

デジタル市場競争会議ワーキンググループ（第25回）

1. 開催日時：令和3年9月7日（月）15：30～16：30
2. 開催形式：通信システムを用いた遠隔開催
3. 出席者：
 - 依田 高典 京都大学大学院 経済学研究科 教授
 - 生貝 直人 一橋大学大学院法学研究科 准教授
 - 上野山勝也 (株)PKSHA Technology 代表取締役
 - 川濱 昇 京都大学大学院 法学研究科 教授
 - 川本 大亮 PwCあらた有限責任監査法人 パートナー
 - 伊永 大輔 東京都立大学大学院 法学政治学研究科 教授
 - 塩野 誠 (株)経営共創基盤 共同経営者/マネージングディレクター
 - 増島 雅和 森・濱田松本法律事務所 パートナー弁護士
 - 森川 博之 東京大学大学院 工学系研究科 教授
 - 山田 香織 フレッシュフィールドズブルックハウスデリングー法律事務所 パートナー
一弁護士

（デジタル市場競争会議 構成員）

 - 泉水 文雄 神戸大学大学院 法学研究科 教授
 - （オブザーバー）
 - 小林慎太郎 野村総合研究所 上級コンサルタント
4. 議事
 - (1) 公正取引委員会からアップルに対する独占禁止法違反被疑事件の審査終了について
報告
 - (2) モバイルOS を基盤とするレイヤー構造がデジタル市場の競争環境に与える影響につ
いて、業界関係者からヒアリング
5. 配布資料
 - 資料1 公正取引委員会提出資料
 - 資料2 ヒアリング事業者提出資料

○依田座長

ただいまから「デジタル市場競争会議ワーキンググループ」を開催いたします。

デジタル市場競争会議から泉水議員にも御参加いただきます。

また、野村総合研究所上級コンサルタントの小林様にもオブザーバーとして御参加いただきます。

なお、塩野議員、森川議員、山田議員、小林様は途中退席になると伺っております。

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

○成田審議官

事務局の成田でございます。本日もよろしくお願ひ申し上げます。

本日の議題は2点でございます。まず1点目は、公正取引委員会から、アップルに対する独占禁止法違反被疑事件の審査終了について簡単に御報告をお願いしております。

続きまして、モバイルOSを基盤とするレイヤー構造がデジタル市場の競争環境に与える影響について、モバイル・コンテンツ・フォーラム専務理事の岸原様にお越しいたいただき、ヒアリングを行っていただきたいと思いますと思っております。

本日の資料につきましては、全て公表とさせていただきます。

本日の議事録につきましては、いつもどおり発言者の御確認を経た上で公表する予定でございます。

私からは以上でございます。

○依田座長

それでは、議題1に入ります。公正取引委員会から資料1について3分ほどで御説明をお願いいたします。なお、御報告ということで、ここでは議員から特段コメントをお伺いしませんが、後ほど岸原様のプレゼン後の質疑の中で関連する御質問などがあれば、公正取引委員会に適宜御回答いただこうと考えております。

それでは、公正取引委員会様、お願いいたします。

○公正取引委員会

公正取引委員会審査局の管理企画課長をしております宮本でございます。

本日は、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御説明させていただく機会を設けていただきまして、どうもありがとうございました。

本日は、お手元にもお配りしております令和3年9月2日に公正取引委員会が本件について発表した資料に基づいて御説明させていただきたいと思っております。あまり時間がございませんので、資料の別紙に基づいて説明させていただきたいと思っております。

本件は、iPhoneのアプリに関しまして、音楽や電子書籍、動画といったデジタルコンテンツの販売に係るものでございます。御存知だとは思いますが、iPhoneのアプリにつきましては、App Storeというところからダウンロードすることになっておりまして、アップルはこのApp Storeへのアプリの掲載につきましてガイドラインを設けておりまして、

そのガイドラインに沿っていないものについては掲載をしないという仕組みになっております。

その図にございますように、アプリには2通りありまして、1つがアプリ内で音楽とか電子書籍といったデジタルコンテンツの販売をしているもの。これについてはIAP課金、アップルが指定する課金の方法による課金を義務付けておりまして、また、その場合、アップルは手数料として15%または30%を徴収することになっております。

一方、アプリ内でデジタルコンテンツを販売しないアプリもございまして、そういったものはリーダーアプリと呼ばれています。その場合、左にありますデベロッパーのウェブサイトにおきまして音楽といったデジタルコンテンツを販売しておりまして、ユーザーは購入したデジタルコンテンツをリーダーアプリで視聴する形になります。この場合の課金方法については、IAP以外の課金も認められているところでございます。

ただ、一方で、ガイドラインにおきまして、リーダーアプリからウェブサイトへ直接リンクするという行為をアウトリンクと呼んでおりますけれども、このウェブサイト等への誘導を禁止しているところでございます。

公正取引委員会といたしましては、こういったIAP以外の課金方法も選択肢としてあるにもかかわらず、アプリ内課金につきましてはIAP課金が義務付けられておりまして、手数料も15%または30%取られるという中において、ウェブサイト等へのアウトリンクを禁止されているとなりますと、IAP課金以外の課金方法というものが十分に機能しなくなり、あるいはデベロッパーのほうがこういったIAP以外の課金方法を提供することを断念するおそれがあり、こういったことが独占禁止法上問題になり得ると考えまして、アップルに対して指摘を行ったところでございます。

これを踏まえて、アップルからはそれについて改善措置の申出、すなわちリーダーアプリのアウトリンクを許容するという申出がございました。これによりまして、アプリ内からウェブサイトへのリンクが可能になりまして、IAP以外の課金も選択しやすくなる。また、アプリ内課金をやっていたところにつきましても、リーダーアプリへの移行も可能でございますので、これによりまして、先ほど申しましたようなIAP以外の課金の方法の提供が妨げられるという懸念は解消されると考えたところでございます。

この措置につきましては、来年1月から3月の間にアップルが実施すると申し出ておりますので、公正取引委員会といたしましては、その実施を確認した上で審査を終了するという事を考えておりまして、9月2日にその旨、公表したところでございます。

また、本件措置につきましては、日本だけに限らず全世界のApp Storeが共通するものでございますので、非常に規模が大きいものと考えております。

公正取引委員会としましては、引き続きこういったデジタルプラットフォームを含むIT・デジタル関連分野につきましては、競争の状況を注視してまいりたいと考えているところでございます。

簡単ではございますが、以上でございます。御清聴ありがとうございました。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、議題2の事業者ヒアリングに移りたいと思います。

岸原様から資料2に基づいて30分ほど御説明をいただき、その後、意見交換を行います。意見交換ではいつもどおり生貝議員から、ワーキンググループ名簿順の後、泉水議員、小林様の順番で岸原様への御質問やコメント、そして、先ほどの公正取引委員会様からの御発表について関連する御意見等も伺ってまいりたいと思います。

それでは、岸原様からの御説明をお願いいたします。

○岸原様

今回、ちょっとばたばたの準備で十分な資料になっていないのは最初に謝っておきたいと思いますし、いつも私が意見を聞いている先生方ばかりの中で話すというのは非常におこがましいのですが、業界関係者ということで、皆様方の御検討の一助になればと思って、勇気を持ってプレゼンをしたいと思います。

まず、こちらのデジタルプラットフォームの検討については、2018年の3省庁の検討会のほうでもプレゼンをさせていただいております。このときと内容が若干被っているところもあると思うのですが、そのときはまだ状況がよく分からなかったもので、説明が不足している部分も多々あったかなと思います。現段階でできる限り詳細に説明をさせていただきたいと思っております。

また、先生方にとっては常識であるような当たり前のことについても、共通認識を持つために説明をさせていただきます。そこはプレゼンの流れ上、御容赦いただければと思います。今回、30分という短い時間ですので、ポイントのみ説明させていただきますが、後半の質疑応答で対応させていただければと思います。

それでは、次のスライドをお願いいたします。

ここについても既に事務局の資料等でも触れられていると思いますが、OSをめぐる前提条件について改めて御説明をしたいと思っております。

我々はモバイルコンテンツ、アプリ業界という狭い範囲でございますが、今回のOSの問題に関しては、そういったインターネット業界だけでなく、自動車とか家電、あらゆる産業が影響を受けるということで御理解いただければと思います。既に製造業からサービス業への転換ということで、自動車業界においてはCASEをはじめとして、CASEというのは電動化とか自動化、コネクティッド化といったものになりますが、その上でMaaS、モビリティ・アズ・ア・サービス、自動車を売るのではなくサービスモデルで今後の産業を維持していこうというのが示されております。今回のOSをめぐる課題としては、同様のことが自動車産業でも起きるのではないかと考えています。

一方で、最新の動向としましては、インターネット業界ではアバターを利用して生活をするという、これはスピルバーグが映画「レディ・プレイヤー1」で表現した仮想空間で人々が生活するという世界になりますが、これが現実のものになろうとしております。メ

タバースという言葉で呼ばれておりますが、これに関してはエピックゲームズが運営するフォートナイトが一番有名ですが、今後、モバイルOSに関しては、アップル、グーグルとの関係性といったものも大きく変わる可能性もあるのではないかと考えております。

それでは、次のページをお願いいたします。これはOSの具体的な話ではないのですが、OSの役割を説明するためにレッシングの規制の4類型について簡単に説明をさせていただきたいと思っております。

人々の行動に影響を与える要素、規制については、法、社会規範、市場、アーキテクチャーに分けられます。この説明を一個一個やるというよりは、今回の日本政府のコロナ対応を当てはめて見ると非常に分かりやすいのではないかと考えております。法に関しては、コロナ特別措置法とともに感染症法の改正がされましたが、実際には社会規範の領域での要請が中心のため、国家としての強制力でなく、民間の自粛警察等による相互監視が機能しました。一方で、市場に関しては給付金、助成金等によるインセンティブによって営業自粛等を目指しました。最後にアーキテクチャーに関しては、給付金の支給システムやCOCOAのアプリがなかなか機能せずに、今、デジタル庁の実現となっているのではないかなと理解しております。

OSに関しては、このうちアーキテクチャーに分類される典型例ではないかと考えております。レッシングも指摘しておりますが、サイバー空間では、コードの設定次第で完全な執行が可能となります。これはリアル社会と比較しても非常に大きな影響を持つこととなります。そのため、業界の中ではアップル法と揶揄されるような状況となっております。

このように規制の手法としてアーキテクチャーは非常に有効ですが、一民間企業が全てを統制するのでは様々な弊害が出てくるのではないかと考えております。民主的な手続が担保されている法によるコントロールが最終的には必要であると、アーキテクチャーも法をはじめとした社会規範、市場、そういったものと連携した、有機的にデザインされたものが必要ではないかなと考えております。

次のページをお願いいたします。そういった中で、今回、EUの課題、米国の課題、あるいは日本側での検討事項ということが示されておりますが、こういったものを根源的に考えてみますと大きく2つの課題を今後検討していかなければいけないのではないかなと考えております。

1点目は、独占による産業界の格差・搾取が発生しているのではないかと。これについては、課金の強制や30%の手数料、こういったものが 이슈になるのではないかと考えております。

一方で、後段のデータ独占による個人の意思がコントロールされているのではないかと。このことについては若干説明が必要かなと考えております。これについては、ケンブリッジ・アナリティカをめぐるブレグジットや米国の大統領選挙においてフェイスブックの個人データを活用したデジタルツイン、諜報機関のテクニックを駆使した世論調査が先進国でも可能であったということが証明されました。行動経済学が証明しているように、そもそも人

間は合理的な判断よりも短絡的な判断をする傾向が強いため、プロフィール等による様々な動画コンテンツにより簡単に誘導されるという現実があります。そのような状況でも民主的で健全な社会の前提となる個人の自由な意思を実現するため、個人データ利用の公正性が議論されていく必要があるということではないかなと思います。

次のページをお願いいたします。ここに関しては、前回、2018年の段階ではポイントのみ御紹介をさせていただきました。当然ここら辺の過去の知見が今回の検討に生かされるのではないかと考えていたのですが、ガラケーは違うという判断なのか、あまり検討されていなかったのもので、日本が先行して参考になる知見といったものを幾つかポイントのみ御紹介させていただきたいと思います。

当時はプラットフォームとして通信事業者、iモードを提供するドコモをはじめとしてキャリアの上でのコンテンツ事業者の産業発展といいますか、環境を検討するということが長年にわたって行われておりました。結論としましては、競争環境を維持するために相互運用性の確保と多様性の確保が重要であるというのが最終的な結論ではないかなと思います。これは総務省の通信プラットフォーム研究会、2009年時点、その後、今回いらっしゃる依田先生とか生貝先生にも御協力いただいてヒアリングをして、作成しました。MCFの調査研究において詳細を説明しております。

この中で、モバイルコンテンツビジネスにおけるプラットフォーム機能として、ポータル、認証、課金の機能が必須であるということになっております。

それに伴って、当時、日本においては、行政、プラットフォーム事業者、コンテンツ事業者による対話型協議、これは民間のモバイルプラットフォーム協議会というものをつくりまして、標準ガイドラインの取りまとめ、それによってオープン化を実現しました。今回の 이슈にもなっておりますコンテンツ掲載基準、認証、課金、こういったもののオープン化を実現しております。

つまり、社会全体の利益向上のため、エッセンシャルファシリティ等々のオープン化が必要であるというのが日本のモバイルコンテンツ業界の知見だったのではないかなと思います。

次のページ、そういった中で、スマートフォンのOSについて簡単にそれぞれのプラットフォームについて考察してみたいと思います。

iOSに関しては、御存知のように、ポータルから認証、課金まで垂直統合されており、多様性が確保されていないので、この実現が必要ではないかと思っております。

一方で、Android OSに関しては、OSをカスタマイズすることもできます。あるいは様々なポータル、それに付随した認証、課金等多様性が確保されており、一定の多様性が実現できているのではないかと考えています。一方で、実際にブラウザ等でアプリを提供しようということになると、グーグルに認証されていないポータルのアプリについてはセキュリティーの制限があり、相互運用性の確保が必要ではないかと思っております。

これについては次のページでも説明をさせていただきますが、セキュリティー制限の具

体的なところとしては、まずは利用者が不明なアプリを許容するというセキュリティーのチェックを外すことが必要です。その上で、認証されていないポータルからダウンロードしたアプリを自分でインストールするという手順を踏む必要があります。幾つかの日本企業がここにもトライしたのですが、そういった制限の中で公正・公平にグーグルのマーケットと戦うということができずに撤退をしております。

次のページについて。実際にこういった多様性確保と相互運用の確保といったもので、どんなことができるか。事例について御説明をさせていただきます。驚くことに、2014年段階でアプリストアのセキュリティー標準化提案といったものが日本からされております。

日本の通信事業者が提案をして、強制力のある標準化のガイドラインというところまではいっていないのですが、実際に標準化として提案をされて、実現をしております。実際にこれをつくったのは、通信事業者の研究所と大手ゲーム会社のエンジニアが中心となって取りまとめました。当時、グーグルプレイストアがあまりにも違法著作物が多くてセキュリティーが担保されていないにもかかわらず、両者のマーケットが先ほど紹介したグーグルのセキュリティー要件で制限されているという状況を打破するために、この標準仕様を取りまとめて、最終的には国際標準でオープン化を実現しようということで提案したものであります。

もう一つはMCFの取組でございますが、多様性の確保という点で多文化の尊重と書いておりますが、これは具体的にはiOSの青少年向けフィルタリング機能。これはアプリではなくウェブサイトになりますが、現在、おすすりリストとして英語圏の子供向けサイト10サイトが全世代のiOSの制限機能で提供されております。日本の子供たちにとってあまり関係のない英語圏のサイトがおすすりとして提供されているのは、日本の子供向けのフィルタリングとしては望ましくないのではないかとということで、MCFで研究会を立ち上げて、米国のコモン・センス・メディアの基準を参考に普遍的な基準で日本の子供向けサイト11サイトを選定しております。これを今、公表して、アップルのほうにも提案しているという状況です。この取組は、普遍的なOS環境によって、個別文化である日本文化を普遍的な基準で反映する多様性確保のための取組というふうに整理できるのではないかと考えております。

次のページをお願いいたします。そういった中で日本が先行したモバイルコンテンツ、サービスの領域がもう今は完全に米国に後れを取っている理由はなぜかというところを、OS開発手法の違いというところで若干説明できればと思っております。

当時、私も単に提供する機器が違うだけではないかと思っておりましたが、実は様々な要因が違っている。その中の一つが、このOS開発手法の違いでした。左側は日本の状況で、よくあるITゼネコンの構造と一緒なのですが、キャリアからRFP（リクエスト・フォー・プロポーザル）から下部構造のレイヤーに順次ながれていくという状況です。通信事業者がグーグルと交渉するためにOSのエンジニアを出してくれというふうに言ったら、うちにはいません、次のところにいますということで、ソフトウェアベンダーに言ったら、そこに

もいません。最終的には、次の次の次の下のエンジニアが実際にそのOSを開発していたという環境だったようです。これは聞いた話なので、実際に確かめたわけではありません。

一方で、右は、米国企業のOS開発環境の状況の例です。エンジニアとポリシーとマネジメント、それぞれのチームが合意をしないとOSの改善ができないということで、これは完全に並列であるというふうに聞きました。これをなぜ紹介したかといいますと、両者の大きな違いとして、クリエイター等の民主化が実現できているということではないかと思えます。日本ではいまだに縦の関係で上意下達的な運営がされており、グローバルではエンジニアが中心になって瞬時に対応していく。その時間感覚についていけなかったというのが大きな反省だと思っております。

次のページは、先ほど公取さんのほうから説明がありましたが、基本的な構造の説明になります。OS事業者がコンテンツレイヤーで競合となった場合、今回は競合するコンテンツ事業者同士の公平性が独禁法上の問題になったのではないかなと、それが解消されたということではないかなと思っておりますが、この場合にコンテンツ事業者が取り得る戦略を大きく2つ紹介しております。

①は利用者への商品価格をOS事業者と同価格とした場合、粗利は大幅に減少します。これは30%の手数料によって、権利料の割合によっては赤字になる可能性もあります。

一方で、②は粗利、要するに利益をいっぱいもうけたいというわけではなく、この中にはコスト、様々なものが含まれております。これをOS事業者と同等にした場合、30%高い価格を設定しなければいけないのですが、これではもちろん誰も商品を買いませんので競争になりません。実際は先ほど御紹介いただいたように、アプリからの課金を諦めてユーザビリティを低下させてもブラウザ等で課金をしているという状況です。

次のページになります。こちらは先ほどの公取さんのほうに反論するような形で申し訳ないのですが、9月2日の対応について若干、考察と提案をさせていただきたいと思えます。

最終的には音楽配信事業等に加え、雑誌、ニュースのリーダーアプリからの外部課金をオープン化するというので、これは一定程度評価されると思っておりますが、まずはこの対象に、ゲームをはじめその他のコンテンツが入っていないという状況になっております。こういった状況でアプリ内課金を利用すると競争にならないため、ユーザビリティを低下させた形で外部課金を利用しているというのが現実ですが、これを競合している非常に独禁法上問題であるという行為の解消が行われたと思えます。

このような状況で独禁法の問題が解消されたとして、まだ一部の問題が解決しただけであり、調査をやめるのは間違った判断ではないかなと思っております。少なくとも調査は継続すべきだと思います。このままでは海外の訴訟や各国の規制当局において日本の独禁法上の問題はないという判断が不信をもって迎えられ日本の評判が下がるのではと懸念、心配しております。何かしらの形の、今回の問題は解決したが、様々な問題が残っているということについては当然のことながら、公正取引委員会は対応していくのだというよう

な意思表示だけでもすべきではないかなと思っております。

次のページは、前回のときにも御紹介したところですが、プラットフォームの積極的な活用と、あと、国家戦略としてぜひオルタナティブの育成と構造による課題へ対応する規制という、両方が必要ではないかということです。

次のページをお願いいたします。今回、透明化法でも共同規制の手法が採用されております。MCFとしても相談窓口を受託して、その一端に微力ながら御協力して対応しているという状況です。

ただ、最終的にはインセンティブとエンフォースメントが機能しないと、民間事業者は正直言って何の力もありません。コロナ禍で力の強い事業者と対等に交渉していく上では、実際にエンフォースメントとかが機能する法制度が必要です。これがなければ、単なる民間事業者同士の自主規制と変わらなくなってしまいますので、是非、制度設計として機能するインセンティブとエンフォースメント、こういったものをぜひ実現していただきたいと思っております。

最後はアペンディクスということで、OSには関係ないのですが、若干御提案をさせていただきたいと思っております。

様々な個別事象については御提案させていただきましたが、ぜひ、日本版イノベートアメリカを検討していただけないかということになります。詳細は説明が長くなるので省きますが、アメリカにおいてはヤングレポート、これは対日本に対抗するというものだったのですが、その後、中国とか新興国に対応するためのイノベートアメリカが作られました。これは議長であったIBMのCEOのバルミサーノの名前を取ってバルミサーノレポートと呼ばれておりますが、この中ではイノベーションを生態系として捉えて、様々な対抗あるいは矛盾すると考えられる原理が共生的なものになってくるということを発見して一大旋回が示されております。

主な提言、これを見ていくと、アメリカが行ってきたところと方向性が一緒ではないかなど。特に日本においては、この中のマルチディシプリナリー、学際的な研究が重要ではないかと思っております。今、インターネットの業界でも活用されております行動経済学は、経済学というより、脳科学あるいは心理学、そういったアプローチから新しい方向性が示されております。あるいは生物学と経済学を統合した様々な学説も出ております。それと民間企業同士を含めた相互運用性の実現といったものが、たこつぼ化されている日本にとっては非常に重要ではないかなと思っております。

それでは、最後のページをお願いいたします。ただ、アメリカをまねして同じようなことをやれば勝てるかというのと、やはり日本人は日本文化、それが強みになります。そうすると、我々自身を理解するのが非常に重要で、そうすると根源的に文化的な指向性、ここではキリスト教等の普遍宗教の文化圏であるインテグリティーと、日本の世間等が神と代替するようなインティマシーの社会のメカニズムを比較検討しているところを紹介しております。このインティマシーの社会において、デメリットとしてはタコつぼ型の様々

な基準が乱立するということにもなりますが、実はこれによって個別文化として、複雑にはなりますが、多様なクールジャパンとか海外ではあり得ないような様々なサブカルコンテンツを生み出してきております。そういったものを生かしながら普遍的に世界に勝っていくといったような指向が必要ではないかなと思っております。最後はちょっと個人的な見解でございますので、御参考までにとということになります。

以上、私からのプレゼンを終了させていただきたいと思っております。どうもありがとうございました。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、生貝議員、上野山議員、川濱議員、川本議員の順番に簡潔に御質問、コメントを伺い、グループに区切って、岸原様あるいは公正取引委員会様から応答いただく形で進めていきます。コンパクトな進行にどうぞ御協力ください。

まず、生貝議員、お願いいたします。

○生貝議員

大変貴重な御説明をありがとうございました。

私のほうからは、11ページの共同規制のところについて少し御質問をさせていただきたいと思っております。まさに岸原様、このモバイルコンテンツの分野で20年来にわたり共同規制の枠組みの構築に様々な形で携わっていらっしゃった中で、特にこのインセンティブとエンフォースメントが機能したバランスの取れた共同規制と御指摘いただいていることは重要なことかなと思っております。

そのようなときに、エンフォースメントはまさに従わなければそういった罰則があるといったことと理解いたしました。インセンティブというところに関して、特にこのプラットフォーム分野において、もし具体的に踏み込んだイメージというものがあれば教えていただきたい、あるいはほかの分野ですとか各種の共同規制の中で、こういった取組が参考になるのではないかとといったようなことなども、もしあればという御質問でございます。よろしくお願いいたします。

○依田座長

続きまして、上野山議員、お願いします。

○上野山議員

貴重なプレゼンテーションをありがとうございました。この話を聞いていて私が再認識したことに関してのコメントと御質問ですけれども、当たり前の話になるかもしれないのですが、まず、エッセンシャルファシリティというものの概念の定義と成立要件をもう一段私もクリアにしないとと思ったのが1個目と、もう一つ、OSという言葉が使われて、我々も今それで議論していると思うのですが、ソフトウェアとしてのOSの定義というのは恐らくできると思うのですが、競争文脈及びレッシングの4類型のアーキテクチャーという文脈の中でOSという定義。これはソフトウェアとしてのOSの定義とは異なる定義、

記述の方法があるのだらうと思っけていまして、ここを日本語でもう一段記述していく、私自身が理解していく必要があるなと思っけています。

ここに関して、岸原様、20年いろいろやられてる中で、結構難しい問いだと思っけてるのすけれども、今の文脈でのOSというものをどのような形でとらまえておられるのかみたいなどころに関して、もし何かありましたら教えていただければなと思っけています。

以上でございます。

○依田座長

次に、川濱議員、お願いいたします。

○川濱議員

私のほうは単純に事実として教えていただきたいのすけれども、6 ページ目のところでも多様性確保と相互運用性確保のための方策としてITU-Tを通じた国際標準のセキュリティーに関する設定のところす。これはこの時点において少なくとも特定の事業者にとって不利な形でグーグルが、要するに自社のセキュリティーよりも優れてるかも分らないものを排除するということをしめるために、このような行為は私の知見では競争法に十分に触れる余地のある行為だと思っけてるのすけれども、その実証は難しいということから、国際標準を利用しないとか、その後の顛末はどうなったのか。その努力が一定の功を奏したのかどうかということをお教えいただきたい。

もう一点、これは公正取引委員会様に対する質問なのすけれども、今回のアップルの事案はともかく、先ほど岸原様からの報告にもあったように、リーダーアプリに関してリンクの可能性等々の点で一定の進歩はあったように思っけています。今回のものは確約決定でさえなく、ほかの問題に関する法的判断自体は行われていませんが、他のアプリに関する問題等に対しては、ここでいわば握り拳を下ろしたという印象となりますが、それで本当によかったのかどうか気になります。あるいはそれに対して、ある意味ではこれは答えないほうがいい質問かも分かりませんが、現行法でやはり独禁法上措置をとることは難しいという判断があったのでしょうか。これは差し障りのない範囲でお教えいただければと思っけています。

逆に言うと、今回、確約決定ではなく、審査の打ち切りという形で終結させたのは、すなわち、今回はこの限定された問題に関しては問題が消えましたというのはいいいことなのかも知りません。いったん審査は打ち切られたとしても、App Store全体に関して様々な状況の変化があれば、新たに取組む余地もあるように考えております。これは私の意見でございます。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

川本議員、お願いします。

○川本議員

岸原様、プレゼンテーションをどうもありがとうございました。知見を御共有いただきありがとうございます。大変参考になりました。

私のほうも自身の感想も含めて1点だけ御質問させていただきます。今回、リーダーアプリで提供しているコンテンツが既に外部課金を利用していることからリンク制限の緩和程度のインパクトしかないという御説明がございました。確かに今回のアップル社の話はあくまでもリーダーアプリ限定の外部リンク緩和の話なので、先ほどのお話の中にもありましたが、現状大きな収益源となっているゲームは対象外となっているような状況でもあります。その中で今回の緩和が実態としてどの程度デベロッパー側にポジティブな影響があるのかは、今後詳細な条件が見えてきたり、実際に実装、運用されていかないと見えないところもあるのではないかと私も考えています。岸原様としては、今後を見守るまでもなく、今回のリーダーアプリ限定のリンク制限の緩和というのは余り実態に大きな影響を及ぼさない、それぐらいのインパクトしかないのだというお考えということでしょうか。

○依田座長

ここまでありがとうございました。

何名かの質問も重なるところもありますので、コンパクトにまとめて御回答いただく形で結構でございますので、まず、岸原様、続いて、公正取引委員会様からという形で進めていきたいと思えます。

まず、岸原様、お願いいたします。

○岸原様

生貝議員に共同規制の説明をするというのも変な話なのですが、実際に活動している中で、これは先般、生貝議員も参加いただいたセミナーでも、EU側からの提案をされておりましたが、インセンティブとしては、強い規制を避けるために自主的に交渉に応じる。プラットフォームは通常であれば民間企業なんて何の力もないので交渉に応じなくてもいいのですが、それによって強い規制をされるよりは、交渉に応じるというのが強いインセンティブになると思えます。

次は、ITUの標準化のその後の状況というところですが、これをやった状況について、これはアップルもグーグルも両方言っていますが、過去、iモード時代はドコモが同じように言ったのですが、オープン化をしないといふと必ず出てくるのが、セキュリティーが担保できないと、危険な状況になるのですがいいのですかと言われるのです。そうしたときに、国際標準でアップル、グーグルがやっているのと同じレベル、あるいはあなたたちも認めるレベルのセキュリティーは担保するという仕組みを標準化しようということになりました。

ただ一方で、これを提案したのが電気通信の業界なので、その標準化をアップル、グーグル、電気通信事業者でない事業者が履行しなければいけないかという、そんな義務は一切ないですし、この標準化自体は強制力がないレベルになっています。

もう一つ、多分この後、尻切れトンボになった理由としては、通信事業者は独自マーケ

ットといったものをキャリアの立場として実現したため、完全なオープン化のところを進めていくモチベーションがなくなったという点があったのではないかと考えています。

それと、公取さんのところの、最後、先生の質問は何でしたっけ。

○依田座長

またいろいろな議員から来ますので、全て完璧に答える必要もないので、また次のラウンドでお願いします。

○成田審議官

多分、上野山議員からの質問で、OSを、競争の観点とか、先ほどのレッシングの4種類の観点からの定義としてはどう考えるか、この点だと思います。

○岸原様

そうですね。分かりました。

OSに関しては、上位レイヤーを完全にコントロールできる機能だというふうに理解しています。要するに、OS事業を提供することによって、その上の認証、課金、あるいはマーケット、コンテンツビジネス、あるいは様々な業界を連携するような機能といったものを全てコントロールすることができる機能というふうに、要するにソフトウェアとして具体的にどんな機能があるというよりは、ビジネス的な問題とか、あるいは公正競争という観点から、その立ち位置、構造に起因する問題が発生するというのが一番大きな特徴ではないかなと思います。

○依田座長

ありがとうございます。

一旦ここまでにしまして、また随時、お気づきの点があったらよろしくお願いします。公正取引委員会様のほうから何か御回答、コメントはありますか。

○公正取引委員会

公正取引委員会の宮本でございます。

岸原様から、今回のアップルの改善措置につきまして、音楽配信とニュースと雑誌で、電子書籍や動画が含まれていないのではないかと御指摘があったのですが、公正取引委員会としては最初の問題点として、音楽配信、電子書籍、動画の3分野についての問題点をアップルに指摘してございまして、アップルの改善措置も当然この3分野は含まれて、その上、公正取引委員会が指摘しなかったニュース、雑誌についても改善措置を講ずるところでございますので、申し訳ありませんが、訂正させていただきたいと思っております。

川濱議員の質問ですけれども、これ以外の問題もあるのではないかと、それに対して公正取引委員会はどう対応するのかという御質問だったと思うのですが、本件につきましては、音楽配信事業、電子書籍、動画配信の3分野についての独占禁止法上の問題をアップルに指摘したということで、それ以外の問題をいろいろ指摘されてはいると思うのですが、それについて公正取引委員会として何か明確に判断を行ったということではございません。今回とり上げた以外の分野をどうするかということにつきましては、い

ろいろな問題点は指摘されていると思うのですけれども、そこは個別の審査事件に関わる話ですので、そこのお話はお話できないということで御了解いただければと思います。

私のほうからは以上でございます。

○依田座長

どうもありがとうございました。

続きまして、伊永議員、お願いいたします。

○伊永議員

ありがとうございます。

先ほどの公正取引委員会の御説明ですけれども、ゲームその他のアプリについては、いまだオンゴーイングで調査中ということで理解しました。今回は音楽、書籍、動画の3つに関してということですが、発表文を見る限り、音楽のほうはいいのですけれども、書籍と動画は雑誌とニュースに限定されて対応を取られたようですが、雑誌やニュースは必ずしも書籍や動画の利用の中心だと思われないものですので、その残りの部分についても、まだオンゴーイングで調査中だと理解してよいか、というのが1点目の質問です。

もう1点は、どちらかというコメントなのですけれども、岸原様がスライド11で言及されていたインセンティブとエンフォースメントの共同規制の話です。これは今どういう話ではなくて、プラットフォームと取引先との調整の中でいろいろな事実を積み上げていく段階に今はあって、問題解決をしようとしている中で何がネックになっているのか、どうしてうまく問題が解決できないのかという事例を蓄積しているところだと認識しています。そして、その蓄積していった事例と実際のプラットフォームが取引透明化法に基づいて提出する報告書の中身をすり合わせて、ここまでできるのではないかとか、実際はこうなっているのではないかというようなことをどんどん明らかにしていって、可能な範囲で、それを公表することで物事を動かしていくことになるのかなと思っています。必ずしも厳しい罰則を設ければ動く話でもないと思っていますので、今は問題の洗い出しという段階にあって、3年後見直しの規定もありますし、必要に応じて次の手を検討していけばよいと考えています。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

塩野議員、お願いいたします。

○塩野議員

私からは1点、印象のみをコメントさせていただきます。

岸原様、ありがとうございました。岸原様のおっしゃっている民間支援の文脈からエンフォースメントについて、私は賛成と思いました。というのも、やはりOSレイヤーを支配する経済圏の奪い合いをプラットフォームがする中で、インセンティブ設計によって行動変容を行っている。その行動変容の対象は、言ってみれば我々国民であるという中で、

やはり何らかのエンフォースメントで法規制していくことによって民間を支援すべきと考えますし、あと、岸原様もおっしゃられた、ある種の海外プラットフォーム、海外のOSレイヤーを持っているようなプラットフォームが、私が知る限りでも、法と経済性を考えた際に、処罰される金額よりも利益が上であればそちらを取るというのは、当然のことながら自然に行っていますので、そういう資金力でやってきているというのを本当に正確にとらまえて、行動変容されていく国民を守るために何ができるかというのをエンフォースメントで考えるべきときに来ていると考えております。

以上でございます。

○依田座長

ありがとうございました。

増島議員、お願いします。

○増島議員

ありがとうございます。お時間もあまりないということなので1つだけ、岸原様にお伺いしたいのは、マルチバースはもう来るでしょうねという話になりまして、ここの領域のOSが今どのような状況になっているのか。もちろんフェイスブックは頑張っていますけれども、別にVRのためにVRギアが必須というわけではないという中で、OSの競争状況について御存じのところがあれば教えてくださいというのが御質問です。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

森川議員、お願いいたします。

○森川議員

森川です。岸原さん、本当にありがとうございます。

小さな質問が2つと、あと1点、3点目の質問になります。

1点目は法律とは関係ないのですが、7ページ目のスライドにエンジニアという言葉がありましたけれども、これはアップルの社内のiOSの開発チームのエンジニアなのかというのが1点目です。

2つ目は10ページ目にオルタナティブの育成というのがありましたが、これは難しいかと思えますけれども、具体的なイメージがあれば教えていただきたいというのが2つ目。

3点目は、iモードを御指摘いただきましたけれども、やはりiモードのときの知見というのは参考にできるものは参考にしていけるといいなと思っていて、あの当時はかなり透明性を確保するようにしていたと思います。iモードのときの手数料は多分10%ぐらいだったかと思えますけれども、今と違うのは、やはりiモードのときは携帯の通信事業者が競争環境にあったということで、その中で各社、透明性高くやっていたと思っておりますが、今の状況は競争環境にないというか、逆に言うとビジネスが非常にうまくいってございまして、そのために何かしら制限をかけることは必要なのだろうと思って

います。

そこで質問なのですけれども、iモードのとき、コンテンツ業界から見て何か問題があったのか否かというのを教えていただきたいというのが3点目になります。

以上です。ありがとうございます。

○依田座長

ありがとうございました。

岸原様、ここまでの伊永議員から森川議員までについて、御回答があればよろしく願います。

○岸原様

伊永議員、補足説明いただいてありがとうございます。まさしく今回の件がオンゴーイングであるというふうには業界は一切捉えていません。公取さんはこれで終わるのだというふうな感じで裏切られたという気持ちが非常に強くて、オンゴーイングであればその旨出さないと、このままだと多分、公取さんの立場が心配になります。民間事業者もこれ以上協力しないと言っている事業者もいますし、海外ともやりとりしていますが、特に今回はタイミングがとても悪かったと思います。一定の解決策が合意されたこと、これはすばらしいことだと思います。公取の実績だと思います。ただし、様々な課題が残っていますので、その部分に関してはオンゴーイングであるということをぜひ言っていただきたい。それともう一つ、これは経産省さんと今、透明化法でレポーティング、モニタリングレビューを今進めている最中です。てっきりこれが終わった後に公取さんが判断することだと思っていたら、我々は今やっているまだ中間で、これで終わったと言われてしまうと、もう我々の立場はないです。透明化法をつくった意味がないのではないかなというぐらいに思っています。そういった意味で、オンゴーイングであるということはぜひ発表していただきたいと思います。

メタバース、今一番先行しているのはフォートナイト、エピックゲームズだと思います。次にフェイスブックも巨大なメタバースを志向しているので、そういった点では非常に近いところに来ているということではないかと思えますし、ほかにもいろいろな事業者がいるのですが、これぐらいのコメントで止めます。

オルタナティブのところなのですが、このとき想定した対象としては、LINE、ヤフーです。当時、彼らもそれを目指すと言っていたので、今は完全に国内回帰してしまったので非常に残念ですが、その余地はあったと思います。

ぜひ、グローバルで展開していくために国の後押しというのが必要ではないかなと思えました。

iモード時代のお話がありましたが、当時、オープン化する競争環境にはなかったと思います。それなのになぜこれを実現できたか。これはまさしく電気通信事業法という国の強制的な権限があったからです。要するに規制の陰によって、それをやらないと周波数の割り当てとか様々な部分に影響がある。実際に総務省さんはそうは言っていませんけれ

ども、総務省から言われたら、規制の陰の影響で通信事業者は応じなければいけない。我々は交渉しましたがけれども、何の権限もありません。それなのになぜ応じたかというのは、多分それがあったからだと思っておりまして、当時の問題点は今と全く変わっていません。要するに、クレジットカードであれば3%で済むところを10%取られるということで、公式サイトの中でクレジットカード課金を実現しました。あるいは様々なサイトのリンクができなかったのでリンク制限をやる。あるいは審査基準が不透明だということでそれを全部公開させるためのガイドラインをつくった。まさしく今やっていることとほぼ同じような部分だったのではないかなと思います。

それで全部回答になっていますか。

○依田座長

一旦ここまでで、公取様のほうも最後にまたコメントいただくところもありますので、引き続き、続けていきます。

では、山田議員、お願いします。

○山田議員

ありがとうございます。

私は1点だけ、個人的な興味も含めて、独禁法の観点から、海外のケースなどでもOSの大きな会社が独禁法違反ではないと主張している、バンドリング、30%の課金、課金額が高い安い等の議論につき、セキュリティー上必要、バグが出る、システムの安定性、あとインフラをそろえるのに多額投資しているから、その回収はいいじゃないかという反論があって、海外の当局によってはそれで手を引っ込めるケースが多いわけですがけれども、これは技術の専門家ではないと、真偽のほどが分からないですね。岸原様の純粋な正直ベースのアセスメントとして、本当のところはどう思っているのかなというのを率直に伺いたい。これが質問です。

○依田座長

ありがとうございます。

泉水議員、お願いします。

○泉水議員

ありがとうございます。

1点ということですので、私のほうからは公正取引委員会に質問させていただきます。今回、いろいろな評価はあると思いますが、非常に頑張られたと思っておりまして、これを世界に発信することになると思うのですが、ちょっと気になるのは、世界に発信する場合、このセオリー・オブ・ハームは何なのだろうというところです。公表文によると、私的独占と拘束条件取引の疑いという形になっているのですが、それはそうかなと思うのですがけれども、その際のどういう構成なのかという点でして、公表文を見るとどうも販売方法の制限ですかね。広い意味での販売方法の制限という形で構成されているように見えるのですがけれども、とすると、私的独占であれば支配型私的独占等になるのかな、あるい

は拘束条件取引であれば価格維持効果が問題になるのかなと読めるように思うのですが、他方では、本件はアップルが指定した決済手段が他の決済手段を排除している。つまり、アップルのアプリ等の使用における決済システムにおいて、市場の独占を生じて競争を排除しているという排除型私的独占、あるいは拘束条件取引であれば市場閉鎖効果型というふうに捉えるほうが、私は事実関係をよく知らない上で言っているのですが、そちらのほうが素直なように思うのですが、このセオリー・オブ・ハームは具体的にはどのようなになっているのか、答えられる範囲で教えていただければと思います。

以上です。

○依田座長

ここまでで岸原様のほうから御回答、そして、公正取引委員会のほうからもコメントをいただきたいと思います。お願いします。

○岸原様

OSについて御質問いただき、ありがとうございます。私も実際に投資したわけではないのですが、日本で通信事業者がOSに投資すべきかどうかという議論をやったときに、コストについても聞きました。これは実際にゼロベースでつくるときのコストを言っているのかもしれないのですが、OSを維持するために年間数百億円かかるということのようです。そういった点で、これを維持するのに莫大なお金がかかるというのは確かなことだと思うのですが、一方でオープン化したら何のメリットもないかということ、実はOSの事業に関しては、根源的に先行者メリットというものがあります。どういうことかということ、OS自体を普及させれば、バージョンアップでリリースするときとその上のサービスを同時並行で開発できるのです。これはマイクロソフトがパソコンのOSを独占していたときに對抗していた事業者が体験したことなのですが、マイクロソフトはなぜあれだけオフィスのシェアを取ることができたかと。これはOSをバージョンアップする間にエクセルとかワードの開発をやって、OSをリリースした瞬間に完全なものを出せるというのはOS事業者しかできない。そうした環境において同じアプリケーションレイヤーで戦おうと思っても完全に駆逐されてきたというのが歴史のようです。そういった意味で、実は隠れたメリットというのがあって、多分、オープン化したとしても絶対にOSの運営は継続してくると思います。ちょっとこれは他人事なのですが、後半の件は多分公取さんへの質問だと思うので、私から回答は控えさせていただきます。

○依田座長

岸原さん、どうもありがとうございます。

公正取引委員会様、どうぞ、コメントがありましたら、お願いいたします。

○公正取引委員会

コメントさせていただきます。

伊永議員からの御指摘で、電子書籍のうち対象になったのは雑誌だけではないかというような話もあったのですが、ここを正確に申し上げますと、電子書籍と雑誌という

ものは別物でございますので、電子書籍は書籍全般、コミックとかそういうのも含まれるわけでありまして。それとまた別途、雑誌について、アップルは措置を講じるということですので。

伊永議員からはオンゴーイングと理解して、あるいは岸原様からもオンゴーイングということをご公正取引委員会のほうで表明すべきだろうというような御指摘もあったと思うのですが、そういって、特に岸原様のほうから、今回の件についてはコンテンツ業界などから不満がたくさん出ているという御指摘もいただいたのですが、いただいた意見につきましては受け止めさせていただきたいと思いますが、この場での立場としましては、今回の件以外については、オンゴーイングかどうかも含めて個別の案件に当たりましますので、どういう状況であるかということとは答えられないということをご発言させていただきたいと考えております。

もう一方、泉水議員の意見で、今回の件についてのセオリー・オブ・ハームの件なのですが、私的独占、拘束条件取引付に該当する場合があるということは事実でございますけれども、最終的に独禁法に違反するという認定をした上で、アップルに対して正式に改善措置をなさいと指摘したわけではございませんで、あくまでも2番目の3ページにあるような問題点、IAP以外の課金での販売方法が。

○岸原様

すみません。公取さん、ほとんど聞こえないので、もうちょっとマイクに近づいていただいたほうがよくないですか。

○公正取引委員会

分かりました。すみません。これで聞こえますでしょうか。

泉水議員の指摘のセオリー・オブ・ハームの件なのですが、私的独占あるいは拘束条件取引付に該当する可能性があるが、違反すると認定したわけではありませぬので、具体的に本件が拘束型、排除型どちらに当たるのかどうかということをご認定しているわけではございません。IAP以外の課金が可能なリーダーアプリを提供している業者を拘束する面、あるいはIAP以外の課金ができなくなるという意味で排除する面もありますので、そのところは両方考えられるのかなと。もちろん最終的に本件を違反と認定する場合には、いずれかあるいは場合によっては両者というような認定が必要かもしれませんが、取りあえず今の段階では、競争を制限する、あるいは公正な競争を阻害するおそれがあるということをごアップルに指摘してきたということでございます。

○依田座長

ありがとうございます。

ここまで活発な御議論が出て、まだ議論し足りないところもございますが、一旦ここまでにして、私から1点だけ事務局のほうにお伺いしたいのは、今日の議論の中にもありましたが、モバイルアプリにつきまして、取引透明化法の第2分野としてのモバイルアプリマーケットがございまして、今回、こういう形でOSのほうからも調査が進んでいるところ

でありまして、そこら辺の整理を簡単に事務局のほうから説明していただくことはできませんでしょうか。

○成田審議官

ありがとうございます。事務局の成田ですけれども、簡単に御説明いたします。

御存知のように透明化法というのは、例えば条件の変更とか拒絶されたりとかということで一旦結ばれたものについての変更が起こったときのプロセスとか透明性というところが大きくフォーカスされております。したがって、アプリデベロッパーの方が最初から合意をしていた手数料のルールとか決済の拘束という最初から設定されたところについては、お互いに同意したという前提になっているので、透明化法のアプリストアを対象としたところでそれにアドレスできるかということ、ちょっと難しいということがあるのかなど。したがって、その部分は逆に今回の検討の中でアドレスしていくということかなと考えております。

以上です。

○依田座長

ありがとうございました。

それでは、以上で本日の議論を終了いたします。

最後に、事務局から連絡等をお願いいたします。

○成田審議官

本日は活発な御議論をいただきまして誠にありがとうございました。

ワーキンググループでございますけれども、次回は10月1日、15時30分から開催予定とさせていただきます。また別の関係者からのヒアリングをお願いしようと思っております。

私からは以上でございます。

○依田座長

ありがとうございます。

以上をもちまして、本日のワーキンググループを終了いたします。