

日本でのモバイル・エコシステムの解放の議論に関する見解

昨今、モバイル・エコシステムの解放に関する議論が巻き起こっており、今国会中の提出が行われるとの話が上がっております。この件に関して、私は失望しております。

アプリストアの解放は、主にアプリを独自で配信できる十分な資本を持った企業が行います。しかし、小規模の企業や個人開発者にはすでに 15% への手数料の優遇が行われており、サードパーティーのアプリストアでアプリを公開したとしても十分な恩恵が得られません。さらに、大企業の配布するほとんどのアプリケーションは無料で配布され、すでに独自のアカウントでの決済が可能となっています。資本余力を持つ企業においてこの様な回避策が普及している以上、アプリの手数料が「イノベーションによる新たな価値提供と競争の減退につながり得る」との指摘には説得力を欠きます。

また、モバイル・プラットフォームに限った規制であることにも注意が必要です。現状の議論では対象となる「モバイル」OS に関する議論のため、iPadOS や visionOS 等の「モバイル以外の」OS が含まれないと認識しています。そのため、独自ブラウザや決済システムを構築するための API は iOS といった「モバイル」OS において解放されます。(以下、これらの API を新 API と記載します。)

このことは、iOS 版の開発を別に行わなければならない状況を作り出す可能性があり、負担を増やし、イノベーションを阻害する要因となります。その結果として、新 API の採用やサードパーティーのアプリストアでの公開を断念といった措置が取られる場合があります。

最後に、「モバイル・エコシステムに関する競争評価 最終報告」では、アプリを公開する際の障壁に関する議論が不十分であることも指摘しておきます。現行の仕組みでは、技術的・法的に問題がないにも関わらず、アプリストアでの公開が制限されるジャンルが存在します。例えば、R18 コンテンツや NFC の決済、ブラウザなどのアプリです。この様なジャンルをなくすることが、真の競争を促すために必要です。しかし、現状では特定の分野での技術的な議論に留まっています。表現が審査によって制限されるといった非技術的な障壁を直接的に解決できる議論は見つかりません。現在の議論ではアプリストアや決済手段、API の解放頼みで審査の規制の議論がなされていないからです。

アプリを公開する際のあらゆる障壁について、完全に解決できる方策がなされていないことは残念でなりません。

今後、適切な法律が制定されることを願っています。

Keisuke Chinone