

市場支配力強大化で強まる巨大IT包囲網

◆米国司法省がGoogleを反トラスト法違反で提訴

2019年7月、米司法省は巨大IT企業に対して反トラスト法（独占禁止法）違反行為の有無を調査する旨を発表し、20年10月6日には米下院の反トラスト小委員会が、GAFAGoogleが反トラスト法に違反しているとの報告書を公表した。さらに10月20日に米司法省は、Googleがスマートフォンの端末メーカーなどに自社の検索サービスを初期設定とするよう要求し、競合他社の検索サービスの事前インストールを禁止する契約を結んでいたことなどを「消費者の利益を害し、新たな企業との競争を妨げ独占的な地位を維持した」として、反トラスト法違反の疑いで提訴に至った。

Googleは同社のサービスを、AppleのスマホiPhoneの標準ブラウザのSafariなどで動く標準検索エンジンとして搭載することに対する見返りとして、年間最大で120億ドルをAppleに支払っていたとされる。またApple以外のスマホメーカーに対しては、Android OSを無償で提供しているが、その代わりにGoogleの検索サービスなどを標準で組み込むことを求めていた。

EUと異なり米国はこれまでGAFAGoogleのような自国の巨大IT企業に対して、自国経済の活性化やこの分野での影響力保持を優先する立場から、保護的姿勢をとってきたが、やや風向きが変わってきた。

11月の米大統領選挙を控えたこの時期に提訴に至ったのは、Googleの検索結果が政治的に偏向しているのでは、というトランプ大統領などの保守派からの批判が根強く、政治的思惑も影響したのではとの見方もある。

◆巨大IT企業への厳しい監視の目を向け続ける欧州連合

一方EU（欧州連合）は米国と違ってGoogleに対して厳しい監視姿勢を続けてきた。EUは広告や検索サービスでEU競争法（独禁法）に同社が違反したとし、3回にわたって総額82億5,000万ユーロの制裁金を科している。

またフランスは個人データの取り扱いに関しても、同社がEUの個人情報保護法である「一般データ保護規則」（GDPR）に違反したとして、19年1月に5,000万ユーロの制裁金支払いを命じている。

◆Googleの課金システムに反旗を翻すインド新興TECH勢

Android OS上で動くアプリは原則としてGoogle Playストアから配布され、そのうち有償のアプリに関する決済は、Playストア経由で決済される。その際にアプリの開発元は売上の30%の手数料をGoogleに支払う契約になっている。この契約に対してインドの新興TECH企業Paytm（ペイティーエム：同社は日本のキャッシュレス決済サービスのPayPayの提携先）は、同社独自の決済システム経由でのウェブサービスの入り口を設け、Googleを通さず（30%の高額手数料を忌避するため）に各事業者がサービスの提供・決済ができる「ミニアプリ・ストア」を20年10月5日に立ち上げた。

Googleはこれまでインドでは、各事業者が独自に課金することを黙認してきたが、30%の手数料を厳格に徴収することを宣言。新規アプリに関しては21年1月20日から、既存アプリに対しては22年4月1日以降このルールを厳格に適用する旨を発表し、従わない場合はストアからアプリを削除する方針だ。

Android OSの場合、iPhoneのiOSと異なり、Playストア以外の場所からアプリをダウンロードすることも可能だ。ただ、Playストア以外から配布するとユーザーが利用しづらくなる。インドでは高額なiPhoneは普及しておらず、Android OSが97%のシェアを占め、効率的に利用者を集めるにはPlayストアは不可欠な存在である。そのため、インドのスタートアップが集結し、Googleのような特定のグローバル企業の支配を阻止するよう、インド政府に働きかける動きも出ている。

インターネット利用人口8億人の中国に次ぐ5億人のユーザーがいるといわれるインド市場は、GAFANAにとって重要な市場であるのは間違いなく、最大市場の中国から実質的に締め出されているGoogleにとっては、インド市場は無視できないものである。

◆Apple帝国が支配するAppストアの課金システムにも翻る反旗

08年7月のiPhone3Gの発売と同時にスタートしたAppストアは、iOS向けのアプリを配信するAppleが運営する公式ストアで、iOS向けのアプリをダウンロードできる唯一のサイトでもある。有償のアプリへの決済も、Appストア経由で行われ、その際の手数料はGoogle同様売上高の30%となっている。

人気ゲーム「Fortnite」（フォートナイト）を提供しているEpic Games（エ

ハイライト

ピックゲーム)は、ゲームのアイテム購入に対しても徴収される30%のAppleへの手数料を回避するために、独自の決済システムを立ち上げた。これに対しAppleは、FortniteのAppストアでの配信を8月14日にストップした。(GoogleのPlayストアでも同日に配信停止となったが、Androidの場合前述のように代替手段でのダウンロードが可能のため、影響はやや限定的)

そのためEpicは巨大IT両社に対し「不公平で独占的な反競争的行為」を終わらせるためとする訴訟を起こした。Epicは「30%の手数料は高すぎる」「配信サービスやアプリ内課金システムの利用を強制し、バイパスしてユーザーから受け取る方法を排除している」という2点を訴訟理由に挙げている。

またEpicは提訴後に、Appleが「1984年」に作成した当時のIBMのコンピューター



1984年のAppleのCF
出典:Youtube

ター業界での独占状態を「ビッグ・ブラザー」にたとえて揶揄する、Apple Computer発売時のCFを彷彿させる動画を作成する



EpicのAppleを皮肉るCF
出典:Fortniteのサイト

など、Appleに対する挑戦的な姿勢を維持し続けている。

(参照URL：左<https://youtu.be/VtvjbmoDx-I> 右<https://vimeo.com/447590857>)

◆司法省のGoogle提訴は、巨大ITの独占を揺らぐ動きにつながるか

コンピューター業界の約65%のシェアを占めたIBMは、69～82年にわたって続いた司法省との市場独占に関する問題で82年に和解に至り企業分割を免れたが、ハードとソフトの一括販売の中止を余儀なくされ、MS（マイクロソフト）などの企業の隆盛につながった。

さらに98年のクリントン政権時にOSの80%のシェアを握っていたMSも、自社のブラウザを初期設定にするようメーカーに求めたことで司法省に訴えられ、02年によろやく和解に至った。MSはこの対応に追われたため、スマホ市場への進出が遅れたとされ、Googleやfacebookなどの台頭へとつながったとされる。今回の司法省の巨大ITへの訴訟の動きは、現在のGAFAsの牙城を崩す動きにつながるのか、注目したい。

【森山博之】