



Digital mobile gaming transactions

APPLE vs EPIC GAME



9 พฤศจิกายน 2564

สำนักงานคณะกรรมการการแข่งขันทางการค้า
OFFICE OF TRADE COMPETITION COMMISSION, THAILAND

เมื่อวันที่ 13 ก.ย. 64 ศาลแคลิฟอร์เนียสั่ง Apple ห้ามจำกัดตัวเลือกชำระเงิน ส่วน Epic Games ต้องชดใช้ต่อความผิดในการละเมิดข้อตกลงการใช้งาน



THAIRATH.CO.TH

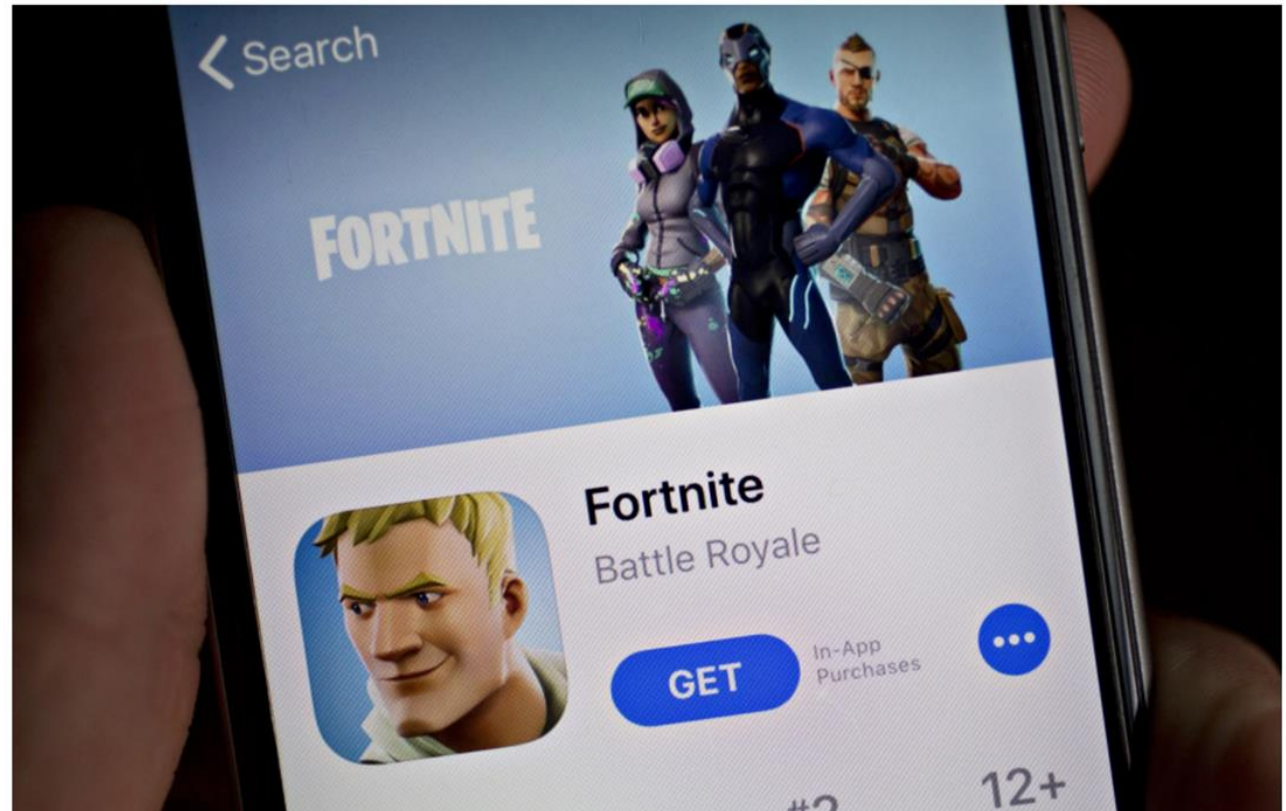
Epic Games ยื่นอุทธรณ์หลังแพ้คดีที่กล่าวหาว่า Apple ผูกขาด
การให้บริการบน App Store



Apple appeals the Epic Games ruling and asks to put ordered App Store changes on hold

Sarah Perez @sarahintampa / 8:37 PM GMT+7 • October 11, 2021

Comment

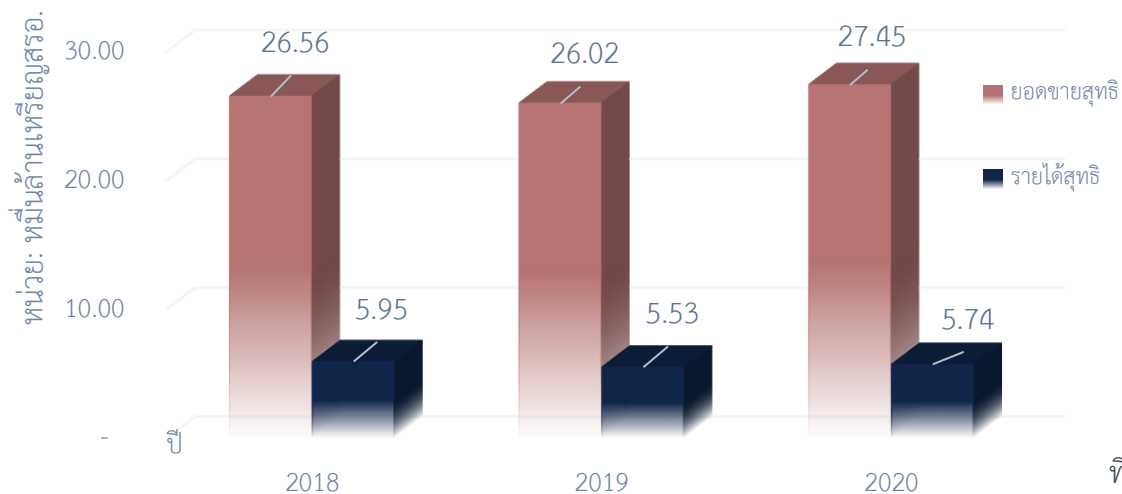




โครงสร้างธุรกิจของบริษัท Apple ALc.

ในปี 2020 เป็นบริษัทมหาชนที่มีมูลค่าตลาด 2 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ.

ยอดขายสุทธิและรายได้สุทธิของบริษัท Apple ALc.



ตลาดที่สร้างมูลค่าให้กับ Apple ALc. มากที่สุดในปี 2020



ที่มา: Apple ALc, 2020

สัดส่วนยอดขายสินค้าของ Apple ALc. ในปี 2020





โครงสร้างธุรกิจของบริษัท Epic Games

แพลตฟอร์มสำหรับนักพัฒนาเกมที่มีมูลค่ามากกว่า 1 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐ.

สัดส่วนผู้ถือหุ้นหลัก



บริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อการผลิตและเผยแพร่เกมใหม่ๆ สำหรับตลาดวิดีโอเกม 3D

มีสำนักงานอเมริกันที่ตั้งอยู่ในเขต Cary, North Carolina และถูกก่อตั้งโดย Tim Sweeney โดยในปี 2019 บริษัทมีรายได้หลักมาจากการให้บริการเกมออนไลน์ Fortnite ซึ่งมีส่วนแบ่งมากถึง 87% จากรายได้ทั้งหมด รองลงมาเป็นรายได้จากการให้บริการผ่านช่องทางการจัดจำหน่ายเกมโดยเป็นตัวกลางเผยแพร่เกมใหม่ในตลาดมีส่วนแบ่งรายได้ที่ร้อยละ 5% ของรายได้ทั้งหมด



ผลิตภัณฑ์หลักๆ ของ Epic Games

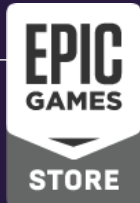


Fortnite เป็นแพลตฟอร์มเกมออนไลน์จากสหรัฐอเมริกา ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัท Epic Games และเริ่มเปิดให้เล่นเมื่อปี 2017

รายได้หลักสำคัญของ Fortnite คือ การขายไอเทมภายในเกมที่ไม่กระทบต่อฝีมือการเล่น เช่น ชุดและอุปกรณ์ตกแต่งตัวละคร ซึ่งบริษัทได้จับมือกับแบรนด์ดัง เช่น Marvel's Avengers, Stranger Things, Star Wars เพื่อออกแบบไอเทม จูงใจให้คนจ่ายเงินซื้อ

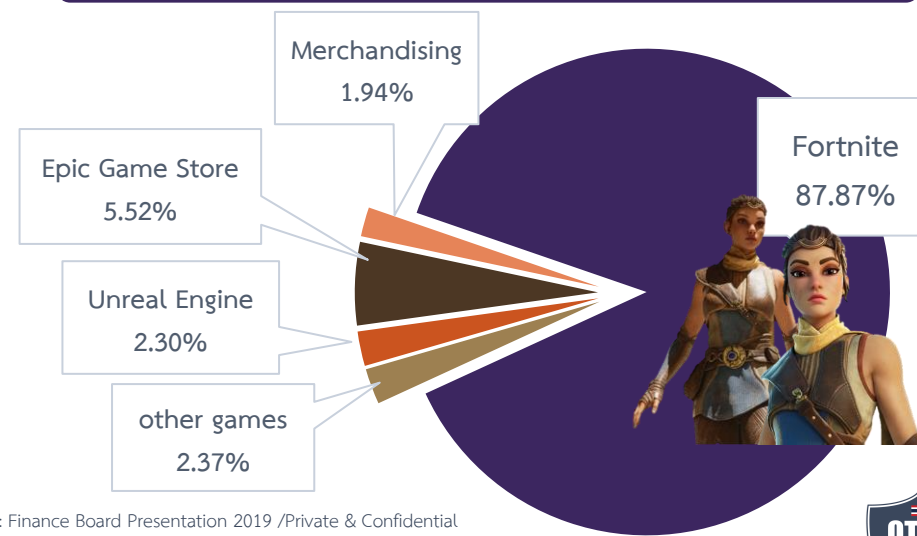


Unreal Engine ทำธุรกิจให้บริการฟรีซอฟต์แวร์ที่เปิดให้นักพัฒนาทั่วไปได้ใช้ โดยมีทั้งรูปแบบฟรี และเสียค่าบริการรายเดือน หรือคิดค่าบริการตามรายได้ที่เกมนั้น ๆ สามารถทำได้ โดยเกมที่ใช้ Unreal Engine ที่สามารถสร้างรายได้เกิน 1 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ผู้พัฒนาจะต้องเสียค่าบริการ 5% ของรายได้ ให้กับทาง Epic Games



Epic Games Store เป็นโปรแกรมที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นช่องทางการจำหน่ายเกมบนแพลตฟอร์ม PC ผ่านระบบดิจิทัล โดยผู้ซื้อสามารถดาวน์โหลดตัวเกมมาเล่นผ่านโปรแกรมโดยไม่จำเป็นต้องมีแผ่น โดยหักค่าบริการเพียง 12% และยังมีส่วนลดเพิ่มให้อีก 5% สำหรับผู้ที่ใช้ซอฟต์แวร์ Unreal Engine ของ Epic Games ในการสร้างเกม

สัดส่วนรายได้หลักของ Epic Games ในปี 2019



ที่มา: Finance Board Presentation 2019 /Private & Confidential
เผยแพร่เมื่อมกราคม 2020



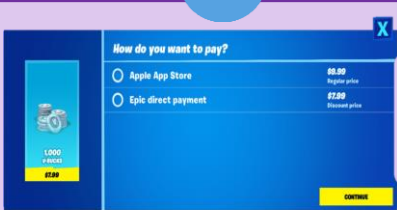


ข้อพิพาทระหว่าง Apple และ Epic Games



กลางปี 2020

1



Epic ได้เพิ่มช่องทางจ่ายเงินของตัวเองเข้าไปภายในเกม Fortnite เพื่อให้ผู้เล่นสามารถจ่ายเงินให้กับ Epic ได้โดยตรง ไม่ต้องผ่านคนกลางอย่าง Apple พร้อมลดราคา V-Buck* ด้วยการจ่ายเงินรูปแบบนี้ถึง 20%

*เงินดิจิทัลสำหรับเล่นเกม Fortnite



หลังจากนั้น Apple ก็ตอบโต้อย่างรวดเร็วด้วยการถอดเกม Fortnite ออกจาก App Store อย่างรวดเร็ว

เนื่องจาก“เป็นการละเมิดข้อตกลงของ App Store ที่นักพัฒนาแอปฯ ทุกคนพึงกระทำ เพื่อความปลอดภัยของแอปฯ บน App Store” ส่วน Play Store ก็ตามรอย Apple และทำแบบเดียวกัน

เงื่อนไขที่ APPLE ได้วางไว้หลักๆ คือ หากผู้พัฒนาเข้ามาใช้บริการต้องการใส่ฟังก์ชันเสริมที่ต้องปลดล็อค ผ่านการจ่ายเงิน (การสมัคร, ค่าเงินในเกม, ปลดล็อคด่านในเกม, คอนเทนต์พรีเมียม, หรือปลดล็อคเวอร์ชันเต็มของแอปฯ) ผู้พัฒนาจะต้องใช้การจ่ายเงินผ่านระบบ In-app purchase ผ่าน App Store เท่านั้น

ทั้งนี้ตามเงื่อนไขข้อที่ 3.1.3 (b) ของ App Store Guideline ได้ระบุคร่าว ๆ ว่าตัวแอปฯ ต้องไม่ชี้นำให้ผู้ใช้งานไปใช้วิธีการเดิมเงินแบบอื่นที่ไม่ใช่การจ่ายเงินผ่าน IAP* ของ App Store ไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม



*IAP (Internet Access Provider) = ผู้ให้บริการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต



Download on the App Store

2

APPLE ระบุชัดในกฎระเบียบการเก็บค่าคอมมิชชั่น ทุกแอปฯ โดนเท่าเทียม อ้างอิงจาก Developer Guideline ของ Apple ที่มีการระบุกฎระเบียบการเก็บค่าคอมมิชชั่นไว้อย่างชัดเจน ดังนี้

ประเภท	การทำงาน	จำนวนค่าคอมมิชชั่น	ตัวอย่างแอปฯ
ฟรี	ไม่ค่าใช้จ่าย	ไม่มี	แอปฯ ฟรีทั่วไป
ฟรี	มีการโฆษณา	ไม่มี	Social Media ที่มีโฆษณา เช่น Facebook,
ฟรี	มีการสินค้าในชีวิตจริง	ไม่มี	Uber, Grab, Agoda
ฟรี	มีการขายสินค้าในแอปฯ เช่น พิกเจอร์เสริมหรือค่าเงินในเกม	30% ของทุกการจ่ายเงิน	Fortnite, Candy Crush, ROV,
เสียเงิน	จ่ายเงินซื้อแอปฯ โดยตรง	30% ของราคาแอปฯ ต่อทุกการดาวน์โหลด	แอปฯ จ่ายเงินถึงใช้งานได้ เช่น NotePad+
ฟรี	มีการสมัครรายเดือน	30% ของค่าสมัครต่อเดือน และลดลงเป็น 15% เมื่อผู้สมัครรายนั้นสมัครเกิน 1 ปี	Tinder, Bumble, Lightroom
ฟรี	มีการจ่ายเงินสมัครเพื่อรับคอนเทนต์ที่ไม่เกี่ยวกับแอปฯ โดยตรง	ไม่มี	Spotify, Netflix, Amazon Kindle
ฟรี	เป็นแอปฯ ชำมแพลตฟอร์มที่สามารถย้ายไปใช้ในอุปกรณ์อื่นได้	ไม่มี	Dropbox, Hulu, Microsoft office



3

Epic ตอบโต้ด้วยการปล่อยโครงการโฆษณาโจมตี Apple แบบต่อเนื่องผ่านแคมเปญ #FreeFortnite นำไปสู่การฟ้องร้องคดีความกับ Apple และ Google

ใจความสำคัญในการฟ้องร้อง คือ

- Apple และ Google ได้ใช้อำนาจทางการค้าของตนเองในการผูกขาดธุรกิจแอปพลิเคชันบนมือถือ และแท็บเล็ตอย่างไม่เป็นธรรม
- ไม่เห็นด้วยกับการเก็บค่าคอมมิชชั่น 30% ของราคาแอปพลิเคชันสำหรับการดาวน์โหลดใน App Store
- ไม่เห็นด้วยกับการเก็บค่าคอมมิชชั่น 30% เมื่อมีการซื้อสินค้าหรือบริการผ่าน App Store โดยตรง เช่นหน่วยเงินในเกม หรือการปลดล็อคพิกเจอร์เสริมในแอปฯ





ข้อยุติข้อพิพาทระหว่าง APPLE และ EPIC GAMES ตามคำสั่งของศาลแคลิฟอร์เนีย

เมื่อวันที่ 10 ก.ย. 2021 มีคำสั่งศาลรัฐบาลกลางในแคลิฟอร์เนีย ซึ่งเป็นศาลแขวงในเขตภาคเหนือของรัฐแคลิฟอร์เนีย และเป็นศาลของรัฐบาลกลาง สหรัฐอเมริกา ที่มีความเชี่ยวชาญในคดีเกี่ยวข้องกับกฎหมายสิทธิบัตรและกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ธุรกิจสื่อสารโทรคมนาคมและซอฟต์แวร์ อุตสาหกรรมและพื้นที่เทคโนโลยีขั้นสูงอื่นๆ กฎหมายต่อต้านการผูกขาด และกฎหมายหลักทรัพย์และกฎหมายเทคโนโลยีทั่วไป (เช่น โลกไซเบอร์ , กฎหมายอินเทอร์เน็ต , กฎหมายคอมพิวเตอร์ และกรณีที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์)



คำสั่งศาลต่อบริษัท APPLE

จากประเด็นที่บริษัท Apple กำลังละเมิดกฎหมาย ด้วยการบังคับให้คนจ่ายเงินซื้อแอปฯ และไอทีเอ็มในแอปฯ ผ่านระบบจ่ายเงินของ App Store ซึ่ง Apple จะได้ส่วนแบ่งค่าบริการจำนวน 30%

โดยทางผู้พิพากษา Gonzalez Rogers ของศาลแคลิฟอร์เนีย ได้มีคำตัดสินว่าทาง Apple ต้องดำเนินการ ดังนี้

- ต้องเพิ่มทางเลือกในการชำระเงินภายในเวลา 90 วัน (ถึงแม้ว่าโครงสร้างโดยรวมของ App Store นั้นถูกต้องตามกฎหมาย) แต่ทาง Apple ไม่สามารถผูกขาด และบังคับให้นักพัฒนาในเรื่องของกระบวนการจ่ายเงินสำหรับเกมบนอุปกรณ์พกพาได้ กล่าวคือ Apple ต้องอนุญาตให้นักพัฒนาแอปพลิเคชันเสนอทางเลือกการจ่ายเงินอื่น ๆ (off-app purchase) นอกเหนือจากที่ต้องจ่ายผ่าน Apple App Store เท่านั้น (in-app purchase)
- คำตัดสินของศาล ยังคงให้ Apple สามารถเก็บค่าคอมมิชชัน 15-30% สำหรับแอปฯ ที่ใช้ระบบชำระเงินของ Apple (ทั้งนี้ทาง APPLE ได้กำหนดลดค่าธรรมเนียมให้กับผู้พัฒนาบางราย เช่น ผู้พัฒนารายเล็กๆจะเก็บแค่ 15% เท่านั้น)
- การยกเลิก DPLA (Developer Program License Agreement - ข้อตกลงการใช้งานสำหรับนักพัฒนา) และข้อตกลงที่เกี่ยวข้องระหว่าง Epic Games กับ Apple นั้น เป็นไปตามกฎหมาย และบังคับใช้ได้" และระบุเพิ่มเติมว่า Apple สามารถยกเลิกข้อตกลงกับ Epic และบริษัทในเครือ "เมื่อไรก็ได้ตามดุลพินิจของ Apple"

อย่างไรก็ตาม ศาลมีความเห็นเพิ่มเติมว่า Apple ไม่ได้เป็น "ผู้ผูกขาดตลาด" แต่การกระทำดังกล่าวเป็นแนวทางการต่อต้านการแข่งขัน (Anti-Competitive) โดยผู้พิพากษา Yvonne Gonzalez Rogers ได้กล่าวสรุปอีกว่า การที่ Apple ประสบความสำเร็จไม่ใช่เรื่องที่ผิดกฎหมาย และศาลไม่พบหลักฐานที่ชี้ชัดว่า Apple นั้น มีการขัดขวางการเข้าสู่ตลาดของผู้เล่นรายอื่น



คำสั่งศาลต่อบริษัท Epic games

สำหรับด้านบริษัท Epic Games ถือว่ามีความผิดในการละเมิดข้อตกลงการใช้งาน (Developer Program License Agreement: DPLA) ของ Apple ที่เปิดให้ลูกค้าสามารถซื้อเครดิตผ่านระบบของตัวเอง ซึ่งรวมถึงตั้งข้อสังเกตว่า Epic Games เลือกปฏิบัติในการฟ้องร้องเฉพาะ Apple และ Google ในเรื่องของค่าธรรมเนียม ในขณะที่ Nintendo, Microsoft และ Sony ก็มีการชำระค่าบริการเหมือนกันแต่กลับไม่มีการฟ้องร้อง ทั้งนี้ตามข้อกฎหมายผูกขาดการค้า นั้นไม่ได้เปิดให้ฟ้องร้องเรื่องราคาที่สูงเกินไป แต่จะคุ้มครองในเรื่องของการกีดกันการแข่งขัน

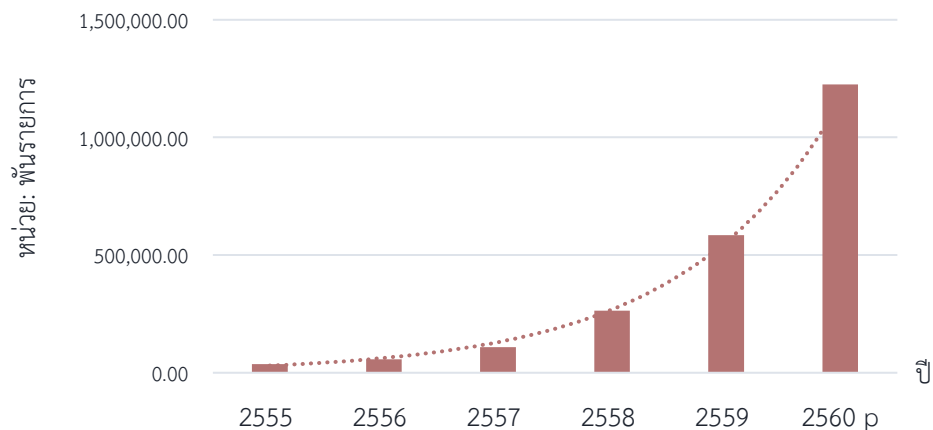


ศาลแคลิฟอร์เนียมีคำสั่งให้ Epic ดังนี้

- ต้องจ่ายค่าปรับให้ Apple โทษฐานละเมิดข้อสัญญาที่ตกลงการใช้งาน ซึ่งคิดเป็น 30% ของรายได้ทั้งหมดที่ได้จาก iOS Fortnite App ตั้งแต่ ส.ค.-ต.ค. ของปี 2020 คิดเป็นจำนวนเงินประมาณ 12,167,719 ล้านดอลลาร์. และจำนวนเพิ่มเติมอีก 30% ของรายได้ตั้งแต่เดือน พ.ย. 2020 จนถึงวันที่มีคำพิพากษา (ก.ย. 2021) พร้อมทั้งให้บวกดอกเบี้ยเข้าไปอีกจำนวนหนึ่ง

ข้อคิดเห็นจาก สขค. ต่อข้อพิพาทระหว่าง Apple และ Epic Games

ปริมาณการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Payment)
ผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ของประเทศไทย



ที่มา: ฐานข้อมูลสถิติระบบการชำระเงิน, ธปท. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 พ.ย. 64

สถิติปริมาณการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Payment) ผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ของประเทศไทยในช่วงระยะเวลา 5 ปี (พ.ศ.2555-2560) พบว่า มีการเปลี่ยนแปลงที่เติบโตอย่างก้าวกระโดด โดยในปีล่าสุดของข้อมูลจากธนาคารแห่งประเทศไทยมีอัตราเพิ่มขึ้นสูงถึงร้อยละ 109.34 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันในปีก่อน และคาดว่าจะยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากพฤติกรรมที่มีความคุ้นชินกับการใช้บริการชำระเงินดิจิทัลมากขึ้น

ทั้งนี้จากข้อมูลสถิติยังไม่มีจำแนกรายละเอียดแยกประเภทผลิตภัณฑ์ของแต่ละบริษัทที่เปิดให้บริการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น e-wallet ต่างๆ, Apple pay, google pay, samsung pay เป็นต้น



ในประเทศไทยบริษัท APPLE มีการจดทะเบียนผู้ประกอบการนิติบุคคลในนาม บริษัท แอปเปิ้ล เซาท์ เอเชีย (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเป็นประเภทธุรกิจ ร้านค้าปลีกคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงคอมพิวเตอร์ บริษัท Epic games ไม่มีจดทะเบียนผู้ประกอบการนิติบุคคลภายในประเทศไทย

ตามมาตรา 5 แห่ง พ.ร.บ. การแข่งขันทางการค้า พ.ศ. 2561 ได้ให้ความหมายของ ผู้ประกอบธุรกิจ คือ ผู้จำหน่าย ผู้ผลิต เพื่อจำหน่าย ผู้ส่งหรือนำเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อจำหน่าย ผู้ซื้อเพื่อผลิตหรือจำหน่ายต่อซึ่งสินค้า หรือผู้ให้บริการในธุรกิจ ซึ่งบริษัท Apple เข้าข่ายเป็นผู้ประกอบธุรกิจตามมาตรา 5 ในขณะที่บริษัท Epic game ไม่เข้าข่ายเป็นผู้ประกอบธุรกิจตามมาตราดังกล่าว เนื่องจากไม่มีการจดทะเบียนนิติบุคคลในไทย

ในปัจจุบัน Apple Pay ยังไม่มีเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการในประเทศไทย และยังไม่มีย่านค้าในไทยรับ Apple Pay รวมถึงไม่สามารถเติมเงินได้ด้วยเงินสด และการเชื่อมต่อกับบัตรเครดิตมีรายละเอียดมาก เนื่องจากธนาคารที่ร่วมรายการยังมีจำกัดอยู่

- โดย Apple Pay ในทวีปเอเชียที่มีการเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการมีเพียง 5 ประเทศ คือ มาเก๊า ฮองกง สิงคโปร์ ญี่ปุ่น ไต้หวัน
- ประเทศไทย วิธีการชำระเงินที่ใช้กับ Apple ID มีช่องทางหลัก 3 ช่องทาง คือ
 - 1) บัตรเครดิตและบัตรเดบิต
 - 2) TrueMoney
 - 3) การเรียกเก็บเงินโทรศัพท์มือถือ



จากกรณีศึกษาดังกล่าวเป็นข้อพิพาทระหว่างบริษัทแม่ (Apple ALC & Epic game) ซึ่งเป็นบริษัทจดทะเบียน ผู้ประกอบการนิติบุคคลในต่างประเทศ แม้ว่าบริษัท Apple จะมีการจดทะเบียนนิติบุคคลในประเทศไทย แต่มีสถานะเป็นเพียงผู้แทนจำหน่ายเท่านั้น ดังนั้นการเกิดข้อพิพาทระหว่างบริษัทคู่ค้าเช่นเดียวกับกรณีศึกษาข้างต้น จะมีแนวโน้มเกิดขึ้นค่อนข้างน้อยมาก เนื่องจากในประเทศไทยยังไม่มีบริษัทกลุ่มเทคโนโลยีรายใหญ่ (Big Tech Company)

ทั้งนี้ทางฝ่ายโครงสร้างและธุรกิจบริการ เล็งเห็นว่าควรนำมาเป็นกรณีศึกษาเกี่ยวกับการแข่งขันของผู้ประกอบการธุรกิจ ภายใต้ พ.ร.บ. การแข่งขันทางการค้า พ.ศ. 2560 ต่อไป