

クラウドゲーム市場の閉鎖を通じた OS 市場の独占懸念（マイクロソフト／アクティビジョン統合事例）

【文献種別】 審査結果／公正取引委員会

【裁判年月日】 2023年3月28日

【事件名】 マイクロソフト・コーポレーション及びアクティビジョン・ブリザード・インクの統合

【裁判結果】 統合承認

【参照法令】 独占禁止法 10条1項・15条1項

【掲載誌】 公取委ホームページ

東北大学教授 伊永大輔

事実の概要

PC 向け OS 最大手の米マイクロソフトグループとゲーム開発大手の米アクティビジングループは、令和4年1月19日、両グループの統合を公表した（当時の買収総額は約8兆円）。公正取引委員会は、英国競争・市場庁（CMA）、欧州委員会、韓国公正取引委員会（KFTC）、豪州競争・消費者委員会（ACCC）、米国連邦取引委員会（FTC）といった海外競争当局と情報交換しながら、競争に与える影響について企業結合審査を進めた。

審査の過程では、競争者や需要者にヒアリングを行い、当事会社グループの内部資料等も精査し

た。また、複雑かつ大きな変化の予想される市場に係る企業結合であることから、令和4年6～7月に第三者からの情報・意見の募集を行った。令和5年3月10日に届出があり、第1次審査が開始された（関係法条は独禁10条・15条）。

審査の結果

1 重点審査の対象となった一定の取引分野とセーフハーバー該当性は、次の表の通りである。

なお、地理的範囲は、「世界全体」とされた PC 向け OS 提供事業（表 12）以外は全て「日本全国」とされた。その理由として、国・地域ごとにデー

企業結合形態		商品・役務	セーフハーバー 該当性	
水平型企業結合	1	PC 向けゲーム開発・発行事業	○	
	2	ゲームコンソール向けゲーム開発・発行事業	○	
	3	モバイル向けゲーム開発・発行事業	○	
	4	PC 向けゲームの買切り型配信事業	○	
垂直型企業結合	川上市場		川下市場	
	5		PC 向けゲームの買切り型配信事業（M、A）	○
	6	PC 向けゲーム開発・発行事業（M、A）	PC 向けマルチゲームサブスクリプションサービス提供事業（M）	×
			クラウドゲーミングサービス提供事業（M）	×
	8		ゲームコンソール向けゲームの買切り型配信事業（M）	○
	9	ゲームコンソール向けゲーム開発・発行事業（M、A）	ゲームコンソール向けマルチゲームサブスクリプションサービス提供事業（M）	×
			クラウドゲーミングサービス提供事業（M）	×
ゲームコンソール提供事業（M）			○	
11				
混合型企業結合	12	PC 向けゲーム開発・発行事業（M、A）	PC 向け OS 提供事業（M）	×

※（M）はマイクロソフトグループ、（A）はアクティビジングループが行う事業

タセンターを設置し、その国・地域の利用者に対してサービスを提供している状況（表7・10）、需要者が買い回る範囲は基本的に日本国内（表11）、国ごとに言語等のローカライズが必要なことに加え、各国の需要者のゲームについての好みが異なっている状況（その他）が挙げられている。

2 ゲームコンソール向けゲーム開発・発行业（川上市場）とクラウドゲーミングサービス提供事業（川下市場）にいる当事会社グループの垂直統合により、競争者に対し、①ゲームの供給を拒否し、供給時期を遅らせ、コンテンツの一部を制限するなどの投入物閉鎖、②ゲームカタログへの掲載を拒否し、掲載場所を分かりづらくするなどの顧客閉鎖により、川下市場や川上市場に閉鎖性・排他性の問題が生じる可能性がある（表10）。

① 川上市場には、シェア35%の競争者のほか有力な競争者がいる。アクティビジョンの世界的に人気の高いゲームであるCall of Dutyシリーズ（以下「CoD」という）についても、国内ではより人気の高いゲームソフトが多数存在する。そうすると、仮に当事会社グループが供給拒否等を行ったとしても、他からゲームを調達できるため、投入物閉鎖を行う能力はない。

② マイクロソフトの推計した統合後の川下市場のシェアは約10%（2位）で、1位の約90%とは大きな差がある。ゲーム再生の隣接市場である買切り型配信事業において有力な競争者がいるほか、代替性の高いサブスクリプションサービス提供事業でも競争者が複数存在する。よって、仮にマイクロソフトが掲載拒否等を行ったとしても、他にゲームを供給できるため、顧客閉鎖を行う能力はない。ゲームカタログが充実するほどクラウドゲーミングサービスが一層魅力的になるという間接ネットワーク効果が働くこと等を踏まえると、顧客閉鎖を行うインセンティブもない。

よって、投入物閉鎖あるいは顧客閉鎖により市場の閉鎖性・排他性の問題は生じない。

3 マイクロソフトが、PC向けゲーム開発・発行业（ゲーム開発市場）の競争者に対し、Windowsとの接続を遮断し、相互接続性を低下させるというOS遮断により、ゲーム開発市場の閉鎖性・排他性が生じる可能性がある（表12）。

世界におけるPC向けOS市場のマイクロソフトのシェアは約75%（1位）と特に高い（2位は約15%）。しかし、隣接市場であるゲームコンソール

提供事業（ゲーム機市場）では有力な競争者が複数おり、PC向けゲームをゲームコンソール向けに移植も可能（実際に同一ゲームがPC向けとゲームコンソール向けに開発・移植されることも多い）であり、競争圧力がある。そのため、マイクロソフトには、OS遮断を行うことによりゲーム開発市場の閉鎖性・排他性の問題を生じさせる能力はない。

また、当事会社グループのゲーム開発市場の合算シェアは5%未満（4位）と僅少であるため、OS遮断はゲームをプレイする消費者にとってWindows PCの魅力が大きく減退させる。他のPC向けOSやゲームコンソールに流出する損失が、競争者排除によって得るゲームの販売増加の利益よりも大きいと考えられるため、マイクロソフトがOS遮断を行うインセンティブはない。

同様に、当事会社グループが、PC向けゲームとの相互接続性を低下させることでOS市場の閉鎖性・排他性の問題を生じさせる能力を有しない。また、統合により入手する情報に特異なデータは存在せず、当事会社グループ間で競争者の秘密情報が共有されることはない。

4 その他の事業（表6・7・9）も、競争を実質的に制限することとなるとはいえない。

解説

一 欧米競争当局との相違

1 本件は、ゲーム関連分野の有力事業者同士の統合として世界的に注目された。Windows OSを擁するマイクロソフトは、Xboxだけでなく、PaaSやSaaSといったクラウドサービスで最も有力な事業者であり、キラーコンテンツを持つゲーム会社の巨額買収となった本件を世界中の競争当局が審査したのは必然であった。

公正取引委員会は、2023年3月28日に本件審査を無条件で承認し、約2カ月後に韓国でも無条件で承認された。しかし、2022年11月に競争上の懸念を示していたEUは、2023年5月15日、10年間にわたるゲームの非差別供給義務を内容とする問題解消措置を条件として承認するに至った¹⁾。その直前の4月26日に競争上の懸念があるとの最終報告書を公表した英国は、8月に統合禁止命令を出したが、当事会社グループから新たな問題解消措置が提案され、2023年10月13日、

15年間のクラウド配信権の第三者譲渡の条件付き承認がなされ、同日統合が実行された²⁾。なお、米国FTCは、2022年12月に差止訴訟を提起したが、2023年7月10日に連邦地裁が申立てを却下した(第9連邦控訴審で審理継続中)³⁾。

2 本件統合により最も懸念されるのは、マイクロソフトがアクティビジョンのゲームを独占し、Xboxの関連サービスで排他的に提供することにより、ソニーのPlay Stationや任天堂のNintendo Switchといった競合ゲームコンソールや他のゲーム配信サービスに対して競争上の不利益を与えるシナリオである。Xbox Cloud GamingやXbox Game Pass等のサービスにCoDのような有力ゲームが独占的に組み込まれれば、消費者の自由な選択を制限し、ゲームの価格や品質に悪影響を及ぼすおそれがある。また、マイクロソフトのWindows OSや関連サービスに優先的にゲームが提供されることになれば、他のOSやゲーム配信サービスは競争上不利になる。

こうした懸念について最終的に問題があると判断したのはEUや英国であり、問題視しながらも、競争上の不利益、消費者の選択肢の制限、ゲームの価格や品質への悪影響等の弊害発生を十分に立証できなかったのが米国であった。

公正取引委員会は、欧米の競争当局と情報交換を行いつつ審査を進めたとするが、結論は大きく異なっている。彼我の差はなぜ生じたのか。デジタル分野における覇権争いを具現化する超大型統合案件に対し、判断を分けた諸事情にも触れながら、本件審査結果を考察する。

二 クラウドゲーム市場とOS市場の影響評価

1 各国競争当局の判断で共通するのは、高い人気を誇るソニーのPlay Stationに対し、アクティビジョンのゲームの提供を拒否するインセンティブはなく、マイクロソフトはXboxやWindows以外でも提供し続ける可能性が高いとする点である。さらに、欧州委員会は、欧州経済領域(EEA)でXboxより4倍ものシェアがあるPlay Stationは、豊富な種類と数の人気ゲームを持ち、CoDの需要が他の地域よりも高くないこともあって、仮にマイクロソフトがアクティビジョンのゲームをPlay Stationから引き揚げることを決定したとしても、競争を著しく阻害するものとはならないとする。すなわち、国内でより人気の高いゲームソフトが

多数存在するとして、ゲームによる投入物閉鎖を行う能力はないとした本件審査結果と同様の帰結を辿る⁴⁾。

2 しかし、クラウドゲームストリーミングサービス事業(クラウドゲーム市場)に関しては、日本と欧米とで評価が分かれた。ゲームコンソール側でゲームを処理・実行してプレイするのは違い、クラウドゲームは、クラウド側でゲームが処理・実行されてユーザーの端末でプレイ映像がストリーミング再生される点に特徴がある。つまり、①ゲームのダウンロードが不要(データもクラウドに保存)、②再生端末には高性能の計算処理能力や大容量の記憶媒体が不要(低廉化・小型軽量化した端末でもプレイ可能)、③複数のプラットフォームで同一ゲームをプレイ可能(エコシステムやOSに依存しない)といった優れた特徴を持ち、今後クラウドゲーム市場は、広く需要を獲得して大きく伸びることが予想される。このクラウドゲーム市場において、マイクロソフトの世界シェアは既に約60~70%とされ、本件統合により、当事会社グループの市場の地位が更に強化される可能性が高いことが問題の中心にある。

マイクロソフトがアクティビジョンのゲームを自社専用とし、競合他社に配信拒否すれば、クラウドゲーム市場におけるゲーム配信の競争が制限されることとなる。CoD等の主力ゲームは「AAA」と位置付けられ、ゲームコンソール間の競争上重要な役割を担うためである⁵⁾。日本国内ではポケットモンスターやスプラトゥーンといったゲームが販売上位を占めることを強調して問題なしとの結論を導いたが、クラウドゲームをプレイするユーザー層が求めるアクティビジョンのゲームの需要も同様の嗜好から代替されると言い切れるのか疑問が残る。本件では、ゲーム開発・発行事業において「国ごとに言語等のローカライズが必要なことに加え、各国の需要者のゲームについての好みが変わっている状況」から日本市場としたが、外国からのゲーム配信であっても日本語版が利用可能なことも多く、クラウドゲームをプレイするユーザーにとっては、世界中のゲームが選択肢となっていた可能性もある。世界市場を重層的に画定するなど、クラウドゲーム市場の特徴を踏まえて慎重な審査をしなかったことが、日本と欧米の結論の差を生んだ1つの要因と考えられる。

3 マイクロソフトは、ゲームコンソールの

Xbox、PC向けOSのWindows、クラウドコンピューティングサービスのAzure、クラウドゲーミングサービスのXbox Cloud Gaming等を既に保有しており、世界中のクラウドゲーム市場において特に有力な地位にある⁶⁾。さらに、PC向けとゲームコンソール向けでハードもソフトも手掛けるマイクロソフトは、EUのデジタル市場法(DMA)の立法により、モバイル向けゲームアプリの配信プラットフォームとしても今後有力な事業者となる可能性がある。こうした状況に加えて、世界で最も重要なゲームパブリッシャーの1つと統合すれば、全世界のクラウドゲーム市場で、ゲームコンソールの価格上昇、配信ゲームの品揃えの減少、ゲーム配信の品質やサービスの低下に直面し、消費者利益に害が及ぶ可能性が否定できない。

こうしたシナリオが荒唐無稽とはいえない。英国CMAは、マイクロソフトがアクティビジョンのゲームを自社のクラウドゲーミングサービスでのみ実質的に利用可能とすることが商業的に有益だとする内部文書に言及する。ゲーム開発会社を買収し、そのコンテンツを自社専用とする経営戦略は、マイクロソフトが過去に複数回実行してきたことでもある。

クラウドゲーム市場が独占配信となれば、マイクロソフトは、本来Windowsでなくてもプレイ可能なクラウドゲームの可能性を阻害し、PC向けOS提供市場におけるWindowsの地位を強化することも可能である。特にクラウド事業に巨額投資するマイクロソフトの近年のエコシステムの構築傾向を踏まえれば、無条件承認で競争が十分確保できるのか疑問が残る。

三 問題解消措置

欧州委員会は、クラウドゲーム配信事業者に対し、現在及び将来におけるアクティビジョンのゲームの10年間にわたる無償ライセンスという問題解消措置を承認した。現在アクティビジョンはクラウドゲーム市場でゲームを配信しておらず、ライセンス供与が実効的に行われれば、ユーザーはOSや端末に左右されることなくゲームをプレイできる。その監視は独立の委員会が担う。

一方、英国CMAは、EUと同様の行動的措置では足りない判断した。マイクロソフトは、アクティビジョンが保有するクラウドストリーミング権を購入せず、代わりに独立した第三者である仏

Ubisoftに譲渡する内容の構造的措置をCMAに再提案した。譲渡先のUbisoftはクラウドゲーム市場の競争者に当たり、ユーザーへの直接配信も、他の配信事業者への提供も自由に行え、同様にクラウド配信の競争者であったアクティビジョンが市場で果たしていた役割を再現することになる。EUの問題解消措置とは対照的に、マイクロソフトがアクティビジョンの持つゲーム配信権を支配することはないため、自社独占やクラウド配信での競争者排除を行える立場ではなくなる。また、アクティビジョンのゲームをWindows以外のOSに移植すること、要望があればゲームエミュレータに適合させることも求めており、PC向けOS提供市場におけるWindowsの地位の強化という競争上の懸念にも適切に対処している。措置に関する意見公募でも、クラウド配信事業者から肯定的な意見やライセンスに関心が寄せられた。

英国CMAの問題解消措置は、既に独自の措置で決着したEUを除き、全世界において適用される。そのため、結果として日本もその恩恵を受け、クラウドゲーム市場における競争上の懸念は日本国内でも完全に解消する。本件は、クラウド事業を含むエコシステム全体を考慮して競争への影響を捉える必要があった事案といえ、ZHD / LINE統合事例(令和2年度企業結合事例集・事例10)と合わせ、エコシステム全体を審査しなければ競争への潜在的影響を見逃すという点で、デジタル分野の審査の難しさを示す好例となった。

●—注

- 1) Case M.10646—Microsoft/Activision Blizzard (Commission Decision of 15 May 2023), C(2023)3199 final.
- 2) Competition and Markets Authority, Microsoft / Activision Blizzard merger inquiry (英CMAウェブサイト)
- 3) FTC v. Microsoft Corp., 2023 U.S. Dist. LEXIS 119001 (N.D. Cal. 10 July 2023).
- 4) ただし、EUで否定された投入物閉鎖を行うインセンティブは、サブスクリプション(表9)のみ脚注で言及されているに過ぎない。また、英国CMAは、インセンティブを詳細な臨界転換分析により否定する一方で投入物閉鎖の能力を肯定しており、本件審査結果と異なる。
- 5) 連邦地裁に提出されたハーバード大学のRobin Lee教授の意見書は、CoDの独占はXboxの市場シェアを10%引き上げるとする。
- 6) マイクロソフトが世界シェア1位のクラウドインフラであるSaaSは、クラウド実行サービスであるChatGPTのようなAIやクラウドゲームと特徴が重なる。