

スマートフォンにおいて利用される特定ソフトウェアに係る  
競争の促進に関する検討会（第2回）議事録

- 1 日時 令和6年10月25日（金）15:00～17:00
- 2 場所 対面（中央合同庁舎第8号館特別中会議室）とオンラインの併用
- 3 出席者

【委員】

依田座長、上沼委員、川濱委員、伊永委員、滝澤委員、仲上委員、日高委員、増田委員、  
山田委員

【公正取引委員会事務総局】

岩成経済取引局長、佐久間官房審議官、稲葉デジタル市場企画調査室長

【オブザーバー】

内閣官房副長官補室、内閣官房デジタル市場競争本部事務局、内閣官房国家安全保障局、  
内閣官房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事務局、消費者庁、  
こども家庭庁、デジタル庁、総務省、文部科学省、経済産業省

4 議題

○ ヒアリング

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラムからのヒアリング

○ 討議

規制対象事業者の指定に係る基準について

○依田座長 それでは、定刻になりました。ただいまから、第2回スマートフォンにおいて利用される特定ソフトウェアに係る競争の促進に関する検討会を開催いたします。

本日は、石井委員及び榊田佳江委員が欠席です。川濱委員、伊永委員、仲上委員、増田委員及び山田委員はオンラインで御出席です。

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

○稲葉室長 本日は、まず1つ目の議題といたしまして、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（MCF）の皆様からのヒアリングを実施したいと思います。本日本日お越しいただいたMCFの皆様から、スマホソフトウェア競争促進法の下位法令、それから運用に対する

御意見などについて御説明を頂きまして、委員の皆様と御議論いただきます。

その後、2つ目の議題といたしまして、規制対象事業者の指定に係る基準について事務局から説明し、委員の皆様と御議論いただきます。

本日の資料3につきましては、MCFの方から非公表としたいとの御要望がありましたので、非公表という取扱いとさせていただきます。

本日の議事録につきましては、前回同様、発言者の御確認を経た上で公表させていただければと思います。

また、本日も検討会終了後、記者ブリーフィングを予定しております。私の方から発言者が特定されない形で本日の議論の状況について紹介をさせていただく予定ですが、皆様から頂く御発言の中に記者に対して発言を控えるべき内容がありましたら、その旨おっしゃっていただければ幸いです。

事務局からは以上になります。

○依田座長 それでは、本日の議題に進みます。

まずは、資料1、2、3を基に、MCFの皆様から15分ほどで御説明を頂きます。その後、委員の皆様から御意見や御質問を頂き、MCFから回答いただければと考えております。御意見、御質問については、本日、仲上委員が途中一時中座をされるということで、仲上委員に御発言いただいた後、上沼委員から名簿順にお願いいたします。お時間の都合上、御発言は一人当たり最長3分程度でお願いできればと思います。御発言が一巡した後、お時間があれば追加の質問などをしていただければと思います。

それでは、MCFの方から御説明をお願いいたします。

○MCF それでは、モバイル・コンテンツ・フォーラムから、15分程度プレゼンテーションさせていただきます。

これまで、MCFとしては25年活動してきております。日本においては、ガラケーの時代に、課金やリンクアウト等の同様の課題に対応してまいりました。課金手段が通信事業者の回収代行とクレジットカードで課金が可能とされましたが、特にトラブル等は増えたという記憶はございません。日本においてこれまでの常識が変われば、日本社会は新たな環境に対応できると考えております。

MCFは民間団体ですが、様々な状況において共同規制の一端を担ってきました。

音楽著作権に関しては、仲介業務法から著作権等管理事業法に変わることによって、指定団

体JASRACと、利用者代表として、使用料規定の協議を行ってまいりました。これまで着メロからサブスク配信まで協議を行い、料率を決定してきたという経験がございます。

青少年保護の取組に関しては、フィルタリングの制度を担った第三者機関EMAの設立とともに、iOSの機能向上に、こちらの方はアップルさんと協力して関与しております。

また、透明化法においては、アプリ事業者からの相談に対応するDPCDの運営を行っております。

デジタルプラットフォームに関する課題意識ですが、以下のように挙げられるかと思えます。

個別事項に関しては、この後、スライドによって説明させていただきますが、透明化法で対応している返金、アカウント、アプリのリジェクト、イノベーションを阻害する規定等について、別紙参考資料で御説明させていただければと思います。

資料2は昨年度のデジタルプラットフォーム取引透明化法のモニタリング会合で配布された資料です。

昨年度の相談内容、透明化法の分類に従って集計したもので、新法においては、13条の委員会規則で規定する内容になるかと思えます。

①の取引の全部拒絶は、アプリストアに関してはアカウント停止で30日前の事前通知が義務化されておりますが、セキュリティ等を理由に突然削除するということが現在増加している傾向がございます。

②の取引一部拒絶は、アプリのリジェクトが該当します。セキュリティを理由としたリジェクトでも、誤検知による冤罪的なもの、あるいはセキュリティを高めたプログラムのやり方がマルウェアとして判定される等の問題が起きております。また、誤検知であったとしても、セキュリティ保護を理由に内容が説明されないということも起きております。新法に関する場合は、説明責任の法的な義務化とともに、守秘義務が保護される専門的な分析を行う組織の構築が必要だと思えます。

⑩の返金に関しては、理由が説明されない安易な返金が、組織的な犯罪組織に悪用されるような例が起きております。返金に関しても正当性の基準等が必要だと思えます。透明化法は、イノベーションを阻害しないように、共同規制のアプローチを取っておりますが、その趣旨を尊重しつつ、原則ベースの共同規制の高度化を進めるべきです。

次のページは規約についてですが、こちらの方は、スパム規定の曖昧さによる過度な負担への利用事業者の声ということになっておりますので、後ほどお読みいただければと思います。

次のページは、無料のポイント等を活用して無料でコンテンツを利用できるポイ活等のサービスが阻害されているという声でございます。

次のページですが、現在、アカウント認証等の基準が強化される施策が進んでおりますが、セキュリティ等の向上というメリットがある一方で、中小事業者が過度に排除されるというデメリットも起きております。

最後のページですが、本来はデジタルプラットフォームはアプリ事業者にとって共存共栄の関係であるべきだと思いますが、円滑なコミュニケーションを通じた相互理解を促進する施策が引き続き求められております。

それでは、資料1の方に戻っていただけますでしょうか。4ページです。

こちらは、IT分野での競争法によるイノベーションの例となります。

競争法は事業者だけの問題でしょうという声をよく聞きますが、社会全体で新たな産業の創出やユーザーの利便性向上に寄与してきていると思います。

次のページです。ここからは、新法で解決してほしい課題になります。

手数料等の関係から、ウェブとアプリで販売価格に差異が発生しております。アプリストア、決済手段、購入ルートが多様化することで、多様で低廉な商品・サービスを消費者が利用することが可能になると思っております。

次のページでは、実現したいオープンモデル例について、幾つか御紹介したいと思います。新法では主に8条に関する 이슈となります。

次のページです。

1、基準としてはアプリ内課金を利用しなければならないという、ここにはちょっと書けない長文の3.1.1という規定があるのですが、それ以外、ここに記載しております3.1.3で、外部課金が許容される規定がありますが、その場合でも外部課金の案内やプレミアムアイテム等の提供が禁止されているため、サービスの向上は制限されているという状況です。

次の方は、ルールの規定の例になります。EUにおいて外部課金が認められるようになっておりますが、この後説明するように、新たな手数料が掛かるため、外部課金を利用する経済的なメリットが現段階では余りないという状況になっております。

アプリと、こちらの方は実サービスの融合、あるいは書籍、玩具等のバーコードを読み取ってサッカー選手を育成するようなサービス、あるいはアプリとおもちゃ等を融合した多様なサービスが阻害されております。

I P等を持っている事業者がコンサート等と連携するといったことも、課金の迂回行為ということで規制をされているという状況になっております。

外部課金を一方で利用できたとしても、様々な弊害があります。現在、リーダーアプリにおいては外部決済とリンクが認められておりますが、電子書籍のようなアイテムを特定して購入するモデルでは、プライバシー保護を理由にパラメータの引渡しができないため、サービスを提供できておりません。EUでは新たな契約でパラメータ提供が可能となっておりますので、ここは徐々に規約等によって変更されているという状況です。

次世代のビジネスのウェブ3.0において、NFTを利用したブロックチェーンゲームをアプリで提供することが阻害されております。アメリカでNBAトップショットとして一次流通、二次流通を組み合わせ大成功しているモデルは、現在、日本でアプリでは提供できないという状況になっております。

次は、委員の方には別紙の資料3で詳細を説明しておりますので、後ほど御参照いただければと思いますが、一見すると、消費者にとって、こちらの方はメリットあるように思われますが、同様のサービスでは十分な周知によって有効期限の設定が一般化している中で、スマートフォンのアプリのみ一般利用者の悪用やアプリ事業者への過度な負担が大きくなっており、デメリットの方が現在大きくなっているという状況でございます。

このような事例を前提とした8条の政令、委員会規則の例として考えてみた例でございます。ここから、主に7条に関する事項になります。

日本では、サードパーティーが参入することでプライバシー・セキュリティ・青少年保護の問題が大きくなると言われておりますが、逆のパターンも多くあるのではないかと例でございます。そういった意味で、オープン化すれば全てが問題解決するという趣旨ではございませんので、そこは誤解のないようにお願いいたします。

2つ例を御紹介します。

1つは、青少年保護の仕組みとして、年齢別のアプリレーティングを利用したペアレンタルコントロールがあります。Androidではアプリストアが担っている機能ですが、iOSではアップル独自のレーティングによってOS機能のスクリーンタイムで設定されるようになっております。一方で、日本の任天堂であったりソニーであったりマイクロソフトであったりと、ほとんどのアップル以外のアプリストアに関しては、このIARCというレーティングの仕組みで提供されております。一方で、こういったアプリストアが自主的にレーティングしたものに

対して、上の方に書いてある P E G I とか E S R B という第三者機関がレーティングを評価することによって、中立的な公平性を担保したレーティングが実現できるという仕組みでございます。こういった仕組みであれば、独占的な事業者が恣意的に運用するということができないということになっておりますが、では、現在の i O S のスクリーンタイムがこの代替アプリストアでどこまで関与するかということに関しては、現在調査中でございます。今後、実態が判明しましたら、また御報告させていただければというように思っております。

もう1点、ショートメッセージにおいても i O S では機能が制限されております。米国の事例ですが、i O S、Androidユーザーで色分けされているという例もございます。実際のオープン化の施策としては、現在、メッセージングに関しては R C S というのが最新の国際標準規格となっております。これは SMS / MMS を高度化させたものということになっておりますが、これ自体が外部のメッセージングサービスには提供されていないことによってプライバシー・セキュリティレベルが低下をしているという状況にあるというように理解をしております。

このような環境を実現するには新法の実効性ある法運用が重要です。特に第7条、第8条における「妨げてはならない」という規定は、今後ガイドライン等で明確にされていくかと思っておりますが、是非実効性を担保した法制度となるようお願いしたいと思っております。

これまで紹介したように、機能が利用できても手数料や規約で妨げられるということも考えられます。そういった意味では、エンフォースメントの強化というだけではなく、柔軟に対応できるような規定をお願いしたいと思います。現在、EUではプラットフォーム事業者との折衝をしておりますので、是非日本だけ不利益な条件が課されないようお願いしたいと思います。

正当化事由についても、一般にちょっと誤解があるように思います。指定事業者の行うプライバシー・セキュリティ・青少年保護を理由とした妨げる行為に正当性があるかが論点だと理解しております。指定事業者は比例性の原則に則って、必要性としての代替手段では達成困難なことを説明する責任、アカウントビリティがあるということだと思っておりますので、その点踏まえた御検討ということをお願いできればと思っております。

日本ではこれまで、アプリストアをオープン化するとプラットフォーム事業者のチェックが働かないためマルウェアが蔓延するということが喧伝されておりました。ただ、EUの状況を見ますと、最新の環境としては、OS事業者とアプリストアの役割分担がされる。基礎的なセキュリティをOS事業者が対応する新たなフレームワークができております。このような環境

を前提とした制度の検討が必要だと思っております。

こちらの方は海外の状況でございます。

EUに関してはデジタル市場法、アメリカに関しては司法省による訴訟等が機能しているという状況です。

あと、EUにおいては、既にアプリストアが6つほど提供されているというふうに言われておりますが、こちらの方は、オルトストアとエピック・ゲームズ・ストアを紹介しております。

オルトストア自体は2つだけのアプリを提供するということなのですが、コンソールゲームのエミュレーターアプリを提供したいという技術者が2人で作った小規模事業者向けのストアということになっております。ただし、これによってアップルも規約を変更して、その後、エミュレーターアプリが規約の中でも可能になったという成果があります。

一方で、エピック・ゲームに関しては、御存じのように大手のストアということで、来年2025年、多分日本の法制度の施行に合わせた形で、グローバル展開するということが予定をされております。

ここからは、これまでデジタル市場法（DMA）ができて、アップルとグーグルの規約の変更が頻繁に起きておりますので、それを時系列で見たいと思います。

この黒字で書いてあるのは、2024年1月25日にアップルが発表した内容になっております。

その後、EU当局とのやり取りの中で、随時緩和あるいは変更といったものが繰り返されていきます。何が言いたいかと言いますと、最初に出てきた条件が決定ではなくて、今まさに対話型協議によってどんどん条件が変わってきているということになります。

当初はアプリストアだけだったのが、3月12日にウェブサイトから直接配信といったことも認められるようになっております。

それと、当初手数料として、これまでの手数料が基本的には17%まで下がったと言われておりますが、プラスとしてコア・テクノロジー・フィーと言われる定量の手数料が課されるようになっております。

コア・テクノロジー・フィーの評価に関して後ほど御紹介したいと思います。これは様々なところでものすごい悪影響があるということが喧伝されてきて、無料、あるいは小規模な事業者に関しては手数料が無料になるといった規定が追加されております。

あと、外部課金に関しては新たな契約を採用するというのが必要であり、1回その規約に変更するともう二度と戻れないというような縛りがあったのですが、これが1回だけ戻れるスイ

ッチバック規定というものが追加されております。

こういった状況の中でEU当局が6月24日に、アップルが現在出している条件に関しては基本的にはデジタル市場法違反であるという暫定見解を発表しております。

大きくは3つになります。1つはアプリ内で外部の購入価格等の情報提供ができない、あるいは実質的に外部サイトへの誘導が困難、あるいは先ほどあった手数料を課すことの合理性を欠くといったのが大きな3つになっております。

それと、今後の調査事項として、先ほどあったコア・テクノロジー・フィー、あるいはユーザーが取らなければいけない手順、これは、約15手順ぐらいの手続がないと新たな代替アプリストアからアプリがダウンロードができない。あと、外部サイトに誘導できるアプリ事業者の資格を限定していること、前年度100万ダウンロード以上といったような条件が調査対象とされております。

これを踏まえまして、8月8日に、これまで外部課金を利用するのは、オルタナティブペイメントオプションという新たな契約のみだったのですが、既存の契約の中で新しいエンタイトルメントが提供されまして、既存の契約をやっても外部課金を利用できる。要するに、アプリ事業者にとっては外部課金を行う2種類オプションが提供されたということになっております。

一方で、代替アプリストアを使うときに、アプリをダウンロードする場合に、同一のアプリをユーザーが削除しなければいけないという規定があります。これによって有名アプリが代替アプリストアに移動しようということ自体が阻害されるのではないかと懸念をしております。

グーグルに関しては、外部オフリングの規定というのが3月6日、DMAの発効のときに発表されております。これは、初期手数料2年目まで、それとあとは継続的サービス手数料ということになっておりますが、これは手数料水準としてアップルとほぼ同一の手数料水準ということになっております。

ここら辺のEUにおける新契約に関する評価ですが、外部課金の現在の手数料水準に関しては、非常に経済的メリットがないと判断をしております。

一方で、コア・テクノロジー・フィーに関しては、様々悪影響を与えるビジネスモデルが想定されておまして、小規模で成長を望まないアプリビジネス以外は全て影響を受けるのではないかなと思います。

あと、定額の手数料。これまでは定率の手数料だったのですが、これは経済学上、限界費用の上昇ということになって、一般的には価格が高止まりするということが言われているようで

す。これによって消費者の不利益が増大してきます。

それと、大手ビジネスに関してはコア・テクノロジー・フィーを負担しても当然だという意見がありますが、一方で、特にゲームでは、流行り廃りというものがあります。売上減少傾向になった瞬間に赤字ということになりますと、アプリ自体をユーザーに削除してもらわない限りは、コア・テクノロジー・フィーによって最終的には全て赤字になってしまうという特性を持っております。

変えられるものを変える勇気を持って我々としても進めていきたいと思っておりますので、是非よろしく申し上げます。

以上でございます。

○依田座長 どうもありがとうございました。

それでは、まず冒頭、本日御欠席の石井委員から事前に御意見を提出いただいておりますので、事務局から代読をお願いいたします。

○稲葉室長 資料をお手元にもお配りしておりますが、事務局から代読させていただきます。

1、スマートフォンのプライバシー保護について。

私の承知する限り、スマートフォンのプライバシー問題については、総務省が10年以上前から検討を重ね、スマートフォンプライバシーイニシアティブの公表及び数次にわたる改訂や、2022年の電気通信事業法改正による外部送信規律の導入等を通じて取り組まれてきたという経緯があります。利用者情報については、ユーザーを秘密裏にトラッキングしようとする試みもなされている中、その保護の重要性は言うまでもありません。私も総務省の議論の一部に関わったことはありますが、プライバシー・個人情報保護、セキュリティ等のレベルを保障するために、相当な人材を用意し、多額のコストを掛けてアプリの審査を行ってきたOS事業者もあると承知しております。そうした利用者のプライバシー保護や透明性を高めるための取組が妨げられることがあってはならないということを強調いたします。

そして、スマートフォンの利用者情報の保護は、現行の個人情報保護法や電気通信事業法等では必ずしもカバーされておらず、より高いレベルのプライバシー保護が求められる領域です。現行の個人情報保護法は、クッキー等の端末識別子を通じて収集された閲覧履歴などを個人関連情報に位置づけ、第三者提供の場合に一定の制限を掛けており、改正電気通信事業法は、外部送信規律を導入し、利用者情報が第三者に送信される場合において透明性を向上させるための制度を設けました。しかし、例えばアプリがカメラへのアクセス時に同意を求めることは、

プライバシーへの配慮から当然に期待されるべきことであり、実務としても定着していると思われませんが、そうした取組は個人情報保護法や電気通信事業法が義務づけるものではなく、OS事業者が利用者のプライバシー保護を図るために積み重ねてきた努力によるものと言えます。近時では、アプリを作るためのAPIを悪用し、アプリ開発者がデバイスデータを収集できるという問題、デバイスフィンガープリンティングが指摘されています。これに対処するためには、OS事業者がアプリ開発者に対し各APIの利用目的を明示するよう求めることが必要になりますが、こうした取組も現行法が義務づけるものではなく、OS事業者の自主的な取組として実施されているものと理解しております。

さらに、サイバーセキュリティの確保とプライバシー保護は車の両輪の関係にあります。例えば、攻撃者はフィッシングなどの手法でユーザーIDやパスワードを個人から入手し、更なる金融犯罪やランサムウェア攻撃につなげる危険性があります。個人のセキュリティ意識を高めて保護レベルを上げることは、セキュリティにとってもプライバシー保護にとっても重要です。

2、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム様の資料について。

1で述べた認識を前提に、MCF様の資料を拝見いたしました。多岐にわたる事項に触れられていますが、特にプライバシー・セキュリティ・青少年保護の問題に触れられているスライド14ページ以下の中に、疑問に感じる事項が含まれています。

「OSがクローズで、サードパーティーが利用できないことでプライバシー・セキュリティ・青少年保護の問題が発生している。」、「OS機能をオープン化することで問題解決へ」とは、どのような趣旨でおっしゃっているのでしょうか。プライバシー・セキュリティ・青少年保護の問題は、OS機能をオープンにすれば解決するほど単純なものではないはずです。挙げられている例も、IARCの取組やメッセージ送受信の標準規格の話にとどまっており、これまでのスマートフォンのプライバシーに関する議論を意識したものにはなっていないように思われます。少なくとも総務省で蓄積されてきた利用者情報保護の取組を踏まえた議論が必須ですし、プライバシー・セキュリティ保護のために多くの人材やコストを割いてアプリを審査してきたOS事業者の努力にも配慮すべきと考えます。

また、競争法の領域においても、EUのデジタル市場法第6条4項、サードパーティーアプリ、アプリストアのインストール等では、OSインテグリティが一定の条件下で例外として定められています。OSのモデルを無理に壊す結果となれば社会全体にとっての不利益をもた

らしかねませんので、OSインテグリティは正当化事由の解釈の中で丁寧に議論すべきと考えます。

### 3、OS事業者への期待。

OS事業者の公式ストアでは、アダルトコンテンツやギャンブル、ヘイトスピーチ、脱法ドラッグなどのアプリは認められていないと承知しております。正当化事由の解釈に関わりませんが、セキュリティ・プライバシー・青少年保護のほかにも、社会的に見て望ましくないコンテンツが流布しないようにすることが必要です。その点において、OS事業者には第三者のアプリストアに適切な審査を行うことが期待されます。

以上になります。

○依田座長 ありがとうございます。

続きまして、委員の皆様から、お一人当たり最長3分程度で御意見、御質問をお願いします。

2、3名の方ずつに御発言いただいて、MCFからまとめて御回答いただきます。石井委員からも一部MCF様に御質問がありましたので、後ほどまとめて御回答いただければと思っております。

それでは、仲上委員からお願いしますので、仲上委員、どうぞお願いいたします。

○仲上委員 日本スマートフォンセキュリティ協会の仲上でございます。よろしくお願いいたします。

本日は、MCF様から大変貴重な御意見を頂き、ありがとうございます。コンテンツプロバイダの立場から、コンテンツを楽しめるということはスマートフォンユーザーが享受できる利益の大きな部分かと考えますので、特にこのモバイルにおける競争において主体となる皆様からの重要な御意見かと思えます。

市場競争を促進していく上で、先ほど石井先生からの御意見もあった観点も非常に重要だとは思いますが、よりテクニカルなセキュリティの観点でも非常にポイントになる部分があるかなと思っております。特にこのサードパーティーアプリストアが実現される場合に、セキュリティにおいても責任を共有するというふうにお話を伺っております。そのとおりかと思えます。その際にアプリケーション側に求められるセキュリティ対策、セキュリティ対策という脆弱性検査等になってくると思うのですが、アプリケーションが悪用されないようにするための確認というものは、基本的にはアプリケーション作成者に求められる取組とは認識はしているものの、アプリストアにおいても一定の役割が期待されるものかと思っております。

ります。この点についてMCF様の見解等ございましたら、お聞かせいただけると幸いです。

仲上からは以上となります。

○依田座長 ありがとうございます。

続きまして、上沼委員から御発言いただきます。どうぞよろしくお願いいたします。

○上沼委員 詳しい説明をありがとうございました。

さっき詳細はこれからとおっしゃっていたのですけれども、まず、青少年保護のことにに関して、15ページのIARCの状況について伺えればと思います。というのは、IARC自体は試みとして発足したのはもう10年ぐらい前だと思うのですけれども、日本では、ここに対する加盟が進まないまま、現在に至っているという認識でございます。

今回の法律等を受けて、安心ネットづくり促進協議会の方からIARCについて情報をもらおうと思って、問い合わせをしたのですけれども、IARCからは、今までレーティングについてそれなりのことを行ってきたところじゃないとやらないよみたいな、意識すればそのような内容の回答が返ってきてしまいまして、今までうちはCEROとやっていたよということでございました。CEROに関してはその上部組織であるCESAと、そのお話をしたときに、うちはやりませんというようなことを言っていたものですから、そのまま現在に至っているという認識です。なので、もしこのIARCのお話をされるのであれば、現状どのようになっているのか。ここに日本が入っていく可能性はあるのかというのを是非伺えればなと思っています。

私からは以上です。

○依田座長 どうもありがとうございました。

それでは、MCF様から、石井委員、仲上委員、上沼委員からの御質問について、御回答をお願いいたします。

○MCF それでは、まず、石井先生からの御質問について御回答させていただきます。

ちょっと誤解を与えたようで申し訳ございません。OSをオープンにすれば全て解決という趣旨ではございません。日本においては、OS事業者任せにすれば大丈夫という認識がちょっと危ないのではないかと思っておりましたので、OSをオープン化した方が安全が高まるという事例として、2つほど御紹介をさせていただいております。

それと、スマートフォンの総務省さんのSPIの規定に関して、最初の紹介で書けばよかつ

たのですが、S P I、スマートフォンプライバシーイニシアティブは、M C Fが主体的に関与して策定をしております。これの運用のガイドラインをM C Fが作って、最終的にはプライバシーマークの中にスマートフォンのアプリの配信を行う場合の基準として我々が追加をして、今、プライバシーマークの付与事業者の方にも普及をしております。

また、S P Iの透明性確保という取組は、アップル、グーグルよりも日本が先行した事例で、OS事業者の考えを受け入れたわけではございません。そういった意味では、OS事業者を単純に受け入れればよいということではなくて、日本独自にチェックしていくということが必要ではないかと思っております。

セキュリティの問題についても、セキュリティを高めたプログラムのやり方でマルウェアとしてリジェクトされる例や、諸外国では代替アプリストアのアプリをダウンロードする場合にOSからワーニングが出て利用が阻害されるような、正当化事由には当たらないような事例が多々あります。こういったものは多分、今回の正当化事由のチェックとして必要ではないかと思っております。

我が国として、OS事業者の取組を評価しつつ、これは評価しないというわけではありませんで、最大限評価しつつ、無条件に受け入れるのではなく、検証する仕組みが必要だと考えております。内閣官房の報告書でも提案されておりますが、二項対立ではなく、対立する価値を両方実現するような高度な思考が求められると思っております。

次に、仲上さんからの御質問について。脆弱性については、アプリ事業者の取組というのは、これはJ S S E Cさんの方にもM C Fも協力して、ガイドラインということでまとめられて、広くアプリ事業者の参考となるように回ってきております。そういった意味では、アプリストアも同様に、そういった脆弱性に関する対応といったものをアプリ事業者と同じように、イニシアチブを取って進めていくべきだと思っております。

次に、上沼先生からコメントありましたI A R Cの件に関してですが、まず今、先ほどの第三者機関としてP E G I、E S R B、こういったところに日本の機関が参加できていないというのはおっしゃるとおりかと思えます。

ただ一方で、日本から参加していないから、レーティング自体が日本で提供されているものが不完全なものになっているかということに関しては、聞いた話では、日本の基準に関してはP E G Iがレーティングの補正を行っているということでございますので、年齢レーティングとしては適正に運用されているかと思っております。

ただ一方で、このIARCの基本的な考え方としては各国文化を尊重する。要するに、全世界一律というのは文化の尊重という点から望ましくないという考えに立っておりますので、ヨーロッパのPEG I、アメリカのESRB等が、それぞれの国に合わせて、文化に合わせて運用しているように、早く日本でも日本の基準、特に性的な表現とか暴力表現に関してはグローバルと若干日本の基準が違うところがありますので、そういったことをできるだけ日本の基準に合うような形で日本の機関が参加をすべきだと思っております。

これまで上沼先生が御尽力されて、なかなか実現できていないという点に関しては、今回、新法の普及といういいきっかけがありますので、MCFの方でもイニシアチブを取って、日本の機関が参加できるように、今取り組んでいるという状況になります。

以上でございます。

○依田座長 どうもありがとうございました。

お時間があれば、各委員から2巡目の御発言をお願いすることになりますので、以下、続けてまいります。

続いて、川濱委員から御発言をお願いいたします。川濱先生、お願いいたします。

○川濱委員 本日は、どうも貴重な御意見、御報告をありがとうございます。

私、追手門学院大学法学部の川濱と申します。

既にこの前のターンでの質疑で、プライバシー・青少年保護の問題の正当化事由に関して、プラットフォーム事業者が行う行為の正当化事由の吟味にはアプリ業者の行う対応がどんなものであるかのかについての評価が不可欠で重要な問題とは考えますが、ここまでで非常に貴重な御発言があったかと思っておりますので、私は別の点をお聞きします。これまでの御返答の中にもあったように、国際的な標準と日本との齟齬をどうするのかといった問題が気になります。その観点から細かな質問を2つほどと、それから、ちょっと大きな問題に関して御見解を伺いたいところを1点の、3点伺いたいと思っております。

まず、今回の新法は当然のことながら、EUのDMAの運用状況とにらみ合いながら、少なくともこの法律を作った以上は、DMAで行われている程度の保障は必要であると存じますが、我が国独自のものがどこまで入るかというような観点から練っていく必要もあります。もちろん、それに対しては国際的な共同歩調も重要ですから、その追加的な部分についても国際的な評価に耐える必要があると考えております。

その点で、ちょっと2つほど個別に教えてもらいたいことがあります。

スライドの10ページ目の事例3の部分ですが、「アプリで選択したアイテム、商品について外部決済を利用する場合に、外部のWeb等で新たに選択することなしに、一気通貫で決済を完了したい。」と、この阻害要因がある規定があるということは、これも非常によく分かるのですけれども、EUにおけるアップルの新規約においてもまだなお残存しているというのは、どのような形で残存しているのでしょうかということが、まず1点、事実確認としてお聞きしたいところです。

第2点として、11ページの事例4の中で、「アプリ内でブロックチェーンゲーム等のNFTビジネスを行いたい規定によって阻害されている。」という点ですね。ここでは、阻害している規定が存在していることになっておりますけれども、海外では既にこのようなビジネスが行われている中、日本で行われていないというのは、日本においてこの規定があるけれども、海外においてはこのような規定がないという趣旨なののでしょうか。私の誤解かも分かりませんが、この詳細をお教えいただければと思います。

次にちょっと大きな話として、19ページのところで、この政令・規則・ガイドラインの考え方についてというところで、これは今後この検討会の中で追求していく、プリンシプルに関わるものなのですが、この「エンフォースメントと柔軟性のバランスが必要」というところの、ここも柔軟性というのはどういうことを念頭に置いておられるのか教えていただければと思います。被規制事業者側の方が柔軟性を求めるという形で発言しているのは非常によくあることですが、今回の規制によって保護されるであろうアプリ業者の方々を代表する組織として柔軟性が必要だということに非常に興味深いものを感じたのですが、これは要するに、例えばエンフォースメントを行うに当たって臨機応変に、相手方の対応いかんによって、その都度、いわゆるアジャイルに変更していけという趣旨でおっしゃっているのかどうかということで、この「エンフォースメントと柔軟性」という言葉はある意味で誤解を招きかねないので、そこら辺の真意をちょっと御確認させていただけたらと思います。

あと、コア・テクノロジー・フィー等々、非常に重要な問題の御指摘があったかと思いますが、ちょっと私の方では、現時点においては、発言、この3つにさせていただきます。どうぞよろしく申し上げます。

○依田座長 ありがとうございます。

ちょっと質問が、かなりヘビーな質問も一部入ってきます。では、お二人ぐらいつ委員の発言に対してMCFさんから答えていただく形で回していきたいと思いますので、もうお一方、

伊永委員から御意見を頂いて、M C F様から御回答いただければと思います。

では、伊永委員、お願いいたします。

○伊永委員 ありがとうございます。

私からは、川濱委員の方からいろいろ聞いてくださったので、質問は1点だけで、もう1つはコメントということで申し述べたいと思います。

まず、コメントからなのですけれども、EUのDMAに相当する法律としてスマホ新法ができてはいるわけですが、DMAとの違いとして、正当化事由が認められる範囲が広いというのが大きな問題になっています。DMAが定める規律というのは、基本的にEUにおける競争法の違反認定であるとか詳細な市場調査を背景として、具体的な作為不作為を特定して義務づけるということをやっておりますので、青少年保護やプライバシー保護といった正当化事由を認めていない点が特徴となっています。これは、EUでは、偽情報であるとか暴力コンテンツなどの違法コンテンツの拡散を防ぐ措置というのを義務づける、デジタルサービス法というのが既に施行されているという点が、我が国の法環境との大きな違いになっているというのが大きいと思います。

本来、セキュリティや青少年育成に過度の配慮をすることなく、禁止規定に該当すれば即違反になるという制度設計にした方が、迅速かつ実効的な法執行につながるはずですが、この点、デジタル市場競争会議の最終報告では、ユーザーの権利や利益を保護する観点から、サイバーセキュリティの確保、プライバシーの保護、青少年保護といったような価値について、規律の遵守によって毀損される可能性を個別に考慮するというきめ細やかな対応を認めており、これが法制にも反映されているのだと思っております。青少年による悪質なウェブサイトからのアプリのダウンロードなどを阻止できなければ、結局のところ外部サイトの利用が進まず、ユーザー側にリスクを回避する萎縮効果が生じて、実効的な選択肢というのが実際には形成されないことにもなりかねません。そうしたことから、競争促進のために必要な要素として、需要者利益の観点から一定の水準を確保する調整の規定が加えられた。これが日本の立法だというふうに思っております。これはコメントになります。

それから、質問はスライドの23ページに関するものですが、EUでは新たなアプリストアが登場しているということなのですが、日本でも新たなアプリストアについて、参入の意欲がある事業者・デベロッパーなどがいるかどうかという点を気にしております。この点、M C Fの方で話せる範囲で構いませんので、日本での参入の可能性について、御意見を聞かせていた

だければと思います。

以上になります。

○依田座長 ありがとうございます。

では、一旦ここで切りまして、川濱委員と伊永委員の御質問に対して、M C F様の方から御回答をお願いいたします。

○M C F それでは、質問に御回答させていただきたいと思います。

最初のところのスライドのところを出していただければと思うのですが、パラメータ等の阻害要因というところですが、当初の1月の公表のときには、パラメータに関しては禁止されていたのですが、その後の規約の改正によってパラメータの引渡しができるようになりました。当初はプライバシーの問題を理由に、パラメータを提供するとユーザーのプライバシーが保護できないということだったのですが、商品を特定するだけのパラメータでプライバシーという問題は、大きなことが起きるといえるのは考えられないので、広告目的で使うのは禁止ということで、ここも必要性の範囲で代替の手段が提供できたということだと思います。

これ以外にモジュールの提供。外部に提供するときにモジュールの利用をしなきゃいけない、アプリが提供するA P Iを提供しなきゃいけないという、これまでなかったようなものが今義務化されております。これに関しては、ちょっとまだ日本側でこれ利用していないので、どういった懸念があるかというの分からないのですが、海外事業者とかにヒアリングを行って、同様に阻害要因というものがあるかどうかというのは今検証しているという状況で、結論としては、一部解決して、また新たな問題が起きているという状況です。

次のところで、N F Tのところですね。すみません、これ、しゃべっていてちょっと誤解を与えるかなと思ったのですが、日本だけで禁止されているわけではなくて、グローバルなルールですので、グローバルで規制されているということです。基本的にはブラウザで提供せざるを得ないというところです。

次に19ページの柔軟性というところで。そうですね、もちろん原則ベースのところ、エンフォースメントとインセンティブの柔軟性というのを最初の方のページで書いているのですが、この柔軟性はどのようなことを指すかということは、先生のおっしゃるとおりで、臨機応変にアジャイルに変更していく、法案審議の段階でよく言われました迂回行為ということが言われます。要するに、機能としては実現できても、先ほどのパラメータの禁止とか、あるいはA P Iの義務化とかいうことをやってくると、実質問題、利用できないということが様々考えら

れます。エンフォースメントを強化すると、特定のものを禁止って書けば分かりやすいのですが、それ以外のものが禁止されないとする実質それが無効化されるということが起きますので、これは先生のおっしゃるとおり、臨機応変にアジャイルに変更するという趣旨でございます。

次に、伊永先生の御質問で、先ほどのコメントは非常に参考になりました。我々としてもDSAの規定を含めてちょっと検証したいと思いますが、御質問にありました、日本にも参入する事業者がいるかどうかということなのですが、これについては、どこが参入しますと今言いたいのですが、少なくとも検討している事業者はいるということは発言したいというのと、あとは、日本人の特性として、やはり現状肯定というか、現在の環境で最適化するというのが、日本人、非常に得意なのですが、今回みたいに前提条件が大幅に変わってくるところで参入してくるということに関しては得意ではないと思います。多分日本でも、アプリストアが参入してくるということが新たな常識ということになってくれば、それを最適化した形のアプリストアというのが非常に多く出てくるのではないかなと思います。若干そういった意味では法施行から日本の事業者の参入というのは遅れますが、必ず出てくるというふうに思っています。

以上です。

○依田座長 どうもありがとうございました。

では続いて、滝澤委員の方から御意見、御質問、お願いいたします。

○滝澤委員 ありがとうございます。東京大学の滝澤でございます。

実態の部分が、私には本当に分かりませんでしたので、詳しく御説明いただき大変参考になりました。ありがとうございます。

資料に関して3点ほど質問がございます。

1点目としまして、手数料が高額であるという問題をお聞きします。手数料の問題が2回出てくるのですが、まず、もともとのアプリストアの利用手数料が高いということと、それから、外部の決済手段を使えるようになったとしても外部課金の手数料が高いということが出てきて、外部課金の方については結局現状と同等であるという形で御説明があったと思います。高額であるというところをどのように評価するかがなかなか難しいと思っているのですが、例えば、こんなことしか多分アプリストアはしていないのにこれだけ手数料取られるみたいな、具体的な御説明がありますと私にとってはもう少し分かりやすいと思いますので、

もしサービスの内容と手数料という対価の比例性に関して何か具体的に説明できる点がございましたら、頂けると有り難いと思います。

それから、2点目として、今日御説明いただいた中では、グーグルとアップルと両方の様々な問題行為というのを御説明いただいたものの、どちらかというとならアップルの問題行為の方が多く指摘されたと思うのですけれども、相互運用性の観点から、問題と認識されている行為について、繰り返しになってしまうかもしれないと恐縮なのですが、具体的にこの2社で、特にどの部分が違うのかというところを教えてくださいと有り難いと思いました。

3点目に、アプリストアとアプリについて特に議論の多い正当化事由に関してなのですが、プライバシー・セキュリティ・青少年保護等については、これまでOS事業者であってアプリストアを運営してきた事業者が、頑張ってきたところがあったと思うのですけれども、今後、このような新たな法制になったときに、アプリストアと個々のアプリ事業者の間でこれらの責任をどう分担していくのが良いとデベロッパー側としては考えているかについて、御知見があれば教えてくださいとお願いいたします。

それから、最後の点はコメントになりまして、石井先生と伊永先生のコメントと関わるのですけれども、石井先生がおっしゃったデータプライバシーの問題は、伊永先生が御指摘になった青少年保護についても、同じようなフェーズにあるように思われまして、その辺りが、つまり現在進行形で規制に取り組んでいくというときに、どのレベルで正当化事由の設定していくのかというところに、ちょっと難しさがあるなと思って拝聴しました。

以上です。よろしくお願いいたします。

○依田座長 ありがとうございます。

もうお一方、日高委員、よろしくお願いいたします。

○日高委員 御指名にあずかりました一般社団法人DroidKaigiの日高と申します。

今回は御説明ありがとうございます。

私の方からは、21ページですかね、こちらの新たなフレームワークに対応した社会制度というところで、どのようなお考えをお持ちかという部分を少し教えていただければと思っております。具体的には、基礎的なセキュリティ等をOS事業者が対応する新たなフレームワークというのが必要ではないかというふうにおっしゃられておりますけれども、プライバシーであったりとかセキュリティの問題というのは結構、責任分界をどこでやるかというのは非常に難しいところだとは思っております。アプリストアの事業者、アプリ事業者、そしてOSの方、

どの程度の分界を求めているのかというところを少し気になっております。具体的には、コンテンツのポリシーであったりとかセキュリティ・青少年保護の部分、あとは、技術的な観点ではOS機能の公平利用等があるかなとは思いますが。その辺り、どの辺までをOS事業者を求めるべきかというところの御意見があれば教えていただければと思います。

以上になります。

○依田座長 どうもありがとうございました。

では、ここまで、滝澤委員と日高委員の御質問に対して、MCF様の方から御回答を願います。

○MCF 最初がアップルとグーグルの違いというところなのですが、非常に回答するのが難しいというか、説明をしてくると、こういう条件が違いますということは言えるのですが、共通するところから言いますと、基本的には、アプリストアからダウンロードしたものに対する手数料は、アップル、グーグルの課金手段を使わなきゃいけないということは共通しています。

それ以外のところの個別の規約による禁止事項とか、そういったことは差異が多少ありまして、ここには紹介していないのですが、一方でグーグルさんの方が厳しいところでいうと、先ほどのように、リーダーアプリに関してはアップルは外部課金というものを、これ、実は日本の公取さんとアップルさんの協議によって日本で決まった規約がグローバルに展開されたという例になるのですが、グーグルに関しては、こういった一部リンクを認めるという部分がありませんので、メディアアプリに関して実はグーグルの方が厳しいという状況になっています。

ただ、先ほどのように規約によってアップルで禁止されている事項に関しては、ほぼAndroidでもアプリ事業者は、同様に提供できないということになります。これはなぜかといいますと、同じようなゲームとかアプリの中でAndroidとiOSユーザーが混在しているのですね。その中でユーザーの一部だけが禁止するということになったら不公平になってきますので、基本的にはアップルで禁止されているものはAndroidでも禁止せざるを得ないということで、よくあるiOSで禁止されてもAndroidで提供すればいいじゃないかというところなのですが、先ほどみたいに大規模に外部の媒体と連携しようとかということになりますと、AndroidユーザーはオーケーですけどもiPhoneユーザーはできませんよという案内が一番混乱を来すということになってきますので、そういったアップルの基準自体をAndroidでも禁止せざるを得ないという状況になっているというところなんです。

あと、違いに関して、個別にどういった部分が違いますかって、個別のところを御提示いた

できれば、そこをお答えできるかなと思います。

正当化事由のところ、これまでOS事業者が頑張ってきた、もちろんそのとおりだと思います。この後の役割分担、これはこの後の日高さんの御質問とも関連するかと思いますので、21ページの次のページのところ、すみません、ちょっと時間が短かったので十分説明できていないのですが、この「新設」というものはもう既に提供されております。アプリに関してはアップルが全て公証制度で基礎的なプライバシー・セキュリティのチェックを行うということで運用しています。

プラスアルファ、参入するアプリストアに関しては認証制度、これもアップルが審査をするということになっております。個人的には、本来国とかが認証機関を作って、国際的な標準機構みたいな形で第三者的に審査をやるっていうのが一番望ましいかと思うのですが、ただ、アプリストア、どういう基準でやるかとかという、やっぱり知見がないとなかなか運用できないということで、現在は第一段階としてOS事業者が審査をやるということになっており、これは内閣官房の最終報告でも示された方向ということになっています。

この「新設」と書いてあるのはもう既に提供されているということですので、これから論理的に考えていくというよりは、実際に提供されているものの内容を見て、どういう役割分担が適正か、あるいはこれは過度な制限ではないかということで、実証ベースといいますか、経験主義的に判断をしていくというのが一番いいアプローチではないかと思います。

次に、データプライバシー、どのようなレベルで設定していくかということに関してですが、すみません、これ、どのようなレベルで設定していくかっていうのは、誰がというところでいうと、どのように理解すればよろしいですかね。

○滝澤委員 その最後の点はコメントでして、難しいので今後検討していくということなのですが、もう1つ質問させていただいた点は、手数料が高いということ、特に外部課金の手数料についても、現状と同じで高いということが指摘されましたが、その高いという評価が外から見ていると難しいので、もしデベロッパーの側から見て、こういうことしかアプリストアはしていないのにこれだけ取られるというような、何かサービスと対価との比例原則から見て高過ぎるというような具体例などお示しいただけることがありましたら、教えていただきたいということでございます。

○OMCF すみません、ここも言いたいことはすごくあるのですけれども、ちょっと長くなるので端折って言いますと、日本では、このモバイルコンテンツの過去のプラットフォームを利

用したものとして、iモードの段階でプラットフォームとして運営をしてきております。その当時の一般的な手数料というのが大体10%前後という状況になっていますので、日本の事業者にとっても、当時は、これによって次の新たなサービスに拡大再生産ができてサービスが向上するという、いいポジティブフィードバックが回ったと思っています。

現在の手数料30%ということになりますと非常に負担が大きくて、特に、リーダーアプリを使うような音楽とか映画とかに関しては非常に権利料が高いと。そこに対して30%を取られると、アップルもグーグルも同じようにサービスを提供していますので、同じサービスを競争する上で30%のコストのデメリットが発生してくるというのは、公正な競争という点で非常に問題があるということからリンクを認めたのではないかと考えています。

一方で、ちょっと引いた形で、アップルとグーグルのビジネスモデルは何かと考えてみると、アプリストアの運営っていうところが現在考えられているのですが、アップルに関してはiPhone等の端末販売というのが一番大きなビジネスモデルです。アップルにとってアプリストアはiPhone等の端末を売ることをサポートするための役割であると。要するに、最終的な目標は端末販売であるということになっています。グーグルに関しては検索が根源的なビジネスモデルとなっております。Appleの端末販売に関しては30兆円の売上げで、そこで10兆円の利益というのが出ております。販売当初の端末が2万円ですので、現在二十数万円ということによって10倍に値上がりしています。機能が随時向上することによってアプリ事業者がそれに対応したアプリの費用を負担して、最新の機種に合わせたアプリを提供しているのですが、これは全て無償です。無償で提供して、その端末販売に寄与しているにもかかわらず、一方で、その収益に関しては全てアップルが独占、独自に得ているということになっております。これは、1つのビジネスモデルとしては正しいんだと思うのですが、全体的なビジネスモデルのバランスから考えると、そのような貢献をしていながら一切レベニューシェア等も無いまま、アプリ配信したときに更に30%取られるというのは、弱い立場のアプリ事業者として従わざるを得ないのですが、バランスが取れていないのではないかと思います。

OMCF 今の点に対して、ちょっと追加させていただきます。

アメリカの方でも、エピックとの裁判で、ずっと手数料問題に関しては2021年から議論されていて、やはりその30%の正当性というのがすごく議論になって、裁判の途中で、その証拠を出せということで議論したと思うのですがけれども、結局、グーグル、アップル側からの、両者からの情報というのは、セキュリティだったりいろんな理由で、よく分からないという。ただ、

問題点としてはかなり、彼らの決算内容を見れば、今のようになんかの利益が出ているということに関して、何が適正かというのがまだ判断になっていないというのが恐らく現状だと思います。どれが適正のレベルでそのパーセンテージを決めればいいのかというのは多分これから、誰も第三者が決めることはできない。

なので、逆に言うと、今、プラットフォームのOSの中で、アップルはアプリのストアが1つで、グーグルは開放性のほかのアプリもあるのですけれども、ほぼほぼ95%、グーグルのプレイストアが牛耳っていると。

この中で、やはり新しい第3のアプリストアが出てきて競争することによって、適正な価格というのが今後、セキュリティやプライバシーもちゃんと考慮した上でのもが出てくるというのを期待しているというようなことが一番大きいかかと。先ほどちょっと補足で出したエピック・ゲームズなどは、アプリストアで手数料を12%で出すというような、もうアナウンスをしていますので、これがどう機能するかはこれからなのですけれども、やはりそういう競争をすることによって消費者にメリットがあるようなことが今後行われて、適正価格に近くなってくるのではないかと考えています。

○依田座長 ありがとうございます。

それでは、続きまして増田委員からお願いいたします。

○増田委員 いつもお世話になっております。全相協、増田でございます。

御説明ありがとうございます。私の方からは幾つか質問させていただきます。

まず、3ページですけれども、一方的返金、アカウント停止について、不公正な取扱いということが課題とされています。

指定事業者による判断ではなくアプリ事業者による判断をしたいということなのか、もっと丁寧な説明をしてほしいということなのか、ちょっとその辺が分からなかったので教えてください。

もしアプリ事業者による判断をしたいといった場合、消費者や消費生活センターからの申出をする際の受付窓口を明確化するとか、公平で公正な対応をするということが求められますけれども、アプリ事業者の方たちがそういうことを御検討いただいているかどうか。また、そうした対応をする場合にはデータが必要で、そのうち、取得できていないデータ、判断するに当たって現状得ることができないデータ、そういうことは何なのかと。それから、アップル、グーグルとの契約条件、その点について、もしあれば教えていただきたいと思います。

加えて、個人情報に該当するデータを保管するという場合は、非常にセキュリティの問題で大変だと思うのですが、その辺についてはどうお考えなのかということです。

それから、9ページ、アプリストア決済手段が多様化する、消費者が低廉なサービスを選択できるということなのですが、一消費者として見ると、実際にプライバシー・セキュリティとかそういうことをきちんと対応しなくてはいけないとなると費用が掛かりますので、実際にどの程度安くなるのかというのが皆目見当がつかず、仮に計算されているということがもしありましたら教えていただきたいと思います。

14ページです。OSがクローズで、サードパーティーが利用できないことでプライバシー・セキュリティ・青少年保護の問題が発生しているということなのですが、実際、OSがオープンでサイドローディングが認められているAndroid、そちらの方がむしろセキュリティの問題が多いというふうに一般的に評価されているのではないかと考えています。その辺についてどのようにお考えなのか。AndroidというのはIARCを利用しているのかどうか、ちょっと教えていただければと思います。

また、OS事業者からはセキュリティの懸念というのが示されていると思うのですが、例えば、現状、若年者のギャンブルに関するインターネット投票が非常に増加して、ギャンブル依存も増えています。高齢者も同じです。そうしたときにギャンブルに係るアプリというのがダウンロードされるということについては大変危惧しているのですが、こうしたアプリも新たなアプリストアで販売したいということなのではないかという質問です。

それから、外部決済についてなのですが、現在、決済サービスが非常に多様化していて、消費者問題の中でも大変混乱しています。加盟店管理が十分でなかったり、決済サービスの性質や事業者によって消費者に対する対応の仕方に非常に格差があります。どのような外部決済を利用するのか、アプリ事業者がどう対応すべきかということについて、何か示唆するものがありましたら教えていただきたいと思います。

最後に、ゲーム内通貨の有効期限です。これについては非常に慎重に考えていただきたいと思います。法的な整理も必要ですし、消費者がどう受け止めるかということも含めて慎重に検討していただきたいと思いますが、利殖目的で通貨を購入するケースがあるという御指摘がありました。これは全体の何%ぐらいの方なのかとか、そのような数値がもしありましたら教えていただきたいと思います。

以上です。

○依田座長 どうもありがとうございました。

続きまして、山田委員、お願いいたします。

○山田委員 ありがとうございます。

2つ御質問をさせていただければと思います。まず1つ目は、オープンにすれば全て良いわけではないと先ほどおっしゃってしまして、そうだろうなというのはもう皆さんコンセンサスかと思うのですけれども、その上で、全て禁止はしないで調整できるようにするということが御趣旨だったんだと思うのですけれども、例えば今、欧州のプロセスですと、逆に全てオープンにするに近いようなところで始まって、既にいろいろプロセスが進んでいて、まずはやってみて、立場によって被害者は出るだろうけれども、被害が出たところで考えればいいじゃないかというような発想が基本的にはあるようです。それはそれで1つアプローチなのかもしれませんが、逆に全てをオープンにするわけではないという選択をしている日本においてどこで線を引くかというのが、正にこれから作る政令でありガイドラインを作るうえで非常に難しい訳です。具体的な、ここが問題だという事例のスライドのページが幾つかあったと思うのですけれども、拝見すると、これは結局、デジタルではない世界に例えるならば、大きな商業施設があって、大きな不動産ディベロッパーが何百億、何千億円というお金を投資して——デジタルの世界ではもっと大きい金額ですけれども——造ったものに、その中にお店を入れて、更に物を売るという中で、そのお店の人とどう交渉するか、商品を作った人と交渉するかということとパラレルです。結局これも、曲がりなりにもやはり独禁法の一部というか、かなり他の要素もありますけれども、基本的には、ビジネス事業者同士の交渉で解決できるものについては余り介入すべきではないという根本的な独禁法の発想というものはあるんだと思うのですけれども、その辺りで、全て開ければいいわけでもないとおっしゃったことと関係して、この困っている事例というのがある中で、ガイドラインの中で対話がしやすい枠組みを作れば十分なのか、それとも、独禁法みたいな事業者同士の交渉で解決できるところについては介入しないというこれまでのアプローチを貫くのか、さらには、産業政策的にもっと介入するのか、どのくらい細かくガイドラインで禁止みたいなことまで書くべきなのかというような温度感について、お考えを伺えればなど、これが1つ御質問です。

もう1つは、21ページのノータライゼーション、審査について、青少年保護とか、もっと全然テクノロジーと関係ないところについてはいろんな専門性とかがある機関あるいは組織があると思うのですけれども、逆に、ものすごくテクノロジーに強く紐づいているセーフティーと

か、ハッキングができるかとか、そういうような話に関して御意見を伺いたい。我々も別にプログラマーとかではないのでよく分からないのですけれども、これだけシリコンバレーに優秀な頭脳が今みんな集まっていて、開発されている。そういう組織がスクリーニングしていたというのを、正直やはり日本は後れてしまっているわけですが、日本の何か代替するような組織が、そのテクノロジーの部分について、ハッキングができるかできないかみたいなことを十分にスクリーニングできるのか。現実問題として、どのぐらい日本の組織の中にそのケーパビリティがあるものなのかというのを是非伺えればと思いました。

この2点、よろしくをお願いします。

○依田座長 ありがとうございます。

それでは、増田委員と山田委員の御発言に対してMCF様の方から御回答、お願いいたします。

○MCF すみません、ちょっと抜け漏れがあるかもしれないのですが、まず、返金についてということでございますけれども、ここで現在起きていることに関しては、返金した場合に理由も、なぜ、どういう基準で返金したかも何も明かされないという状況になっています。せめて、例えばアプリ事業者のサービスが提供されないから返金しますよとか、そのようなものがあればアプリ事業者としても納得しますし、その手続がワンストップで終わるというのは双方にとって理想だと思うのですが、これがほとんどノーチェックでオートマチックに行われているんじゃないかというような懸念があって、そこに犯罪組織に付け込まれているという事例も起きておりますので、そのような点が問題だということなのです。

返金に関して、では、アップル、グーグルが対応しない場合どうなるかと。グーグルに関しては、48時間以内はグーグルが行って、それ以降はアプリ事業者が対応しています。アップルに関しては90日。ただ、アップルは実質60日までと言っていますが、それ以降はアプリ事業者が対応しているということですので、現在もそういうものは行われております。

また一方で、日本においては未成年者取消しというのが一番大きいかと思いますが、ここに関しては、日本の事業者に関しては、家族構成であったり、それが悪用されていないかということに対して情報提供を求めて判断するということが行われていますので、ここに関しては別にアップル、グーグルじゃなければできないということではないかと思います。

あと、低廉なサービスの状況ということに対しては、先ほどのスライド5ページにもありますが、実際にもう既に提供されています。読売新聞、あるいは日経新聞も、アプリとウェブサ

ービスで二重価格で提供されていると記事を出しております。ウェブの方が少なくとも2割から3割ぐらい安い同様のサービスが利用できるということですが、これはアプリの中で情報が提供されておきませんので消費者は知らないため利用されないということになっております。

あと、オープンにするということに対して、Androidはオープンだけれどもマルウェアが多いのではないかということだと思っておりますが、これは、オープンだからどうこうということではなく、1つは、アップルに比べると、外部のユーザーが関与して自由にアプリを落とせるという部分が存在しているという構造の問題だと思います。今回、この評価に関しては、先ほどのOS事業者とアプリストアの中で、どのようにこういったチェックを行うかというのはこれから作っていかねばいけないと思っております。今回、オープン化することということに関しては、日本は全てクローズがいいことだということが余りにも強過ぎるので、オープンによって解決する事例がありますよということで具体的に2つ提供しているというところです。

次に、ギャンブル依存ということがありますが、これはアプリ事業者とかOS事業者が対応すべきというよりは、社会で対応していかねばいけないという例かと思っております。

一方で、ギャンブルに関してはグーグルの方が厳しいところがあって、グーグルに関しては、国が許可したものしか認めないということになっています。例えばオンラインクレーンゲームというものがありますが、これはグーグルの基準でいうとギャンブル扱いということで禁止をされたのですが、消費者の保護が図られて安全に利用できるものに関しては利用して問題ないのではないかとということで、日本から、これは日本で一般的にゲームセンターで行われているものであると、特に問題でないのではないかと考えた下、日本から基準と認定制度まで作って、Googleの基準でギャンブルとして判断されても提供できるというスキームを作りました。これが現在はグローバルのルールとして拡大されています。

そういった意味では、ギャンブルに関しては、適正な法的な基準に基づく規制と、一方で、ギャンブル依存等に関しては社会全体で取り組んでいくということが必要かと思っております。

あと、決済サービスによって対応が困難であるということは、以前、MCFも、消費者庁さんの依頼で決済代行業者の登録制度の運用を行ったのですが、クレジットカード会社のチャージバックを利用して消費者団体さんの方で対応されていると思っておりますが、基本的には、返金の主体的な部分に関しては販売事業者、これはeコマースとかでも全て同じだと思います。クレジットカードのブランドルールに基づく返金手続ということで、グローバルと日本では判断基準が大きく違うというのが、多分消費者団体さんで非常にお困りになっている部分

ではないかと思えます。

ただ、ここに関しては、日本のクレジットカード会社が提供するサービスがどんどん減って、今、海外事業者が提供するサービスが増えてきています。要するに、苦情が多いものに関して日本のクレジットカード会社が対応しないということも一つの問題かと思っています。

あと、ゲーム内通貨の有効期限に関しては、もちろんおっしゃっているように、ユーザーに御迷惑を掛けるようなことを無理やり進めようということではないのですが、既に提供している同様のサービスにおいては、十分な告知を行って理解していただくことによって、ユーザーにとって適正に利用できるという主旨です。

この悪用するユーザーの割合がどれぐらいかというのはちょっと数字も持ち合わせておりません。ただ、実際にこれを公表することは多分できないかと思えます。悪用する手段等も多分公表しなければいけないということになってくるかと思えますので、ここに関しては、ちょっと我々から提供するというのは難しいかというところではあります。

次に、山田さんから、EUはオープンにして、それはその後考えていけばいいのではないかと、御質問は、ビルの出店者がビルの提供しているところと出店者と交渉すればいいのではないかと、それと同じように、こちらでも事業者双方で交渉するというところで、介在しなくていいのではないかと疑問なのかと思ったのですが、ここに関しては、法律の制定過程で事業者の意見が出てこないということが非常に問題として言われて、MCFを始めとして、少なくとも事業者団体としてはこの新法を推していますということを、約500社の加盟団体の団体として公表しましたが、1社もそれに対して実名を挙げて意見を申し立てることができなかったという力関係があるということを御理解いただければと思います。やはり法的な後押しといったものがもう最低限必要かというところではあります。

それと最後に、日本ではこのようなセキュリティとかの対策をするノウハウがないのではないかと。これはシリコンバレーで多くエンジニアなど抱えているグーグル、アップルしかできないのではないかとということなのですが、現在のプラットフォームがアプリストアであるというだけです。日本では過去、例えばパソコン通信は、NEC、富士通がきちんとチェックをしてプラットフォームを提供しておりました。その後、iモードの時はキャリアが、このときもアプリ等もあったのですが、ドコモ、KDDI、ソフトバンクがチェックを行っておりました。あとウェブ上ではヤフーとかがプラットフォームを提供して審査を行って、セーフティーを提供するというものを過去行ってきております。そういった意味で、今、アプリストアというの

は単なる歴史の中の一断面でしかないと御理解いただいて、まるっきり新しいものが出てきたというわけではない。そういった意味では、日本でも実際にビジネスモデルが成立すれば、対応するだけの能力があると思っています。

以上です。

○上沼委員 増田委員からAndroidはIARCを利用しているのか、という御質問がありましたが、この点について私から補足しますと、Google Playは、IARCに加入していると聞いています。しかしながら、日本の団体がIARCに加入していないため、日本市場では、北米のレイティングが適用されており、やや日本の文化とは異なるレイティングになっているという部分はあると聞いています。

○依田座長 どうもありがとうございました。

お時間はかなりちょうどいいぐらいの頃合いになってきましたので、では、私も最後にこの問題について簡単に、できるだけ手短かにコメントさせていただきたいと思います。

正に21ページのスライドが映し出されております。モバイル・コンテンツ・フォーラムがこの問題についてプレゼンを行っていることは意義深いと思います。なぜなら、長い歴史の中で電気通信事業政策に精通されているからです。

従来の独占禁止・反トラスト政策と公益事業規制の間で用いられる経済学の概念が異なります。特に、総務省の電気通信事業者規制や経済産業省のエネルギー庁の旧一電規制で用いられた考え方が、ここでも役立ちます。左側には、垂直統合型の独占事業者が存在し、単独採算費用で提供を続けてきた歴史があります。

一方で、1980年代の電気通信や1990年代の電力のように、一部競争が可能となった状況では、事業者が設備をどのように使用し、コストを算定するかが重要な課題となりました。このとき、アンバンドリングの問題が浮上し、まず機能分離が議論されました。垂直統合型の事業者は分離が難しいと主張しますが、これをどのように機能ごとに分離するかが焦点となります。

次に会計分離が議論され、一つひとつの機能ごとにコストを明確にするプロセスが進みましました。この中で、増分費用（インクリメンタルコスト）や共通費用（コモンコスト）の概念が重要な役割を果たしました。これらは最終的に利用手数料や接続料金の議論に直結し、しばしば新旧事業者間の紛争の原因となります。

最終的に分社化や構造分離の議論に至る例は少なく、多くの場合、機能分離と会計分離を徹底することが解決策となります。この点において、モバイル・コンテンツ・フォーラムには、

アプリストアの中にこれらの概念を持ち込み、適正なコストを算出するための議論的整理へ向けた努力を期待しております。

また、プライバシーやセキュリティの問題についても、競争政策においては水と油のように扱われがちです。しかし、過去のNTTデジタル交換機導入時の議論に見られるように、品質悪化の懸念を経済的な視点で評価することは可能です。アップルやグーグルの主張も同様で、実際のプライバシーやセキュリティの影響を検証する必要があります。この点についても、電気通信や電力、ガスの規制の枠組みを応用すれば、多くの示唆が得られるでしょう。モバイル・コンテンツ・フォーラムには、このような視点からの貢献を期待しております。

○MCF 先生おっしゃるとおり、当時はアンバンドルというのが一つのコンセプトだったかと思しますので、それは多分、当たり前と言っては語弊がありますが、競争を促進して社会全体の利益が増加してくるということかと思えます。そこは、最初のところでお示したように、NTTの局舎の開放とか、あるいはアメリカのマイクロソフトの規制とか、それによってアップルが、現在こういう形の提供をするような事業者に育ってきているということかと思えますので、そこを競争施策でやっていただくというのがいいのではないかと思います。

ただ一方で、その費用のところを我々がどう算定するかというのは、是非いろいろ知見を頂きながら、そこに対しては十分貢献していければと思います。

○依田座長 是非そのところ、今まで培った経験のところ、概念フレームワークはもう完成して出来上がっているものなので、あとは違った分野・産業に対して、その具体例としての機能と、その会計分離されたところのコストの、その感覚が今後求められるので、是非いろいろと御教示いただければと思っております。よろしく願いいたします。

どうも本日はありがとうございました。

では、MCF様についてはこちらで御退室いただくこととなりますが、引き続きどうぞいろいろと教えてください。

(MCF退室)

○依田座長 それでは続いて、時間も押しておりますので、新法の規制対象事業者の指定に関わる基準について、資料4に基づいて、事務局から説明を頂きます。その後、御意見、御質問のある委員の中から御発言を頂くこととなります。

それでは、大変どうもありがとうございました。

それでは、事務局からの説明をお願いいたします。

○稲葉室長 それでは、資料4に沿って、規制対象事業者の指定に係る基準について御説明させていただきます。

まず、スライド1ページになります。

前回第1回目の検討会でも、今後政令等で定める事項ということで、幾つか御紹介させていただいたうちの一番最初にありました、今回の新法の規制対象事業者を指定するに当たって、その基準をどのように定めるかという問題です。

この点、新法の法律の中では、他の事業者の事業活動を排除し、又は支配し得るものとして、利用者の数その他の当該事業の規模を示す指標により政令で定める規模以上であるものを指定するものとするところとされているところです。

こうした法律に基づいて、どのように具体的な基準を定めていくかということを検討するに当たりまして、御議論いただきたい主な事項として2つ挙げてございます。

1つ目として、各特定ソフトウェアについて、指定のために用いるべき事業の規模を示す指標を何にすべきかということです。この点、先ほども御紹介いたしましたように、法律上は利用者の数というものを例示しつつ、その他の当該事業の規模を示す指標と定められておりますので、この指標を具体的にどうするかという問題になります。

それから、2つ目といたしまして、この指標を、特定の指標を用いるとした上で、特定ソフトウェアの提供等に係る事業の規模が「他の事業者の事業活動を排除し、又は支配し得る」という法律の文言に照らして、どのような水準で具体的な基準を設定していくべきかというのが2つ目になってございます。

この指定の基準に関しては、これまでもデジタル市場競争会議の方でも御議論いただいて、最終報告の方でも、この下に書いていますように、競争環境に強い影響力を及ぼすような、一定規模以上のモバイルOSなどを提供する事業者を規制対象とすることが適当と考えられるということで、考え方をまとめていただいております。

次に、スライド2ページになります。

論点といたしまして、先ほど2つに分けてと申し上げましたが、まず1つ目の、指定のために用いるべき事業の規模を示す指標をどうすべきかという点であります。

この点に関しましては、まず、独禁法においては行為者の地位を検討する際には市場シェアが重要な考慮要素になっておりますので、今回の新法に関しては独禁法を補完するものであり

ますから、この新法においても市場シェアに係る考えに基づくべきではないかと考えております。

一方で、市場シェアそのものを基準とした場合には、届出義務に事業者が対応することが難しくなってくるということもありますので、この市場シェアに相当するような規模に係る数値をもって指標とすることが適当ではないかと考えております。

また、今回の新法の規制対象になっております特定ソフトウェアについては、特にOS、ブラウザ、検索役務、これらは原則無料で提供されておまして、また、アプリストアに関しましても、手数料を支払っている個別アプリ事業者の割合というのは相当程度限定されているということなどを踏まえ、売上高を基準とした場合には、行為者の地位を十分に表すものとは言いがたいと考えている一方で、この特定ソフトウェアについては、ネットワーク効果などが働くことによって、一定の利用者数を超えると市場における地位がより強固なものになるといった特徴もございますので、指標としては売上高ではなく利用者数をもって捉えることが適当ではないかと、このように考えております。

さらに、この利用者数とした場合にどのような期間で捉えていくかということですが、一時的、偶発的な要因を取り除くために、1年度の各月の利用者数を平均した数をもって判断をしていくことが適当ではないかと考えておまして、結論としては、下にございますように、年度における各月の特定ソフトウェアを利用するスマートフォンの利用者の数を平均した数ということではいかがかと考えているところです。

また、2つ目の「他の事業者の事業活動を排除し、又は支配し得るもの」として、政令で定める規模について、どのラインで線を引くかという点に関しましては、こちらも新法が独禁法の補完法であるということ踏まえ、独禁法では、市場における有力な事業者に該当するかどうかというのは、市場シェア20%を超えるということが一応の目安とされておりますので、これを踏まえて、この新法が典型的に独禁法違反となる行為を事前に禁止するといった強い新たな規制を課すものですので、それを踏まえると、謙抑的に、この20%に更に20%を加算した40%を基準とするということで、そうした場合には、国内のスマホの利用者というのは約1億人程度おりますので、その40%に相当する4000万人というものを基準とすることが適当ではないかと考えております。

最後、3ページですけれども、こうした考え方に沿いまして、政令の方では、今申し上げた年度における各月の特定ソフトウェアを利用するスマートフォンの利用者の数を平均した数が

4000万人以上ということを決めるとともに、公正取引委員会規則の方では、特定ソフトウェア事業者に、この新法に基づいて届出を行っていただくということになっていきますので、その際に必要な届出書の様式ですとか、その他必要な規定を定めることとしたいと考えております。

事務局からの説明は以上になります。

○依田座長 どうもありがとうございました。

それでは、委員の皆様の中で今の説明に対して御意見、御質問がございましたら挙手をして、御意見を伺いたいと思っております。いかがでございましょうか。

伊永委員、どうぞよろしく願いいたします。

○伊永委員

今回の基準ですけれども、市場横断的に生ずるものを含めて、規律違反に競争制限効果が確実に付与・付随するだけの事業規模を規制客体に求めていくことが重要かと思えます。一方で、基準が低くなり過ぎれば市場に新規参入した事業者をも事前規制の対象とするということになりますので、規制遵守コストが逆に自由な市場の活力をそいでしまう可能性もあり得ます。この点で、政令が定める規模基準というのは、運用可能な基準を定めなければならないとともに、一定のバランスが必要ではないかと思っております。

事前規制における指定の基準につきまして、我が国の透明化法を始め、指定に必要な事業規模というのは売上額を基準とするのが主流となっております。一方で、今回御提案のありました利用者数ですけれども、これはゲートウェイとしての重要性を示し、間接ネットワーク効果により、より高い参入障壁となっていることを反映した指標と言えます。売上額が現存する力の強さや影響力を意味するのに対し、一過的な市場支配力を超えて、揺るぎのない永続的な地位を持つものを規制対象と絞り込むという点では、クリティカルマスを大幅に超える利用者数を長期にわたって維持しているという指標というのは、重要な指標であると思っております。

EUのデジタル市場法の基準もスライドにありましたが、こちらでは3年間にわたって一定水準の利用者数をユーザー側とデベロッパー側の両方で超えていることを要件の推定条件に加えています。これとの比較で、ユーザー側の利用者数を1年間という期間で見れば指定を決定する原案の妥当性が問題となり得るのではないかと思います。DMAと異なり、新法はスマホソフトウェア分野に限定をした規制となっておりますので、具体的な場合におけるデジタル市場の特性やスイッチングの困難さ、マルチホーミングの有無といった実態を踏まえて、ユーザー側の利用者数を1年間という基準がEUの基準に匹敵するという理論的根拠があれば心強いと

思いました。

また、これは質問になるのですが、これまでの法制との整合性という観点からは、透明化法におけるアプリストアの指定基準が現在総売上額のみとなっておりますことから、今回、利用者数を基準とする原案との違い、これが気になっています。スマホ新法と透明化法は、その目的・手段において類似点も相違点もあると存じ上げておりますが、この指定基準の違いについてどのように整理して理解すればよいか、教えていただければと思います。よろしくお願いいたします。

○依田座長 ありがとうございます。

ただいまの伊永委員の御質問はかなり重いものだと思います。まず一旦ここで区切って、事務局から回答いただいて、さらにほかの委員から御質問、御意見があれば伺いたいと思っております。まず一旦このところで事務局から回答をよろしくお願いいたします。

○稲葉室長 様々御指摘いただきましたが、透明化法との関係の整理という御質問でありました。透明化法においても、御指摘のとおり、売上高が指定の際の基準にされているところでありまして、また、先ほど伊永先生からも御指摘あったように、EUのDMAの方でも、利用者数以外に売上高も一つの推定条件とされているところでもあります。

まず、EUのDMAに関しましては、この売上高というのはあくまでも指定を受けるコア・プラットフォームサービスの売上ではなくて、当該プラットフォームサービスを提供している事業者全体の売上げを見ていくということで、そのサービスに関する市場において、この新法で定めておりますような、他の事業者の事業活動を支配し、又は排除し得るようなものかどうかという観点のものとはまた違った観点から、こうした基準を定めているものだと理解をしているところです。

その上で、透明化法との関係であります。今回の新法に関しましては、先ほども御説明させていただきましたように、新法は独占禁止法の補完法であると位置づけられると考えております。この点、独占禁止法の運用において一定の競争制限的な行為を行った行為者の市場における地位を評価する際には、市場シェアで計っていくことが一般的に行われているところでありまして、市場シェアといったときに、では、売上高で見ていくのか、又は利用者数で見ていくのかとか、そこは議論があるところかと思いますが、独禁法の世界においては基本的に数量で見ていって、数量でなかなか計れないときに売上高で見ていくというのが、例えば企業結合ガイドラインの中でもそのような考え方が示されているところですので、基本的には売上高よ

りも、どれぐらいのサービスなどを提供しているかというところで計っていくというところが基本だと思っております。

それに加えて、繰り返しになりますけれども、今回の新法の規制対象になっている特定ソフトウェアに関しては、そのうちの多く、OS、ブラウザ、検索については、そもそも無料で提供されていて、売上高ということがなかなか観念しにくいということに加えて、一部その売上高が認められるアプリストアに関しても、基本的には手数料収入に関する売上高だと理解しておりますが、その部分についても、プラットフォームであるアプリストアを利用しているアプリ事業者のうち、手数料を支払っている事業者というのはかなり少ない状況ですので、そういうことを踏まえたと、このアプリストアを含めて、特定ソフトウェアを提供する事業者の市場における地位を十分に表すものとしては利用者数が適当ではないかと、そういった整理をしているところです。

○依田座長 ありがとうございます。

ここ、非常に、実はもちろん事前に事務局ともディスカッションさせてもらったところで、私自身も専門家としていろいろこの問題について検討させていただきまして、かなり難しい問題、微妙な問題だと感じておりまして、もう少し広い意味で言うと、このスマホ新法は、日本の公正取引委員会が管轄する中の競争政策の非常に新しいエポックメイキングなベンチマーキングとなっていくと思います。

だから、相当ここもロジック的なものをしっかりしておく必要があると思っていて、今、伊永委員のような意見は大いに出してもらった方がいいと思っているところであるので、ちょっとそこを本当にしっかりと議論、伺いたいところです。

川濱先生、どうぞお願いします。

○川濱委員 スマホソフトウェア競争法は経済法と関わっていて、独占禁止法を補完する立法ではあるけれども、独占禁止法そのものではないということから、また、これ他方、今回は独占禁止法の中でも、このようにエコシステムを構築するような強大な直接・間接ネットワーク及びデータに起因する、その他のネットワーク効果を利用して構築される強大なエコシステムの場合の経済力の見方という新しい論点も含んだ問題なので、そのときに従来の枠組みがどの程度使えるかということも本当は大きな問題なのかと思います。

まず結論から申しますと、私は公正取引委員会のこの御提案に賛成なのですがけれども、私の方ではちょっと補足的説明として、今回の公取委の案というのはかなり謙抑的だったのではな

いかなという点を指摘したいと思います。

これ、今後、要するに先ほどの経済法の理解のときに、この数値というのが独り歩きするとちょっと困るところがあって、まず最初に、2割に対して上乗せという形で、要するに、有力な事業者基準である2割に対して上乗せ4割という形になりましたけれども、今回の部分、例えばEUの要件を見ると、売上高はEU域内市場への重要な影響を持つものとしての企業体のトータルの売上げを見ているということで、これは我々が今問題にしている、他の事業者の事業活動を排除し、又は支配するような地位の認定とは異なっていると思います。それはどちらかということコア・プラットフォームのサービスを提供している事業者であって、それが重要なコア・プラットフォームを担っているがゆえに、他の事業者の事業活動を排除し支配している地位を持っていることから、様々なここで問題とされている濫用行為を行う地位を有しているのだと。

ここでちょっと注目すべきは、EUでは、市場支配的地位の濫用規制の場合には、大体4割に満たなければ通常問題とならないという立場を2009年のガイドラインペーパーでも唱えているのですが、事務局の資料を見ていただいたら分かる通り、DMAでは人口の1割の規模を基準としています。これはなぜかということ、この手のエコシステムを構築する場合には、既に伊永先生がおっしゃったとおり、そもそもクリティカルマスを超える事業者の数がそれほど多くないことから限定されている。かつ、その他、そこで大きな力を持っている企業が複数存在しても、なおかつプラットフォーム間における競争的抑制が小さいことから、そこでそれぞれがある種の濫用行為を行うような危険性を持っているということを念頭に置いているのだと思います。人口ベースでいうと1割ということは、これ日本に当てはめると、スマートフォンの利用者の大体十数パーセント程度でDMAは指定をしているわけです。それを考えると、日本はその倍以上の基準になっていって、見方によると、これは企業にとって甘過ぎるのではないかというような指摘もあり得ると思うのですが、今回何分にも、このような立法は初めてだし、さらに、EUの場合だったら当該指定に関して当事者からの反証を許すという立て付けになっておりますが、日本の場合はそのような立て付けになっていないことから、非常に強く安全マージンを取った結果、EUの倍以上のような基準を作ったという、そういう理解でおります。私は、これは今の現時点においてはEUのような反証の余地もないことから、賢明な措置だと思っております。

かなり安全マージンを取っているけれども、安全マージンを取っているがゆえに過剰規制に

ならないという点で非常に良かったのではないかと考えております。

以上でございます。

○依田座長 川濱先生、ありがとうございました。

滝澤先生、いかがですか。

○滝澤委員 ありがとうございます。

透明化法との関係というのが伊永先生から指摘されまして、それは私も若干気になったのですけれども、スマホだけ統一的に利用者の数をもって捉えるというのもすっきりしているように思いましたし、先ほどの事務局の説明も説得的だったように思いましたので、本法ではそのように統一するというのでよいのではないかとまずは思いました。

川濱先生が御指摘された点と近いところですがすけれども、日本の場合には透明化法の規制もありつつ、スマホだけ初めてこうした行為規制を入れたということですので、慎重に対応するというところで、結論として異議はございません。

ただ、その説明の仕方につきまして、これは事前説明のときにもちょっと申し上げた点なのですがすけれども、流通取引慣行ガイドラインの市場における有力な事業者の目安基準である市場シェア20%というのを根拠として持ってきて、それに倍の20%を加算して40%というのを根拠としているわけですが、まず、本法の「他の事業者の事業活動を排除し、又は支配し得るもの」という文言について、本法は独禁法とは別の法律とはいえ、独禁法の補完法であって、独禁法の規定を見ながら定められていると思われるわけですし、そうすると、不公正な取引方法と私的独占を両にらみで説明した方が説得的なような気がします。現在は不公正な取引方法の方に係る市場シェアを持ってきて説明しているのですけれども、私的独占の場合にも、排除型私的独占ガイドラインですと、法執行の発動基準としてシェア2分の1基準というのが一応あるわけなので、それを優に捕捉できるような40%というのが妥当ですという2段階で、どちらの観点からいっても説明できるとした方がよいかもしれないと思いました。

以上です。

○依田座長 どうもありがとうございます。

伊永先生、こうした考え方で進めるときに、何か付け足すような意見ございますか。

○伊永委員 再度の発言機会を与えていただいて、ありがとうございます。

DMAとかを見る限り、域内市場に与えるインパクトを売上基準によって見るわけですが、本件に関して言えば、対象事業者を絞るのに利用者の数をこれだけ高いものにしていけば、ス

マホソフトウェア市場におけるインパクトというのは十分見通せるようにも思いますので、その意味では、利用可能な基準として利用者数というのをピックアップしたというのは合理的な理由があると私も思っています。

その上で、理論武装は結構重要だと思っております、先ほど述べたのは、DMAとの違いとして、スマホ分野に絞って基準を立てているということ、その市場の特性であるとか具体的な市場におけるユーザー行動、消費者動向などで説明ができるように詰めておいた方がいいと思っております。どういう理屈で、川下市場におけるアクティブユーザー数を1年間見れば十分であると言えるのか。期間の問題もあり、3年を必要とするDMAと違い、1年という期間が対象になりますので、ユーザー数の伸びやスイッチングの難しさといったような理由を加味しながらクリティカルマスの重要性を説明をしていくと理論的に補強されるかと思っております。

以上です。

○依田座長 ありがとうございます。

ほかの委員の先生方も何かあれば、いかがですか。

○上沼委員 ちょうどユーザー行動のお話が出たので、過去にスマートフォンを、ウィンドウズフォンを使っていた者としてちょっと申し上げると、ガラケーからウィンドウズフォンにスイッチしたのですけれども、ウィンドウズフォンは、何せユーザーが少ないので、実際にアプリが全然ないのですね。どんどんアプリが減って行って、やむを得ず別のスマートフォンにスイッチしたというのが過去の経緯なので、そういう意味で、ユーザー数が少ないとアプリも出ませんということは実体験として申し上げることができると思います。ユーザー行動としては、(シェアが少なければアプリが出ない) アプリが出なければ他のものに変更せざるを得ないですね。

○依田座長 感覚的に経済学で、クリティカルマスで確かによく取られる比率は1割とか2割とか言われるので、そういう意味において2割は一定の合理性があって、今までいろんな先生が言ったように、そこに2割プラス2割という形になってくるのは、その辺の考え方でいけますでしょうか。

川濱先生、どうぞ、お願いいたします。

○川濱委員 クリティカルマスを基準するというのは、伊永先生もおっしゃったとおり、私も賛成で、それを超えるものが限定されてクリアになっているということから、それらがエコシ

システムの構築を可能にするということから、それをベースにちょっと膨らませていくという点で、安全ラインを考えるというのはいいのだろうと思います。恐らくEUの場合はクリティカルマスを超えた辺りの少し多めだけれども、日本の場合はかなり安全マージン取ったなど。

もう1点、これ、先ほど私的独占の執行が、公正取引委員会のいわゆるガイドライン、あれは執行基準だから、法的な基準というよりは、こういう執行しますというための基準ではありませんけれども、あれで、あの数値に出てくるのだったら、例えばこれ、もっとより強固なものとして、独占的状态の規制の場合のシェア基準があつて、あの場合は5割ないしは2社で75%を超えた場合で参入障壁が高く、価格への影響等があつたら、もうそれでノーフォルトで企業分割を認めるという、かなり強いドラスティックな規制をかけているわけですがけれども、今回のエコシステムというのは基本的に極めて高度な参入障壁があつて、かつ、1社5割でなく2社で75%という数値を考えていくと、この場合だったら、50%以下の場合であつた残りの業者が入ってくると、これでいくと二十数%から危険水域になる。従来の独占禁止法が考えているシェアに関する考え方から見ても、この5割を下回つても、特に複数のエコシステムが存在し得るような市場においては十分に高い数字なのでは。この4割というのは独占的状态の規定に照らしても高い数値なのではないかというのは、ちょっと条文上の追加的な情報としてはあるかと思ひます。

ただ、依田先生や伊永先生がおっしゃったように、クリティカルマスの重要性から、ちゃんと国ではこうやっていますということの方も説得的な材料かなと。

この有力な事業者基準を出すのも仕方がないかも分からないけれども、先ほど申しましたとおり、この手の市場特性を持った場合における、支配し、ないしは排除するような能力は、私的独占の規制における競争を実質的に制限するという基準とは異なっています。支配し排除し得るような戦略的地位を持っているかどうかの部分でいくと、コア・プラットフォームサービスを提供し得るようなエコシステムの中の要になるものに網の目をかぶせようという趣旨から考えたら、これは先ほど言ったような理論的に考えられる数値はあるけれども、それよりも安全マージンを取りましたということを強調した方が、将来、独占禁止法でこの手の事案を解決しなければいけないときに、2割ないし5割というのが桎梏になる可能性があるので、このような市場特性においてはより低い数値でもいいという意見もあつたが、安全マージンのためにこうしましたというぐらいのことを入れておいてくれた方が有り難いという気がいたしました。それだけです。

○依田座長 ありがとうございます。

ここまでの御意見全て拝聴いたしまして、この事務局案に対して反対するという意見は一つもなく、それについていろいろな考え方の中で支持するという意味での御意見を多数頂きましたので、まずはこちらの方で進めてみて、またパブコメ等でいろいろな事業者様の御意見等も返ってくる可能性もございますので、もう一回そこでまた理論武装したりとか、あるいは追加で検討すること等もあり得ると思いますので、そういう形で取扱いをさせていただければと思います。

では、ちょうどもうお時間も参ったところでございますので、最後に事務局の方から連絡等をお願いいたします。

○稲葉室長 では手短に。

事前にも御連絡させていただきましたように、次回以降、引き続き事業者ヒアリングを予定しております。次回は11月28日木曜日にグーグル社のヒアリングを、次々回については12月5日の木曜日にアップル社のヒアリングを実施したい思っておりますので、また詳細につきましては事務局の方から御連絡差し上げますので、よろしくをお願いいたします。

以上になります。

○依田座長 ありがとうございます。

以上をもちまして本日の検討会を終了いたします。ありがとうございました。