

## モバイル・エコシステムの健全な発展に向けたルール整備について（仮）

令和4年4月20日  
自由民主党 政務調査会  
競争政策調査会

競争政策調査会では、これまでデジタル・プラットフォーム取引透明化法の策定やデジタル広告分野における提言を行い、これらの提言を受けてルール整備が進められるなど、世界各国で共通課題となっているデジタル分野における公平・公正なルール作りに積極的に貢献をしてきた。

こうした中で、昨年末からは、OS やアプリストア、ブラウザ、検索といったサービスを提供し、それらからなる「モバイル・エコシステム」を形成するプラットフォーム事業者がデジタル市場の競争構造に与える影響について、有識者や関連する団体等からのヒアリングなどを含め、検討を行ってきた。

### 1. デジタル社会におけるモバイル・エコシステムの重要性について

スマートフォンはその普及の広がりに加え、人々に常時「携帯」されるという特徴もあることから、その上で形成されたモバイル・エコシステムは、消費者にとっては、いつでもどこでも様々なサービスにアクセスできる、サービスを提供する事業者にとってはそれまでにない形でのビジネス機会が与えられるという意味で、大きなベネフィットをもたらしてきており、デジタル社会において不可欠なインフラとなっている。

### 2. モバイル・エコシステムの市場構造について

このような重要な役割を担うモバイル・エコシステムは、以下のような構造となっている。

#### （1）レイヤー構造と特性

- ・ 少数のプレイヤーのみが存在する OS レイヤーと、それを基盤とした各レイヤー（アプリストア、ブラウザ等）が階層化する、レイヤー構造が形成されている。
- ・ このようなモバイル・エコシステムには、以下の特性を有する。

#### ① ネットワーク効果

利用者を惹きつける様々なアプリやウェブ・サービスを呼び込んでエコシステムを形成し、ユーザーが増加する。ユーザーが増加するとエコシステムに参加するアプリやウェブ・サービスがさらに増加する。

#### ② 高いスイッチングコスト

ユーザーの UI デザインへの慣れや、データ移動やアプリの再インストール

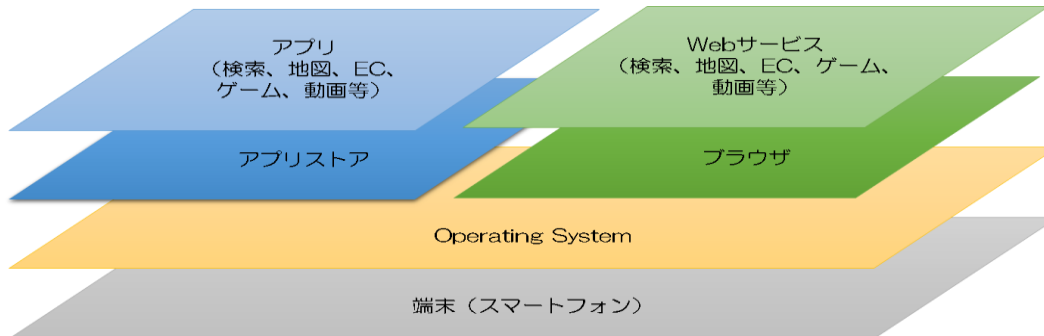
ール等の手間によるユーザーのロックイン効果

③ 規模の経済性

開発コストが高く、規模の経済が働く。

- ・ こうしたモバイル・エコシステムの特性により、高い参入障壁が生じている。

【モバイル・エコシステムのレイヤー構造】



(2) 各レイヤーの役割

① モバイル・OS レイヤー

- ・ OS の上のレイヤーにあるソフトウェアをモバイル端末で機能させるための役割を果たしている。

② アプリストア・レイヤー

- ・ アプリ事業者がモバイル端末のユーザーにアプリを提供するためのゲートウェイとしての役割を果たしている。自社のガイドラインでアプリの配信の可否を審査し、決定している。

③ ブラウザ・レイヤー

- ・ ウェブ・サービス事業者がモバイル端末のユーザーにウェブ・サービスを提供するためのゲートウェイとしての役割を果たしている。ブラウザが提供する機能がウェブ・サービスの発展を左右する。

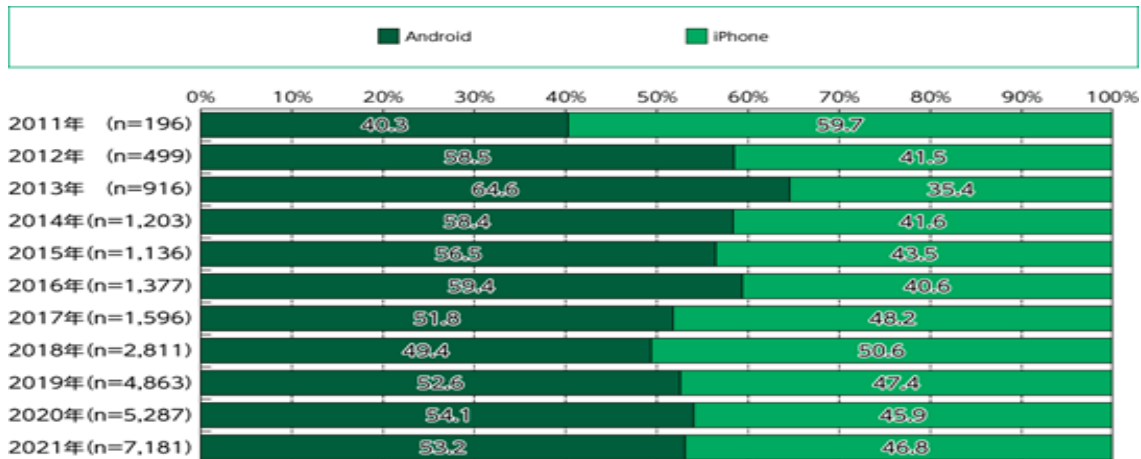
3. モバイル・エコシステム全体に関する認識・懸念、検討の視点

(1) モバイル・エコシステム全体に関する認識

- ・ 各レイヤーにおける参入障壁、間接ネットワーク効果、スイッチングコストの存在によって、主要なレイヤーは少数のプラットフォーム事業者の寡占状態となっている。

## 【モバイル・OSのシェア】

※ iOS (Apple) が46.8%、Android (Google) が53.2%と2社の寡占構造



注: Android&LはiPhone利用者が回答。  
出典: 2011年-2021年一輪向けモバイル動向調査

(モバイル社会白書 2021 年版より)

- ・ こうした地位を得たプラットフォーム事業者はエコシステムにおける様々なルールを設定するなどにより、エコシステムにおける影響力を強化・固定化してきており、これがエコシステムにおける競争上の懸念を生じさせている。

### (2) モバイル・エコシステムにおける懸念に対する検討の視点と方向性

- ・ 上記のような懸念に対しては、下記のような視点と方向性で検討を行うべきである。

#### ① 検討の視点

- ・ モバイル・エコシステム全体や各レイヤーで競争が活発に行われているか。
  - 働いていない場合には、当該レイヤーにおける競争を活性化するための対応を図ることが必要ではないか。
- ・ モバイル・エコシステム内の各レイヤーにおいて、多様な主体によるイノベーションや消費者の選択の機会が確保されているか。
  - 各レイヤーにおける強みをレバレッジに、他のレイヤーに影響力を及ぼす行為に対する一定の牽制が必要ではないか。

#### ② 検討の方向性

- ・ 各レイヤー (OS、アプリストア、ブラウザ、検索等) の特性に応じながら、上記の2つを組み合わせつつ対応を検討すべきではないか。

#### 4. 主な懸念と考えられる対応の方向性

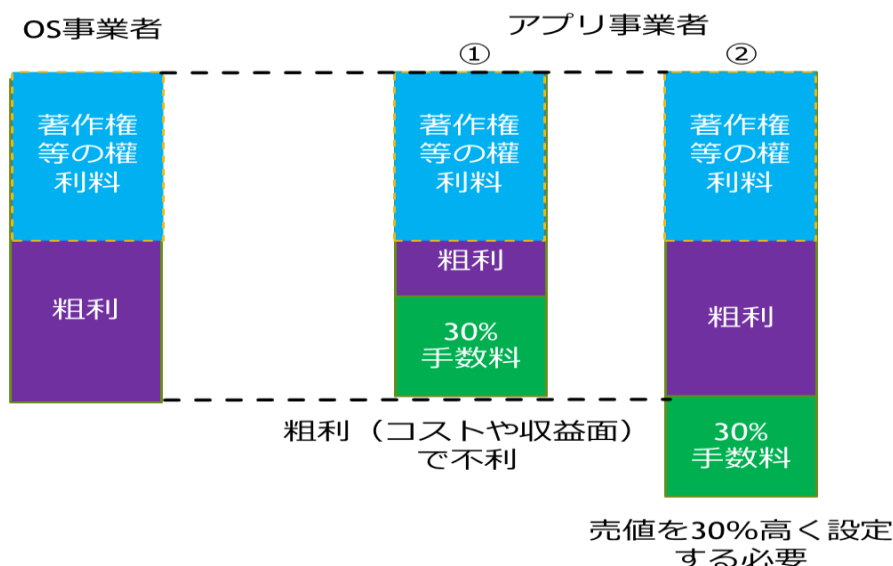
##### (1) エコシステム内のルールの設定・変更における懸念

###### ① OS レイヤー

- ・ OS を提供するプラットフォーム事業者は、OS の仕様等の変更・アップデートを行っているが、この際、他のアプリ事業者に比べ、自社のアプリ開発部門が早く情報を得られることから、他のアプリ事業者は時間的に不利な立場に置かれているといった懸念がある。
- ・ Apple によるユーザーデータの収集に関するルール変更によって広告ビジネスを展開する他社のビジネスモデルに大きな制約を与えている懸念がある。
- ・ こうした懸念に対し、他のアプリ事業者との間でイコールフットリングを確保するための対応やルール変更プロセスの透明性を確保するための対応などが必要ではないか。

###### ② アプリストア・レイヤー

- ・ プラットフォーム事業者は、自社が運営するアプリストアや課金システムの利用の義務付けを行っている。こうしたことが、アプリストアや課金システムの競争を制限し、手数料水準が30%に高止まりするなどの状態を生じさせているのではないかと懸念がある。



- ・ こうした懸念に対し、アプリ事業者やユーザーが多様な選択を行うことを可能にすること等により、競争を活性化させるといった対応が必要ではないか。

### ③ ブラウザ・レイヤー

- ・ Apple は iPhone 上のブラウザに対して、自社のブラウザ・エンジン (WebKit) の利用を義務付けており、これがウェブ・アプリなどの新しい技術の導入の妨げになっているのではないかと懸念がある。
- ・ こうした懸念に対し、ウェブ・サービスにおける活発なイノベーションにもつなげるため、ブラウザ間の競争を活性化する方向での対応が必要ではないか。

#### (2) デフォルト設定・プリインストールに関する懸念

- ・ 既に述べたように、Apple は iPhone 上において、自社のブラウザやアプリストア、主要アプリをプリインストールしている。Google も端末メーカーの選択に委ねつつも、広告収入を原資とする収益分配契約を端末メーカーと結ぶことなどによって、自社サービスのプリインストールやデフォルト設定を実現している。これらの行為が他の事業者にとっての参入障壁となっているのではないかと懸念がある。
- ・ こうした懸念に対し、他の選択がより容易になるような方策をとること等により、他の事業者にとっての参入障壁を下げ、競争を活性化するような対応が必要ではないか。

#### (3) データの取得及び活用に関する懸念

- ・ OS やアプリストア、ブラウザを提供する事業者は、これらのサービスを利用する競合アプリ事業者やウェブ・サービス事業者のサービスに関する利用データなどを収集することができる。こうした立場で得たデータをアプリやウェブ・サービスにおける自社サービスで活用し、競争上優位に立っているのではないかと懸念がある。
- ・ こうした懸念に対し、OS 等で得られたデータを、競合する自社のサービスで利用することに対して制約を課すといった対応が必要ではないか。

#### (4) 諸機能へのアクセスに関する懸念

- ・ プラットフォーム事業者が他の事業者に対し特定の機能へのアクセスを制限し、ビジネス展開の制約となっているのではないかと懸念がある。例えば、Apple は iPhone の非接触型決済のためのチップへのアクセスを自社のサービスを利用する特定の事業者のみに限定しているのではないかと懸念がある。
- ・ こうした懸念に対し、機能のアクセスに関するイコール・フットィングを確保するための対応が必要ではないか。

※ その他、モバイル・エコシステムをレバレッジとした新たな顧客接点へ

の拡張について、他の事業者との関係でのイコール・フットイングが確保されているかについても、検討が必要ではないか。

## 5. 諸外国の動きを踏まえた検討の必要性

- ・ これらの課題に対応していくに当たっては、諸外国の動きも踏まえ、また、各国とも連携しつつ、対応を検討していくことが必要である。
- ・ 現に、諸外国においては、デジタル・プラットフォームが、強いネットワーク効果により急速に独占や寡占状態となる中で、既存の競争法による対応では審査や裁判に長期間を要し、競争当局の立証負担が大きく、対応が困難であるとの認識の下、反競争的な一定の行為の禁止や義務付けなどを事前規制として定めるといったアプローチが検討されている。
- ・ 我が国においても、こうした諸外国の制度整備や検討状況を踏まえつつ、既存の枠組みにとらわれずに幅広く検討を行っていくことが必要である。

(参考)

- ドイツ： 2021年1月競争制限禁止法が改正、施行（連邦カルテル庁）。
  - EU： 2020年12月に議会に提出されたデジタル・マーケッツ法案（DMA法案）について、2022年3月、議会とEU理事会との間で暫定的な合意が成立。今後、議会及び理事会の承認を経て同法が施行される見通し。（未定）
  - 米国： 2021年に上院と下院の超党派の議員グループによって複数の法案が提出されている。（司法省、連邦取引委員会）
  - 韓国： 2021年9月、アプリストアに関する規制を盛り込んだ電気通信事業法の改正が施行。（韓国放送通信委員会）
- ・ これら諸外国の法律や法案においては、先述したモバイル・エコシステムにおける懸念に対する対応として、例えば、以下のような措置（ないしは案）が提起されており、こうした措置も選択肢として検討を行っていくべきである。
    - 第三者のアプリストアのインストールを可能とすること（EU・DMA法案、米国オープン・アプリ・マーケッツ法案）
    - アプリ内でプラットフォーム事業者自らの課金システムの利用を強制しないこと（韓国・電気通信事業法、EU・DMA法案、米国オープン・アプリ・マーケッツ法案）
    - デフォルト変更の制限等を禁止（EU・DMA法案、米国・イノベーション・選択法案）
    - プラットフォームのサービスで得た非公開情報を、競争領域で利用す

ることの禁止（独・競争制限禁止法、EU・DMA 法案、米国・イノベーション・選択法案）

## 6. 今後の検討に向けて

これまで述べてきたモバイル・エコシステムにおける公平・公正な競争環境を確保するための課題は、デジタル化する経済における競争ルールの在り方を問われるこれまでにない難しい課題である。世界各国がこうした課題に取り組み、様々なルールの検討が行われているが、まだ世界各国とも有効な処方箋を得るには至っていない。

世界に先駆けてデジタル・プラットフォーム取引透明化法を策定し、また、デジタル広告分野における競争ルールの在り方について検討してきた我が国は、モバイル・エコシステムにおける競争ルールについても、世界に対して発信し、ルール作りをリードしていく役割が期待されている。検討に当たっては、当然のことながら、世界各国で行われている制度の検討を十分に踏まえ、世界各国と協調しながら、モバイル・エコシステムの健全な発展に向けてのルールの検討を早急に進めるべきである。その際、独占禁止法やデジタル・プラットフォーム取引透明化法などの既存の法枠組みでは対応しきれない可能性も踏まえ、法制面も含めた検討を行っていくべきである。

更に、ルールの検討だけでなく、執行を実効あらしめることが極めて重要であり、そのための体制の強化も大事な課題である。特にデジタル分野は技術的専門性や迅速な処理、海外当局との緊密な連携が求められる。こうした要請に応えられるような体制を併せて検討していくべきである。

なお、デジタル市場の動きは早く、メタバースをベースにしたビジネス展開の動きも活発化している。こうした新しい市場においても同様の懸念が生じることのないよう、競争政策上の観点からも注視していくことが必要である<sup>12</sup>。

（以 上）

---

<sup>1</sup> メタバースにおいては、先日メタ・プラットフォームズ（旧フェイスブック）がメタバースにおけるデジタル商品の売上に対して47.5%の手数料を徴収する方針であるとの報道があり、モバイル・エコシステムにおける課題と同様の懸念が指摘されている。

<sup>2</sup> Web3.0を巡る議論も盛んになってきている。Web3.0という用語は多義的であるが、仮にデータのコントロールを個々の個人や法人に取り戻す分散型のデータ社会の実現という意味で捉えれば、これまで中央集権型でデータ活用を行ってきたプラットフォーム事業者を巡る市場環境も変化する可能性があり、こうした動きを先導していく取り組みも必要である。

## 競争政策調査会の開催実績（モバイル・エコシステム関連）

○令和3年12月17日（金）

議事：「競争政策における最近の動向」

（内閣官房デジタル市場競争本部事務局、公正取引委員会より説明）

○令和4年2月2日（水）

議事：「モバイルOS等の競争評価に関するヒアリング（1）」

（岸原孝昌モバイルコンテンツフォーラム専務理事）

○令和4年2月16日（水）

議事：「モバイルOS等の競争評価に関するヒアリング（2）」

（泉水文雄 神戸大学大学院法学研究科・法学部教授）

○令和2年4月8日（金）

議事：「デジタルプラットフォームを巡るルール整備におけるこれまでの議論について」

（内閣官房デジタル市場競争本部事務局より説明）

○令和4年4月20日（水）

議事：「モバイル・エコシステムの健全な発展に向けたルール整備について（案）」