**DMA遵守計画に開発者「様子見」**

先週Appleは、iPhoneのエコシステムに加わる開発者らに求める利用規約の変更を発表しました。EUのデジタル市場法（DMA）が求める遵守要件の一環として欧州連合（EU）市民を対象に実施されたこの変更は、X（旧Twitter）上で、有識者やAppleとの再度の料金交渉を要求する一握りの企業に、束の間の戸惑いや苦悶を生み出しました。しかし総じて、モバイルアプリ開発者の*大多数*は「様子見」の姿勢となっています。

この反応は、Appleに対する不支持の表明でもなければ、欧州規制当局に対する怒りでもありません。むしろ、２つの論点に集約されます。まず、そもそも開発者らは代替アプリストアを切望してはいなかったということ、そして、良いエコシステムの構築は議会での議決や当局が定める規則ではとても足りないとの事実にまつわる意見です。サードパーティのアプリストアを許可するようプラットフォームに義務付けるだけで、アプリストアが魔法のように生まれるわけではありません。良いアプリストアの構築には努力が必要なのです。AppleのApp Store上のアプリのおよそ88％がAppleの決済システムを利用せずに収益を上げており、ほんの一部を除くその他すべてが、15%という、調査が妥当と示す割合を実際に支払っています。別の支払いスキームを使用すれば３％のコストを削減できるとの考えは、いま現在、わずかな開発者登録料以外に何も支払っていない開発者には価値あるものではありません。

では、DMAの施行による経済的利益が多くの開発者に及ばないとしても、DMAには他の意義もまったくないのでしょうか？その答えはこれから何が起こるかにかかっています。Appleは代替アプリストアへの門戸を開きました。ここで注目すべきは、Appleが実装した仕組みと類似のものが、欧州で最も主要なプラットフォームであるAndroid上で利用可能となっているものの、実を結んでいないという事実です。Androidは何年も前からEUでサードパーティーストアを許可しており、アプリストア市場が繁栄する機会と環境は以前から整っていました。にもかかわらず、Android上で多様なアプリストアが普及している国は中国のみであり、その理由は中国が*Android端末上でのGoogle Playストアの利用を禁止しているから*です。では、なぜ他のどの国々でもサードパーティーストアが失敗しているのでしょうか？

開発者にとって、良いエコシステムに求められる条件は4つあります。

1. **間接コストからの開放**　開発者は包装の専門家でも、印刷の専門家でも、国際貿易の専門家でも、税務の専門家でも、プライバシー専門の弁護士でもありません。その多くはマーケティングにすら特別長けているわけでもありません！従って、良いエコシステムは、コードを書く時間を奪う、あらゆる重要なビジネス要素を満たすサービスをバンドルして提供する必要があります。アンバンドルというと聞こえはいいかもしれませんが、本当に時間を節約するのはバンドルされている手軽さであり、時間こそが開発者にとって最も貴重なリソースなのです。Appleはこの部分を非常にうまくやっており、ひとつにバンドルされていない競合他社は、バンドルされたパッケージと見分けがつかないほどシームレスに個々のサービスの相互運用性を高める必要があります。物流だけでも気が重くなります。開発者がアプリを出荷するためだけに10種類のアンバンドルサービスを利用しなければならないとしたら、それだけで彼らをAppleに向かわせることができるかもしれません！
2. **瞬時の信頼**現在、PCやMacがどのウェブサイトからでもアプリをダウンロードしてインストール出来ることについて、多くの議論があります。ほとんどの開発者にとって、これは機能ではなく欠点となっています。というのも、小規模開発者が適当なウェブサイトでアプリを公開しているだけでは、誰も信用してくれないからです。開発者は、検索エンジン最適化、ディスプレイ広告、マーケティングキャンペーンなどに莫大な資金を先行投資しなければなりません。今日、消費者はAppleやGoogleのアプリストアによる審査プロセスを信頼し、気まぐれにインストールしています。どのようなストアも、大きく羽ばたくためには、まず消費者に信頼されるブランドでなければなりません。その信頼は決して低コストで得られるものではありません。
3. **グローバル市場へのアクセス**　AppleのApp Storeが成功した理由の多くは何十億ものユーザーへの即時アクセスを可能にしたことにあります。これがなければ、新しい国や地域に参入するためのコストは、キャッシュフローが入ってくるまで投下出来ません。良いストアは、たった数回のクリックで、あらゆる市場でアプリを利用できるようになっています。DMAのもとでは、アプリストア間でどうエコシステムが分けられているかによっては、開発者は 「公開」 ボタンを何度も押す必要や各アプリストアの公開ボタンにたどり着くためだけに多くの作業を行う必要があり得ます。新しいアプリストアは、ダウンロードする意欲のある顧客を有し、その彼らに届けられるものであることを示さなければなりません。また、その顧客は、プラットフォーム上のアプリストアであればはるかに簡単に回避可能で懸念事項とはならない、著作権侵害やマルウェアの問題を抱えるストアでは、「ダウンロード」ボタンを押すことをよりためらうかもしれません。
4. **開発者ツール**上記の要素はすべて、簡単な（そして率直に言ってエキサイティングな）ツール群、よく文書化されたAPI、常に改善され続けるハードウェア機能などに依存しています。Apple、Google、Microsoft、Salesforceなどは、それぞれのプラットフォームのために毎年数十億を費やして優れたツールを開発・普及しています。新しいアプリストアが成功するためには、その技術が優れ、かつ信頼できるものでなければなりません。

以上の基本的構成要素がなければ、いくら政府が規制しても、開発者に新しいストア向けの製品を作らせることは出来ません。そして、このことが重要な論点へと導きます。EUは、決して、DMAの成功指標を「X個のサードパーティアプリストア導入数」に設定してはなりません。これは絶望的な指標案です。Androidは長年サードパーティーストアやサイドローディングに寛容でしたが、それでも開発者らがGoogle Playに配信してきたのは、Google Playが上記の4つの柱を備えていたからです。もしEUが新しいストアの発展を望むのであれば、EUは開発者を惹きつけるのが顧客の幸福と信頼であることを理解しなければなりません。そして、その新しいアプリストアが生き残るために、このような顧客が常に戻ってくるエコシステムを構築し、サポートしていかなければなりません。