける責任元がわかりにくくならないという意味でも、すべてを開放する必要はないのではと考えます。</p>
459	<p>総論について支持を表明する。</p> <p>プラットフォーム事業者による垂直的および水平的な囲い込みは事業者の努力の結果という範疇を超えた独占的な地位濫用に近く、</p> <p>ユーザーのみならず事業者と直接取引を行っているベンダーにとって不利益を及ぼしている。</p> <p>寡占的地位を得ている事業者は競争維持のための責任ある対応が強く求められるものと考ええる。</p> <p>一方で事業者は様々な各国機関の指摘にも関わらず抜本的な対策をとらなかったこと、</p>

またそれは我が国も含む各国機関が実効性のある規制政策をとらなかったことから、大きく状況が改善されることがなかった。

この報告書を受けて実効性のある法整備を速やかに行われることを期待したい。

各論についても総じて支持を表明する。

以下の項目については意見を表明したい。

(P90)

「アプリ代替流通経路の容認」について、その実効性を有する法整備および法的根拠を持つことに賛成するが、

それを行わせることは「アプリ内における他の課金システム等の情報提供、誘導等の制限」の「ウ. 対応の方向性」に見られるような

プラットフォーム事業者の自主的な対応が行われていない時に限り公使するといったような慎重な運用を求めたい。

「アプリ代替流通経路の容認」は類型(1)から(3)に示されたいづれの方法でもユーザーのセキュリティ、プライバシーを害するリスクがこれまでより高まることが考えられるためである。

ただし、AppleのiOSはAppStoreのレビューシステムに依存している為にOSのセキュリティ保護モデルがAndroid陣営と比べて脆弱であるように見受けられる（例としてストレージアクセスの権限周りなど）が、

その脆弱さを改善せぬままAppStoreを押しつけることは反競争的であるので規制対象とすべきである。

460	<p>近年は大企業の利益ばかり優先して中小企業に必要以上の負担を強いる政策ばかり見受けられます。現在の与党の経済政策案はすべて信用できません。どんぶり勘定で税金を仲良し企業に注ぐことしか考えていない人たちに経済を引っ掻き回して欲しくありません。何もしないでください。</p> <p>個人情報添えずに提出させていただきます。</p> <p>現行政府の個人情報管理に信用が一切おけませんので。</p>
461	<p>Applestore や Googlestore などの公式ストア以外からの経路から、アプリの入手、他社製 Web ブラウザの利用を強要することに反対します。現在でも、スマートフォンのセキュリティは完全とは言えませんが、この法案が通ることによって、よりセキュリティが脆弱になると考えます。また、子どもの発達レベルに即していない、過激であったり、加害性の高いものに、子どもが触れる機会が、増える恐れがあります。よって、サイドローディングに反対します。</p>
462	<p>iPhone において、Apple 社の審査を通過し、Apple Store からしかアプリが入手できないというのは、デジタルのセキュリティに詳しくない一般人にとって（高齢者や子どもなど、情報へのアクセスが制限されてしまう立場からしても）紛れもなく、安全に直結しています。セキュリティに脆弱性を持ち込む改変はやめてください。</p>
463	<p>スマートフォン、アプリを中心としたビジネスの発展のためには、プライバシー、セキュリティが、十分に確保されている、という安心感が最も重要であると考えます。本報告においては、競争上の問題に論点が偏り過ぎている。</p>

	<p>以下、自分の経験にもとづき、理由を述べる。</p> <p>Windows7 が一般的な PC の OS だったころ、パソコン教室でインストラクターとして勤めていた。主な顧客は高齢者であった。</p> <p>顧客に対し、インターネットに関する講座を進めたり、インターネットの利用をすすめたりすると、「怖い」という理由で、ネガティブな反応をする方が多かった。</p> <p>「確かにリスクはあるが、ウイルス対策ソフトを利用すれば、より安全になる」と説明するのだが、それでもやはりネガティブな反応をする方が多かった。</p> <p>さて、今回の報告に関わるスマートフォン、アプリにおいても、「より安全なアプリストアを選べばよい」という説明をしても、同じように、ネガティブな反応をする方が多いのではないか。</p> <p>「怖い」と思われたいためには、今までとリスクは変わらない、と明確に納得してもらえなくてはならないであろう。リスクを減らす方法がある、では、上に上げたウイルス対策ソフトの話と同じく、「怖い」と思われてしまうと思う。</p> <p>そう考えたとき、少なくとも、今回の報告において、今までとリスクは変わらない、と明確に納得してもらえるための、セキュリティやプライバシーにもっと重点が置かれるべきである。「怖い」と思われたいためには、不十分だと考える。</p> <p>「アプリ代替流通経路」を認めることで、特に高齢者が、スマートフォンやアプリの利用が「怖い」と思うようになってしまえば、スマートフォンやアプリにより進んできたビジネスは縮小し、ひいては日本社会全体の DX の後退、遅れにつながるのではないだろうか。</p>
464	<p>私は iphone ユーザーです。</p> <p>現在 iphone を通じて、コミュニケーション・ゲーム・通販・各所の予約・ライブのチケット購入など数え切れない程のことに活用しています。</p> <p>そのため、私の iphone 内には私の住所・氏名・電話番号・クレジットカードなどこちらも数え切れないほど重要な情報が入っています。</p>

	<p>そして恐らくこれを読んでくださっているあなたもそうだと思います。</p> <p>セキュリティなど対策に気をつけながらも、信頼して iPhone にデータを預けられるのは iPhone への今までの信頼があるからです。</p> <p>今回検討されている内容が実現してしまった場合、自分の iPhone のセキュリティ状態が不安定になる中で、私個人としては新しいアプリを入れたり、入れても活用する頻度・スピード感が格段に下がるでしょう。何かを購入する行為などはより顕著に、安心できる既存のばしょに偏ると思います。気になるアプリがでて、無害なのかクチコミ等でしばらく様子見をしてからという人は私だけではないはずです。</p> <p>このようなユーザーが増えれば、新しく提供する開発者・販売者は提供開始しても初手で大きなハンデを背負うことになり優良なサービスが芽を出すことすら難しくなるのではないのでしょうか？</p> <p>これは案件名にもあるような競争を阻むのではないのでしょうか。</p> <p>一消費者として、安全性を脅かす今回の案件は認められません。</p>
465	<p>反対である。</p> <p>とても真剣に、かつ消費者の利益を尊重して議論が尽くされたとは思えない。</p> <p>セキュリティや安心の面で安全性が担保されておらず、</p> <p>問題と危険しかない。</p> <p>立法すべきではない。</p>
466	<p>私は iPhone を 10 年ほど利用しています。いくつか理由はありますが、そのうちのひとつ</p>

	<p>は App Store の信頼性と安全性です。</p> <p>Android と異なり、iPhone は審査に厳格な App Store からのみダウンロードが可能です。そのため、マルウェア被害や恋人知人などからの不正操作などを防ぎやすいというメリットがあります。そしてそのメリットを見込んで私は iPhone を選んでいます。手間と時間をかければ現状でも App Store 以外からダウンロードは可能なようです。しかし通常の使用方法で用いる限りは App Store からのみダウンロードができます。</p> <p>App Store 以外からもダウンロードが可能になってしまえば、iPhone の安全を担保する機能が一つ消えてしまうこととなります。iPhone という製品に対する安全性とその安全への信頼を損ないます。だからといって私が他のスマートフォンに乗り換えることはないでしょう。他にも iPhone の好ましい機能や仕様はあるからです。しかし iPhone と情報の安全が損なわれたことに失望し、しなくてよかった心配をしなければならなくなったことのために息をつくことでしょう。</p> <p>また、この変更でセキュリティの事件事故が増えるかもしれません。うまく誘導されて、不用意にリンクなどを踏んで、第三者の不正な操作によって、情報を抜き取るようなアプリをダウンロードさせられてしまう人が増えることでしょう。</p> <p>変更を周知すれば良いとお考えかもしれませんが。しかし変更を全てのユーザーに周知することは難しいでしょう。周知を受けて「では他のスマホに乗り換えよう」と考えた人がいたとしても、データ移行など様々な理由からすぐには難しいでしょう。変更を知っていたとしても、うっかりや騙されてということもあります。ヒューマンエラーはどれだけ防ごうとしても起こるものです。「気をつける」だけでありとあらゆる全てのミスが防げるのならこの世にシステムや機械は必要ありません。人間のミスを防ぐために機能や仕様で防止しているのに、それを抜き取ってしまっただけは無意味です。</p> <p>報告書を拝読した印象では、アプリ提供側の視点が目立ち、利用者側の視点があまり見られないことが気になります。アプリ開発・提供側よりも利用者側のほうが人数は多いはずで、事件事故が起きた際の対応に自信がない者も利用者側のほうが多いはずで、サービスや製品は開発者作成者運営者だけのものではなく、その利用者も含めたものであるはずで、どんなに良いサービスや製品も、利用者なくしては立ち行きません。利用者側の視点にも立って考え直していただけたらと切に願います。</p>
467	<p>安全性を損なわないために、Apple Store 以外の他社ストアによるアプリ提供を認めるべき</p>

	<p>ではない。マイナンバーで個人情報を散々流出させておいて、まだ情報の安全性についての理解が甘いのか。</p>
468	<p>匿名を希望いたします。個人で本業の傍ら iPhone のアプリ開発をしている者です。本法案には反対いたします。それは社会にとってのリスクとなるからです。</p> <p>このようなアプリでは、配布する場所、機器へのインストールする仕組み、不正にコピーされないようにするためのセキュリティの仕組み、ユーザーを守るためのセキュリティの仕組みが必要となります。iPhone の場合では、Apple がこれを構築しているため、実際の開発では、アプリの内容に集中できます。ましてや個人的で上記の仕組みを構築することは不可能です。上記の仕組みのための 30%手数料 は決して高くはありません。この仕組みをこれまで安全に維持、向上してきたことは相当大変なはずで、この仕組みを価値のないものと判断し、オープンとさせ、価格競争原理を導入した場合にはプラットフォーム企業側のセキュリティへのリソースを減らすといった対処が懸念されます。結果、ユーザー側の安全性が脅かされ、社会問題となることが予想されます。これが冒頭申し上げた意見の背景となります。</p> <p>より詳しい解説については下記 URL が参考となります。</p> <p>https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/2306/23/news077.html</p> <p>https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/2308/10/news053.html</p>
469	<p>iPhnoe、iPad で AppStore 以外のルートでのアプリのインストール（サイドローディング）を許可する法案に強く反対します。</p> <p>一般的に自由にインストールできる OS（Widows や Android など）では、マルウェア、ランサムウェアなどの感染を完全に防ぐことは不可能です。</p> <p>実際、自由なインストールできる Android でも、公式の googleplay が多く利用されていま</p>

	<p>す。</p> <p>また、AppStore の審査には、相当なコストをかけており、他のストアが同じレベルの品質を保てるかは甚だ疑問です。</p> <p>セキュリティのリスクを犯して今後、マイナンバーカードの iPhone に搭載するとして、サイドローディングを可能にすると、マイナンバーの流出とリスクも考えられます。</p> <p>安全性を理由に iPhone を使っているのに、サイドローディングについては決して許可しないようにしてください。</p>
470	<p>最終報告書に「現在の AppStore よりもセキュリティが守られるなら利用したい」とのユーザ意見が記載されていましたが、この「セキュリティが守られるなら」という点が重要かと思えます。</p> <p>PC についても OS のアップデートでソフトウェアが使用できなくなることはよくありますが、一方でその回避策もたくさんあるという状況です。しかし、それによってセキュリティが甘くなったり、他の不具合を発生したりということが起きて、結果 PC は「（公式に定められた使い方以外をするには）知識がないと使いこなせない」というイメージがあるかと思えます。</p> <p>スマートホン等のモバイル機器は、そういった知識がなくても簡単に安心・安全に使えるということによって、老若男女問わず普及したという経緯があるのではないのでしょうか。そういった「詳しい知識やセキュリティに関する意識のない層」に深く浸透している状況で、そういった層のユーザを急にセキュリティ知識を要する状況に開放してしまうのは非常にリスクが高いと考えます。具体的には、高齢者や子供がトラブルに巻き込まれることが急増するのではないのでしょうか。</p> <p>報告書の随所に「セキュリティが十分に確保されれば」という但書がついていますが、そのための手段が公式 AppStore であり、そのセキュリティを確保するためのコストが手数料に反映されているのではないのでしょうか。公式以外の配布手段を確保するにしても、そこ</p>

	<p>で十分なセキュリティを確保しようと思えば同様、もしくはもっと高額な手数料を取らざるを得ないことが生じるのは十分可能性がありますし、コストを抑えようとしてセキュリティが下がってしまっは困ります。</p> <p>本議論については、まず「専門知識がなくセキュリティ意識が低い層のユーザが、これまで通り何も考えなくても安全にモバイル機器を使える」という状況を崩さないのを第一とした上で、もっと慎重に議論すべきだと考えます。</p>
471	<p>政府が民間の自由な経済活動への介入は原則として慎重であるべきです。報告書で述べられている App Store の問題点は政府が規制や介入をしなければならぬほどの解決困難であつたり多数の被害者が発生しているようなものではありません。</p> <p>1. OS やブラウザ等の仕様変更等について</p> <p>大規模なソフトウェア製品における本質的な問題です。規制を設けたところで解決する問題ではありません。</p> <p>報告書では Apple が必要な情報を適切に提供していないという指摘があるが、これは正しくなく、過去と比較して現在の情報公開の状況は大きく改善されています。</p> <p>ベータ版についての情報についても、10 年前は WWDC の情報は参加者のみがアクセスできましたが、現在はデベロッパーアカウントがあればすべて閲覧可能になっています。デベロッパーアカウントも有料のデベロッパープログラムは必要なく、Apple ID があればよいので、事実上すべての人間に情報は開示されています。</p> <p>ベータ版が安定するまでに長い時間がかかり対応する時間が限られているという指摘については先に述べたとおりソフトウェアの本質的な問題です。モバイルデバイスの OS ははるかに複雑になっておりむしろ毎年新機能や改善が行われているということは驚愕すべきことです。</p>

2. アプリストア関係

報告書では Apple はその安定的な地位を利用して高い手数料や制限を強制しているという記述がありますが、それは一面的な見方に過ぎません。

ソフトウェア・プラットフォームは激しい競争の中にあり、モバイルプラットフォームにおいて安定的な地位にあるかに見える Apple、Google でさえも日進月歩のソフトウェアの世界において常にその地位を脅かされています。

モバイルデバイスの普及はすでに飽和しているので Apple は利益の中心をデバイスの販売からサービスにシフトしようとしていますし、Google も広告以外の売り上げを模索しています。

現在の独占によりイノベーションを阻害しているという論点は正しくなく、ソフトウェアの世界においては既存のプラットフォームの打倒を狙うプレイヤーがひしめいているのでそこに政府が規制を設けること自体が自由なイノベーションを阻害する結果を導きます。

唯一政府による介入が必要な点があるとすれば表現規制の問題があります。AppStore の審査基準は一つのルールを全世界に適用するので、国によって何の問題もない表現であっても審査基準に抵触することで配布が行えないことがあります。

これは事実上の Apple による検閲であり自由な表現が規制されています。画一的な基準によって表現が抑圧されることはまさに自由なイノベーションの阻害といえます。この問題を改善することについては政府が介入する動機として十分であると考えます。

6. OS 等の機能へのアクセス

ここで述べられていることは特殊な一部のユースケースにおける新機能が最初からすべて解放されていないという問題です。それは当然で、プラットフォーム自身も本当に需要があるのかどうか判断できないからです。またそのような機能を最初からフルアクセス可能にしまうと実際に想定と異なっていた場合の軌道修正が困難になるため、さらに混乱を招くこととなります。そのため最初に標準機能という形で少しずつエンドユーザーに解放し、有用であることが確信できた段階でサードパーティに解放するという手順は独占の意図というのではなく、普通の行動です。

また、使用したい機能が長い間解放されないという状況も以前と比べて大きく改善しており、今すぐに使えない機能も1、2年後に解放されるだろうというレベルで予測可能になっています。

以上です。結論として、AppStoreの審査制度における表現規制は特別な懸念として取り上げるべきです。画一的で不透明な審査基準は、開発者の創造性やアプリの多様性を制限しています。そのため、介入を行うのであれば表現規制に限定した公的介入の検討を提案します。それ以外の部分の規制や介入は、市場の自由や独自性を維持するために避けるべきです。

472

該当するページ：102、142、143

2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）

における（ウ）対応の方向性 で記載されている

(1) アプリ代替流通経路の容認を求めること

及び、

4-1. プリインストール、デフォルト設定

における（ウ）対応の方向性 で記載されている

(3) アプリのインストールにつきユーザーが選択できるようにする義務

(4) アンインストールを制限することの禁止

については、その対策を行った場合のメリットとデメリットを考慮したうえで、下記に記載するような問題を起こす可能性が生まれることを考慮したうえで、再考されるべきと考える。

以下その理由を記載する。

4-1. プリインストール、デフォルト設定

における（ウ）対応の方向性 で記載されている

(4) アンインストールを制限することの禁止

で記載されている対応方針にある「プリインストールされた自社アプリを用意に、かつ、技術的にアンインストールできることを義務つけるべきである。」

については、

前提として、スマートフォンのアプリケーションは、OS 内部ではベンダ ID とアプリケーション識別子でアプリケーションを特定しており、ベンダ ID とアプリケーション識別子を合わせて利用することで同じ識別子のアプリケーションがデバイス上に複数存在しないこと、他のアプリケーションからのアプリケーション識別子での呼び出しにおいても間違っ
て違うアプリが起動しないことが担保されており、プリインストールアプリにおいても基本同じである。

但し、ユーザが GUI で操作してアプリケーションを起動する場合、その際のアプリケーションの認識は、アプリケーションのアイコンの意匠とアプリケーションアイコンに表示されるアプリケーション名だけとなるので、意図的にアプリケーションのアイコン意匠とアプリケーション名称をプリインストールアプリと錯誤するようにそろえたアプリケーションがあれば、ユーザはそちらを誤認して起動することも考えられる。

現状プリインストールアプリについてはすでにデバイスに導入されており、OS から見てベンダ ID とアプリケーション識別子に紐づくアプリケーションがすでにインストールされた状態であるため、同じベンダ ID とアプリケーション識別子を持つアプリは、OS アップデート等の公式からの導入時だけ更新され、他のアプリケーションがベンダ ID とアプリケーション識別子を使ってプリインストールアプリになり替わることは防がれているし、

プリインストールアプリと同じと錯誤できる意匠とプリインストールアプリと同じアプリケーション名称を持つアプリケーションが現行のアプリストアから直接インストールされることも、OS ベンダが運営しているストアでのアプリ登録、審査でできないようになっている。

その状況で、何等かの方法で、アプリケーションアイコンとアイコン名称をプリインストールアプリと錯誤されうるものにされたものが導入された場合、ユーザからみて同じアプリケーションが複数存在するよう見え、デバイスの状態が正しくない状態になっていることが容易にわかる。

これが、今回の「プリインストールされた自社アプリを用意に、かつ、技術的にアンイン

ストールできることを義務つけるべきである。」が実施された場合、

何等かの外部のガイダンスでのユーザ操作又はスクリプトなどの利用によりプリインストールされたアプリを削除し、しかる後に、プリインストールアプリと同じものと錯誤できるアイコンの意匠とアプリ名称を持った別のアプリをインストールさせ、その後、そのアプリをプリインストールアプリと錯誤させて、ユーザに利用させ続けるというようなことが可能になると考えられる。

これに加え、前項で記載されている

(3) アプリのインストールにつきユーザが選択できるようにする義務

の対応が行われた場合、先に書いた外部のガイダンス等により、OS アップデート時のプリインストールアプリのインストールについてユーザが選択できる画面で、プリインストールアプリのインストールを以後選択しないという操作をするようにユーザを誘導できるので、ユーザにここで説明した手順で導入されたプリインストールアプリと錯誤できるアイコン意匠とアプリ名称を持ったアプリをプリインストールアプリと誤認して永続的に利用し続けさせることも可能である。

この状態でプリインストールアプリと誤認できるアプリをユーザに利用させ続けることができれば、そのアプリで任意のアド広告を表示させる機能を入れてそこから利益を得るなどの行為をすることは用意に想像できる。

またそのアプリが意図的又は何らかの形で情報漏洩、機微的な情報の取得などのバックドア機能などを入れられたり、アプリケーションの脆弱性が修正されないまま残るような状況が放置される可能性は、昨今のセキュリティインシデントの発生事例を見れば用意に考慮できるものである。

また、別項に記載の「2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）」において記載されている「他のアプリストアが許容されること」も実施された環境においては、その他のアプリストアの実現方法、アプリストアの提供可能なアプリケーションに関する制限、セキュリティ、プライバシー保護の確保次第ではあるが、十分な安全策が担保されない状況が発生した場合、

アンインストールされたプリインストールアプリと同じと錯誤できるアプリケーションアイコン意匠とアプリケーション名称だけではなく、OSが内部的にアプリケーションを区別するアプリケーション識別子すらもプリインストールアプリと同じ識別子を持つアプリケーションをインストールさせることも可能となり得る。

については、

2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）

における（ウ）対応の方向性 で記載されている

- (1) アプリ代替流通経路の容認を求めること

及び、

4-1. プリインストール、デフォルト設定

における（ウ）対応の方向性 で記載されている

- (3) アプリのインストールにつきユーザーが選択できるようにする義務
- (4) アンインストールを制限することの禁止

について、競争政策を第一に考えた安易な公平性導入を目的とした決定をされないことを

	望むものである。
473	<p>私の意見は、アプリストアを解放することに反対である。</p> <p>・ 議論が未熟</p> <p>まず、この問題は、経済的な観点と技術的な観点が多岐に渡る。しかしながら、あらゆる点において、議論が稚拙であり、特に技術的な評価が極めて稚拙である。</p> <p>https://www.kantei.go.jp/jp/singi/digitalmarket/kyosokaigi_wg/dai41/gijiroku.pdf</p> <p>例えば、上記議論におかえる高木先生の議論が全然反映されていない。</p> <p>先生も言及されているが、技術的なことを熟知した人が議論に参加していないのに結論をだそうとしていることがもっとも危険。Apple も Google も他の事業者もエンジニアではない人間がメインで議論している。</p> <p>ゆえに、まず、現時点で結論を出すのは、論外である。</p> <p>・ 競争の阻害について</p>

サービスは、そんなにプラットフォームが欲しいならば、自分で作れば良い。

そもそも、Apple も Google も、新しい OS の開発やモバイル機器の開発を邪魔するような行動をとっていない。

それが起こっているなら、独占禁止法で規制すべきである。

また、OS やモバイル機器は、国家の共有物（電波など）利用していないため、規制事業ではない。

結局のところ、イノベーションを阻害すると言っている人は、自分の技術力や資金調達能力の低さの課題を他者に押し付けているだけであって、

単純に Apple や Google の資産にタダノリしたいだけであると言っても過言ではない。

- ・ アプリストア解放反対派の意見も間違っている

アプリストアの審査がセキュリティに重要であると言っている人がいるが、それ間違いである。

あれは何のセキュリティにも貢献しない。それは歴史的にみても、過去に色々な事案があることから明らかである。

唯一あるとするならば、インストールする元が一つに縛られているため、悪意あるストア減らせるということくらいである。

本コメントでは、「市場の失敗」という経済学のキーワードを切り口として、最終報告書に対して総論的な意見を述べさせて頂きたい。

一般に、政府が民間の経済主体に規制を課すためには、何らかの「市場の失敗」の存在が根拠として求められる。では、モバイル市場において、どのような市場の失敗が起きている、あるいは起こり得るのだろうか。報告書の冒頭にはこう記述されている：

「本最終報告は、スマートフォンが多くの人々にとって不可欠なものとなる中で、そこで形成されるモバイル・エコシステムについて、セキュリティやプライバシーを確保しつつ、公平、公正な競争環境を実現することにより、多様な主体によるイノベーションが活性化して、様々なサービスが生まれること、ユーザーがそれによって生まれる多様なサービスを選択でき、その恩恵を受けることを目指すものである。」＜「はじめに」（2ページ）より抜粋＞

「公平、公正な競争環境」の実現を妨げる要因や証拠として報告書では、実質的に2社による安定的な寡占状態が実現しており、これらのプラットフォーム事業者（以下「PF」と呼ぶ）が反競争的な行為を取り得る、という懸念点が強調されている。これは、市場の失敗としては「不完全競争」（独占・寡占市場）の問題に対応するだろう。

一方、引用箇所の中で同じく明示的に言及されている「セキュリティやプライバシーを確保」するために留意すべき市場の失敗はないだろうか。残念ながら報告書では触れられていないが、注目すべき市場の失敗が2つあると考えられる。それは、「情報の非対称性」と「外部性」である。以下でそれぞれ簡単に説明したい。

まず、アプリ・デベロッパとユーザーの間には情報の非対称性が存在する。アプリの安全性についてユーザーは直接把握することが難しいため、どのアプリが安全／危険かを判断できない（アドバース・セレクション）。また、デベロッパは安全性を高めるための投資を怠るインセンティブを持つ（モラルハザード）。これらの情報の非対称性がもたらす問

題は、以下の外部性の存在によってさらに深刻なものとなり得る。

あるアプリがセキュリティやプライバシーに対して脆弱だった場合、ユーザーが被る被害や満足度・利用価値の低下は当該アプリ内にとどまらず、他のアプリやスマホ自体にも及ぶだろう。これらのマイナスの影響は負の外部性だと解釈できる。逆に、安全性の向上は正の外部性をもたらすが、その効果のごく一部しか各デベロッパは利益として受け取ることができない。一般に、負の外部性を生む商品は過剰生産され、正の外部性を生む商品は過少生産される傾向があるため、放っておくと脆弱なアプリが量産されてしまう危険性がある。

このような情報の非対称性と外部性が引き起こす問題を抑えるために、PFは莫大なコストを負担してアプリの事前審査やトラブル発生時の事後対応などを行っている。アプリの安全性を担保することで情報の非対称性を軽減し、自らその基準を設定することで外部性の問題を解消する、というアプローチである。「市場の失敗」という視点からは、以上のように整理できるのではないだろうか。

それでは、なぜPFはそもそも高い安全性基準を目指すインセンティブを持つのだろうか。それは、個々のアプリの安全性向上がもたらす正の外部性を、他のアプリの手数料やモバイル端末の販売などを通じて、（ある程度は）利益として受け取ることができるからだと考えられる。独占的なプラットフォーム事業が生み出す収益が、現状のモバイル・エコシステムを支えている、とも言えるだろう。逆に考えると、現在の収益構造に基づいた「外部性の内部化」が不可能になると、PFは安全性基準を引き下げる、あるいは十分なチェックをしなくなる恐れがある。このように、PF事業者の収益構造とモバイル・エコシステムには密接な関係があると考えられるが、報告書は両者の繋がりについて十分に検討しているようには見えない【注】。

最後に、本コメントの論点をまとめておく。複数の市場の失敗が存在する中、その一つである「不完全競争」だけに焦点を当て規制を導入してしまうと、「情報の非対称性」や「外部性」といった別の市場の失敗を深刻化させる危険性がある。もちろん、独占・寡占問題が重要であることは確かだが、本最終報告に基づいて、PFに対して彼らのビジネスモ

	<p>デルを大きく変え得る介入を試みるのは時期尚早ではないかと強く懸念している。特に、「決済・課金システムの利用義務付けの禁止」や「アプリ代替流通経路の容認」はPFの収益構造を大きく変える可能性が高く、リスクが大きい施策だと感じる。なぜなら、これらの施策はPFによる外部性の内部化を妨げ、セキュリティやプライバシー問題の頻発を招く危険性があるからだ。少なくとも、こうしたリスクを考慮・評価した上で、PFに対する規制の導入をより慎重に議論して頂きたい。</p> <p>【注】現実のPF2社を比較すると、端末を自社で独占的に製造しているAppleの方が、他社の参入を認めているGoogleよりも外部性をより高い割合で内部化している、と言えるだろう。実際に、iOSの方がAndroidよりも、不正アプリやマルウェア拡散の報告事例は圧倒的に少ない。この事実は、PFの収益構造とアプリの安全性との関係を示唆する証拠の一つだと考えられる。</p>
475	<p>15年間安心安全だったiPhoneのアプリ市場に穴を開けるような愚かな行為をやめろ。</p> <p>お前らのようなセキュリティへの意識の低い奴らが多い日本において、Appleが守ってくれているというのに、なぜそれを悪い方向へと持っていかようとするのか。</p> <p>情報セキュリティ教育もできない、デジタル不祥事を続けている日本政府は国民を苦しめる視点しか持っていないのか。消費者目線の政策をやれ。</p>
476	<p>生活に関わる大事な法案を経済の視点だけで決めないでください。</p>
477	<p>報告書の主旨として、事業者にとってより公平な競争が促されることは良いと考えるが、消費者が取り残されていると感じている。なかでもセキュリティリスクが高まる「アプリ</p>

	<p>代替流通経路」の提供は容認できない。</p> <p>全世代でスマートフォン利用が当たり前となっている世の中において、事業者の便益のみを議論して、未成年・子供に対し複雑でセキュリティリスクも高まるような変更を容易にすべきではないと強く意見します。</p>
478	<p>サイバーセキュリティーにどれだけ対策を打っていても、何らかで漏洩するリスクはあるが、厳しい審査で合格を得たアプリだからこそ、何のためらいもなくインストールして使っている。この安心安全は何物にも代えがたいものであり、これからもその環境で使い続けたい。粗末な審査のせいで、なくてはならなくなったスマートフォンに入っている大事な個人情報を取られたくない。</p> <p>10年以上に渡り、安心安全を守ってきた app Store の堅牢な審査レベルを、android 側でも保てる保証がきちんと交わされているのであれば、このような意見が出ないはずだが、残念ながら google play ストアでは、現在もなお不正と思われるアプリが多くあるので、信用が一切ない。</p>
479	<p>10年以上に渡って、個人でアプリ開発をしています。</p> <p>これまでリリースしたアプリは主に子ども向けの教育・知育アプリなどで、いずれも Apple 社の App Store や Google 社の Play Store で配信をおこなっています。</p> <p>【手数料について】</p> <p>30%という手数料は私自身は決して高すぎるとは思いません。</p> <p>(私自身は小規模デベロッパーに該当するので実際は 15%)</p>

その理由としては、

1) アプリを配信するサーバや課金システム等をこちらで用意することなく

世界中の人たちを相手にサービスを提供できること。

2) アプリの審査や技術サポート等、専門家の支援を受けられること

3) 無料のアプリも配信できていること

4) 公式の API やライブラリ、開発ツールを無償で使用できること

などが挙げられます。

3)については、広告収益を得ていますが、無料アプリのためプラットフォーム側には1円も入らないことになりましたが、現在のところ認められています。

4)についても、昔であれば年間数十万円のコストがかかっていた開発ツールもいまでは無償で誰でも使えるようになっています。

アプリストアのプラットフォームが、第三者に開放されることで、モバイル端末、開発用PC、開発ツールなどの価格に転嫁され、私どものような中小のデベロッパーが参入する間口が狭くなってしまふことを懸念しています。

その一方で、課金システムの部分に関しては、多様な決済システムの中から

開発者や利用ユーザーが選択できるような仕組みができれば良いのという思いは確かにあります。

【セキュリティの問題について】

現在、Apple 社の App Store や Google 社の Play Store で配信するには

厳しい審査を通過する必要があります。それによって、アプリが安全であることが保証され、

子どもからシニア世代の方でも安心して利用することができます。

アプリストアのプラットフォームが、第三者に開放されることで、

セキュリティの根幹が大きく揺らいでしまうことを懸念しています。

また、Android で実際によくあることですが、

苦勞して開発したアプリが、悪意のある者によって勝手に解析され（リバースエンジニアリング）

中身を一部改変された上で、海外のストアで販売されていたことがあります。

それと似たような話で、中国国内でアプリやゲームを配信するには、

中国当局の審査を受ける必要がありますが、あるメーカーが開発したゲームが

審査段階でプログラムが外部に流出し、他社によって勝手に配信されてしまうという

事件があったようです。

	<p>開発者の立場としては、そういった事態になることも強く心配しています。</p> <p>また、今回の法案は、Apple 社の App Store と Google 社の Play Store を 念頭においてのことだと思われませんが、任天堂や SIE（Sony）が 運営している各ゲームストアも、ほぼ同様のスキームで成り立っています。</p> <p>日本政府としては、海外の巨大 IT 企業にモバイルプラットフォームが 独占的に運営されていることを問題視しているのかもしれませんが、 今回の法案がもし通れば、今後、海外から任天堂や SIE が運営する ゲームストアも同様に開放せよ、という圧力がかかることも予想されます。</p> <p>以上の理由により、今回の法案については慎重に検討されることを願っています。 どうぞよろしくお願いいたします。</p>
480	<p>現在、各端末内にはデータ初期化（オールリセット）機能が存在し、消費者はデータ初期化でデータを削除しています。</p> <p>一方で、プリインストールアプリは、データ初期化では消費者が利用した情報は削除されるものの、プリインストールアプリ自体は消去されず、端末の 2 次流通時には、残ってしまっているケースが点在しています。</p>

	<p>キャリア独自のプリインストールアプリや設定も、オールリセットをしたら復活しないようにし、必要な場合には、販売元（キャリアやメーカーサイト）から簡易的にダウンロードする仕組みについての検討をよろしくお願いします。</p>
481	<p>あまり世間で関心がある様には見えなく、ひょっとしたらアップルのロビイストの方しか声が出てこない可能性があるのでは、他の立場から。</p> <p>Apple や Google がアプリストアを閉じた箱庭にしているから安全だとしても、問題のあるアプリが 100%シャットアウト出来ていたかというところではない。</p> <p>またアプリも申請が却下された際、完全に正当な却下理由が開示されていたとは思えない事象もある。</p> <p>(特にアップルは) 自社アプリとも競合アプリに厳しいとのニュースも過去にあったため、一定の安全性の担保を条件に別のアプリマーケットからのインストールを容認すべき。</p> <p>最低限、SIM ロックフリーの最初のように、出荷時はロックかかっているが、ユーザーからの申請でサイドローディングを可能にするべきだと思います。</p>
482	<p>iOS/mac 使いです。</p> <p>「マルウェア仕込まれ放題」なサイドロード強制には、断固として反対します。</p> <p>「マルウェアが混入してないね？変なコーディングになってないね？」というより、この仕様書、なんか変じゃね？」と監査してくれる為の「手数料」として3割程度は、十分に許容できるのでは？</p>

	<p>「うちのテナントで売るからには、最低限のクオリティを満たしてあげませんか。え？満たしてない？それでは、うちのテナントの敷居、跨がせられまへんな。お引き取りください。」となるのは、至極、当然のことでしょう？</p>
483	<p>(該当するページ : P. 80)</p> <p>【II. 各論 2. アプリストア関係 2-1. 決済・課金システムの利用義務付け (ウ) 対応の方向性】</p> <p>「(ア) 事実関係」で示された「Apple や Google の提供する決済・課金システムの利用強制によるデメリット」で示された懸念は共有する。その上で報告書内でも触れられている通り、決済・課金システムの利用義務付けについては一定のニーズがあり、これは消費者保護観点でも同様と言える。</p> <p>青少年が保護者のクレジットカードやアカウントを使ってゲームアイテムのようなデジタルコンテンツを大量購入する事例が社会問題化したことを受け、アプリストアが状況に応じて返金に応じる体制があることは評価されている。個別の事業者に対して交渉する場合はポリシーの違いや言語の壁もあり、消費者自身で対応することは難しいケースも多い。</p> <p>そして現在でも動画や音楽のサブスクリプションサービスを中心に、提供されるサービスは同一のものであるが、アプリストアの決済とサービス自身のサイト上での決済では利用料金が異なる状況が続いている。しかし消費者によってはどちらで契約したか不明になったり、さらに返金や払い戻しのポリシーの違いなどから、消費者が一元的に手続きできなくなったりするようなデメリットも指摘されている。</p> <p>その上では決済・課金システムをアプリストア組み込みのシステムとサービス提供者自身のシステムのどちらを使ったとしても、同様の消費者保護ポリシーを得られるような制度設計を同時に実施すべきである。ゲーム分野においては、日本オンラインゲーム協会の定めたガイドラインのような指針を示し、その遵守を義務付けるなどの施策も必要だ。</p> <p>(該当するページ : P. 103)</p>

【II. 各論 2. アプリストア関係 2-3. 信頼あるアプリストア間の競争環境整備（アプリ代替流通経路の容認）（ウ）対応の方向性】

【I. 総論 2. 目指すべき姿と対応に向けた基本的な考え方】で示されたデジタルプラットフォーム事業者に対する懸念は共有する。原則的にイノベーションは多様な主体があることによる競争によって導かれるものであり、消費者にとって多様な選択の機会があることは重要だ。アプリストアの制限によって市民活動や自由を担保するアプリが配信できなくなる状況が生じているのも事実だ。

しかし、ことスマートフォンやそのアプリストアに関しては、その利用者はすでに幅広く、さらに日常生活に深く紐づいていることから、競争法的なアプローチだけでなく、消費者保護のアプローチにも強く留意すべきだ。

消費者や青少年保護の観点から、アプリ代替流通経路を容認することに関して下記のような懸念が指摘されている。

1. セキュリティレベルの低下の懸念

競争を促進するためにサードパーティのアプリストアを容認したとして、そのストアで提供されるアプリのセキュリティやプライバシー保護の仕組みが低下するようなことがあってはならない。

現在 OS 組み込みのアプリストアによる審査がセキュリティやプライバシーを一定程度担保している側面は否定できないだろう。しかし現状でも偽アプリや詐欺アプリなどの不正なアプリが問題となっており、アダルトコンテンツや悪質なマッチングアプリなどを通じた被害も無視できない。

スマートフォンは一番身近な情報端末として、幅広いユーザーが利用していることに強く注意すべきだ。子どもたちだけでなく、情報リテラシーが必ずしも高くない人たちの生活に密着するツールであり、濫用や悪用を防ぐ機能や仕組みが取り入れられてきたことに注

目する必要がある。特に未成年者によるデジタルコンテンツ課金（ゲームアイテムなど）を防止するための機能や、その利用状況を把握できる機能の実装も必要不可欠だ。

2. サードパーティアプリストアの信頼性担保への懸念

サードパーティストア自体のモデレーションポリシーのありかたにも注意する必要がある。当協会の中間報告への意見にも記したが、プライバシーやセキュリティを強くするほうにインセンティブが必ず働くわけではない。競争を促進するためにサードパーティのアプリストアを容認したとして、OS 組み込みのアプリストアに対抗するため、あるいはマネタイズのために不正なアプリを容認する「ヤミ市」のようなストアが生じた場合に、どのようなエンフォースメントを、誰が実施するのか。サードパーティのアプリストアには、アプリストア自体のガバナンスについて、第三者による審査などを求めることは必須だと考える。

3. 消費者に対するメリット設計への懸念

一定の安全性とユーザー保護のガイドラインに従うサードパーティのアプリストアがイコールフットイングに成立した場合、それは組み込みのアプリストアと遜色ないものとなるはずだ。その場合に OS 組み込みのアプリストアとサードパーティアプリストアのどちらを消費者が選ぶかという、そのストアにあるアプリのラインナップということになる。どのストアにアプリを公開するかはデベロッパーの自由だが、公共性の高いアプリに関しては、公平性の観点から、ヤミ市的なストアを除き、組み込みでもサードパーティでも原則全てのストアで広く入手できるようにすべきだ。公共性の高いアプリの取得のためには特定のサードパーティストアが必要となることをメリットとすることはあってはならない。

上記で挙げた懸念については、本報告書にも触れられており、本項は「信頼あるアプリストア間の競争環境の整備を目指すもの」とし、アプリ代替流通経路容認を求める規律の設計の必要性を認識していることは承知している。その上でアプリストア間の競争に関しては、競争法的な観点だけでなく、消費者保護を第一義としてその規律設計がなされるべきであることをさらに強調して記載すべきだ。競争の促進のために、消費者のセキュリティやプライバシーを損ねることがあってはならない。

	<p>そして本件については欧米でも同様の議論が行われていると承知しており、その動向をもうしばらく観察し、その知見を我が国の政策に活かすべきだと考える。そしてその間に、青少年だけではなく、学校で IT リテラシー教育を受ける機会のなかった世代に対するデジタル・シティズンシップの普及啓発を実施することを通じた、本質的な競争環境の整備も求められる。</p>
484	<p>私は、ICT 支援員として小中高の特別支援学校のタブレット導入支援に、また大学の iPad 導入と授業活用に関する業務に携わりました。</p> <p>本件の報告書に記載されている主張は、結論ありきの偏った意見に見受けられ大変危惧しております。特に次の点について再検討いただけますよう強く要望いたします。</p> <p>サイドローディングの導入について反対の意を表明します。</p> <p>PC でのソフトウェア購入に比べ、スマートフォンは手軽にアプリを追加することができます。サイドローディングの強制は、これらの安全性を脅かすことに繋がると考えます。</p> <p>特別支援学校で iPad 端末を導入する際、抜け道が少ないことも評価の一つでした。サイドローディング可能な多様なソフトウェア入手手段が必要であれば、Apple 社以外のプラットフォームを選択することが可能です。サイドローディングの有無による価値は、市場が判断すべきことでしょう。サイドローディングの強制は、自由度のより安心を優先したい利用者への選択肢を剥奪することになり、到底公正な行為とは思えません。</p> <p>政府が介入すべき点があれば、それは審査内容に限ると思います。審査基準については、日本の実情にそぐわないものや、サードパーティの排除につながると推測されても仕方のない判断もあるでしょう。それについては公正に行えるように、政府が日本国民とプラッ</p>

	トフォーム提供者の仲介窓口となる手段を用意するののも一つの手かもしれません。
485	<p>報告の狙いがモバイル・エコシステムの各レイヤーでの競争を促すことでイノベーションと消費者の選択の機会を確保するとして、細部に至る検証を行って報告書をまとめているが、重要な視点としての消費者の意見が乏しいように思われる。</p> <p>ユーザーとして2008年以降スマートフォンを購入・使用してきた経験から言えることは、個々の消費者が求めるものは多様でありそれを阻害することは望ましくない。今回の報告書はあらゆる分野に規制的な提案がみられるが、消費者としては違いが選択の動機となるため、すべてを同じにする必要は無い。新しい芽を摘まないことが大事で、本来のアプリの競争環境向上に留めるべきだと思う。また細部では特に以下の論点について意見を述べる。</p> <p>現在、有害アプリやフィッシングメールなどが日々の問題となる中で、セキュリティは社会的にも非常に重要となっており、今や個人的にもセキュリティ対策の優先順位が高くなった。その中で今回は競争促進のための方策としてサードパーティのアプリストアの導入を提案しているが、それを許容した場合のリスクに対するセキュリティ対策や子供の保護などの監視をどのように義務づけるかなどの検討は記されていない。本来であれば国は重要な責務として国民の個人情報保護や被害の抑止に対策を練るべきだが、本報告ではさらっと記述するに留め、国としての具体的な方策には踏み込んでいない。マイナンバー制度の混乱のような轍を踏まないためにも、信頼できる実行可能な提案が必要と思われる。</p> <p>アプリは、分かり易い検索とオープンな課金の仕組みが競争環境とユーザーの利便性の面で重要であることは言うまでもない。最近のようにアプリの増加やアプリ内課金とサブスクリプションが増えるにつれて使いづらくなっており、標準的な表示方法についてプラットフォームとの検討が必要ではないか。また課金の妥当性については「デジタルプラットフォーム取引透明化法」により透明性を確保することが望ましい。尚、アプリのプリインストールについては、新規導入に便利であり、必要のないアプリは使わないので問題は無い。</p> <p>しかしイノベーションの課題は他にある。スマートウォッチの利用に関してペアリングなどの技術的問題を論じているが、それ以前に新しいアプリの登場に対する国の受け皿が乏しいことがある。例えばApple watchの心電図と心房細動通知アプリは米国FDAの認可から3年ほど遅れて日本でも認可されたが、他メーカーのアプリは依然として認可されてい</p>

	<p>ない。日本の許認可が縦割りの古い体制の中で新しいアイデアに対応できていない。スマートフォンのアプリを利用する MaaS は各省庁の法律の狭間で離陸できないでいる。新たな機器の登場によって広がるアプリビジネスやイノベーションに日本が取り残されないように、柔軟な法律の整備と運用が必要である。</p> <p>最後に、日本はモバイルのインターネット利用で世界に先駆けたイノベーションを起こしたが、残念ながらキャリア発で世界をリードすることは出来ず、スマートフォンの登場でガラパゴス携帯と呼ばれた機器はシェアを失い国内のメーカーの殆どが事業から撤退した。一方でスマートフォンはインフラであるキャリアを利用して世界に普及していった。日本でも消費者の嗜好の変化とキャリアの縛りを緩和する政策が功を奏してスマートフォンが大半を占めるようになった。今やスマートフォンは世界の標準的ツールとして各国の要求を満たして販売されている。その対応やセキュリティ対策、機能改善などのコストはプラットフォーマーが担っているのが現状である。今回の様々な課題提起はその負担について言及が無く、日本独自の規制が行われた場合のコスト上昇は日本の消費者にとって価格の形で負担を強いるものとなり得る。グローバルプラットフォームの規制については世界で標準的な導入が望ましい。</p>
486	<p>中学校・高等学校教員</p> <p>iOS 教育系アプリケーション開発者 です。</p> <p>・信頼あるアプリストア間の競争環境整備(アプリ代替流通経路の容認)について。</p> <p>iOS アプリケーションのプライバシーや安全性が確保され、ユーザーが安心して利用できているのは、アプリケーションの審査や管理が適切に行われ、appstore という閉じた場だからできています。</p> <p>GIGA スクール構想から始まる I C T 活用を全面に押し出した今後の教育界において安全性を管理することは重要な課題となりますが、appstore 以外からのアプリケーションダウンロードを可能にするということは、悪意ある開発者を排除できない形になっていきます。そのための管理手数料も、開発者目線からも適切だと考えています。</p>

	<p>教育界はそもそも人員不足・予算不足の現状にある中で、この政策は業界と国の安全性に大きな打撃を与えると考えます。教育現場では、生徒のネットワークや端末を管理しているとしても、あの手この手で規制を抜け、自分に都合のいい端末設定（アプリケーションのダウンロードを含む）にしようとする子も少なくありません。</p> <p>よって、悪意ある開発者のを教育現場で完全に排除できない可能性がある以上、appstore を介さないアプリケーションのダウンロードには反対です。</p>
487	<p>iPhone のいわゆるサイドローディングを可能にする案についてですが、私は反対の立場です。</p> <p>最終報告でも議論されているように、サイドローディングを可能にした場合、セキュリティや安全性をいかに確保するかという問題があります。</p> <p>消費者から見ると安全なソフトウェアなのか、そうでないのかを見分けることが不可能か、または非常に困難です。</p> <p>サイドローディングが可能になった場合、危険な、または悪意のあるソフトウェアをインストールしてしまったことによる損害をアップル社に問うことができなくなります。</p> <p>スマートフォンをはじめとする電子機器はハードウェアとソフトウェアが一体となって機能するものなので、ソフトウェアの欠陥または悪意により消費者側が被害を被った場合、企業側は「ハードウェア」が原因か「ソフトウェア」が原因かを切り分けるでしょうが、消費者から見れば一体に見えますしそういう認識で使用していると思います。</p> <p>なのでアップル社が iPhone の品質を管理するためにサイドローディングを不可にしているのは消費者から見れば理にかなっていると思われれます。</p>
488	<p>10 年以上 iOS/Android のアプリを開発してきた一開発者として意見を言わせていただきたい。</p>

OS のアップデートについて

ルール変更等の内容及び理由の事前開示義務について

「ルール変更等の内容が様々であることから、開示タイミングは一律のものとはせず、内容に応じた『合理的な日数を確保した日』とする」

とあるが誰がどのように合理的を判断するというのか合理的とは何を指すのか不明瞭である。

さらに「十分な準備期間が確保されていない」とあるが Apple の場合毎年更新のもので 6 月から 9 月までの 3 ヶ月ほどの猶予をそもそも与えられておりどういった対応が必要かは WWDC のセッションにて情報提供がされている。

そもそも十分でないとするのは 36%と記載されているが該当のアンケートに答えた事業者全体で考えればと全体の 24%しかいない。逆に言えば 76%の事業者はこの項目では問題がないと言っているのでここを問題視するのは良いとは言えない。

また「ベータ版の仕様にリリース直前まで変更が加わる」といった項目についても事業者全体で見れば 11%程度である残り 89%、つまり約 9 割の事業者は問題としていないことがわかる。

このことから仕様変更に対して合理的な日数を確保させる必要は薄いのではないだろうか。

必要なのは問題としていない事業者から問題としている事業者へのノウハウの提供などが活発に行われるような仕組みづくりといった問題を抱える事業者をより良くするような施策であって無条件に救済するための規制ではない

また各論で記載されてる通りでこのようなルールを設けたところで Apple の回答通り日本向けに新 OS の配布を遅れさせる対応を取られその遅れのせいで結果的に日本のデベロッパの機会損失となる可能性は高い。

また「デベロッパ等から組織される団体も、協議の当事者になることを許容」と書いてあるが AppStore において Google もデベロッパでありまた反対に Google Play において Apple もデベロッパであることを考慮したい。

Apple/Google が OS の新リリースに対して協議を申し入れることによって相手の足をひっぱることが可能になりかねない。自分たちの名前を出さずにそういった遅延行為をすることもおそらく可能であろう。

この項目に対して熟慮を求めたい。

決済方法について

多彩な決済方法を認める場合に当然のようにリスクが生じる。

- 今まで返金されるべきケースとされてきたものについて業者側が故意に返金しないということが発生する。
- 悪徳な業者がこれを利用することにより詐欺的な課金を行いユーザーから高額な料金を徴収したり定期的に料金を徴収することがより簡単になる。
- ユーザーがこれから使おうとする課金が安全なものかどうか判断が付きづらくなる。

これらを担保しようと思うと Apple/Google に金銭的なコストが発生するため外国の事例と同様に 30%に近い手数料を取らざるを得ないことになる。(ブランド維持のため当然の対応である)

結果当初デベロッパ側が求めていた安い手数料での課金というのは成り立たないし、ユーザーの安全を考えたり返金のされやすさを考えれば今の現状の方が遥かによい。外国での本事例が悲しくもそれを立証してしまっている。

ユーザーの安全と国内ビジネスの繁栄を求めるのであればむしろ手数料の削減を求めるべきである。

具体的には国内での規制として多彩な決済方法を認めさせる規制を行わない代わりに日本国内の事業者に対しての手数料の徴収を減らす方向へのアプローチをするべきだ。

例えば現状 15%か 30%の手数料だが売り上げに応じて 0, 5, 10, 15, 30%のようなより段階を設ける形に変えさせるなどといった方法が挙げられる。

安易に自由であるからよいという結論はセキュリティやプライバシーを第一に考えているとは言えず多彩な決済方法の承認義務化についてはより多くの専門的な意見を求める必要があると思われる。

ブラウザについて

Safari によるウェブ・アプリのサポートが遅れていたりバグが多かったりと書いてあるが Safari は Apple の商品であり何を優先度高く実装しようが Apple の自由である。これに関して他のブラウザと同等にしようとする圧力は問題がある。

例えばアメリカにある法律があり日本にはないから入れろという圧力があつたとする。が、アメリカにはアメリカの事情があり日本には日本の事情というものがある。そのまま同じ法律を採用するということはしないであろう。

これと同じことで Chrome にある機能を考えなしに Safari にそのまま導入しろという要求をすることはナンセンスであり公平な競争のむしろ阻害となる。

さらにアプリストアへ WebKit 以外のブラウザを認めさせることについても似たようなもので Chrome のシェアが圧倒的な中 Safari のシェアを奪うような事をすればブラウザはより Chrome 一強を強めてしまい Google の力がより強まり健全な競争を奪ってしまいかねない。

これについては熟慮が必要なテーマでありモバイル内だけでは話は済まない。

より一層の熟慮を求めたい。

また、iOSにおいて多様なブラウザを認める際 PWA のインストール機能について先進的な機能のため未だセキュリティの懸念があることは Apple 等からのヒアリングにより明らかである。

ブラウザからのサイドローディングを義務付けしない方向の中でこれらを求めることはおかしなことである。PWA のインストール機能があれば間接的にストアアプリを作り出すことが可能となるからだ。

多様なブラウザを認めることになったとしても OS 提供事業者/端末提供事業者からの要請により機能を制限することを認めるべきである。

プリインストール、デフォルト設定関係について

サードパーティとはファーストパーティではないからサードパーティなのだ。

サードパーティがファーストパーティと同様の権限を求める事自体が間違っておりそれを国が手助けするなどおかしな話である。

これについてはプリインストールされたアプリのアンインストール以外の全ての対応について撤回を求めたい。

サイドローディングについて

サイドローディングを認めることによって private api をユーザーに黙ってデベロッパが使用することが可能になる危険性が増えるということを述べたい

これにより Sandbox 外の様々なデータについてアクセスが可能となる危険性を持っている。

Apple は AppStore の審査の際に private api を使用していないかツールによって検査をする知見を溜めているが、新しいサードパーティアプリストアにはそれはなく審査を潜り抜けてユーザーのデータに不正にアクセスする手段に気づかずアプリを承認してしまうかもしれない危険性がある。このことから Apple の協力なしに信頼あるアプリストアを構築することはかなり難しい。

また審査時に悪意あるプログラムが作動しないようにし審査後作動するようにすることも実際には可能である。

例えば具体例で言うとホーム画面に仮に A というアプリの Widget を配置したとする。A は審査時には何も行わないアプリであったが審査後遠隔で悪質な機能を起動し以降アプリ起動中に不正マイニングを行うようになった、などというアプリを作ったりすることが技術的に可能だ。

昔実際に起きたこととして Facebook はバックグラウンドでの通信を行うために無音の音声を流し続けてアプリを起動させ続けるといったことをした悪しき事例があるしそのほかには PC であるが ActiveX での悪しき事例も過去にある。サイドローディングを認めることによってこういった問題が起きる可能性がある。一つ一つから採掘される仮想通貨は微々たるものであるが分散コンピューティングの観点からすると馬鹿にはできない。良い事例ではあるが iOS/Android における分散コンピューティングの力については Folding@Home や DreamLab などが参考となる。

こちらも安易に自由であるからよいという結論はセキュリティやプライバシーを第一に考えているとは言えずより多くの専門的な意見を求める必要があると思われる。そして具体的に信頼あるアプリストアを構築する手段、金銭などを考慮しそもそも実現可能性も含めてより深い議論が必要であり現段階で結論づけるのはいささか早足と思う。

そしてサイドローディングを認めたところで AppStore/Google Play と同レベルの水準のアプリストアを構築できる事業者は世界から見ても数少ない。

かなりの大きさの事業者であるかまたはすでにコンテンツを数多く有する企業に限られるであろう。

Apple の独占状態を崩したところでそれにより利益を得るのはおおよそ Amazon/Meta/Netflix といった海の向こうの巨大組織であることは想像に絶えない。

具体的にどういった日本企業が恩恵を受けるのか報告には書いておらず自由であれば勝手に競争が起きると言う言説であるが日本での規制であるのであれば当然日本の事業者が得をするように動くべきである

データポータビリティについて

この項目について言うべきはデータの所有権はエンドユーザーにあるのは間違いないがサードパーティにデータを渡せるようにするのを義務付けるのは反対であるということだ。

当該事業者が管理しているデータには機密データや大量の学習データの元となるデータが含まれており不用意にポータビリティをよくした結果ユーザーのデータがあらゆるところで使われてしまう可能性を秘めている。

またそういったデータを扱うサードパーティ側に何の制約もないのはおかしいことだ。

しかも無償でというのがおかしいところでソフトウェアを作成するのは当然コストがかかるものである。エンドユーザー側がデータを取り出すのは基本的にデータをまとめるための手数料等を除けば無償であるべきであると思うがサードパーティも無償であるべきとは思わない。セキュリティ上問題がない部分から国が問題ある方へ移動させるような規制を作り出すのは筋が悪いと言わざるを得ない。

OS 等の機能へのアクセスについて

まず Apple は OS 提供事業者であり端末製造事業者でもある。

Apple がどんな機能をデベロッパに対してオープンにしようがクローズにしようが事業者の自由である。知的財産権は尊重すべきである。

	<p>イコールフットイングが阻害されていると書いてあるがその他社は iOS を作っていないし iPhone も製造していないうえにコストも支払っていない。</p> <p>クローズドな機能を使用したいのであれば企業が直接 Apple と交渉すべきである。</p> <p>現に Suica は交渉の末導入されたのではないだろうか。</p> <p>すでに交渉成功の先例もある部分に関して国が出てくるのは Apple が別の項目で言うようなまさにエコシステムへのフリーライドを要求しているようなものである。</p> <p>最後に</p> <p>マイナカード機能を導入してもらわねば困る状態で Apple/Google と事を構えるのは得策ではないと思われる。マイナカードを扱うためには彼らのプラットフォームが安全であり彼らと友好的である必要があると私は思う。そんな中我々の方からより危険な方向へ進む可能性を含めた規制や提言を行うのを愚策と言わずなんというのか。理性ある行動を求める次第である。</p>
489	<p>OS 提供事業者に応用代替流通経路の開放を義務付ける、という対応の方向性には強く反対します。</p> <p>OS 提供事業者にはアプリ代替流通経路の開放を義務付け、アプリストアが担うべきアプリ審査等については一定の指針をガイドラインで示すだけ、というのは、真面目にガイドラインを守ろうとする業者には返って参入障壁となり、ガイドラインを守る気がない、あるいは悪意を持ってセキュリティの穴をついたアプリを配布しようとする業者が入り込もうとすることが容易に想像できますが、OS 提供事業者は義務によりそうした業者の排除が難しくなり、エンドユーザにそれら業者のアプリ審査が適切であるかどうか、といった判断を委ねるしかなくなるからです。</p> <p>こうした対応の方向性を推し進めるのであれば、少なくともアプリストアの審査体制について監査等を定期的実施して不適切な業者を排除できる仕組みまで国が責任を持って整</p>

	備すべきです。
490	<p>スマートフォンユーザーとしてアプリストアの開放に反対します。</p> <p>アプリストアのセキュリティを保つためにプラットフォーマーは相当のコストをかけていると思われ、自由な競争の名の下に安易なただ乗りを認めてしまうと、セキュリティを保てなくなる懸念があるばかりか、さらなるコスト増大を招く恐れがあり、ひいてはスマホ端末の価格上昇や詐欺アプリの混入や偽アプリの増加を招く恐れがありや、ユーザーの立場から見て、何もメリットがありません。</p> <p>ユーザー本位に立った公正なスマートフォン市場を望みます。</p>
491	<p>該当するページ：104</p> <p>「ユーザーにとってセキュリティ、プライバシーが確保され、一方で Apple による過度な制約が生じないようにするという観点からは、アプリストアが担うべきアプリ審査等について一定の指針が示されることも有用である。」として、「セキュリティ等の専門家や専門家団体等によってガイドライン等が示されることも考えられる。」とし、「日本スマートフォンセキュリティ協会が作成しているセキュアコーディングガイド（略）」（最終報告には「ガイドライン」と記載されているがリンク先の文書は「ガイド」である。）が例に挙げられているが、セキュアコーディングガイドは一般に、セキュリティ脆弱性を生まない為の基準にはなり得ても、不正アプリとならない為の基準では全くない。本件では攻撃者を検知する為の基準が求められているところ、攻撃者から防御するためのガイドである「セキュアコーディングガイド」を例示するのは完全に的外れである。「アプリ代替流通経路」におけるアプリ審査基準が「ユーザーにとってセキュリティ、プライバシーが確保され」るものであることを保障する為の基準・ガイドラインは、既存の団体のガイドラインを安易に流用して済ませられるものではないことを理解するべきである。</p>
492	

モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告に対する意見につきまして、

アプリストアの解放義務付けに強く反対します。

理由としては、すでにアプリストア自体に十分なセキュリティシステムが確保されており、そこに対しての日本政府からの解放義務付けは甚だ納得出来るものではありません。

少なくとも日本政府が介入する必要性を感じられる要素は全くありません。

また、マイナンバー制度の管理においての政府への不信も今回の反対意見にブーストをかけております。

アプリストアへの介入を行う前に、今一度自国の政府における情報管理において国民に対して真に信頼を得る事が先決だと考えます。

サイドローディングの強要がマルウェア感染のリスクの増大、プライバシー基準の低下、セキュリティアップデートの複雑化など全く国民のデジタルライフや商業利用などにおけるマイナスのリスクしか及び差ないということも今回のアプリストアの解放義務付けの反対の度合いをより大きくしております。

行いたいという場合であっても、EUのデジタル市場法適用後の状況を注視してからでも遅くはないと思います。

何も考えずにサイドローディングの強要を行うことに対して大きく懸念しております。

今の時点ではアプリストアの義務付けを行うべきではないということを最後に重ねて意見としてお伝えしたいと思います。

この報告書は、モバイルエコシステム上での競争の活性化を図る上での具体的な方策の検討につながるものと考えています。

報告書は、モバイルエコシステムを経済的な面からみています。しかし、これはインフラとしての機能も持っており、報告書にその観点はありませんでした。ここから、報告書内の具体的な提案が社会的に及ぼしうる影響についての検討が全体的に不十分であると考えます。

2-2-3 について、現行のアプリストアにさまざまな問題があるという指摘は当然のものであると考えています。しかしながら、ここに示されている「他の流通経路の整備」は、ユーザーに対し以下に示すようなデメリットをもたらすため、合理的でない策であると考えています。

操作や流通経路が複雑になることから、デジタルデバイドを助長する点

アプリケーションの審査が以前にも増して不透明となる可能性がある点

サードパーティーストアのインストールや OS の修正によりストレージが圧迫される点

サードパーティーストアを受け入れるための OS の修正により新たなセキュリティホールが生まれる点

これらの不利益をとってまで他の流通経路にこだわる必要はないように考えます。特に、特定のデベロッパに限ったアプリストアを認めることは購入に必要な操作や流通経路を非常に複雑にし、消費者の負担をいたずらに増やすだけです。サイドロードは避け、他の方策で手数料・審査の透明性を担保することを検討すべきです。

モバイルエコシステムに関連する施策は、今後のデジタル化社会のあり方を大きく左右するものであると考えます。ガラパゴスケータイは多機能でしたが、独自の成長を遂げたためにスマートフォンに取って代わられました。新たな施策により、日本のデジタル化が独

	自仕様へ突き進むことのないようお願いいたします。
--	--------------------------