

สัมพัสดิดังต่างประเทศ : การผูกขาดทางการค้า
และการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมในธุรกิจเกมมือถือ
คดี EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., (2021)
(ตอนที่ ๒)*

Famous Foreign Case: Monopoly & Anticompetitive
Practices in Mobile Gaming Industry
EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., (2021) (Part II)

सरसरीणु देसरीहनननु**

ผู้พิพากษาศาลชั้นต้นประจำกองผู้ช่วยผู้พิพากษาศาลฎีกา

Sansern Tejsihadhanananda

Judge in the Research Division of the Supreme Court

วันที่รับบทความ ๒๓ เมษายน ๒๕๖๕; วันที่ตอบรับบทความ ๒๕ เมษายน ๒๕๖๕

บทความตอนที่ ๑ ได้กล่าวถึงข้อเท็จจริงพื้นฐานเกี่ยวกับข้อพิพาทแห่งคดี ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับลักษณะการดำเนินธุรกิจของคุณภาพทั้งสองฝ่าย มูลเหตุข้อพิพาทระหว่างคุณภาพ ตลอดจนสภาพแห่งข้อหา ข้ออ้างที่อาศัยเป็นหลักแห่งข้อหา และคำขอบังคับในคำฟ้องของโจทก์และฟ้องแย้งของจำเลยแล้ว สำหรับเนื้อหาตอนที่ ๒ ผู้เขียนจะกล่าวถึงประเด็นข้อพิพาทแห่งคดี คำวินิจฉัยของศาล คำพิพากษา และบทสรุป ไปตามลำดับ

* บทความนี้ตีพิมพ์เป็น ๒ ตอน ในดูสภาพ เล่มที่ ๑ ปีที่ ๖๙ ม.ค. - เม.ย. ๒๕๖๕ และเล่มที่ ๒ ปีที่ ๖๙ พ.ค. - ส.ค. ๒๕๖๕ โดยเนื้อหาต่อเนื่องกันไป การอ้างอิงในเชิงอรรถจึงเรียงลำดับเป็นบทความเดียวกัน.

** น.บ., น.ม. (สาขากฎหมายธุรกิจ) (มหาวิทยาลัยอัลลัมฮันญ์), น.บ.ท., ขณะนี้อยู่ในระหว่างลาราชการเพื่อศึกษาในระดับ LL.M. ณ University of California, Berkeley.

๔. ประเด็นข้อพิพาทแห่งคดี

ศาลสหรัฐเขตแคลิฟอร์เนียเหนือ (United States District Court Northern District of California) ได้มีคำสั่งแต่งตั้งให้ผู้พิพากษา Yvonne Gonzalez Rogers เป็นผู้พิพากษาเจ้าของสำนวน เมื่อตรวจคำคู่ความทั้งสองฝ่ายแล้ว ศาลได้กำหนดประเด็นข้อพิพาททั้งสิ้น ๑๐ ประเด็น (Counts) ได้แก่

๑. การกระทำของ Apple เป็นการผูกขาดทางตลาดแอปพลิเคชันในระบบปฏิบัติการ iOS โดยไม่ชอบด้วยกฎหมายตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๒ หรือไม่

๒. การกระทำของ Apple เป็นการปฏิเสธให้เข้าถึงโครงสร้างที่จำเป็นต่อการเผยแพร่แอปพลิเคชันในระบบปฏิบัติการ iOS อันไม่ชอบด้วยกฎหมายตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๒ หรือไม่

๓. การกระทำของ Apple เป็นการจำกัดการเผยแพร่ในตลาดแอปพลิเคชันระบบปฏิบัติการ iOS โดยไม่ชอบด้วยกฎหมายตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๑ หรือไม่

๔. การกระทำของ Apple เป็นการผูกขาดช่องทางการชำระเงินในตลาดด้วยระบบ In-app Payment โดยไม่ชอบด้วยกฎหมายตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๒ หรือไม่

๕. การกระทำของ Apple เป็นการจำกัดช่องทางการชำระเงินในตลาดด้วยระบบ In-app Payment โดยไม่ชอบด้วยกฎหมายตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๑ หรือไม่

๖. การกระทำของ Apple เป็นการบังคับให้ซื้อสินค้าพ่วง (Tying Claim) อันไม่ชอบด้วยกฎหมายตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๑ หรือไม่

๗. การกระทำของ Apple เป็นการจำกัดทางการค้าในตลาดแอปพลิเคชันระบบปฏิบัติการ iOS โดยไม่มีเหตุสมควรตามรัฐบัญญัติ Cartwright Act หรือไม่

๘. การกระทำของ Apple เป็นการจำกัดทางการค้าด้วยวิธีการชำระเงินในตลาดผ่านระบบ In-app Payment โดยไม่มีเหตุสมควรตามรัฐบัญญัติ Cartwright Act หรือไม่

ดุลพินิจ

๙. การกระทำของ Apple เป็นการบังคับให้ซื้อแอปพลิเคชันและชำระเงินแบบพ่วง (Tying Claim) โดยไม่ชอบด้วยรัฐบัญญัติ Cartwright Act หรือไม่

๑๐. การกระทำของ Apple เป็นการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมตามกฎหมายของมลรัฐ แคลิฟอร์เนียหรือไม่

๕. คำวินิจฉัยของศาล

ก่อนที่จะวินิจฉัยในเนื้อหาแห่งคดีไปตามรายประเด็นข้อพิพาท ศาลได้กำหนดกรอบจำกัดความของ “ตลาดที่เกี่ยวข้อง” (Relevant Product Market) และ “ภูมิศาสตร์ทางการตลาด” (Geographic Market) เพื่อประโยชน์ในการวินิจฉัยคดีรายประเด็นไปตามกรอบดังกล่าว

๕.๑ กรอบการดำเนินคดี

ด้วยเหตุที่มูลคดีนี้เป็นข้อพิพาทเกี่ยวกับการผูกขาดทางการค้าและการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมในธุรกิจการซื้อสินค้าและบริการทางดิจิทัลในระบบปฏิบัติการ iOS การกำหนดกรอบจำกัดความของตลาดและภูมิศาสตร์ทางการตลาดจึงจำเป็นต่อการวินิจฉัยในเนื้อหาแห่งคดีอย่างยิ่ง

(ก) ตลาดที่เกี่ยวข้อง

Epic Games อ้างว่าในการกำหนดกรอบจำกัดความของตลาดที่เกี่ยวข้องนั้น ต้องแยกตลาดออกเป็นสามส่วนด้วยกัน โดยมีตลาดด้านหน้า (Foremarket) คือการซื้อขายผลิตภัณฑ์ระบบปฏิบัติการโทรศัพท์เคลื่อนที่ ส่วนตลาดด้านหลัง (Aftermarkets) คือการซื้อขายสินค้าและบริการทางดิจิทัลใน iOS App Store และวิธีการชำระเงินแบบ In-app Payment^(๓๑)

^(๓๑) EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., Case No. 4:20-cv-05640-YGR, p. 120.

ส่วน Apple อ้างว่าตลาดที่เกี่ยวข้องในคดีนี้มีเพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น คือตลาดธุรกรรมทั้งหลายในเกมดิจิทัล^(๓๒)

ศาลวินิจฉัยว่าแอปพลิเคชันจำนวนร้อยละ ๘๐ ที่เผยแพร่ใน App Store ของ Apple นั้น เป็นแอปพลิเคชันที่ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย Apple จึงไม่สามารถเก็บค่าธรรมเนียมการทำธุรกรรมจากผู้ผลิตแอปพลิเคชันดังกล่าว ในทางตรงกันข้ามรายได้ที่ Apple ได้รับจากระบบการชำระเงิน In-app Payment ในปี ๒๕๖๐ - ๒๕๖๑ จำนวนกว่าร้อยละ ๙๘ มาจากการทำธุรกรรมในเกมมือถือ การซื้อขายสินค้าดิจิทัลในเกมมือถือ จึงจัดเป็นตลาดที่มีลักษณะเฉพาะตัวประเภทหนึ่ง อีกทั้ง App Store ยังถูกสร้างขึ้นเพื่อกลุ่มผู้บริโภคที่มีลักษณะเฉพาะ คือผู้เล่นเกมมือถือบนระบบปฏิบัติการ iOS ของ Apple เมื่อพิจารณาถึงการที่เกมมือถือมีลักษณะแตกต่างจากเกมที่เล่นบนเครื่องเล่นประเภทคอนโซลอย่างเห็นได้ชัดตรงที่ผู้เล่นสามารถพกพาโทรศัพท์เคลื่อนที่ไปเล่นเกมที่ใดก็ได้อย่างคล่องตัว ประกอบกับธุรกิจเกมมือถือยังเป็นอุตสาหกรรมที่มีเงินแพร่สะพัดถึงหนึ่งแสนล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นอัตราส่วนถึงร้อยละ ๕๙ ของเงินได้อันมีที่มาจากเกมทั้งหมดทั่วโลก ดังนั้น “ตลาดที่เกี่ยวข้อง” ในคดีนี้คือ “ธุรกรรมเกมมือถือ” (Mobile Gaming Transactions)^(๓๓)

(ข) ภูมิศาสตร์ทางการตลาด

ศาลได้อ้างคำวินิจฉัยในคดี Morgan, Strand, Wheeler & Biggs v. Radiology, Ltd. ที่ว่า “ภูมิศาสตร์ทางการตลาดคือพื้นที่ที่มีการแข่งขันกันอย่างมีประสิทธิภาพที่ซึ่งผู้ซื้อสามารถหาแหล่งผลิตทางเลือกได้”^(๓๔) จากนั้นวินิจฉัยว่าภูมิศาสตร์ทางการตลาดในธุรกรรมเกมมือถือซึ่งผู้บริโภคสามารถดาวน์โหลดได้แทบทุกที่ทั่วโลกนั้น มีเขตครอบคลุมทั่วทุกแห่งในโลก ยกเว้นสาธารณรัฐประชาชนจีน^(๓๕)

^(๓๒) *Ibid*, p. 121.

^(๓๓) *Ibid*, pp. 122 - 126.

^(๓๔) Morgan, Strand, Wheeler & Biggs v. Radiology, Ltd, 924 F.2d 1484, 1490 (9th Cir.1991).

^(๓๕) EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., Case No. 4:20-cv-05640-YGR, p. 133.

ดูสภาพ

อย่างไรก็ดี ศาลเน้นย้ำว่าการกำหนดพื้นที่ที่มีการแข่งขันทางการค้ากันนี้เป็นไปเพื่อการกำหนดกรอบวินิจฉัยคดีนี้เท่านั้น ไม่เกี่ยวข้องกับสภาพบังคับของกฎหมายว่าด้วยการผูกขาดทางการค้าและการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมของสหรัฐอเมริกาในดินแดนอื่นแต่อย่างใด^(๓๖)

๕.๒ คำวินิจฉัยเกี่ยวกับรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๑ และมาตรา ๒ (ประเด็นข้อพิพาทที่ ๑, ๓, ๔, ๕)

รัฐบัญญัติ Sherman Act คือกฎหมายว่าด้วยการผูกขาดทางการค้าและการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมฉบับแรกของสหรัฐอเมริกา และเป็นกฎหมายในระดับสหรัฐ (Federal law) โดยมาตรา ๑ บัญญัติห้ามมิให้มีการทำสัญญาใด ๆ หรือการรวมกลุ่มในรูปแบบของทรัสต์หรือรูปแบบอื่น หรือการสมรู้ร่วมคิด เพื่อจำกัดการค้าหรือการพาณิชย์ภายในกลุ่มมลรัฐต่าง ๆ หรือกับต่างประเทศ^(๓๗) และมาตรา ๒ บัญญัติห้ามมิให้บุคคลใดทำการผูกขาดหรือพยายามทำการผูกขาด หรือรวมกลุ่มหรือสมรู้ร่วมคิดกับบุคคลอื่นเพื่อการผูกขาดส่วนหนึ่งส่วนใดทางการค้าหรือการพาณิชย์ภายในกลุ่มมลรัฐต่าง ๆ หรือกับต่างประเทศ^(๓๘)

^(๓๖) *Ibid.*

^(๓๗) Sherman Act section 1 ‘Every contract, combination in the form of trust or otherwise, or conspiracy, in restraint of trade or commerce among the several States, or with foreign nations, is declared to be illegal. Every person who shall make any contract or engage in any combination or conspiracy hereby declared to be illegal shall be deemed guilty of a felony, and, on conviction thereof, shall be punished by fine not exceeding \$100,000,000 if a corporation, or, if any other person, \$1,000,000, or by imprisonment not exceeding 10 years, or by both said punishments, in the discretion of the court.’

^(๓๘) Sherman Act section 2 ‘Every person who shall monopolize, or attempt to monopolize, or combine or conspire with any other person or persons, to monopolize any part of the trade or commerce among the several States, or with foreign nations, shall be deemed guilty of a felony, and, on conviction thereof, shall be punished by fine not exceeding \$100,000,000 if a corporation, or, if any other person, \$1,000,000, or by imprisonment not exceeding 10 years, or by both said punishments, in the discretion of the court.’

ด้วยเหตุที่ประเด็นข้อพิพาทที่ ๑, ๓, ๔, ๕ ล้วนเป็นข้อพิพาทเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญ Sherman Act โดยประเด็นข้อพิพาทที่ ๑ และ ๔ เป็นประเด็นเกี่ยวกับการผูกขาดทางการค้า ตามมาตรา ๒ ส่วนประเด็นข้อพิพาทที่ ๓ และ ๕ เป็นประเด็นเกี่ยวกับการจำกัดทางการค้า ตามมาตรา ๑ ดังนั้น ศาลจึงกำหนดกรอบการวินิจฉัยประเด็นเหล่านี้ไปพร้อมกันตาม ข้อกฎหมายดังกล่าว

(ก) ประเด็นเกี่ยวกับการผูกขาดทางการค้าตามรัฐธรรมนูญ Sherman Act

มาตรา ๒

ศาลเริ่มต้นจากการแบ่งแยกนิยามของคำว่า “พลังทางการตลาด” (Market Power) กับคำว่า “พลังในการผูกขาด” (Monopoly Power) ออกจากกัน โดยอ้าง คำวินิจฉัยในคดี NCAA v. Bd. of Regents of the Univ. of Oklahoma ที่ให้นิยามคำว่า “พลังทางการตลาด” ไว้ว่าหมายถึงความสามารถในการขึ้นราคาให้สูงกว่าราคาที่อาจเรียกได้ในตลาดที่มีการแข่งขัน^(๓๙) และคำวินิจฉัยในคดี United States v. Grinnell Corp. ที่ให้นิยามคำว่า “พลังในการผูกขาด” ไว้ว่าหมายถึงพลังในการควบคุมราคาหรือกำจัดไปซึ่งการแข่งขัน^(๔๐) เพื่อชี้ให้เห็นว่าแม้แนวคิดทั้งสองจะมีความเกี่ยวข้องกัน แต่ก็แตกต่างกันอย่างชัดเจน

จากนั้นศาลอ้างคำพิพากษาบรรทัดฐานคดี F.T.C. v. Qualcomm Inc. ที่วางกฎเกี่ยวกับการผูกขาดทางการค้าตามรัฐธรรมนูญ Sherman Act มาตรา ๒ ไว้ว่า โจทก์ต้องแสดงให้เห็นว่า (๑) มีการครอบครองพลังในการผูกขาดทางการค้าในตลาดนั้น (๒) มีเจตนาที่จะให้ได้มาหรือรักษาไว้ซึ่งพลังในการผูกขาดทางการค้านั้น และ (๓) การผูกขาดทางการค้านั้นส่งผลให้เกิดความเสียหาย^(๔๑)

ศาลวินิจฉัยต่อไปว่า ส่วนแบ่งทางการตลาด (Market Share) ถือเป็นจุดเริ่มต้นในการหยั่งวัดพลังทางการตลาด โดยส่วนแบ่งทางการตลาดที่สูงไม่ได้หมายถึงการผูกขาดเสมอไป เพียงแต่เป็นพยานหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการผูกขาดเท่านั้น โดยทั่วไปแล้ว

^(๓๙) NCAA v. Bd. of Regents of the Univ. of Oklahoma, 468 U.S. 85, 109 n.38 (1984).

^(๔๐) United States v. Grinnell Corp., 384 U.S. at 571.

^(๔๑) F.T.C. v. Qualcomm Inc., 969 F.3d 974 (2020).

ดุลพินิจ

การกำหนดรูปคดี (Prima facie case) สำหรับการผูกขาดทางการค้านั้น ต้องแสดงให้เห็นถึงการครอบครองส่วนแบ่งทางการตลาดสำหรับสินค้าประเภทนั้นมากกว่าร้อยละ ๖๕ ขึ้นไป^(๔๒) แต่จากพยานหลักฐานที่ปรากฏกลับแสดงให้เห็นว่า Apple มีส่วนแบ่งทางการตลาดในธุรกรรมเกมมือถือที่ผันผวนในระหว่างอัตราร้อยละ ๕๒ ถึงร้อยละ ๕๗ ในรอบประเมินเงินได้สามปี ซึ่งแม้จะถือเป็นส่วนแบ่งการตลาดที่สูงอย่างมีนัยสำคัญ แต่ก็ยังจัดอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่จะถือว่าเป็นการผูกขาดทางการค้าตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๒ อีกทั้งพยานหลักฐานของ Epic Games ยังไม่สามารถแสดงให้เห็นว่าการกระทำของ Apple ส่งผลให้เกิดการจำกัดการทำธุรกรรมเกมมือถือให้น้อยลง ในทางตรงกันข้าม กลับมีจำนวนธุรกรรมเกมมือถือสูงขึ้นเรื่อย ๆ ในแต่ละปี และ Epic Games ยังไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าค่าธรรมเนียมการทำธุรกรรมที่ Apple เรียกเก็บในอัตราร้อยละ ๓๐ ของรายได้จากการขายสินค้าดิจิทัลภายในเกมนั้น ส่งผลกระทบต่อจำนวนการซื้อขายสินค้าภายในเกมอย่างไร^(๔๓) ด้วยเหตุนี้ การกระทำของ Apple จึงไม่ใช่การผูกขาดทางการค้าตามบรรทัดฐานในคดี Qualcomm Inc. และตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๒ ข้ออ้างที่ว่า Apple ผูกขาดทางการตลาดแอปพลิเคชันและช่องทางการชำระเงินตามประเด็นข้อพิพาทที่ ๑ และ ๔ จึงฟังไม่ขึ้น

(ข) ประเด็นเกี่ยวกับการจำกัดการเผยแพร่ในตลาดแอปพลิเคชันตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๑

Epic Games อ้างว่าการที่ Apple บังคับให้ผู้ผลิตเผยแพร่แอปพลิเคชันในระบบปฏิบัติการ iOS ผ่านช่องทาง App Store โดยไม่อนุญาตให้ผู้ใช้ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันจากช่องทางอื่นนั้น ถือเป็นการจำกัดการเผยแพร่สินค้าในตลาดอย่างไม่เป็นธรรม^(๔๔) ส่วน Apple ต่อสู้ว่าเหตุผลที่บริษัทกำหนดช่องทางการเผยแพร่แอปพลิเคชันใน App Store เป็นเพราะบริษัทมีนโยบายตรวจสอบมาตรฐานความปลอดภัยทางไซเบอร์ของแอปพลิเคชันก่อนนำออกเผยแพร่ เพื่อให้ผู้บริโภคได้รับประสบการณ์การใช้งานที่ดีที่สุด^(๔๕)

^(๔๒) EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., Case No. 4:20-cv-05640-YGR, p. 135.

^(๔๓) *Ibid*, p. 137.

^(๔๔) *Ibid*, p. 141.

^(๔๕) *Ibid*, p. 145.

ศาลอ้างคำพิพากษาบรรทัดฐานคดี Ohio v. Am. Express Co. ที่ใช้กฎแห่งเหตุผล (Rule of reason) ในการวินิจฉัยว่าการกระทำใดเป็นการจำกัดทางการค้าอันก่อให้เกิดการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรม กล่าวคือ ศาลต้องพิจารณาโครงสร้างทางการตลาดเพื่อแยกแยะระหว่างการจำกัดทางการค้าที่ส่งผลให้เกิดการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมอันเป็นผลเสียต่อผู้บริโภค กับการจำกัดทางการค้าที่ส่งผลให้เกิดการกระตุ้นการแข่งขันอันเป็นผลดีต่อผู้บริโภค^(๔๖)

ศาลวินิจฉัยต่อไปว่า Epic Games มีภาระการพิสูจน์ให้เห็นว่าข้อกำหนดของ Apple ทำให้ราคาซื้อขายสินค้าดิจิทัลในเกมมือถือเพิ่มสูงขึ้นจนทำให้จำนวนการทำธุรกรรมในเกมมือถือลดน้อยลง หรือก่อให้เกิดอุปสรรคต่อการแข่งขันในธุรกิจเกมมือถือ แต่ข้อเท็จจริงกลับปรากฏว่าจำนวนการทำธุรกรรมในเกมมือถือกลับเพิ่มสูงขึ้นทุกปีต่อเนื่องอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ Apple ยังคงเรียกเก็บค่าธรรมเนียมการทำธุรกรรมจากนักพัฒนาหรือผู้ผลิตแอปพลิเคชันในอัตราร้อยละ ๓๐ ตั้งแต่เปิดให้บริการ App Store เป็นต้นมาโดยไม่เคยปรับเปลี่ยนอัตราไปตามจำนวนการทำธุรกรรมที่สูงขึ้น นอกจากนี้ Apple ยังนำสืบพยานหลักฐานแสดงให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์อื่นของ Apple ที่มีได้จำกัดช่องทางการเผยแพร่แอปพลิเคชันไว้เฉพาะแต่ใน App Store เช่น คอมพิวเตอร์ Mac ยังมีโอกาสถูกโจมตีด้วยไวรัสหรือมัลแวร์สูงกว่าโทรศัพท์เคลื่อนที่ iPhone ดังนั้น ข้ออ้างเรื่องมาตรฐานความปลอดภัยทางไซเบอร์ของ Apple จึงนับว่ามีเหตุผลอันชอบธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Epic Games ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่ายังมีช่องทางการเผยแพร่แอปพลิเคชันอื่นใดที่ส่งเสริมให้เกิดการแข่งขันที่เป็นธรรมมากขึ้น ในขณะที่ยังคงรักษามาตรฐานความปลอดภัยทางไซเบอร์ได้เท่าโมเดลเดิมของ Apple ด้วยเหตุนี้ ข้อกำหนดของ Apple ที่บังคับให้เผยแพร่แอปพลิเคชันเฉพาะแต่ใน App Store จึงเป็นการจำกัดการเผยแพร่สินค้าที่ชอบด้วยกฎหมาย^(๔๗)

(ค) ประเด็นเกี่ยวกับการจำกัดช่องทางการชำระเงินในตลาดด้วยระบบ In-app Payment ตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๑

^(๔๖) *Ibid*, p. 143; Ohio v. Am. Express Co., 138 S. Ct. at 2284.

^(๔๗) EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., Case No. 4:20-cv-05640-YGR, pp. 143 - 149.

ดุลพินิจ

Epic Games อ้างว่าระบบการชำระเงินแบบ In-app Payment ของ Apple เป็นการจำกัดช่องทางการชำระเงินแบบอื่นที่นักพัฒนาหรือผู้ผลิตแอปพลิเคชันอาจนำเสนอ เพื่อให้ได้รับชำระเงินจากผู้บริโภคได้โดยตรง

ศาลวินิจฉัยว่า ระบบ In-app Payment เป็นวิธีการที่ Apple สร้างขึ้นเพื่อเรียกเก็บค่าธรรมเนียมการใช้บริการในระบบปฏิบัติการ iOS ซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญาของ Apple ได้โดยสะดวก แม้ปราศจากระบบดังกล่าว Apple ก็ยังคงมีสิทธิเรียกเก็บค่าธรรมเนียมจากนักพัฒนาหรือผู้ผลิตแอปพลิเคชันอันเนื่องมาจากการขายสินค้าดิจิทัลบนแพลตฟอร์มที่เป็นทรัพย์สินทางปัญญาของตนอยู่นั่นเอง เพียงแต่อาจก่อให้เกิดความไม่สะดวกแก่ Apple มากขึ้นเท่านั้น นอกจากนี้ ระบบดังกล่าวยังนับเป็นช่องทางการชำระเงินที่สะดวกสำหรับผู้บริโภคอีกด้วย การบังคับให้ Apple ยกเลิกระบบดังกล่าวจึงก่อให้เกิดอุปสรรคในการเรียกเก็บค่าธรรมเนียมแก่ Apple อย่างไม่สมเหตุผลและไม่ส่งผลดีต่อผู้บริโภค^(๔๔)

กล่าวโดยสรุป ศาลวินิจฉัยว่า Apple ไม่ได้กระทำการอันมิชอบด้วยกฎหมายตามประเด็นข้อพิพาทข้อ ๑, ๓, ๔ และ ๕

๕.๓ คำวินิจฉัยในประเด็นการบังคับให้ผู้บริโภคซื้อสินค้าพ่วง (Tying Claim) ตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๑ (ประเด็นข้อพิพาทข้อที่ ๖)

Epic Games อ้างว่า Apple บังคับให้ผู้ผลิตหรือนักพัฒนาแอปพลิเคชันซื้อสินค้าพ่วง เนื่องจากผู้ผลิตหรือนักพัฒนาแอปพลิเคชันต้องใช้บริการ App Store ในการเผยแพร่แอปพลิเคชันของตน และต้องใช้ระบบการชำระเงิน In-app Payment ซึ่งพ่วงมากับระบบปฏิบัติการ iOS ด้วย

ศาลอ้างอิงคำพิพากษาบรรทัดฐานคดี Cascade Health Sols. V. PeaceHealth ที่วางกฎเกี่ยวกับสินค้าพ่วงไว้ว่า โจทก์ต้องพิสูจน์ว่า (๑) จำเลยพ่วงสินค้าหรือบริการที่แตกต่างกันสองชนิดขึ้นไปไว้ด้วยกัน (๒) จำเลยมีอำนาจทางเศรษฐกิจสูงพอที่จะ

^(๔๔) *Ibid*, p. 150.

พวงสินค้า และบังคับผู้บริโภคให้ซื้อสินค้าที่พวงมาด้วยนั้น และ (๓) ผลของการพวงสินค้าไว้ด้วยกันส่งผลให้เกิดการซื้อขายสินค้าที่พวงในท้องตลาดอย่างมีนัยสำคัญ^(๔๙) แล้ววินิจฉัยว่าระบบการชำระเงิน In-app Payment ไม่ใช่สินค้าที่มีไว้ซื้อขาย แต่เป็นระบบที่ติดตั้งอยู่ในระบบปฏิบัติการ iOS ซึ่งมีผู้ใช้งานสองด้านด้วยกัน ในด้านหนึ่ง ผู้ผลิตใช้แพลตฟอร์มในการเผยแพร่และจำหน่ายแอปพลิเคชันของตน ส่วนอีกด้านหนึ่ง ผู้บริโภคใช้ในการซื้อแอปพลิเคชัน ดังนั้น ระบบ In-app Payment จึงไม่มีสภาพเป็น “สินค้า” ที่แยกต่างหากได้จากระบบปฏิบัติการ iOS และไม่ใช่สิ่งที่น่าสนใจพ่วงกับสินค้าอื่น อันจะต้องด้วยลักษณะของการบังคับให้ซื้อสินค้าพวง

กล่าวโดยสรุป Apple ไม่ได้กระทำการอันไม่ชอบด้วยกฎหมายตามประเด็นข้อพิพาทที่ ๖

๕.๔ คำวินิจฉัยในประเด็นเกี่ยวกับรัฐบัญญัติ Cartwright Act (ประเด็นข้อพิพาทที่ ๗, ๘ และ ๙)

Cartwright Act คือรัฐบัญญัติว่าด้วยการผูกขาดทางการค้าและการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมในมลรัฐแคลิฟอร์เนีย อันเป็นกฎหมายในระดับมลรัฐ (State law) แตกต่างจากรัฐบัญญัติ Sherman Act ที่เป็นกฎหมายในระดับสหรัฐ (Federal law) เนื่องจาก Apple มีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ในมลรัฐแคลิฟอร์เนีย จึงมีการยกกฎหมายภายในของมลรัฐแคลิฟอร์เนียขึ้นเป็นข้อต่อสู้ในคดีด้วย

Epic Games อ้างว่าแม้ศาลจะฟังว่าการกระทำของ Apple ไม่เป็นความผิดตามรัฐบัญญัติ Sherman Act ก็ตาม แต่ Epic Games ยังสามารถฟ้องคดีตามรัฐบัญญัติ Cartwright Act ซึ่งมีขอบเขตที่กว้างและลึกกว่ารัฐบัญญัติ Sherman Act ได้ ส่วน Apple ต่อสู้ว่า Epic Games มิได้ระบุว่าส่วนหนึ่งส่วนใดของรัฐบัญญัติทั้งสองฉบับมีความแตกต่างกัน ดังนั้น หากข้ออ้างของ Epic Games ตามรัฐบัญญัติ Sherman Act ฟังไม่ขึ้นแล้ว ข้ออ้างตามรัฐบัญญัติ Cartwright Act ก็ย่อมฟังไม่ขึ้นด้วยเช่นกัน

^(๔๙) *Ibid*, p. 153; *Cascade Health Sols. V. PeaceHealth*, 515 F.3d 883, 913 (9th Cir. 2008).

ดุลพินิจ

ศาลวินิจฉัยว่าข้อต่อสู้ของ Apple พังขึ้น โดยเห็นว่าการกระทำของ Apple ตามประเด็นข้อพิพาทที่ ๗ ถึง ๙ ไม่ใช่การกระทำโดยมิชอบด้วยกฎหมาย โดยอาศัยเหตุผลเดียวกับที่ได้วินิจฉัยไว้แล้วในประเด็นข้อพิพาทที่ ๓, ๕ และ ๖

๕.๕ คำวินิจฉัยในประเด็นเกี่ยวกับการปฏิเสธให้เข้าถึงโครงสร้างที่จำเป็นต่อการเผยแพร่แอปพลิเคชันในระบบปฏิบัติการ iOS ตามรัฐบัญญัติ Sherman Act มาตรา ๒ (ประเด็นข้อพิพาทที่ ๒)

ศาลได้อ้างคำพิพากษาบรรทัดฐานคดี Aerotec Int'l, Inc. v. Honeywell Int'l, Inc. ที่วางกฎเกี่ยวกับเข้าถึงโครงสร้างที่จำเป็นไว้ว่า โจทก์ต้องพิสูจน์ได้ว่า (๑) จำเลยเป็นผู้ผูกขาดการควบคุมโครงสร้างที่จำเป็น (๒) จำเลยไม่สามารถทำซ้ำโครงสร้างที่จำเป็นดังกล่าวได้อย่างสมเหตุผลในทางปฏิบัติ และ (๓) จำเลยปฏิเสธที่จะให้โจทก์เข้าถึงโครงสร้างที่จำเป็นนั้น^(๕๐)

ศาลวินิจฉัยว่า Epic Games ไม่อาจพิสูจน์ได้ว่า Apple ทำธุรกิจในลักษณะผูกขาดทางการตลาด อีกทั้งไม่อาจพิสูจน์ได้ว่าระบบปฏิบัติการ iOS เป็น “โครงสร้างที่จำเป็น” (Essential facility) อันหมายถึงโครงสร้างที่ไม่อาจถูกทำซ้ำได้โดยคู่แข่งทางการค้า และทำหน้าที่เป็นสายพานที่จำเป็นต่อการเผยแพร่สินค้าเพื่อจำหน่าย เมื่อข้อเท็จจริงปรากฏว่า Epic Games ยังสามารถเผยแพร่และจำหน่ายเกมหรือสินค้าดิจิทัลภายในเกมได้ผ่านทางช่องทางอื่นอีกมากมาย นอกเหนือจากในระบบปฏิบัติการ iOS อาทิ ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์หรือร้านค้าออนไลน์ของตนเอง เป็นต้น ดังนั้น Apple จึงไม่จำเป็นต้องอนุญาตให้ Epic Games เข้าถึงการควบคุมระบบปฏิบัติการ iOS ของตนแต่อย่างใด^(๕๑)

กล่าวโดยสรุป Apple ไม่ได้กระทำการอันมิชอบด้วยกฎหมายตามประเด็นข้อพิพาทที่ ๒

^(๕๐) Aerotec Int'l, Inc. v. Honeywell Int'l, Inc., 836 F.3d at 1185.

^(๕๑) EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., Case No. 4:20-cv-05640-YGR, pp. 158 - 159.

๕.๖ คำวินิจฉัยในประเด็นเกี่ยวกับการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมตามกฎหมายของ มลรัฐแคลิฟอร์เนีย (ประเด็นข้อพิพาทที่ ๑๐)

กฎหมายว่าด้วยการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมของมลรัฐแคลิฟอร์เนีย (California’s Unfair Competition Law-UCL) กำหนดนิยามของ “การแข่งขันที่ไม่เป็นธรรม” ว่าหมายถึง การดำเนินธุรกิจที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย ไม่เป็นธรรม หรือฉ้อฉล^(๕๒) ดังนั้น การดำเนินธุรกิจที่ไม่เป็นธรรมจึงอาจเกิดขึ้นได้โดยไม่จำเป็นต้องมีการผูกขาดทางการค้าแต่อย่างใด^(๕๓)

ศาลได้อ้างคำพิพากษาบรรทัดฐานคดี Kwikset Corp. v. Superior Court ที่วางกฎเกี่ยวกับการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมไว้ว่า โจทก์ต้อง (๑) แสดงให้เห็นถึงการสูญเสียหรือถูกพรากไปซึ่งเงินหรือทรัพย์สินในจำนวนมากพอที่จะเรียกได้ว่าเป็นความเสียหายทางเศรษฐกิจ และ (๒) แสดงให้เห็นว่าความเสียหายทางเศรษฐกิจนั้นเป็นผลสืบเนื่องมาจากการดำเนินธุรกิจที่ไม่เป็นธรรม^(๕๔) จากนั้นวินิจฉัยประเด็นนี้ โดยใช้ Tethering Test และ Balancing Test

เกณฑ์ Tethering Test กำหนดให้ศาลพิจารณาถึงจุดเชื่อมโยงระหว่างการกระทำที่อ้างว่าเป็นการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมกับนโยบายของฝ่ายนิติบัญญัติ เมื่อพิจารณาถึงการที่ Apple ใช้ข้อสัญญาปิดกั้นทางเลือกการชำระเงิน (Anti-steering provisions) โดยห้ามมิให้ผู้ผลิตแอปพลิเคชันใส่ปุ่มกด (Buttons) ลิงก์เชื่อมโยงไปสู่ภายนอก (External links) หรือวิธีการใด ๆ ที่จะนำผู้บริโภคไปสู่ทางเลือกการชำระเงินแบบอื่นนอกเหนือจาก In-app Purchase และห้ามส่งเสริมให้ผู้บริโภคใช้ช่องทางการชำระเงินแบบอื่นนอกจาก In-app Purchase ไม่ว่าจะโดยอาศัยวิธีการที่ติดตั้งภายในแอปพลิเคชันนั่นเอง หรือการติดต่อกับ

^(๕๒) California’s Business and Professions Code § 17200 “As used in this chapter, unfair competition shall mean and include any unlawful, unfair or fraudulent business act or practice and unfair, deceptive, untrue or misleading advertising and any act prohibited by Chapter 1 (commencing with Section 17500) of Part 3 of Division 7 of the Business and Professions Code.”

^(๕๓) EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., Case No. 4:20-cv-05640-YGR, p. 160.

^(๕๔) Kwikset Corp. v. Superior Court, 51 Cal. 4th 310, 322 (2011).

ดุลพินิจ

ลูกค้าโดยอาศัยช่องทางสื่อสารภายนอกแล้ว เห็นได้ว่าข้อสัญญาดังกล่าวส่งผลให้นักพัฒนาหรือผู้ผลิตแอปพลิเคชันไม่สามารถสื่อสารให้ลูกค้าทราบถึงช่องทางการซื้อขายในราคาที่ถูกลงกว่าได้ รวมถึงไม่สามารถแจ้งให้ลูกค้าทราบถึงอัตราค่าธรรมเนียมการทำธุรกรรมที่สูงถึงร้อยละ ๓๐ ของราคาซื้อขายได้ด้วย ดังนั้น ข้อสัญญาปิดกั้นทางเลือกการชำระเงินจึงไม่ชอบด้วยกฎหมายว่าด้วยการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมของมลรัฐแคลิฟอร์เนีย ภายใต้เกณฑ์ Tethering Test^(๕๕)

เกณฑ์ Balancing Test กำหนดให้ศาลพิจารณาโดยชั่งน้ำหนักเปรียบเทียบประโยชน์ที่จะได้รับจากการกระทำของจำเลยกับผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับผู้เสียหาย ซึ่งผู้เสียหายในบริบทนี้คือผู้บริโภคซึ่งเป็นผู้ใช้งานระบบปฏิบัติการ iOS กับนักพัฒนาหรือผู้ผลิตแอปพลิเคชันซึ่งมีฐานะกึ่งผู้บริโภค (Quasi-consumers) ในประเด็นนี้ Apple อ้างว่าตนไม่มีหน้าที่ต้องโฆษณาทางเลือกในการชำระเงินของผู้ให้บริการรายอื่น โดยยกตัวอย่างร้านสะดวกซื้อที่ไม่จำเป็นต้องปิดป้ายโฆษณาสินค้าและราคาของร้านอื่น ศาลวินิจฉัยว่าระบบปฏิบัติการทางเทคโนโลยีมีความแตกต่างจากร้านสะดวกซื้อทั่วไป เพราะนวัตกรรมของ Apple เปรียบเสมือนกล่องดำที่ลูกค้าทั่วไปไม่สามารถเข้าถึง และข้อสัญญาปิดกั้นทางเลือกการชำระเงินยังเป็นการขัดขวางมิให้ผู้บริโภคเข้าถึงข้อมูลในการได้รับสินค้าดิจิทัลจากช่องทางอื่นที่อาจมีราคาถูกกว่า การกระทำของ Apple จึงก่อให้เกิดผลเสียต่อการแข่งขันทางการค้าอันส่งผลให้ราคาสินค้าและกำไรของบริษัทสูงเกินกว่าที่ควรจะเป็น หากเปรียบเทียบกับตลาดที่มีสภาวะแข่งขันตามปกติ^(๕๖)

กล่าวโดยสรุป ศาลวินิจฉัยว่าการกระทำของ Apple ไม่ชอบด้วยกฎหมายว่าด้วยการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมของมลรัฐแคลิฟอร์เนีย

^(๕๕) EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., Case No. 4:20-cv-05640-YGR, pp. 162 - 164.

^(๕๖) *Ibid*, pp. 165 - 166.

๕.๗ คำพิพากษา

จากคำวินิจฉัยของศาลทั้งสิบประเด็นข้างต้น ศาลมีคำพิพากษาในคดีส่วนฟ้องเดิมให้ Epic Games ชนคดีเฉพาะในประเด็นข้อพิพาทที่ ๑๐ โดยมีคำสั่งห้ามมิให้ Apple กระทำการขัดขวางมิให้ผู้ผลิตหรือนักพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างช่องทางการชำระเงินของตนเองภายในแอปพลิเคชันที่ติดตั้งในระบบปฏิบัติการ iOS ไม่ว่าจะด้วยวิธีการสร้างปุ่มกด ลิงก์เชื่อมโยงไปสู่ภายนอก หรือวิธีการอื่นใดที่สามารถนำผู้บริโภคไปสู่การชำระเงินในช่องทางอื่นนอกเหนือจาก In-app Purchase ได้ รวมถึงการติดต่อสื่อสารกับผู้บริโภคในช่องทางที่ผู้บริโภคให้ไว้ในระหว่างสร้างบัญชีด้วย^(๕๗)

คดีในส่วนฟ้องแย้งนั้น ศาลพิพากษาว่าการกระทำของ Epic Games ที่ฝั่งรหัส Hotfix สร้างช่องทางการชำระเงินให้แก่ตนเองได้โดยตรงภายในเกม Fortnite เป็นการผิดสัญญาการใช้งานระบบปฏิบัติการ iOS ของ Apple จึงต้องชดเชยค่าเสียหายตามฟ้องแย้งให้แก่ Apple ในอัตราร้อยละ ๓๐ ของเงิน ๑๒,๑๖๗,๗๑๙ ดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งเป็นจำนวนเงินที่ Epic Games ได้รับจากช่องทางการชำระเงินที่สร้างขึ้นดังกล่าวในระหว่างเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคม ๒๕๖๓ และค่าเสียหายในอัตราร้อยละ ๓๐ ของเงินที่ได้รับในลักษณะดังกล่าวตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๓ จนถึงวันที่ศาลมีคำพิพากษา (พิพากษาวันที่ ๑๐ กันยายน ๒๕๖๔) พร้อมดอกเบี้ยอัตรากฎหมายกำหนด^(๕๘)

อนึ่ง คู่ความทั้งสองฝ่ายอุทธรณ์คำพิพากษาของศาลชั้นต้นต่อศาลอุทธรณ์แห่งสหรัฐอเมริกาภาค ๙ (United States Court of Appeals for the Ninth Circuit) โดยศาลมีคำสั่งให้ทุเลาการบังคับคดีทั้งฝ่ายโจทก์และจำเลยไว้ก่อน^(๕๙) ในขณะที่เขียนบทความฉบับนี้ คดียังอยู่ในระหว่างการพิจารณาของศาลชั้นอุทธรณ์

^(๕๗) EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., Case No. 4:20-cv-05640-YGR, Permanent Injunction.

^(๕๘) EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC., Case No. 4:20-cv-05640-YGR, Judgment.

^(๕๙) Kellen Browning, “Apple can delay changes to App Store rules, appeals court says..” The New York Times, 8 December 2020, at <https://www.nytimes.com/2021/12/08/technology/apple-app-store-epic.html>.

๖. บทสรุป

EPIC GAMES, INC., v. APPLE INC. เป็นคดีที่ได้รับความสนใจจากทั้งวงการธุรกิจเกี่ยวกับเทคโนโลยี และวงการนิติศาสตร์ เพราะแม้ศาลจะกำหนดกรอบแห่งคดีไว้เพียงธุรกิจเกมมือถือก็ตาม แต่รูปแบบการซื้อขายสินค้าและบริการดิจิทัลในแอปพลิเคชันประเภทอื่นที่ติดตั้งในระบบปฏิบัติการ iOS ก็ต้องกระทำผ่านระบบ In-app Payment หรือ In-app Purchase เช่นเดียวกับการซื้อสินค้าดิจิทัลในเกมมือถือ ผลอันเป็นที่สุดแห่งคดีนี้จึงย่อมกระทบอุตสาหกรรมแอปพลิเคชันโทรศัพท์เคลื่อนที่และสมาร์ทแท็บเล็ตทั้งวงการอย่างไม่ต้องสงสัย

นอกจากนี้ การหาจุดสมดุลที่เป็นธรรมระหว่างประโยชน์ของ Apple ซึ่งเป็นเจ้าของนวัตกรรมระบบปฏิบัติการ iOS กับประโยชน์ของนักพัฒนาหรือผู้ผลิตแอปพลิเคชันและผู้บริโภคทั่วไป ก็นับเป็นประเด็นที่ท้าทายสำหรับผู้ตัดสินคดีไม่น้อย เพราะหากอนุญาตให้นักพัฒนาหรือผู้ผลิตแอปพลิเคชันสร้างช่องทางการชำระเงินของตนเองโดยไม่ต้องผ่านระบบ In-app Payment แล้ว ย่อมก่อให้เกิดปัญหาตามมาว่า Apple จะยังสามารถจัดเก็บค่าธรรมเนียมการทำธุรกรรมอันเนื่องมาจากการใช้บริการบนระบบปฏิบัติการ iOS ซึ่งนับเป็นแหล่งรายได้จำนวนมหาศาลของบริษัทได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ อย่างไร ในขณะที่หากปล่อยให้ Apple จำกัดช่องทางการชำระเงินไว้ที่ระบบการชำระเงินของตนเอง โดยไม่มีการอนุญาตให้ผู้บริโภคใช้ช่องทางการชำระเงินอื่นดังที่เป็นมาตั้งแต่ต้น Apple ย่อมทรงอำนาจทางการตลาดจนสามารถกำหนดอัตราค่าธรรมเนียมการทำธุรกรรมได้ตามความประสงค์ของตนแต่ฝ่ายเดียว ทำให้นักพัฒนาหรือผู้ผลิตแอปพลิเคชันต้องตั้งราคาสินค้าดิจิทัลที่สูงกว่าที่ควรจะเป็นเพื่อกันเงินส่วนหนึ่งไว้ชำระค่าธรรมเนียมการทำธุรกรรมให้แก่ Apple อันส่งผลให้ผู้บริโภคต้องแบกรับราคาสินค้าดิจิทัลที่แพงขึ้นตามไปด้วย

ในขณะที่คดียังอยู่ในระหว่างการพิจารณาของศาลชั้นอุทธรณ์อยู่นี้ สถานการณ์ดังกล่าวข้างต้นก็ถูกจับตามองอย่างใกล้ชิดจากฝ่ายนิติบัญญัติของสหรัฐอเมริกาเช่นกัน โดยคณะกรรมการวุฒิสภาว่าด้วยการยุติธรรมแห่งสหรัฐอเมริกา (The United States Senate Committee on Judiciary) ได้เสนอรัฐร่างกฎหมาย Open App Markets Act ที่มีสาระ

สำคัญในการกำหนดให้ผู้ให้บริการระบบปฏิบัติการโทรศัพท์เคลื่อนที่จัดให้นักพัฒนาหรือผู้ผลิตแอปพลิเคชันสามารถเสนอช่องทางการชำระเงินที่เป็นของตนเองภายในแอปพลิเคชันที่ติดตั้งได้โดยตรง โดยผู้ให้บริการระบบปฏิบัติการไม่อาจบังคับให้ใช้ระบบการชำระเงิน In-app Payment แต่เพียงช่องทางเดียวอีก ความเคลื่อนไหวของฝ่ายนิติบัญญัติดังกล่าวนี้ก็นับเป็นเรื่องที่น่าสนใจเช่นกัน ซึ่งต้องรอดูกันต่อไปว่าร่างกฎหมายดังกล่าวจะผ่านการลงมติให้ออกมาเป็นรัฐบัญญัติในระดับสภานิติบัญญัติหรือไม่ และจะมีสภาพบังคับที่แท้จริงอย่างไร

การดำเนินคดีในศาลชั้นต้นตามที่ผู้เขียนเสนอไว้ในบทความทั้งสองตอนนี้อาจเป็นเพียงบันไดขั้นต้นสำหรับบทสรุปของเรื่องนี้อาจนำไปสู่การเปลี่ยนวิธีการใช้งานโทรศัพท์เคลื่อนที่ตลอดกาล

