

# 海外デジタルプラットフォームを巡る諸課題と対応策 ～越境経済下での対等な競争環境の整備について～

2019年9月25日

一般社団法人 新経済連盟 理事

吉田 浩一郎

**Hello, Future!**

 **新経済連盟**

Japan Association of New Economy

# 本日の講演内容

---

**1. 新経済連盟や講師の紹介**

2. 市場環境の変化

3. 問題の所在

4. 具体的な問題点

5. 打ち手

# 新経済連盟について

- **経済団体** 2012年に活動を開始
- **役員** (三木谷浩史 代表理事 / 藤田晋 副代表理事 など)
- **3つのミッション** (**Innovation・Entrepreneurship・Globalization**)  
を掲げ、日本における新産業・新ビジネスの発展のために活動。

活動  
ACTIVITY

会員  
JANE MEMBERS

8 年目 532 社

(2019年6月10日現在)



政策提言  
POLICY ADOVOCACY

政府会議等への参加  
GOVERNMENT METTING

会員セミナー等の開催  
MEMBER SEMINARS

37 71 40

(2018年活動実績)

## 吉田 浩一郎

株式会社クラウドワークス 代表取締役社長 CEO

新経済連盟 理事 / グランドデザインPTリーダー

東京学芸大学卒業。パイオニア、リードエグジビションジャパンなどを経て、ドリコム執行役員として東証マザーズ上場を経験した後に独立。事業を拡大する中で、ITを活用した時間や場所にこだわらない働き方に着目、2011年11月に株式会社クラウドワークスを創業。翌年3月に日本最大級のクラウドソーシングサービス『クラウドワークス』を開始、「"働く"を通して人々に笑顔を」をミッションとして事業を展開。2014年12月東証マザーズ上場。

2019年9月現在、提供サービスのユーザーは300万人、クライアント数は上場企業をはじめとして46万社にのぼる。

2015年には、経済産業省 第1回「日本ベンチャー大賞」審査委員会特別賞（ワークスタイル革新賞）を受賞、グッドデザイン・未来づくりデザイン賞受賞。



# 本日の講演内容

---

1. 新経済連盟や講師の紹介

**2. 市場環境の変化**

3. 問題の所在

4. 具体的な問題点

5. 打ち手

# デジタルプラットフォームをめぐる世界の趨勢

◆ 米国発デジタルプラットフォームにより世界市場は席卷されはじめ、各国も独自スタンスを明確化。今、日本の立ち位置が問われている。



GDPR制定  
による個人の  
権利保護



保護主義的  
国内産業  
の育成



デジタルPFに  
よる世界市場  
の席卷

# 越境経済下での問題の全体像

◆市場環境の変化によって、日本市場における国内企業と海外企業との間でアンフェアな競争環境の問題などが顕在化

市場環境  
の変化

①デジタルプラットフォームの生活への浸透

②スマファースト時代に突入

③外資シェアの拡大

問題の  
所在

「アンフェアな競争環境」、「競争政策上の問題」などが顕在化

具体的な  
問題

法の域外  
適用、執  
行

アプリ  
ストア寡  
占問題

課税

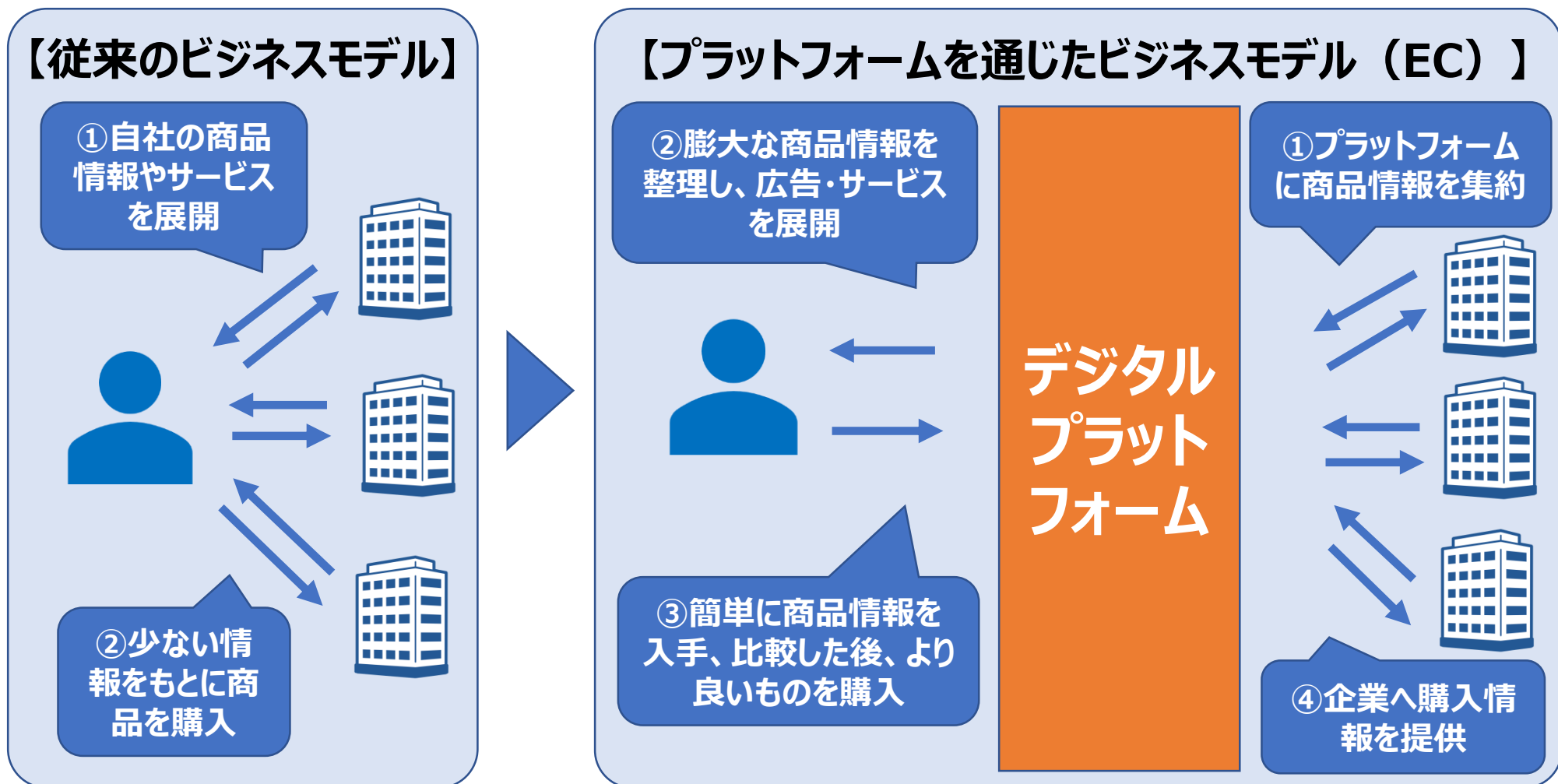
参入  
障壁

著作権

国内  
環境

# ① デジタルプラットフォームの生活への浸透

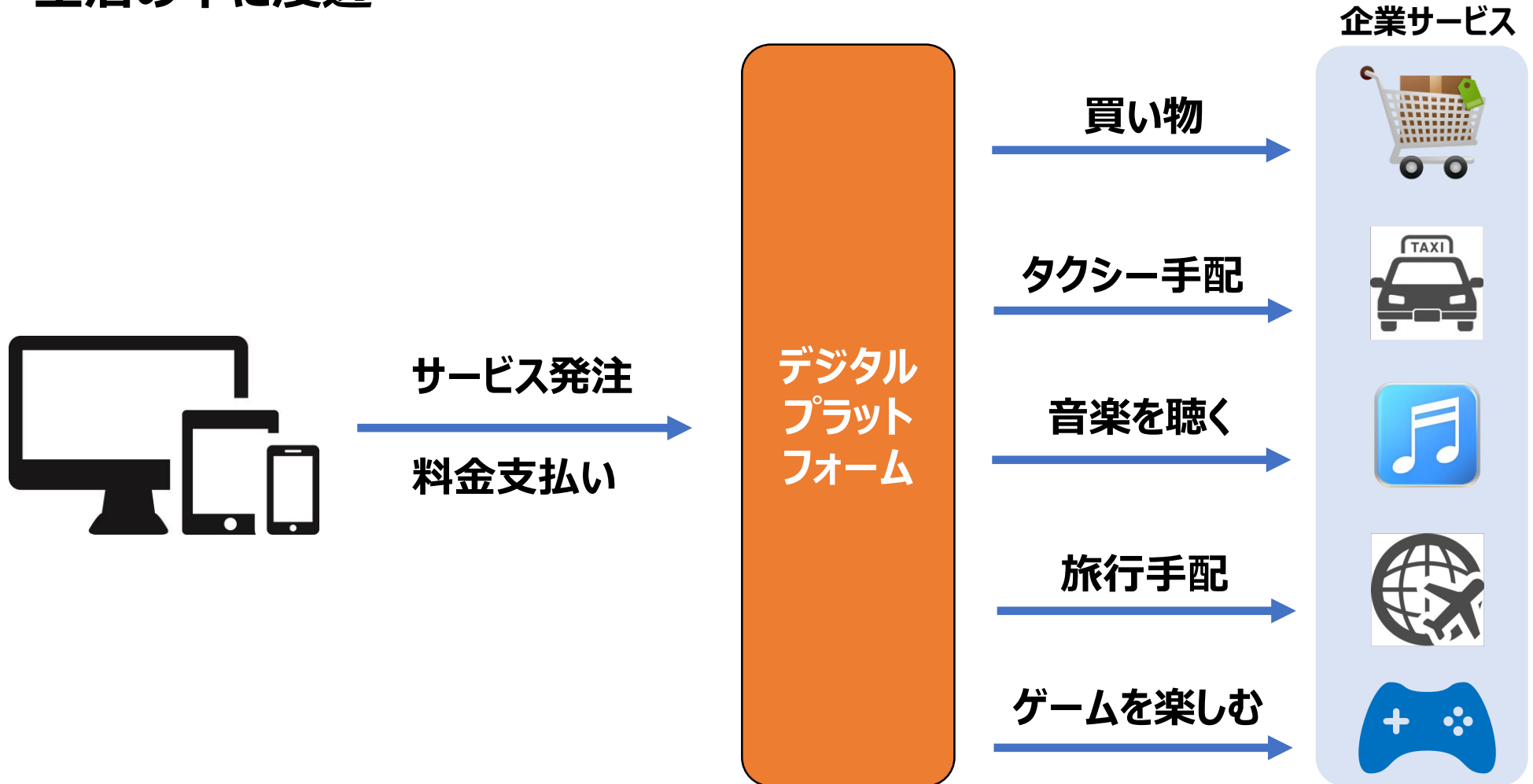
## ◆ 従来のビジネスに比べ、企業・消費者ともに利便性が向上





# ① デジタルプラットフォームの生活への浸透

- ◆ 様々なサービスについて、デジタルプラットフォーム経由での発注や決済が、生活の中に浸透



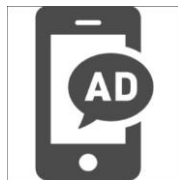
## ②スマファースト時代に突入

- ◆ ネット広告費が近年急激に伸びて、テレビ広告費と同水準に
- ◆ ECが生活の基盤の一つに、スマホ経由が急拡大

### <広告市場>

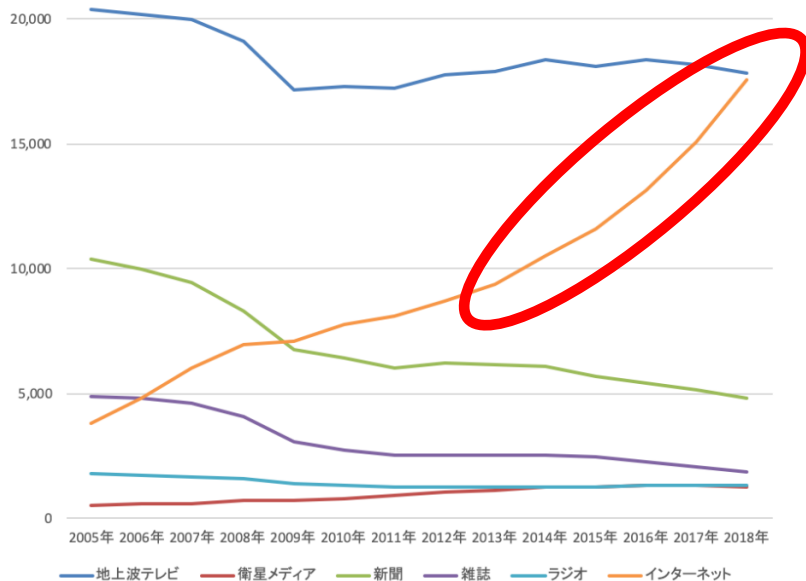


新聞、テレビ広告



ネット広告

日本の広告費



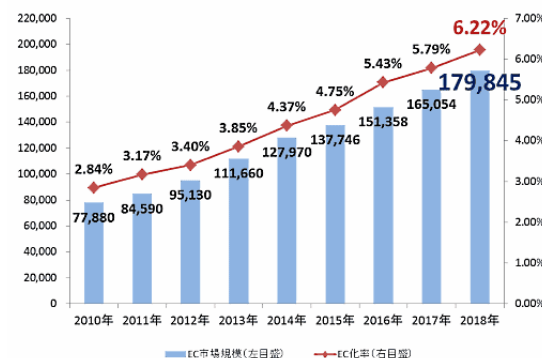
### <EC市場>



商店街、百貨店  
でのリアル販売



ネットショッピング



日本のBtoC-EC市場規模の推移 (単位: 億円)



BtoC-EC (物販) におけるスマートフォン経由の市場規模

(出典)経産省が2019年5月16日に発表したEC市場調査

(出典)電通グループが公表している「日本の広告費2018」

## ② スマホファースト時代に入

### ◆ ストリーミングが急伸、さらに有料動画配信も急拡大

#### <音楽市場>



CD



定額制配信サービス

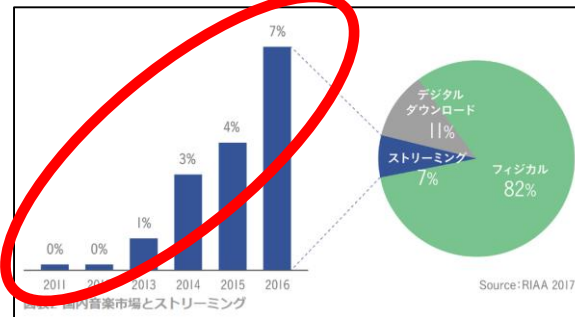
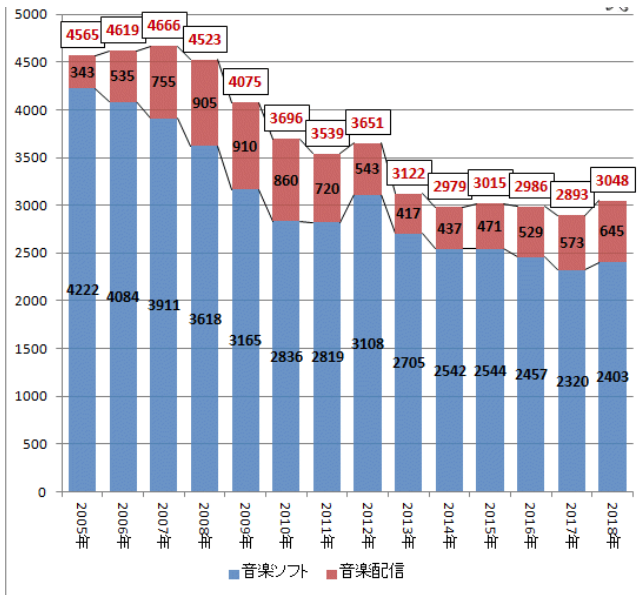
#### <映像ソフト市場>



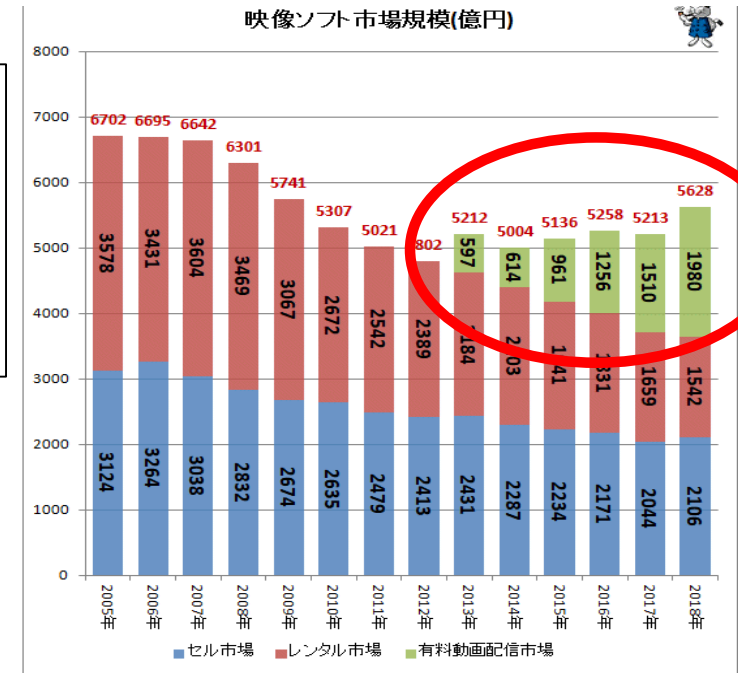
DVD



定額制配信サービス



2018年1月号 宣伝会議  
 ※米国では62%ストリーミング売上



(出典)2019年5月16日に日本映像ソフト協会が出した白書  
 有料動画配信は2013年より計上開始

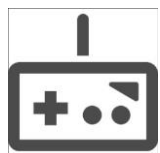
(出典)2019年5月16日に日本映像ソフト協会が出した白書

## ② スマホファースト時代に突入

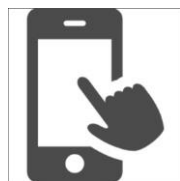
◆ モバイルゲームが急伸

◆ スマホの利用率の拡大により、アプリを活用した新たな市場が創出

### <ゲーム市場>



家庭用ゲーム機



モバイルゲーム

### <アプリ市場>

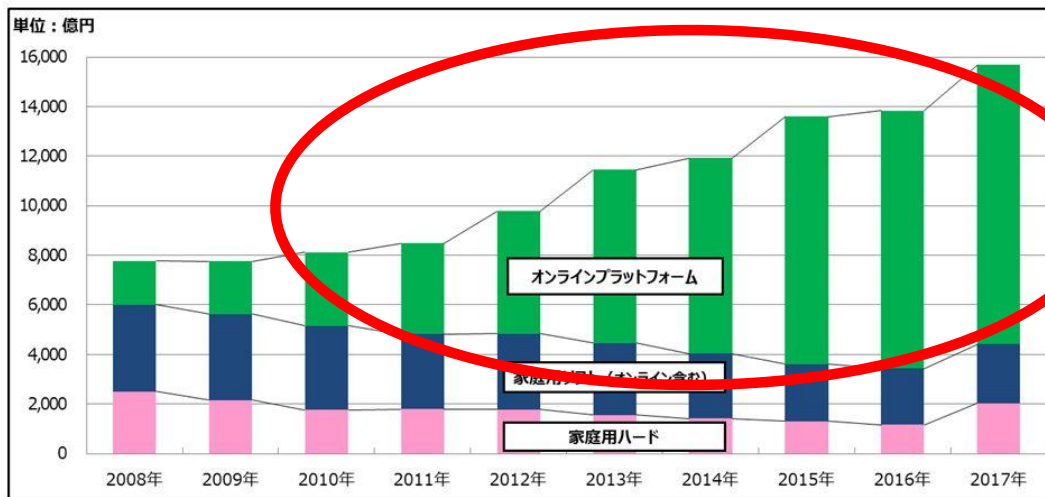


ガラケー



スマートフォン

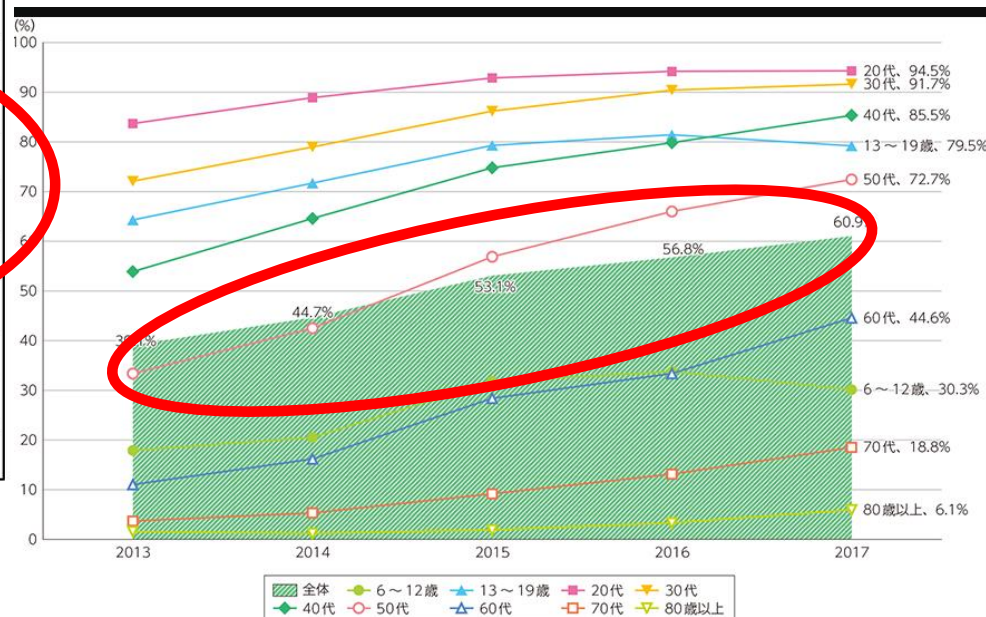
【国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移】



出典: ファミ通ゲーム白書2018

集計期間: 2007年12月31日~2017年12月31日 (※2018年4月時点での情報に基づいて作成)

スマホの個人保有率の推移



(出典)総務省「通信利用動向調査」

### ③外資シェアの拡大

- ◆ デジタル市場が拡大する中、サービスは簡単に国境を超える時代に
- ◆ 例えば、インターネット広告市場シェアの**大部分は外国勢**



- ネット広告の日本国内シェアの50～70%が外国勢（7,000億～1兆円）※当連盟推計
- 日本の全新聞社の広告総売上は約4,800億円（電通調べ）。日本の全新聞メディアをもってしても既にグーグル1社にすら負けている可能性

### ③外資シェアの拡大

#### ◆ 市場の現状は外国勢のシェア確保・拡大が顕著

|                                     | 市場規模     | 外国勢のシェア                  | シェア推移や見通しなど                                |
|-------------------------------------|----------|--------------------------|--|
| インターネット<br>広告                       | 約1.5兆円   | <b>50~70%</b><br>(2018年) | 市場規模は続伸<br>外国勢シェアは増加見通し                    |
| EC                                  | 約7.2兆円   | 25%<br>(2016年)           | <b>約2倍</b><br>(2010年→2016年)                |
| 音楽定額制<br>配信サービス                     | 約570億円   | <b>75%~</b><br>(2017年)   | 市場規模は続伸                                    |
| 動画定額制<br>配信サービス                     | 約1,700億円 | 20%~<br>(2018年)          | <b>約2倍</b><br>(2016年→2018年)                |
| ゲーム                                 | 約1.3兆円   | 20%~<br>(2018年)          | <b>外国勢のシェア拡大</b><br>※2018年国内DLトップ30で外国勢15社 |
| アプリストア<br>※音楽・動画配信サービス<br>やゲームなどを含む | 約1.5兆円   | <b>ほぼ100%</b><br>(2017年) | 市場規模は続伸                                    |

# 本日の講演内容

---

1. 新経済連盟や講師の紹介

2. 市場環境の変化

**3. 問題の所在**

4. 具体的な問題点

5. 打ち手

# 国内企業と海外企業の間で「アンフェアな競争環境」が顕在化

- ◆日本企業だけが国内ルール（法規制や課税など）に縛られ、外資企業と同じ土俵で戦っていない
- ◆規制対応コストや納税状況などの差によって、日本企業は不利な状況

市場環境  
の変化

デジタルプラットフォーム  
の生活への浸透

スマファースト時代  
に突入

外資シェアの拡大



問題の  
所在

「アンフェアな競争環境」、「競争政策上の問題」などが顕在化

具体的な  
問題

①法の域外  
適用、執行

②アプリ  
ストア寡  
占問題

③課税

④参入  
障壁

⑤著作  
権

⑥国内  
環境



# 我々の問題意識

---

## <問題意識>

- プラットフォームビジネスが普及し、スマホ中心の生活スタイルへ変化する中、グローバルな市場競争が活性化すること自体は歓迎
- 一方で、日本企業と外資グローバル企業間の「アンフェアな競争環境」や「競争政策上の問題」などが顕在化
- この状況を放置すると、日本企業と外国勢がまともに戦えないのではないか

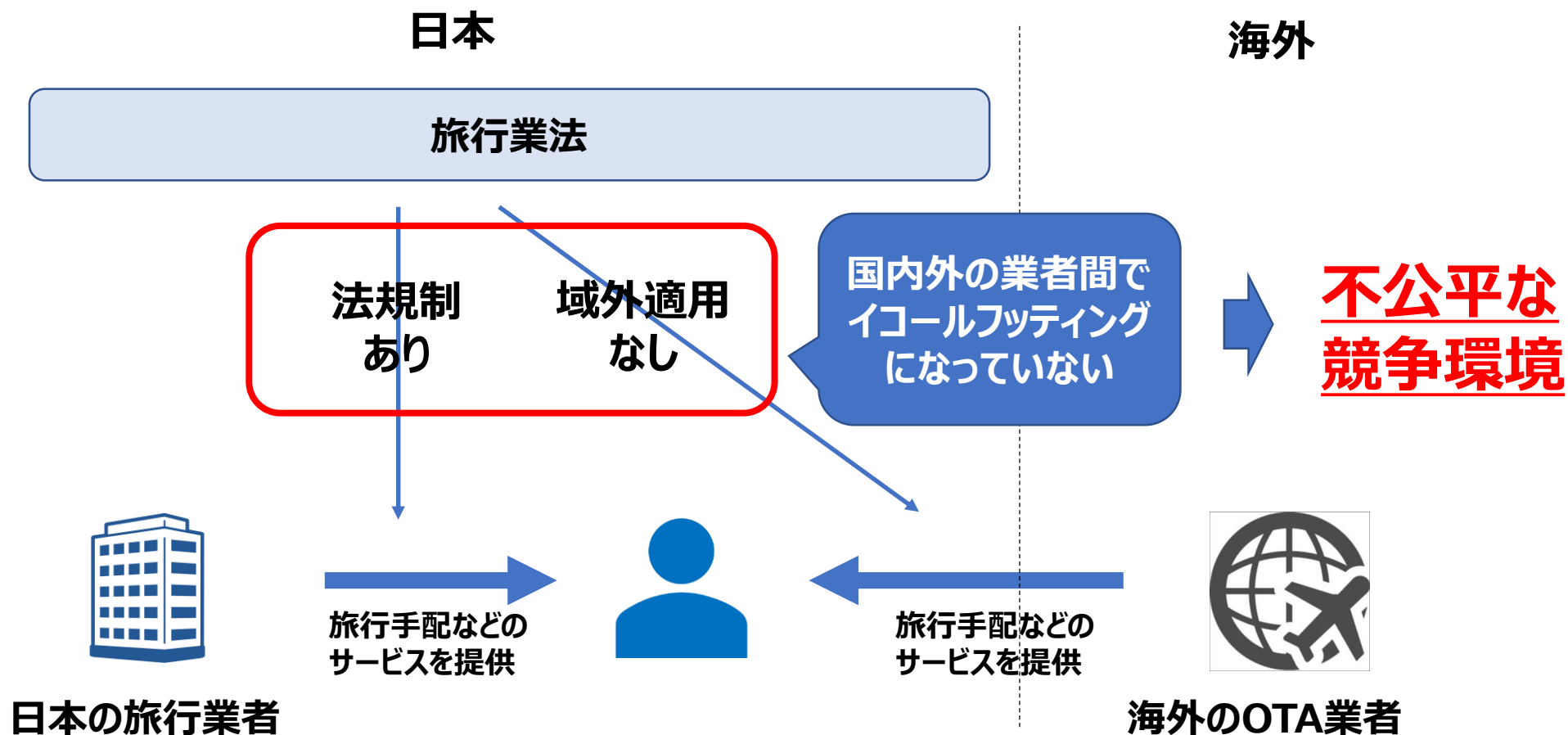
# 本日の講演内容

---

1. 新経済連盟や講師の紹介
2. 市場環境の変化
3. 問題の所在
- 4. 具体的な問題点**
5. 打ち手

# ①法の域外適用や執行の問題

- ◆ 日本企業と外資企業で法適用や執行に差（規制対応コストに差）
- ◆ 例えば、旅行業法では海外OTA事業者には域外適用がなく、不公平な競争環境となっている



※OTA → Online Travel Agent

## (参考) 規制の不適用事例

- ◆民泊新法による規制前は、海外企業（Airbnb）が事実上サービスを提供する一方、日本企業はサービス提供なし
- ◆現在、Airbnbは一晩の宿泊者数が400万人を突破し、市場を席卷

(出典) 2019年8月19日 「Business Insider」

### <民泊新法施行前>

○海外企業 → サービスを事実上提供

※Airbnbで予約できるリスティング数 約6万2千(法施行前の2018年2月1日時点)

(出典)Airbnbによる記者向け発表会での説明

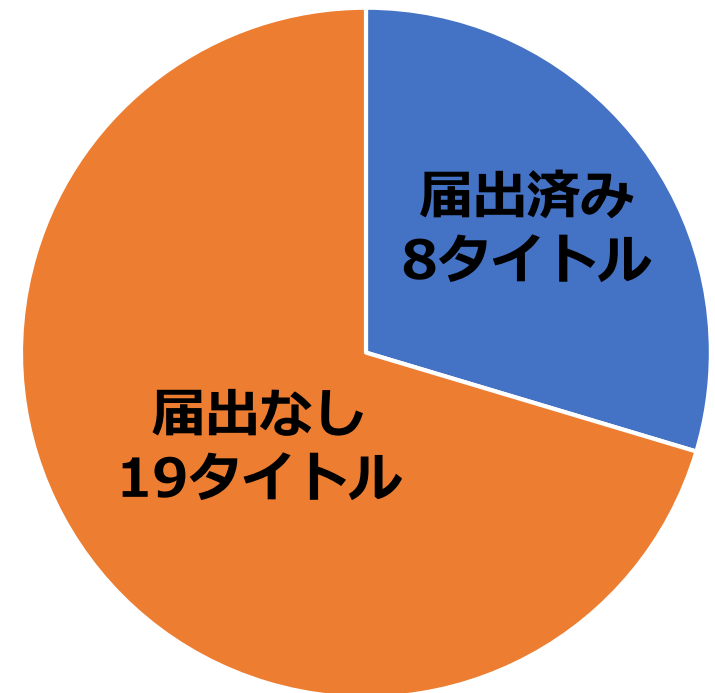
○日本企業 → サービス提供なし

# (参考) 海外ゲーム事業者の資金決済法順守状況について

- ◆ 国内企業と海外企業の資金決済法に対するイコルフットイング上の問題
- ◆ 国内ゲーム企業は、消費者保護を目的とした資金決済法を順守するため、供託金対応で新規投資の機会損失となっている一方、海外ゲーム企業の多くは未対応

- ✓ スマートフォンゲームは、海外から国内に直接配信できるため日本に法人を置かず直接ユーザーにゲームを提供する海外企業が多く存在。その大半が中国からの直接配信タイトル
- ✓ 海外企業配信タイトル27のうち、19タイトルが財務局への「前払式支払手段発行届出」が未届出の状況
- ✓ 国内ゲーム企業の多くは、消費者保護を目的とした資金決済法の順守に取り組んでいるうえ、ゲーム関連団体が共同でガイドラインを作り業界全体でコンプライアンスに努めている

海外配信タイトル  
前払式支払手段発行届出状況  
(国内AppStore,GooglePlay売上TOP50)



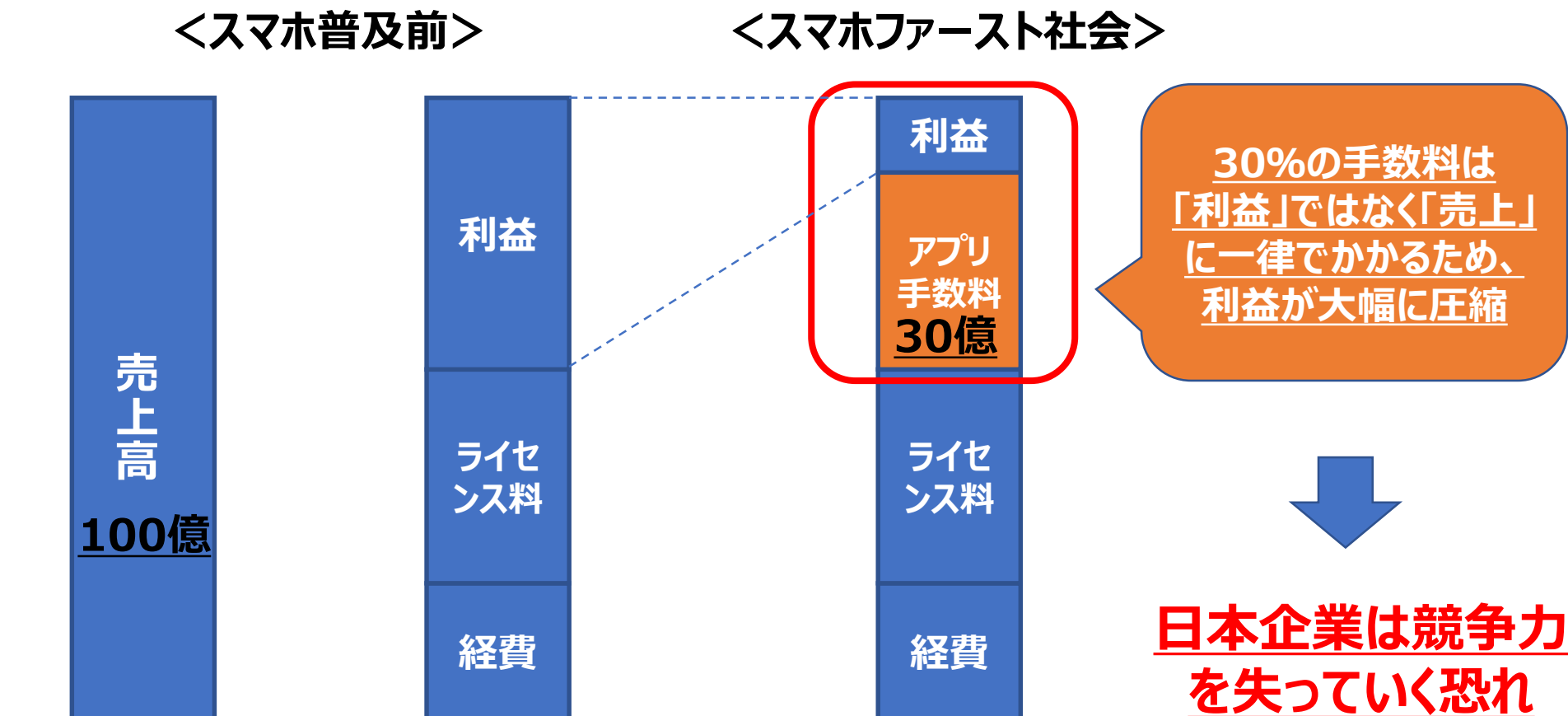
## ②アプリストア寡占問題（全体）

- ◆ スマホファースト時代の中、サービスの上流であるアプリストアは、2社の寡占状態で事実上代替できない。
- ◆ 「①OSとアプリストアの垂直統合」により、アプリストアを運営する他の事業者は参入ができない。また、アプリストアの「②決済の独占」により、他の決済事業者の参入も不可



## ②アプリストア寡占問題（手数料）

- ◆ 2社はデジタルコンテンツのアプリ売上に対して基本30%の手数料を課している
- ◆ 30%の手数料は「利益」ではなく「売上」に一律でかかるため、個社の利益が大幅に圧縮される



# (参考) アプリ問題に関する諸外国の動向

## EU競争当局が調査に入るとの報道

### Apple braces for EU investigation after Spotify complaint

Streaming service accuses iPhone maker of abusing its dominance of its App Store



▲ Spotify claims Apple favour its own Apple Music service in its App Store. Photograph: imageBroker/Alamy

Apple is bracing itself for a formal antitrust investigation by Brussels after the iPhone maker was accused by the music streaming service Spotify of anti-competitive behaviour.

Margrethe Vestager, the European commissioner for competition, is said to be poised to launch an inquiry over claims that one of the world's most valuable companies has behaved unlawfully by abusing the dominant position of its of its app store in the market.

(出典)2019年5月6日ガーディアン紙の報道

## 米国消費者団体が訴訟

米最高裁、消費者団体によるApp Store独占禁止法訴訟の継続を認める



米最高裁は現地時間5月13日、消費者団体がAppleを相手取り、**App Storeの独占禁止法違反を訴える裁判の継続を認めました。**これにより消費者団体は、「App Storeは独占禁止法に反する」とする、**集団訴訟の継続が可能となります。**

### コミッション分アプリ代が高くなっている？

消費者団体は2011年、AppleがApp Storeを通じてのみiOSアプリを販売することを強制するのは、独禁法違反だとして提訴しました。開発者がApp Storeでアプリを販売するにはAppleに30%のコミッションを支払う必要があり、そのコミッションが消費者が支払う代金に上乗せされているというのが提訴の骨子です。

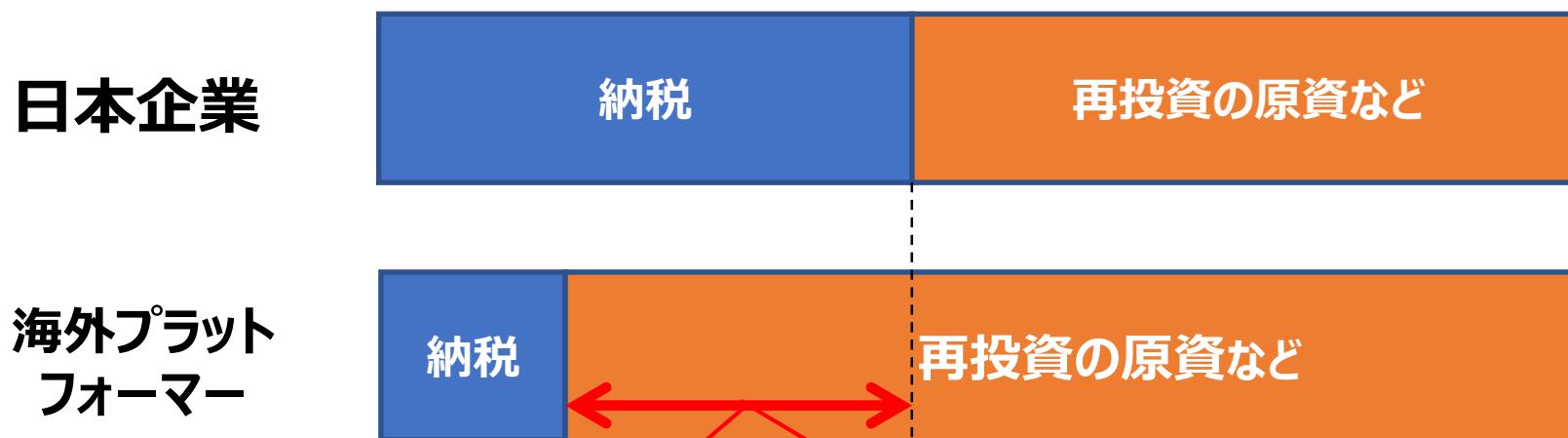
(出典)2019年5月14日キュレーションサイトのiPhone mania記事  
元記事は、CNBCのニュース



### ③課税問題

- ◆ 外資プラットフォームは租税回避などが顕著。そもそも外資は合同会社のもと情報開示も不十分
- ◆ 日本企業と海外プラットフォームでは再投資原資に大きな差が出ている可能性

#### <利益内訳のイメージ>



① 税率が安い他国への租税回避  
(国富の流出が起きている)

+

② 日本の税率で真面目に納税する  
日本企業は対等に戦えない構造

#### <参考：法人税負担率の比較>

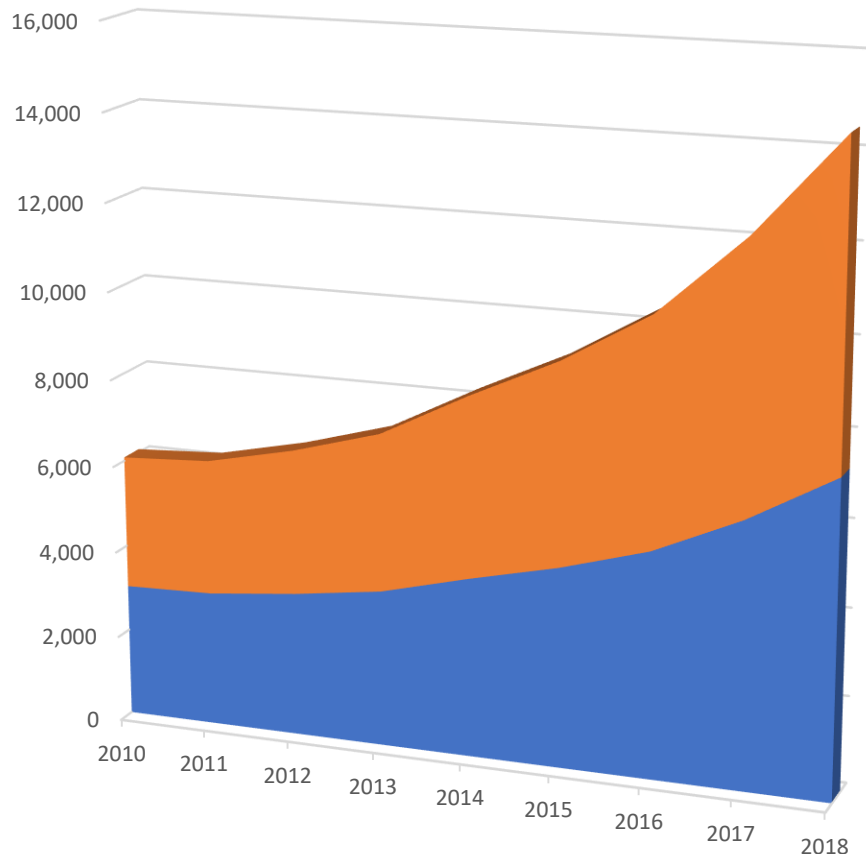
- ✓ 伝統的なEUの企業は20.9%に対し、国際的なデジタル企業は8.9% ※欧州委員会試算
- ✓ 法人税の課税漏れは約35億ポンド（約5,000億円） ※英財務省2016-2017年

# (参考) 累積する逸失利益

## ◆ ネット広告業界だけでも2000億円の逸失利益が出ている可能性

### インターネット広告費 (媒体費) の推移

(単位: 億円)



■ 外国勢への流出分 (シェア50%と仮定した場合)

- 外国勢シェア50%と仮定した場合、2010年からの売上総額は **4兆円**
- 利益率25%、実効税率10%にて計算した場合、外国勢の納税額は **9年間で1,000億円**。



- ✓ 日本で課税 (実効税率30%) できていたならば9年で3,000億円の税収となり、**2000億円の逸失利益**が出ている可能性
- ✓ 例えばヤフー株式会社の納税額は **単年で約600億円**、競争環境が対等とはいえない

## ④ 参入規制

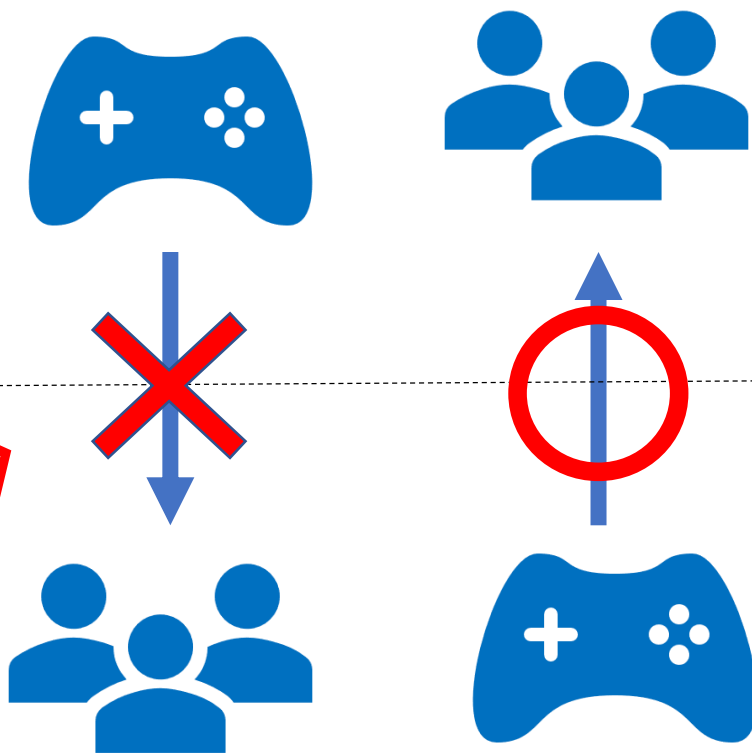
### ◆ 日本企業の中国市場参入は困難だが、中国企業は日本市場に参入

#### <日本企業が中国で配信するのは困難>

- ① 中国の現地販売会社との契約が必要
- ② 中国政府による承認が必要

※順守すべきレギュレーションは多数で複雑。承認までの手続きコストが膨大

#### 日本のスマホゲーム市場



#### 中国のスマホゲーム市場

#### <中国企業は日本市場にどんどん進出している>

- ✓ セールスTop100に中国ゲームが18タイトルで、売上総額は約429億円（前年同期比62.5%増）
- ✓ ダウンロードランキングTop100の内、日本産のスマホゲームは36作で、残りの64作は全て海外産

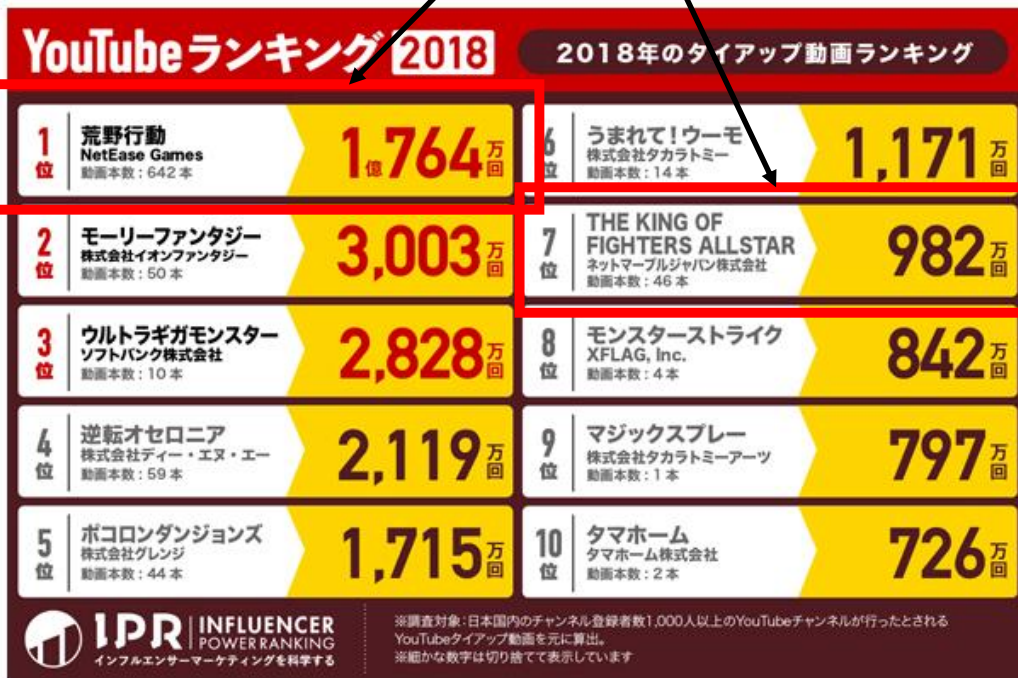
※2019年3月-6月「Sensor Tower」より

# (参考) 中国の巨大資本投下による日本市場への参入

## ◆ 自国で稼いだ資本力を背景に中国企業による投資が活発化

YouTubeのタイアップ動画ランキング  
**トップ1は中国系で2位以下を圧倒**

スマートフォン広告の出稿量トップ10  
 のうち**トップ1、2位が中国系**



【図表1】スマートフォン広告推定出稿量上位20銘柄 (2018年4月~9月) \*自社広告除く

| 銘柄名                          | 広告主名                          |
|------------------------------|-------------------------------|
| 1. 荒野行動 (モバイル)               | NetEase Games                 |
| 2. Tik Tok                   | BYTEMOD                       |
| 3. pairs                     | エウレカ                          |
| 4. フリマアプリ メルカリ               | メルカリ                          |
| 5. with                      | アイビー                          |
| 6. 17Live                    | 17Media Japan                 |
| 7. omiai                     | ネットマーケティング                    |
| 8. Dine                      | Mrk&Co                        |
| 9. LIFULL HOME'S (モバイル)      | LIFULL                        |
| 10. SUNTORY                  | サントリー                         |
| 11. NETFLIX                  | Netflix                       |
| 12. Spotify                  | Spotify Japan                 |
| 13. Yahoo! パートナー             | ヤフー                           |
| 14. green                    | アトラエ                          |
| 15. プリンセスコネクト!Re:Dive (モバイル) | Cygames                       |
| 16. DMM Bitcoin (モバイル)       | DMM Bitcoin                   |
| 17. 自然食研 しじみ習慣               | 佐々木食品工業                       |
| 18. colaree                  | ミュゼプラチナム                      |
| 19. NewsJet                  | M&E Online Technology Limited |
| 20. バンドリ!ガールズバンドパーティ! (モバイル) | Craft Egg                     |

→上位20銘柄の全体に占めるインプレッションシェア: 25.4%

\*King of Fightersは、IPを中国の「37Games」が所有

\* 赤枠が中国系、緑枠はそれ以外の外資系

## ◆ ハイテクベンチャー (AI など) やネットメディア買収に伴うリスクも

## ⑤著作権

### ◆ 中国のインターネットメディアは違法な著作物で成長、収益化

- 中国企業は違法な形での著作物アップロードし、ユーザー数を急増、マネタイズ。一方、日本企業がきちんと著作権法を順守しているなか、競争環境の不平等が発生
- 著作権の部分は無視して上げた高い収益で日本企業への買収を加速させる可能性

✓ 「Everfilter」は中国企業が運営するスマートフォン向けの写真加工アプリ

#### 『君の名は。』無断使用したアプリが配信停止 「著作権の認識、甘かった」と謝罪【Everfilter】

興業収入200億円を突破した人気映画『君の名は。』の素材を無断使用していたスマホ向けアプリが配信中止となった。

安藤健二  
The Huffington Post

興業収入200億円を突破した人気映画『君の名は。』の素材を無断使用していたスマホ向けアプリ「Everfilter」が12月7日、配信中止となった。アプリの開発元は「著作権に関する認識の甘さが引き起こした」と謝罪した。



AdChoices ▶

PRESENTED BY DELL



「AI」の予測を裏切ることが、人間の仕事。どうなる？ AI時代の「働き方改革」

AdChoices ▶

注目記事



「義理チョコ」やめよう。「送別会」ももうやめよう。日本人が調和を見直すとき。



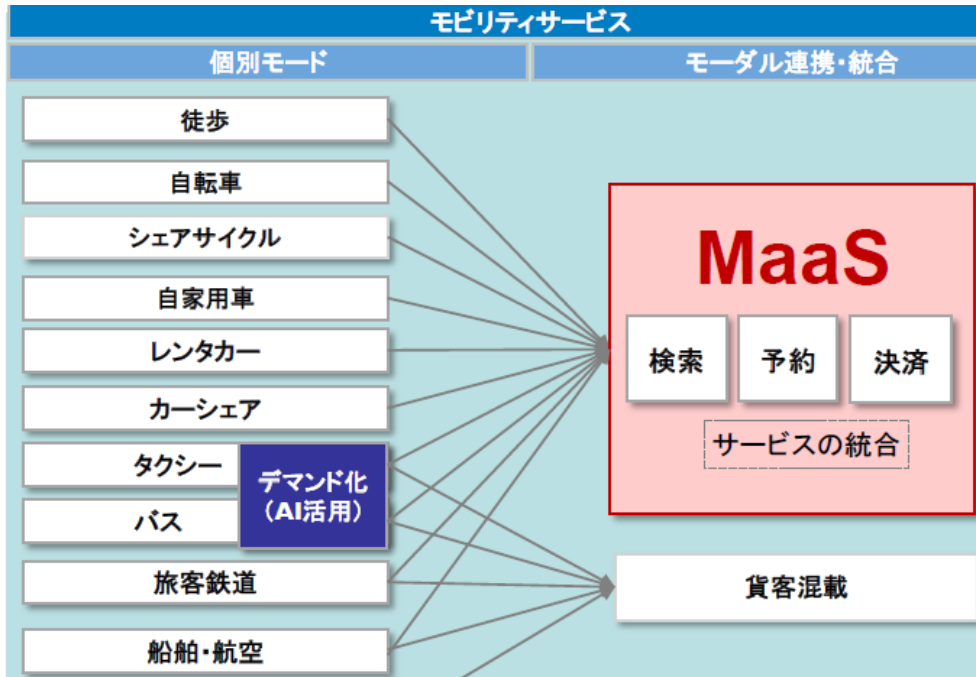
アパレル企業の「zozo離れ」し業績予想の下を修正

2016年12月7日 HUFFPOST

[https://www.huffingtonpost.jp/2016/12/07/everfilter-yourname\\_n\\_13477042.html](https://www.huffingtonpost.jp/2016/12/07/everfilter-yourname_n_13477042.html)

## ⑥ 日本国内の問題

- ◆ リアルとデジタルが融合する時代にあって、様々な新興サービスが登場。MaaS (Mobility as a Service) などの競争はこれから



フィンランドMaaS Global社によるWhimのスマートフォンアプリによる利用イメージ

※国土交通省資料より抜粋

- ◆ 規制の在り方やサービスの提供次第では外国勢が席卷する可能性



これからのビジネスはプラットフォームが基本となる。日本企業を萎縮させる恐れがあるプラットフォームへの規制は慎重であるべき

# 本日の講演内容

---

1. 新経済連盟や講師の紹介
2. 市場環境の変化
3. 問題の所在
4. 具体的な問題点
- 5. 打ち手**

# 海外デジタルプラットフォームを巡る諸課題への打ち手

- ◆ プラットフォーム自体は、イノベーションを生み出すものであり、日本の産業競争力の源泉にもなるもの。**プラットフォーム自体に着目した新たな法規制**（デジタル・プラットフォーム取引透明化法案など）**には慎重であるべき。**
- ◆ **税と規制の内外企業のイコルフットイングの確保**  
（域外適用・執行のための関係法令一括整備法、執行担保のための国内サーバーへの保存義務付け、海外企業に課税できる仕組み研究、タックスギャップ公表など）
- ◆ **アプリストア問題に対し独禁法適用**（垂直統合の禁止、決済API開放、手数料の引き下げなど）
- ◆ **相互主義原則にもとづく日中交渉による「参入障壁」の取下げ要求や、著作権法の域外適用の厳格化・リーチサイト対策の徹底**



# (参考)「海外デジタルプラットフォームを巡る諸課題と対応策」の提言提出

## ◆新経済連盟として提言を提出



「海外デジタルプラットフォームを巡る諸課題と対応策」  
の提言を関 経産副大臣に提出 (3月26日)

### 海外デジタルプラットフォームを巡る諸課題と対応策 ~越境経済下での対等な競争環境の整備について~

2019年3月26日  
新経済連盟グランドデザインプロジェクトチーム

#### 目 次

- ◆ **全体像・デジタル市場の現状 (P2-11)**  
デジタル領域が拡大する中、日本企業は外国勢に比べて不利な競争環境に置かれている。また、現状として様々な市場で外国勢のシェアが大きく、拡大傾向も顕著。
- ◆ **論点整理 (P12)**  
海外デジタルプラットフォームを巡る諸問題への対応策に向けた論点整理。
- ◆ **イコールフットingの確保 (P13-14)**  
①「法域外適用」のデフォルト化 (関係法令の一括整備)、②「法執行の強化」(情報収集や体制強化) のための新法を制定すべき。
- ◆ **海外デジタルプラットフォーム対策 (P15-20)**  
アプリストア対策、課税のイコールフットing確保、著作権対策の強化等の対応が必要。
- ◆ **日本の産業振興策 (P21-22)**  
プラットフォーム自体はイノベーションの源泉であり規制には慎重であるべき。行政組織再編やこれまで提言してきた成長戦略を実現すべき。

**Hello, Future!**

