

基礎研 レポート

エピックゲームズ対 Apple 地裁判決 反トラスト法訴訟

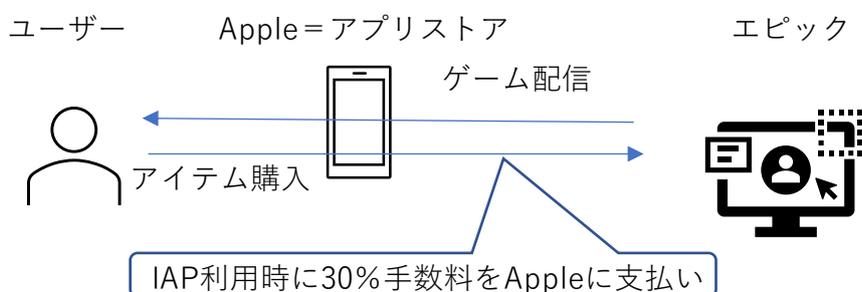
保険研究部 常務取締役研究理事 松澤 登
(03)3512-1866 matuzawa@nli-research.co.jp

1—はじめに

エピックゲームズはオンラインゲームを中心としたゲームソフトの提供者である。同時に、他の事業者に対するゲームソフト開発者用ツールの提供やゲーム配信のプラットフォームを運用する事業者である。エピックゲームズにはヒット商品であるフォートナイトという各種のデバイス（スマートフォン、ゲーム機などの電子機器）で遊べるバトルロイヤルゲームがある。フォートナイトはいわゆるフリーミアムという収益形態をとっており、基本無料でプレイできるが、キャラクターを強くしようとしたいなどの場合は、特別なアイテムなどを装備することとなる。アイテムは有料であり、このことによりエピックゲームズは収益を獲得している。

他方、Apple は市場で大きな影響力を持つ、スマートフォンをはじめとするデジタルデバイスメーカーであり、Apple のスマートフォンである iPhone では、アプリストア経由で第三者開発者(third party developer)のアプリをダウンロードすることで、iPhone ユーザーはゲームや音楽、書籍といったソフトを楽しむことができる。

【図表1】 Apple とエピックゲームズの関係



図表1は Apple とエピックゲームズの間を関示したものである。エピックゲームズ社は iPhone のアプリストア経由でフォートナイトを提供してきた。そして、デジタルコンテンツである有料アイテム

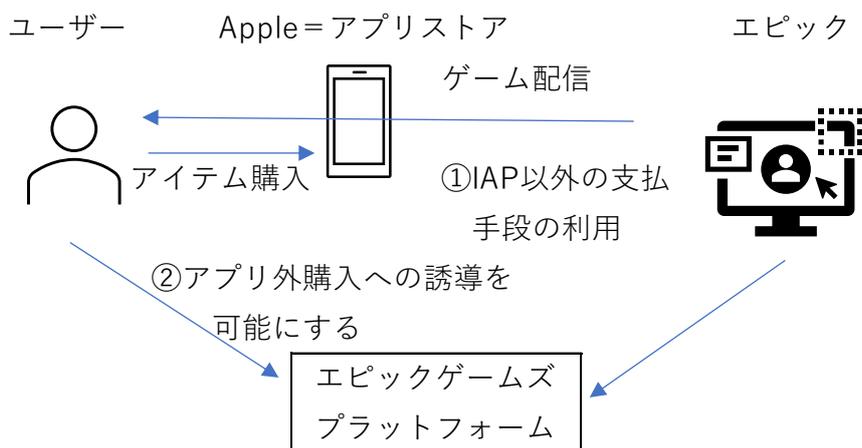
ムの販売にあたっては、Apple のアプリ内課金システム(In-app purchase system、以下 IAP)の利用が義務付けられており、IAP 利用時には販売額の 30%を Apple が手数料として徴収することとなっていた。また、ユーザーによるアイテム購入にあたって、Apple 以外のプラットフォームへ誘導することも禁止されていた。これをアンチステアリング条項(anti-steering provision)という。判決ではこのアンチステアリング条項に焦点が当たるので、留意していただきたい。

2——地裁提訴にいたるまでの経緯

1 | 訴訟提起に至るまでの経緯

エピックゲームズは Apple が IAP の利用を強制し、かつ 30%の手数料を取ることに強い不満を抱いており、①アプリストア経由での購入に際して、IAP 以外での決済を認めるべきこと、および②iPhone ユーザーにもエピックゲームズのプラットフォームを利用してソフトウェアのアップデートやアイテム購入を可能にすることを求めていた(図表 2)。

【図表 2】 エピックゲームズの求めた内容



Apple がこれを拒絶すると、エピックゲームズは、2020 年 8 月 3 日のフォートナイトのアップデートにおいて「ホットフィックス」という機能を追加した。

この機能は、ユーザーの端末がエピックゲームズからのシグナルを受けることにより有効化され、有料アイテムの購入代金支払いを IAP 経由ではなく、直接ユーザーからエピックゲームズが受け取れるようにするものであった。Apple はこのことを規約違反として、フォートナイトをアプリストアから削除するとともに、エピックゲームズが提供する第三者開発者向けのツールも無効にした。

この結果、iPhone ユーザーはゲームの新規ダウンロードができず、既にダウンロードしたユーザーもアップデートが受けられなくなった。またエピックゲームズの提供する開発者ツールを利用していた第三者開発者のゲームも利用できなくなった。

2 | エピックゲームズの訴訟提起と第一次判決

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 Apple に対する仮差止命令申

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者ツール利用の禁止を差し止めるよう求めた。

北カリフォルニア連邦地裁は 2020 年 10 月 9 日に開発者ツール利用の禁止については差し止めたが、フォートナイトのアプリストアへの復活は認めなかった。これは、このような新しい市場における先例がなく、仮差し止め命令の前提となる、本訴において原告勝利の可能性が高いということとはできないといった理由によるものであった。その後、両当事者から大部な書面が提出され、審理が進められてきた。

3——地裁判決の概要

地裁判決は 2021 年 9 月 10 日に下された。本判決は 185 頁にも及ぶ膨大なものであり、事実関係についても詳細に分析をしている。本稿では、何を根拠にどのような判断が下されたのかをかいつまんて解説をする。したがって網羅的ではないことをお断りしておきたい。まず本第 3 章にて、当事者の主張と判決の結論を示す。その後、裁判所の判断根拠について順に示していく。最初に、裁判所の「関連市場」つまり、反トラスト法（競争法）で、競争が行われると認められる範囲の画定の考え方を示す（第 4 章）。そしてその関連市場における市場支配力の分析（第 5 章）、反競争行為の影響と正当化事由（第 6 章）、法のあてはめ（第 7 章）を概観する。そのうえで判決の評価を簡単に述べたい（第 8 章）。

1 | エピックゲームズと Apple の主張(要旨)

両者の主張は判決文の冒頭に簡潔に記載されている¹。エピックゲームズは、Apple のアプリストアの運営は、連邦・州の反トラスト法違反、およびカリフォルニア州の不正競争法違反だと主張する。すなわち、①Apple は自社のデバイス（iPhone）のアプリストアにおいてアプリを配信する自社システムにおける反トラスト法違反の独占者であるとともに、②自社デバイスにおいて、代金徴収および手数料徴収を行う自社システム（IAP）における反トラスト法上の独占者であるとする。言い換えると、Apple のアプリストアという一つの関連市場があり、そこで Apple は独占者としての市場支配力を行使しているとする。

他方、Apple は、すべてのビデオゲームが含まれる関連市場が存在し、そこでは Apple とエピックゲームズも激しく競争している。ビデオゲーム市場において Apple は独占者ではなく、したがって、反トラスト法違反ではないと主張する。

2 | 地裁の結論(要旨)

判決文ではやはり冒頭で判決の結論を記載している。裁判所は、関連市場はデジタルモバイルゲーム取引であり、Apple の主張するようなビデオゲーム一般ほど広くなければ、エピックゲームズの主張するようなアプリストアに関係する Apple の OS に限定されるものでもないとする。

裁判所は、この関連市場で Apple が 57.1%のシェアを有し、かつ過剰な超過収益を得ていることを

¹ 判決文 p 1

認定した。他方、参入障壁や関連市場における生産量(output)の減少やイノベーションの抑制という、反競争的行為がもたらす重要なファクターを認定することができなかった。反トラスト法違反であることを主張立証することは不可能とは考えないが、エピックゲームズは立証責任を満たすことに失敗したとする。

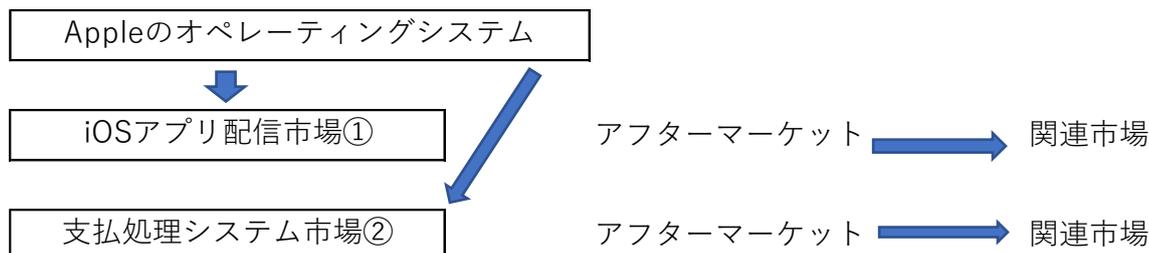
ただし、Apple のアンチステアリング条項は、重要な情報を消費者から隠蔽し、違法に消費者の選択を阻害するものであり、カリフォルニア州不公正競争法違反であると結論付けた。アンチステアリング条項は、Apple の初期の反競争法違反行為の存在を前提とすると、反競争的と認定される。したがって、当該条項の全面的な削除を命ずるものとした。

4—地裁の判断 ①関連市場の画定

1 | エピックゲームズの主張の概要

エピックゲームズの主張としては、Apple のオペレーティングシステム (OS) を一次市場 (foremarket) として、アプリ配信市場と支払処理システム市場がアフターマーケット (二次市場、aftermarket) として存在するというものである。このアプリ配信市場と支払処理システム市場を関連市場として、Apple は独占力を行使していると主張する (図表 3)。

【図表 3】エピックゲームズの主張する関連市場(アフターマーケット)



この一次市場、アフターマーケット市場(二次市場)という考え方は、たとえば家庭用プリンターなどで詰め替え用インクのマーケットなどで成立することがある。このようにエピックゲームズがアフターマーケット市場の存在を主張するのは、市場を狭く認定することで独占力を立証しやすくなるためである。

2 | アプリ配信市場についての裁判所の判断

裁判所はエピックゲームズの関連市場に関する考え方を否定する²。

まず、一次市場となるのはスマートフォン市場であり、オペレーティングシステムそのものは取引の対象とはなっておらず、オペレーティングシステム取引市場というものは存在しないとする。

次に、裁判所はアフターマーケット市場が認定される法的枠組みを検討する。具体的にはイ) 一次市場とアフターマーケット市場は関連するが別の市場であること、ロ) 一次市場には存在しない制限

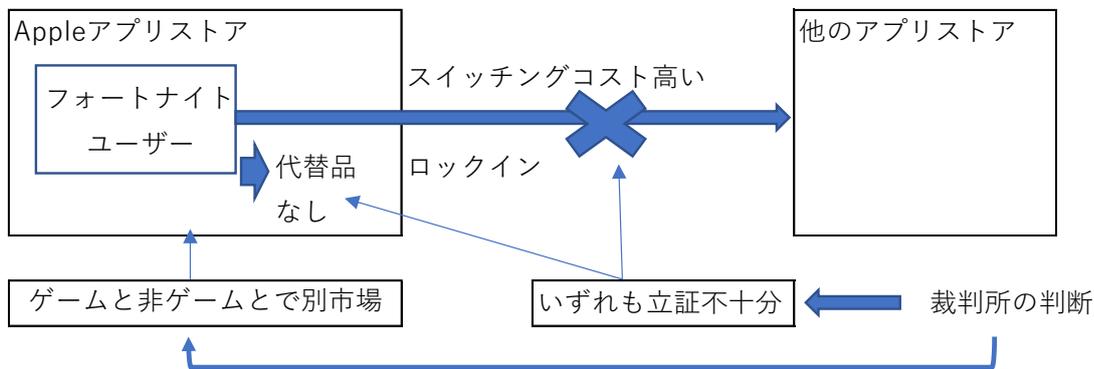
² 判決文 p45

がアフターマーケット市場に存在すること、ハ) Apple の市場支配力(market power)が囲い込まれた庭(walled garden)から発生すること、およびニ) 一次市場の競争がアフターマーケット市場に規律をもたらさないことである³。

エピックゲームズが主張するような関連市場が成立するかどうかは、主に i) スイッチングコストとロックイン、および ii) 代替品(substitute)の有無が関係してくる。なお、裁判所はさらに進んで、iii) アプリ配信市場におけるゲームアプリとそれ以外のアプリについて分析をする（これは Apple の関連市場画定の主張に絡んでくるからと思われる）。エピックゲームズの主張する Apple のアプリ配信市場（上記①）に関する裁判所の判断については図表 4 の通りである。

【図表 4】

エピックゲームズの主張する関連市場（①）



i) スイッチングコストとロックイン スイッチングコストとはアプリ配信市場において他のアプリ配信サービス（Apple のアプリストアから Android の GooglePlay へなど）の乗り換えコストが高いため、ユーザーが囲い込まれる原因となるものである。そしてスイッチングコストが高いためユーザーは囲い込まれる（ロックイン）。このことが事実として存在すれば、Apple のアプリ配信市場が区分されたものとして存在しうる。しかし、裁判所は、エピックゲームズの提出した証拠では、ユーザーがロックインされ、ゲームアプリの価格、入手容易性、品質の重大な変更によっても Android へスイッチしないであろうことは立証できていないと認定した。

ii) 代替品の存在 エピックゲームズの主張によると関連市場は Apple のアプリ配信市場に限定されるため、関連市場においてはフォートナイトを利用するための代替品は存在しない。他方、Apple の主張するビデオゲームという関連市場（詳しくは後述）であれば、PC ゲームやコンソールゲーム（ソニーのプレイステーションなど）でもフォートナイトで遊ぶことができるので代替品はあることになる。この点について、エピックゲームズはフォートナイトのユーザーのデータを示して、Apple のアプリストア経由でのユーザーが他のデバイス経由で利用しないことを立証しようとしたが、裁判所はこのデータでは不十分であるとして否定した。

iii) ゲームアプリと非ゲームアプリの相違 エピックゲームズはアプリ配信市場においてはゲームと

³ 判決文 p46

非ゲームとを問わず、アフターマーケット市場としてのアプリ配信市場が存在すると主張する。

裁判所はアプリ配信市場が仮に認められるとしても、ゲームアプリと非ゲームアプリは分けられると判断する。9つの理由を挙げているが、主な理由としては、アプリ配信においてその利益のほとんどがゲームアプリから生じており、他の無償アプリのコストまで負担していること、特殊なシステム開発を要すること、他のデバイスを利用したゲームとの競争にさらされていることなどを挙げる。

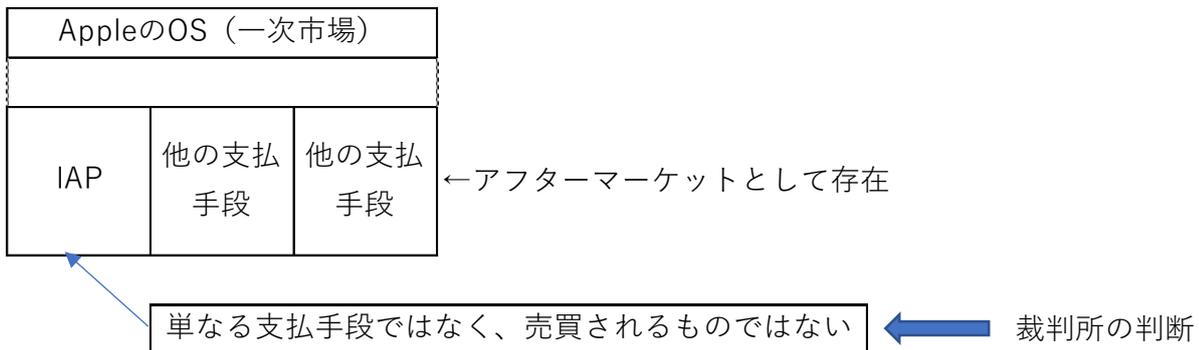
3 | アプリ内支払処理システム市場についての裁判所の判断

エピックゲームズはさらにアプリ内支払処理システム(IAP)がAppleのOS市場のアフターマーケット市場として存在すると主張する。裁判所は関連市場を定義するには、そもそも市場で取引される関連製品を定義しなければならないが、エピックゲームズはIAPがそもそも製品なのかどうかの疑問に答えていないとする。

IAPは単なる支払処理を行っているだけではなく、顧客と支払手段を特定し、取引を追跡・蓄積する。また、詐欺関連の確認を行い、ユーザーに購入履歴、家族の定額購入サービスを共有させ、こどもの支出に関する親のコントロールを可能とさせ、場合により購入を撤回することも行える。そしてIAPは購入され、あるいは販売されることはない(図表5)。

【図表5】

エピックゲームズの主張する関連市場(②)



エピックゲームズはAppleを単なるマッチングサービスであると主張するが、Appleのアプリ配信システムは知的財産権の束であり、Appleは知的財産権についてIAPを通じて収益化する。AppleのOSに一体化しているということは重要であり、IAPを一体化することで将来へのアプリの改善を含めた投資が行えるととなる。したがってエピックゲームズは、IAPが独立しており、特定できる製品であるとの証明に失敗しているとする。

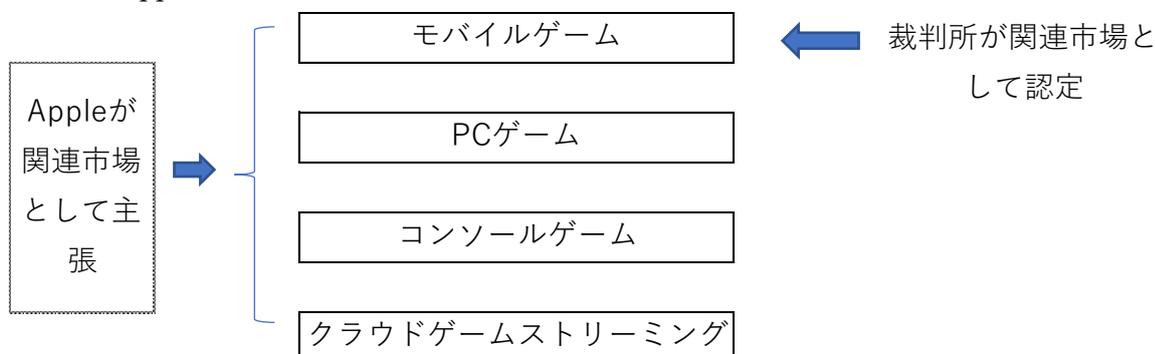
4 | Appleの主張と裁判所の判断

エピックゲームズが、狭い市場、すなわちAppleのOS市場のアフターマーケットを関連市場としたのに対して、Appleはビデオゲーム全体を関連市場であると主張する。

裁判所の認定ではビデオゲーム市場には4つのサブマーケットが存在する。すなわち、①オンラインモバイルアプリ取引プラットフォーム(アプリストア、GooglePlayなど)、②ゲーム配信に特化し

たオンライン取引プラットフォームやゲームを直接配信するストアを含むPCゲーム（Steam、エピックゲームズなど）、③コンソールのデジタルストア（プレーステーション、Xbox、任天堂スイッチなど）および④クラウドストリーミングゲームサービス（NVIDIA など）である（図表6）。

【図表6】Appleの主張する関連市場



①のモバイルゲームはスマートフォンあるいはタブレットといったモバイルデバイス上で動くものであり、アプリストアあるいはGooglePlayなどからダウンロードして遊ぶものである。販売手数料は一般に30%（15%の場合もある）である。②のPCゲームはデスクトップあるいはPC上で動くゲームで大手ゲーム会社が運営するいくつかの直接配信プラットフォームからダウンロードする。手数料はこれまで30%であったが、エピックゲームズのプラットフォームでは最近12%に引き下げるなど、訴訟のための手数料引き下げとみられるものもある。③のコンソールゲームはソニーや任天堂などが販売するゲーム機によって遊ぶものである。ゲームソフトを購入する、もしくはダウンロードが可能であり、ダウンロードの場合の手数料は30%とされている。④のクラウドゲームは最近登場したゲームの方式で、さまざまなデバイスを利用できる。これはデバイスにダウンロードするのではなく、サーバーセンターとの通信によって遊ぶものである。

裁判所は、ゲームを遊ぶためのデバイスによって関連市場を画定する⁴。すなわち、スマートフォン、PC、コンソールといったデバイスによってグラフィックや処理方法あるいはプラットフォームの特徴が相違するからである。ただし、裁判所は携帯型の任天堂スイッチやクラウドゲームはモバイルゲームと競争関係にある可能性を認めつつ、時期尚早として、今回の判断には加味しなかった。

5 | 関連市場におけるAppleの市場シェア

以上の通り、今回対象となる関連市場とはモバイルゲーム取引市場である。モバイルゲーム取引市場におけるAppleの市場シェアは同社の内部資料から57.1%と裁判所は算定した⁵。後述の通り、この57.1%という数字は反トラスト法上の判断にあたっては重要なポイントである。

なお、関連市場についての地理的範囲についての議論の詳細は割愛するが、中国市場を除く全世界であるとされた⁶。

⁴ 判決文 p84

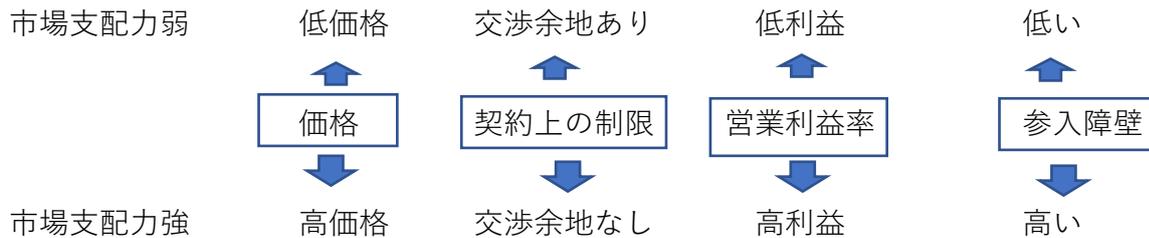
⁵ 判決文 p87

⁶ 判決文 p90

5—地裁の判断 ②市場支配力

裁判所は関連市場と市場シェアについて判断した後に、Apple の関連市場における市場支配力 (market power) を分析する。反トラスト法違反の認定にあたっては、市場支配力、ひいては市場における独占力を認定する必要があるからである。市場支配力の証拠として現れる事項には、価格、制限の性格 (契約上の制限)、営業利益率および参入障壁がある (図表 7)。

【図表 7】 市場支配力の現れ方



1 | 価格

専門家の意見としては、Apple は超競争的な価格を設定し維持できる能力があることは、市場支配力の証拠となるものということで一致している。ちなみに 30% の手数料は、手数料設定当時に行われていた、コンソールゲームなどでゲームソフトをハードにインストールする際に設定されていた手数料を参考として、それらよりも安く設定していたものであった。

以降、30% の手数料は基本として維持されたが、定額購入についての別の料金体系 (一定の場合 15%) が 2011 年に設定され、また 2020 年には小規模事業者向けに手数料を 15% に引き下げた。

これらの動きを市場支配力の現れであるという主張と、競争が働いていることの現れとする主張が双方から行われたが、裁判所は結局、市場支配力が存在することも、あるいは存在しないことの立証にもつながらなかった。ただし、基本的に維持された 30% という価格は明らかに超競争的な運営利益 (super competitive operating margins) を稼ぎ出しているとする⁷。

2 | 契約上制限の性格

Apple は技術的な制限と契約上の制限を課している。技術的な制限とは Apple が認証しない限りアプリは動かないということで、契約上の制限とは規約を遵守しない限り、アプリストアの外部からのアプリの配信ができないということである。特に問題となる規約条項はアンチステアリング条項である。

この契約上の制限は通常は交渉不可であるが、Spotify とNetflix だけは IAP の強制を外すことができた。証言によると Down Dog (ヨガのアプリ) は規約により、より安いプラットフォームへの誘導が禁じられた。その結果、アンドロイドユーザーの 90% が購入したのに対して、Apple ユーザーは全体の 50% しか購入しないという状況にあるとのことである。

⁷ 判決文 P92

したがって、証拠によれば、Apple のアンチステアリング条項は、アプリ開発者が他のより安いプラットフォームへ誘導することを禁止することにより、人工的に市場支配力を増加させるものであるとする⁸。

3 | 営業利益率

専門家は持続的な高い経済的利益は市場支配力を示唆するとのことで一致をしている。Apple の損益計算書の状況およびアプリストアへの知的財産への低い投資額からして、高い営業利益率は資本市場力の証拠であると裁判所は認定する。

Apple は知的財産の価値が透明性を欠くことに後ろに隠れてはならない。Apple の主張によっても、知的財産の価値と手数料との関係について実際には一度も関係付けられていない。この点に関する透明性の欠如による不利益は Apple が負うべきであるとする。

4 | 参入障壁

ゲームアプリのプラットフォームには間接ネットワーク効果が働く、つまり健全なユーザーベースがないプラットフォームのために開発を行わないし、ユーザーはすでに発展したエコシステムのあるプラットフォームにしかいかない。他方、マルチフォーミング（複数ルートでアクセスできること、たとえばフォートナイトはモバイルデバイスでもコンソールでも遊べる）が進んできており、クラウドゲームストリーミングはデバイスに縛られないという特性を持つ。そこで、裁判所はモバイルゲーム取引市場における参入障壁は比較的高いが、将来的には引き下げられるであろうと判断する。

以上から、高い手数料率によって超競争的な営業利益率を出していることは、市場支配力を示唆し、かつアンチステアリング条項は市場支配力を強化していると言えるが、参入障壁の高さや 30% という手数料率設定そのものが市場支配力の証拠と言い切れるかには疑問の余地があるということと思われる。

6——地裁の判断 ③反競争的行為の影響と正当化事由

1 | アプリ配信制限に関する反競争的行為の影響

裁判所が Apple による反競争的行為の影響として想定しているのが、①競争の排除、②消費者向けアプリ価格の上昇、③生産量の減少、④イノベーションの減少等である。これらの影響が強くみられるのであれば市場支配力に基づく反トラスト法違反行為があったとする根拠となるからである。概略を述べると①競争の排除について、証拠は大手ゲーム開発者に対して競争の排除を行ったものと認定された。このことから大手ゲーム開発者は別にプラットフォームを構築し、Apple の手数料を回避しようとした。他方、プラットフォームを設けることのできない中小ゲーム開発者はアプリストアに残った。②消費者向けアプリ価格の上昇について、ゲーム開発者に対する価格上昇が認められるとするが、消費者向けアプリの価格上昇につながったかどうかについて裁判所は判断を留保している。③生

⁸ 判決文 p93

産量の減少については、Apple の制限が生産量にマイナスあるいはプラスの影響を与えたかについて判断はできないとした。④イノベーションの減少について、ポイントは Apple が無視した特色 (features) を作り出すことへの圧力を Apple にかけることができたかどうかであるが、アプリストア以外のアプリ配信ができないため、イノベーションを減少させたと判断した。

他方、アプリ配信制限を正当化する根拠としては、①セキュリティの確保、および②知的財産権の対価の徴収である。①セキュリティの確保は、裁判所は狭い意味（マルウェアの排除）ではその有効性を認めつつ、個人情報や信頼性など広い意味でのセキュリティについてはアプリの公証など別方式でも達成が可能と判断した。

②知的財産権の対価の徴収については、裁判所は Apple の課する 30% の手数料はもってもらしいにとどまるものの、何らかの対価徴収は認められるものとした⁹。

以上、要約すると反競争的行為の影響がある程度見られるものの、消費者向け価格が上がったとは言いきれない。また正当化事由もないわけではなく、市場における影響のみからは、反トラスト法違反を認定するのは難しいということであろう。

2 | アプリ内支払処理システム強制に関する反競争的行為の影響

裁判所は IAP を独立した製品とは判断しなかったが、別のアプリストアの支払処理システムと競合関係に立ち上ることを踏まえて、IAP に関する制限が緩められた場合の効果および競争促進的な正当化理由を検討する。

まず IAP のユーザーに対するメリットとしては不正防止に加えて、再ダウンロードや家族間での情報共有などがあると主張する。他方、複数のプラットフォームを利用できる支払いシステムのほうにメリットがあるとの意見がある。

IAP のゲーム開発者に対するメリットの主張、すなわち、IAP により衝動買いを招き、ゲーム開発者に収益をもたらしたという主張もあるが、これは長短ある主張だとした。結局、裁判所はゲーム開発者に対しては支払情報を伝達する機能を越えたメリットはないとした。

IAP 強制のビジネス上の正当化事由としては、①セキュリティの確保、②手数料徴収である。①セキュリティの確保としては、不正防止に役立っているということを Apple は示せていないと裁判所は判断した。また、②手数料徴収は IAP なしでは、ゲーム開発者に対して報酬を支払うよう求めることとなるが、これを拒絶された場合には訴訟でしか回収できないと Apple は主張する。他方、エピックゲームズは 30% の手数料を取ることを否定している。

ここで、アンチステアリング条項についての競争上の意味合いについてはすでに議論されている通り、市場支配力の人工的な増加につながるというのが裁判所の判断である。言い換えると裁判所は、Apple の主張するアンチステアリング条項の合理性を認めておらず、少なくとも反トラスト法違反につながっていく行為であると認定している（結局、カルフォルニア州不公正競争法違反の認定となった。後述）。

⁹ 判決文 p114

7—地裁の判断 ④法のあてはめ

1 | 関連市場および Apple のシェア

これまで述べてきた通り、裁判所は関連市場としてモバイルゲーム取引市場とする。地理的市場としては中国を除く全世界が含まれる。

そして Apple のモバイルゲーム取引市場におけるシェアは 57.1%であった。

2 | シャーマン法 1 条とシャーマン法 2 条の適用

シャーマン法 1 条は日本でいう不当な取引制限 (カルテル) を規制するものであり、具体的には「…取引又は通商を制限するすべての契約, トラストその他の形態による結合又は共謀」を禁止する。他方、シャーマン法 2 条は私的独占を規制するものであり、具体的には「…取引又は通商のいかなる部分を独占化し, 独占を企図し, 又は独占する目的をもって他の者と結合・共謀する」ことは禁止される (図表 8)。

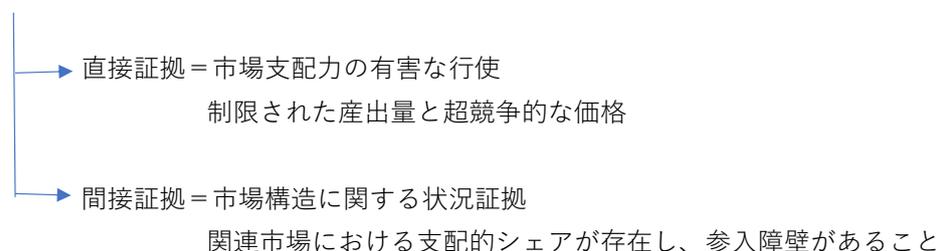
【図表 8】 シャーマン法 1 条と 2 条 (%は市場シェア)

シャーマン法1条 (不当な取引制限)	シャーマン法2条 (私的独占)
市場支配力の存在(24%の事例あり)	独占力の存在 (一般に65%~)
協定が存在すること、かつ 協定が不当な取引制限であること	独占力の悪意ある獲得・維持、かつ 反競争行為による損害

Apple の行為の性格は基本として単独行為であり、私的独占を禁ずるシャーマン法 2 条の適用をまず検討すべきことになる。裁判所は、Apple が独占力を有しているかを検討する。独占力は直接的な立証として、「制限された産出量(output)と超競争的な価格」を証拠立てるか、あるいはより一般的な立証として「関連市場において支配的なシェア」があり、かつ「参入に重大な障壁」があることを示す必要がある (図表 9)。

【図表 9】 独占力の立証

独占力の立証



裁判所は、超競争的な価格に懸念を示しつつも産出量が減少していないことから直接証拠による独占力の立証を否定した。間接証拠に関してはシェアが 57.1%と一般的なメルクマールである 65%を

下回っているほか、参入障壁が抑圧的にまで高いとは言えないとして、独占力にかなり近いとしつつ、市場支配力の程度にとどまると判示した。したがってシャーマン法 2 条の私的独占には該当しないとの判断を行った。

他方、シャーマン法 1 条が規制するのはいわゆる共同行為であり、Apple が単独で自社規約を遵守するゲーム開発者とのみ取引を行うとするのは通常、射程の範囲外である。単に取引を拒絶するだけでは健全な競争の現れでしかない。ただし、取引条件の公表と取引を拒絶することを超え、規約遵守を強制するような場合はシャーマン法 1 条の対象範囲となるとする¹⁰。ここで、Apple の規約の遵守を強制するという程度まで至っているという証拠がないとしつつ、裁判所は、特にアンチステアリング条項を含め、反競争的で初期の反トラスト法的行為に関連する事項として判断を留保する。

そして、不当性に関する分析＝合理性テスト(rule of reason)により分析する。ここでの分析は上記 6-1 で述べたとおりであり、アプリ配信制限およびアンチステアリング条項は反競争的影響を有するが、セキュリティの確保や知的財産権などの点で一応の正当化根拠は存在し、かつ同じ目的を達成するより制限的でない手段についてエピックゲームズは示せておらず、したがってシャーマン法 1 条に反するものでないと判示した。

3 | シャーマン法 1 条のもとでの抱き合わせ販売

シャーマン法 1 条の下では、抱き合わせ販売が禁止される。抱き合わせ販売は①被告が 2 つの別個の製品又はサービスを結びつけたこと、および②被告が抱き合わせ(tying)製品市場において、被抱き合わせ(tied)製品の購入を強制するだけの経済力を有すること、および③抱き合わせ契約が被抱き合わせ製品に少なくない影響をもたらすことである。

しかし、上記 4-3 で述べた通り、裁判所は IAP を独立した別個の製品とは見ておらず、抱き合わせ販売の禁止についても違法性はないとした。

4 | カリフォルニア州カートライト法

カートライト法(Cartwright Act)では「資本、技術、または二名以上の行為であって、商業および取引において制限を作り出し実行するものとして定義づけられる、すべての信託(trust)」を「不法、公共政策違反かつ無効」とする。この法律については、裁判所はシャーマン法と射程を同じくするという Apple の意見に同意しており、上述の通り、シャーマン法 1 条、2 条ともに違反行為を認定していないことから、カートライト法にも違反していないと判示した。

5 | カリフォルニア州不公正競争法

カリフォルニア州不公正競争法(Unfair Competition Law、UCL)は不公正競争を禁止する。不公正競争とは「違法、不公正または詐欺的な事業行為または慣習」と定義される。

UCL では原告は①実際の損害として認定するに足りる金銭または財産の損失またははく奪の立証、および②経済的損害が不公正な事業慣行によりもたらされたものと示すことが求められる。

¹⁰ 判決文 p142

まず裁判所はエピックゲームズが、Apple と競合するアプリストアを開設することができなかったことから、自社アプリストアからの収入を得られなかったという経済的損失があるとする。エピックゲームズは消費者ではないが、疑似消費者(quasi-consumer)と言え、要件①は満たす。問題は②のほうで、これまで検討してきたように反トラスト法違反とは言えず、法律違反とは言えないとする。ただし、UCLのもとでは、反トラスト法の初期(incipient)の違反、および反トラスト法と「同等の」効果を有する法の政策又は趣旨に違反する行為が禁じられるとの判例がある。そして、UCL 訴訟の性質は、衡平法上のものであり、裁判所は正義の実現のために衡平法上の救済を与える広範な裁量権を有する。上述の通り、証拠によれば反競争的效果を幾分か見ることができ、また Apple は過剰な営業利益率を得ている。競争の欠如は、情報の欠如を招き、同時に、得られる利益に照らし、イノベーションが欠如する結果となった。裁判所は Apple の得ている高額の営業利益率は正当化できないとする。

エピックゲームズは現時点での反トラスト法違反を立証できなかったが、アンチステアリング条項は、Apple の OS プラットフォームのユーザーによる情報を与えられたうえでの選択(informed choice)を回避することで反トラスト法の初期違反にあたるものである、さらにアンチステアリング条項は、法の政策や趣旨に反する。なぜならばアンチステアリング条項はプラットフォーム間の代替を抑止する効果を持つからである。したがって、アンチステアリング条項は UCL の不公正慣行へのあてはめテスト(tethering test)に合致する¹¹。

次に比較テスト(balancing test)で「被告の行為の有用性と被害者への損害の重大性」を比較する。ここでは疑似消費者であるエピックゲームズの損害が大きい。他方、Apple はブラックボックスであるアプリストアを構築し、他のプラットフォームでデジタルコンテンツを購入できることについて沈黙を強制した。Apple はこの点について、「その権利がある」としか主張しておらず、超競争的な価格と利潤を得た。損害が利益を超えるため UCL の比較テストでも違反が認定できる。

UCL 違反の行為に対する救済は差し止め命令である。したがって裁判所は Apple に対してアンチステアリング条項をゲームアプリ以外も含めて全面的に廃止することを命ずる。具体的には①アプリとメタデータ、ボタン、外部リンクまたはその他の呼びかけであって、消費者に IAP 以外の購入手段を示すこと、および②開発者が、顧客がアプリ登録時に自発的に得た接点を通じたコミュニケーションを行うこと、のいずれも禁止してはならないとする。

なお、Apple は反訴を提起しており、契約違反による解除が有効であることの認定や、エピックゲームズのホットフィックスによって失われた利益の返還を求めた。裁判所はこれらの主張を認めたが、弁護士費用などは各当事者負担とした。

8— 検討

本判決はプラットフォームでの支払い手段に関する貴重な先例となった。地裁レベルであるが、今後この判断を基軸に各種の議論が行われることが想定される。

さて、この判決の言ったこと言わなかったことをまずは整理してみたい。

¹¹ 判決文 p 164

これまでの事例としては、EU 委員会において、Spotify の申立てに基づいて審理が行われ、音楽ストリーミングサービスにおけるアプリ内購入での IAP 使用強制と、アンチステアリング条項のいずれもが競争法違反であるとの暫定的見解が出ている。これと比較すると、(1)本判決では、アンチステアリング条項のみを違法としているという側面では EU 委員会の暫定的見解よりも狭い。しかし、他方 (2) ビデオゲームという Apple が事業を営んでいない (=開発者と Apple が競争関係に立たない) 関係においても違法性を認めたという意味で、EU 委員会暫定的見解よりも広いと言える。そしてゲーム関連に限定せず、アンチステアリング条項そのものの削除を命じている。

アプリ内購入での IAP 利用強制については、裁判所は関連製品ではなく、市場が成立していないとして違法ではないとした。ただ、ここでデジタルゲーム開発者から徴収される 30%の手数料は、判決文によれば、ほかのコンソールゲームや PC ゲームも同様の水準であったとのことであり (訴訟に併せて一部引き下げはあった)、不当な不利益を与えたり、競争上有利に立ったりするとは言えなかったことが推測される。

他方、アンチステアリング条項を州法で処理したことについては理解が難しい。日本にはない衡平法 (equity) を基にして、あてはめテストと比較テストを実施したうえで違法性を認定している。日本の独占禁止法でも同様の判断が行えるか判断は分かれるところであろう。

ロジックは別として、知的財産やセキュリティの確保という主張を持ち出しても、他のデジタル企業でも得ていないほどの高額の営業利益率 (72%) を上げていることが正当化できなかったというのが最終的な判断の分かれ目になったものと思われる¹²。

判決は消費者価格が上昇したとは認定していないが、ゲーム開発者の利益が損なわれたとしており、結果として競争があった場合の消費者価格の下落につながらなかったことを念頭に置いているようだ。裁判所は、本判決によってコンソールゲームなども含め価格競争が行われることを期待しているようにも思われる。

9—おわりに

日本の公正取引委員会は、本判決 (9 月 10 日) が出る直前 (9 月 2 日) に Apple への独占禁止法被疑事件審査の終了を公表している。それは、音楽配信事業、電子書籍配信事業、動画配信事業に関するアンチステアリング条項の削除を行うことを Apple が決めたことにより、審査を終了するという趣旨のものであった (別稿で検討)。本判決は日本の公正取引委員会の判断を大きく超えて、Apple のアンチステアリング条項そのものを削除するよう命じている。

本文で述べた通り、ビデオゲームにおいて 30%の手数料は当初はさほど高いということではなかったし、訴訟提起時点では他のデバイスの手数料と比較しても高くはなかった。しかし、Apple がスマートフォンで大きなシェアを持った結果、今日ではアプリ配信によって巨額の利益を上げている状況となった。不正な手段でシェアを確保したわけではないが、多くの分野に影響を及ぼすようになった

¹² Apple サイドの専門家であるバーンズ氏の調査によると他のデジタル企業はマイナスから多くとも 30%程度であったという (判決文 p42)。

結果、消費者利益の観点からこのような手数料水準は許容できないということになってきたのであろう。

ただし、手数料水準が高すぎて不当であるというのはなかなか法的な理屈付けが難しい。日本でも携帯キャリアに利用料金を引き下げるよう政府から働きかけたという事例もあるが、特段の法的根拠があったわけではない。同じように、今回の地裁の判断が法的に明白な根拠に基づいたものであるとまでは言えないように思われる。

いまだ地裁レベルの判決であるため、今後も訴訟が係属するだろうと思われる。今後の動向を逐次追いかけていきたいと考える。