

基礎研 レポート

デジタル・プラットフォームと競争 法(4)

Apple を題材に

保険研究部 取締役研究理事 松澤 登
(03)3512-1866 matuzawa@nli-research.co.jp

1—はじめに

Apple Inc. (以下、Apple) は米国カリフォルニア州に本社を置く企業で、iPhone をはじめとするデジタルデバイス(機器)の開発・販売と、アプリストアである App Store を中核として、デジタルコンテンツを提供・仲介するデジタルプラットフォーム事業者である。

Apple が巨大デジタルプラットフォーム事業者として数えられるようになるまでのサクセスストーリー(一時的な混迷も含む)は比較的有名と思われるが、簡単にまとめてみる。

1976年4月、スティーブ・ジョブズ、スティーブ・ウォズニックおよびロン・ウェインの3名によってAppleは創業された(ロン・ウェインは直後に脱退)。Appleはコンピューター用のプリント基板を作成することから事業を開始し、最初のヒット商品は1977年に発売されたパーソナルコンピューターであるApple IIで、表計算ソフトVisiCalcによりヒットが加速した。1984年には、今では自然であるマウスを動かしたり、クリックしたりすることでPCを操作する方式(GUI(Graphical User Interface))を採用したマッキントッシュコンピューターを発売した。しかし、マッキントッシュが高額すぎたことや対応ソフトが不足していたことにより販売は不振であった。結果として、創業者であるスティーブ・ジョブズとスティーブ・ウォズニックは1985年に経営から離れることとなった。

その後、マッキントッシュは綺麗な印刷を可能にすることで、PCで出版物を作成できるDTP(Desktop Publishing)用のコンピューターとして人気を博し、高価格路線でのPCとしての地位を確立した。

Appleは、現在のiPhoneやiPod touchの元祖ともいえるべき、携帯型のデバイスであるPDA(personal digital assistant)の開発を行い、1992年にNewton Messagepadを公表した。ただし、これは商業的には成功しなかった。その後、1995年にMicrosoftがWindows95を発売する一方、Appleは有力な対抗策がないまま低迷期が続く。

この流れが変わったのが1997年のスティーブ・ジョブズの復帰である。1998年には透明なカバーデザインで一世を風靡したデスクトップ型のPCであるiMacが発売された。2001年には携帯音楽デバイスであるiPodが発売された。これはカセットテープやMDにとって代わり、ハードに音楽をダウン

ロードして楽しむものである。このときに音楽を販売するサイトである iTunes Music Store (iTunes Store) で一曲当たりかつ低額で販売する方策を採用した。このような音楽を CD や MD といったハードを買うことによってではなく、サイトからダウンロードして楽しむという発想は画期的であった。

2006 年にノートパソコンである MacBook の販売が開始された。なお、MacBook は MacBook Air と MacBook Pro を後継機として 2019 年に販売を終了した。Apple は当社最初のスマートフォンとして 2007 年に iPhone を発売開始した。同時期にスマートフォンから通話機能だけを取り除いた iPod touch を発売した (ポータルメディアプレーヤーという)。2008 年 7 月には iPhone 3G を発売するとともに、App Store のサービスを開始した。App Store は、iPhone など Apple 製品にアプリをダウンロードする唯一のサイトである。膨大な数に上る iPhone ユーザーにアプリを届けようとする、この App Store に登録する必要があるが、販売にあたって 30% の手数料を課すことが高額であるなどの批判もある。この点に関しては訴訟も発生しているので、後述する。

また、2010 年にタブレット型のコンピューターである iPad が発売され、2015 年にはウェアラブル端末 (スマートウォッチ) である Apple Watch の発売が開始された。

2—Apple のビジネスモデル

1 | アップルの製品とサービス

上記 1 で述べたところをまとめて図表にしたのが以下である。

【図表 1】



この図表のうち、上記の Product の部分そのものには競争法上あまり問題がない。ただし、iPhone の販売シェアが大きいことがアプリストアなどで法的問題を生じさせる。

スマートフォンには、大きくは Google の Android 端末と、Apple の iOS 端末がある。Android とか iOS というのはスマートフォンの OS (Operating System) の種類のことで、OS はスマートフォンがデジタル端末として機能する基盤となるソフトウェアである。Android 端末では、Android OS をベースとした派生 OS (Android fork) をスマートフォンに搭載することが可能であるが、iPhone では iOS の派生 OS を構築することは許されていない。したがってスマートフォンでは iPhone=iOS 端末である。

iPhone の販売シェアは、米国では期によって違うものの、5 割を中心に増減をしている。日本でも同様に約 5 割のシェアを誇っているが、欧州では 3 割程度で若干少ない。

2 | アプリストア

アプリとはアプリケーションの略で、一般にはスマートフォン等の OS 上で動くソフトウェアのことを指す。ゲームや音楽、ビデオなどのエンターテインメント系、コミュニケーションツール、天気予報やニュースなどといった情報系などさまざまなものがある。アプリは Apple 自体も提供しているが、独立系のアプリ業者も数多く提供している。

スマートフォンの OS が Android と iOS の 2 強となっていることから、スマートフォン用のアプリも、アプリストアである Android 端末の Google Play か、あるいは iPhone の App Store からダウンロードすることが通常である。Android 端末ではサイドロードと呼ばれる、Google Play 以外からのダウンロードも可能であるが、セキュリティの問題が生じかねないというデメリットがある。iPhone はサイドロード自体を認めていない。

アプリには有償のものもあれば、無償のものもある。有償のものは一般にインストール (当初購入) 時に 30% の手数料がかかり、またアプリにおいてデジタルコンテンツを購入する場合には 30% あるいは 15% の手数料がかかるとされている。これは Android 端末でも iPhone でも同様のようだ。

そして、これらの手数料徴収のために、Apple はアプリ業者に対して、下記でみるようにアプリ内課金システムの利用を義務化している。

ところで、以下の検討にあたっては、[前回の基礎研レポート](#)でも用いた公正取引委員会の報告書 (以下、報告書)¹を参考に検討を行う。

3 — 欧州委員会による競争法違反の調査

1 | アプリストアに対する調査開始

2020 年 6 月 16 日に欧州委員会は Apple に対して、アプリストアである App Store 経由で提供されるアプリ配布に関する条件が、EU 競争法に反しないかどうかについての調査に入ったと公表した。論点は二点である。まず、①アプリの販売にあたって Apple のアプリ内課金システムを強制利用させていることである。IAP (In-app purchase system) と呼ばれる課金システムの利用を義務化し、Apple は

¹ <https://www.iftc.go.jp/houdou/pressrelease/2019/oct/191031b.pdf> 参照。

30%の手数料を徴収する。

また、②iPhone と iPad ユーザーに、アプリ外でもっと安価な購入の選択肢があることについて、アプリ開発者から伝えることを禁止している。Apple は、アプリ開発者のウェブサイトなどからダウンロードした音楽や、電子書籍をアプリ上で利用することを認める一方で、開発者に対しては、通常は価格が安いそのような選択肢をユーザーに伝えることを禁止する。

この調査は2019年3月11日に Spotify が、音楽ストリーミングサービスに関する Apple のルールについて異議申し立てを行ったことを起因とするものである。

予備的な調査により、欧州委員会は Apple のデバイスのうえでの音楽ストリーミングに関する競争をゆがめる可能性があるとの懸念を持った。Apple は競争者に対して、アプリストアでの販売を一切やめるか、価格を引き上げ消費者に転嫁するかの選択肢しか与えないものであるとする。また、IAP はアプリ開発者と消費者の間の関係を、Apple が完全に支配しているように見える。この支配により、競争者には消費者の情報を渡さず、Apple は競争者の活動や顧客への提案についての価値ある情報を独占することができる。

また、2020年3月5日に電子書籍とオーディオブックについての異議申し立てがあり、音楽ストリーミングと同様の懸念を EU 委員会に生じさせた。

これら懸念に基づいて欧州委員会は調査に入り、欧州機能条約 (TEFU) 第 102 条違反行為があるかどうかについて判断を行うこととなった。

2 | アップルペイに対する調査開始

上記1と同じ日付2020年6月16日に欧州委員会は、①Apple Pay について、第三者が商業アプリやウェブサイトへの組み込みの際に Apple が課す条件その他の措置、②iPhone を利用して、店舗において支払うための近距離無線通信 (NFC) 機能 (タッチアンドゴー) を Apple Pay に限定していること、および③Apple Pay へアクセスが制限されたと主張があったことについて、反トラスト法調査を開始すると発表した。

Apple Pay はモバイル決済手段で、有償アプリやウェブサイト、ならびに実店舗で利用できるものである。

これらの行為は競争をゆがめ、選択肢と革新を減少させる懸念があったとした。欧州委員会はこれらの行為が欧州機能条約第 102 条違反かどうかについて調査を行うこととされた。

3 | 音楽ストリーミングサービスにおける EU 委員会の暫定的見解

2021年4月30日、EU 委員会は Apple が、App Store 経由での音楽ストリーミングサービスについて、音楽配信の独占的な地位を乱用して競争をゆがめたとの暫定的な見解を示した²。それによると Apple は App Store 経由で iPhone や iPad 利用者のゲートキーパーとなっている。Apple は Apple Music の提供者でもあるところ、音楽ストリーミングサービス事業者に高額な手数料を課し、代替的でより安い選択肢を示すことを禁ずることによって、より安価な音楽ストリーミングサービスへの選

² https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_21_2061 参照。

択肢を利用者から奪い、競争をゆがめたとする。

より具体的には、Apple は App Store 経由での音楽ストリーミングアプリ配布市場において、独占的な地位にいる。アプリ開発者にとっては、iOS を利用したモバイル端末を使っている消費者に届けるための唯一の門 (Gateway) となっている。Apple ユーザーはブランドに非常に忠実であって、他にスイッチすることをしない。したがって、アプリ開発者は iOS 利用者へアプリを配信するためには、Apple の契約条件を交渉の余地なく受け入れなければならない。

そして、EU 委員会が問題視したのは、以下の二点の契約条件である。まず、①アプリ内課金システム IAP の利用強制である。IAP では 3 割の手数料を課しているが、この 3 割の手数料は最終的にエンドユーザーに転嫁されていることが調査で判明した。次に、②開発者に対して、アプリ外における、通常はより安い購入手段のユーザーへの告知が禁止されていることである。Apple の支配下以外でも音楽購入を認めているが、IAP 以外での料金支払い方法をユーザーに伝えることを開発者には認めておらず、そのためユーザーはより高価な料金を支払わなければならないことを委員会は懸念している。

以上が確認されれば、結果として、市場独占力の濫用を禁止する EU 機能条約 102 条違反となりうるとした。

4——米国での訴訟動向

1 | エピックゲームズによる差し止め訴訟の提起

エピックゲームズは、オンラインゲームメーカーでフォートナイトという1億人以上のユーザーを抱えるゲームソフトを提供している会社である。エピックゲームは Apple に対して、IAP 以外での支払いオプションを認めること、および自社のプラットフォームであるエピックゲームズストアアプリを通じての、ソフトウェアのインストールとアップデートを可能にすることを要求した。Apple はこれを両方とも拒絶した。

これを受け、エピックゲームズは、2020 年 8 月 3 日アップデートにおいて、ホットフィックスと呼ばれる機能を追加した。この機能はエピックゲームズからのシグナルを受けることによって、エピックゲームズに対するユーザーからの直接支払いを可能にするものであった。

Apple はフォートナイトをアプリストアから削除するとともに、開発者ツールも含めてすべて無効にした。この結果、フォートナイトは新規ダウンロードができないばかりではなく、従来の利用者也最新版へのアップデートもできなくなった。また、開発者ツールはエピックゲームズ以外も利用しており、他に影響を受けるゲーム会社も存在した。

エピックゲームズは 2020 年 8 月 17 日に北カルフォルニア連邦地裁に仮差止め命令申請を行い、フォートナイトのアプリストアへの復活と、開発ツールの無効化の禁止を求めた。

ちなみに Google も同様の措置をエピックゲームズにとり、エピックゲームズは Google も提訴した(本稿では省略する)。

2 | エピックゲームズの主張

エピックゲームズの主張は以下の三点である。まず、①Apple は iOS アプリ配信市場を独占していることである。すでに述べたところだが、iPhone の OS は iOS に限定されており、かつ iOS にアプリを配信するには App

Store を利用するほかはなく、App Store 以外で iOS にアプリを配信することはできない。10 億人と言われる iOS ユーザーに到達するためには Apple の課した制約の下でアプリを配布しなければならない。

次に、②Apple は iOS 上のアプリ内支払処理市場を独占していることである。デジタルコンテンツ、特にゲームの有料アイテムの購入などは、ゲームを中断しないままシームレスに支払いが完了することが重要であり、アプリ内での支払手段を持つことが重要である。しかし、Apple は IAP を提供し、30%の手数料を要求する。他の電子決済が 3%程度であることを踏まえると、30%の手数料を課することができるということは、市場支配力と、競争力の欠如を示している。Apple の契約によると IAP 以外の支払い手段を通知することすらも禁止されている。

最後に③iPhone などのモバイル機器市場に競争があるからと言って、iOS アプリ配信市場やアプリ内支払処理市場の反競争的な行為は制約されないとしていることである。すなわち、モバイル機器の保有者は機器を乗り換えるという多額のスイッチングコストと iOS エコシステム(iOS 上の各種デジタルサービスが相互連携する体系のこと)による顧客の囲い込みがあるので、実際には競争は生じにくいからである。

以上のような行為は、Apple はシャーマン法 2 条(私的独占の禁止)、シャーマン法 1 条(不当な取引制限の禁止)、カルフォルニア州カートライト法(不当な取引制限の禁止)に反するものであり、排除されるべきものとする。

Apple は直後の 9 月 8 日に、エピックゲームズは開発者契約違反と App Store ガイドライン違反を行っており、損害賠償を求める反訴を提起した。

3 | その後の動き

裁判所は 2020 年 10 月 9 日に仮差止命令の一部を認め、一部を拒否した³。裁判所はエピックゲームズを App Store に復活させることを拒否したが、開発者ツールについて Apple が何らかの措置をとることを差し止めた。裁判所は以下のように述べた。①仮差止命令は本訴(仮差止後に行われる訴訟)で原告勝訴の可能性が高いことが必要であるところ、今回のような新しいビジネスにおいて類似した権威ある先例はない。また、シャーマン法違反等の主張のためには、独占者が不当な排除行為を行ったことを立証する必要があるが、その前提として、競争が行われている関連市場を画定しなければならない。しかし、たとえばソニーや任天堂のゲーム機における市場が含まれるのかどうかを一例として、必ずしも明確ではない。③エピックゲームズはアプリ配信と IAP とを Apple が抱き合わせたと主張するが、アプリ配信市場とは別に IAP 市場が存在するとの十分な主張ができていないと裁判所は判断する。なぜならば IAP のサポートするアプリの 8 割以上が無償であり、アプリのセキュリティ確保や詐欺防止、ペアレンタルコントロール(保護者による利用制限)などの機能も併せ持つためである。④エピックゲームズは自社が契約違反したことを、もともとの契約が独占禁止法違反であるとの理由で正当化しようとしている。「独占」を叫んで契約を書き換えることはできない、とする。

なお、北カルフォルニア連邦地裁の HP⁴によれば、4 月に双方とも 300 ページを超える書面による主張をそれぞれ行い、それを受け、この 5 月にも審理が進められてきており、今後何らかの進展がみられるものと思われる。

³ <https://www.cand.uscourts.gov/wp-content/uploads/cases-of-interest/epic-games-v-apple/20-5640-Epic-Games-Dkt-118-Order-Granting-in-Part-and-Denying-in-Part-Motion-for-Preliminary-Injunction.pdf>

⁴ <https://www.cand.uscourts.gov/cases-e-filing/cases-of-interest/epic-games-inc-v-apple-inc/>

1 | 報告書における考え方

報告書ではアプリ内課金について「手数料を設定すること自体が直ちに独占禁止法上問題となるものではない」としつつ、「アプリの利用に関して消費者が支払いを行う場合にアプリ内課金しか認めず、アプリ外決済を制限することは独占禁止法上問題となりうる」とする。消費者が「アプリ外決済をするという選択肢は自由でなければ」ならず、アプリ外決済は「価格を押し下げる効果が生じるため、アプリ外決済の提供は結果として消費者の利益となるものである」とする⁵。

報告書に基づけば、Apple などのアプリ運営事業者がアプリ外決済を禁止したり、アプリ外決済の情報提供を不当に妨げたりすることは拘束条件付き取引に該当するおそれがある。また、Apple が直営する Apple Music とは競争関係にある Spotify に対して、Apple Music とは異なる取り扱いをすることは競争者に対する取引妨害となるおそれがある。

直接的には不公正な取引方法(独占禁止法第 2 条第 9 条第 6 号、第 19 条)違反となり、仮に Apple が市場における競争を実質的に制限すると解されれば、私的独占の禁止(同法第 2 条第 5 項、第 3 条)違反となる。

2 | 欧米の調査・訴訟の行方

欧州は競争法当局である欧州委員会の判断である一方、米国は連邦地裁レベルという違いがある。また米国は本案訴訟提起前の仮差止の段階においてであり、かつ暫定的な判断ではある(ただし、すでに 1 年近く時間をかけている)。そして、上記の通り、欧州の判断と米国の判断は 180 度違うように見える。

米国連邦地裁の判断枠組みに立つと、ポイントはアプリ配信サービスと、IAP とが別サービス(別市場)といえるかどうかにあるようである。Apple (および Google) の立場に立てば、この問いにはノーであり、たとえば報告書では、無償アプリも多いアプリストアでは、アプリ内課金がビジネスモデルの中核であり、ここが否定されるとビジネスが成立しないとの意見が掲載されている。他方、アプリ開発者にすればイエスであり、また 30%もの手数料は高額すぎるということになる。

他方、欧州のほうは、全面的に独占禁止法上の問題を認めたかのようだが、前提として、Apple Music と Spotify の競争関係が存在したことがあり、問題として認定しやすかったのかもしれない⁶。

難しいのは、そもそも有償アプリのデジタルコンテンツに 30%の手数を課すことでビジネスが成立し、成長してきたことであり、従来の手数をアプリ開発者に不利益変更したのではないということだ。有力な事業者が一方的に不利益変更をしたのであれば、独占禁止法上の問題が認められやすくなるが、本件はそうではない。

ここで、結論を述べるのは尚早ではあるが、少なくとも欧州委員会が暫定的見解とは言え、競争法上の問題を認めたことが重要な意味を持つと思われる。私見では、問題はアプリストアを Apple と

⁵ 報告書 P76~P77

⁶ この意味で EU 委員会の見解の射程が音楽ストリーミングサービスに限定されるかどうかは不明である。

Google の 2 社しか提供しておらず、両者とも利用者やアプリ開発者が簡単にスイッチングできないエコシステムを構築している。そして、双方とも 30%の手数料を課しており、実質的な競争が全く存在していないというところにある。

前例として Microsoft が Windows にインターネットエクスプローラーを抱き合わせたと指摘される問題が発生した際、Microsoft が自発的に抱き合わせを中止した件が想起される。独占禁止法違反とするかどうかは別として、Apple には (Google も)、何らかの対応が求められるのではないだろうか。

6—おわりに

アプリストアもデジタルプラットフォームであり、両面市場が存在する。アプリの利用者が増加するとアプリ開発者も増加する効果が発生し(間接ネットワーク効果)、逆の効果もまた発生する。また、iPhone (Android も同様) のエコシステムに組み込まれてしまえば、動画や音楽のデータの引っ越しなど考えたくなくなる。したがって、簡単にスイッチすることはできない (ロックイン)。勝者が総取りのゲームである。

このような特性を踏まえたうえでの競争法(独占禁止法)の運用が求められる。消費者が利用するデジタルの世界では、すでに Google と Apple の二択しかなくなっていることを考えると以前の IBM や米国の電話会社である ATT、あるいは Microsoft などへの措置同様、競争の促進を検討する段階に入っているのではないかと思う。

App Store が誕生して、いまだ 13 年程度であるが、デジタルの世界では長いと考えるのだろう。そすると法律が後追いするとしても、そうは待てないというところなのではないだろうか。