

## CONTRIBUIÇÃO À AUDIÊNCIA PÚBLICA DO CONSELHO ADMINISTRATIVO DE DEFESA ECONÔMICA (CADE) SOBRE CONCORRÊNCIA EM ECOSISTEMAS DIGITAIS DE DISPOSITIVOS MÓVEIS (ANDROID E IOS)

A Zetta, associação sem fins lucrativos que reúne empresas de tecnologia atuantes no mercado financeiro e de pagamentos, vem por meio da presente manifestação, apresentar subsídios ao Conselho Administrativo de Defesa Econômica (“CADE”) no contexto de audiência pública denominada “*Concorrência em Ecossistemas Digitais de Dispositivos Móveis (iOS e Android)*” sobre aspectos concorrenciais relativos aos mercados digitais de sistemas operacionais para dispositivos móveis iOS e Android no Brasil, nos termos do Edital n. 1 de 03 de fevereiro de 2025.

### I. SUMÁRIO EXECUTIVO

Na visão da Zetta, uma das principais preocupações de natureza concorrencial no mercado de sistemas operacionais para dispositivos móveis diz respeito ao sistema iOS, um **sistema operacional fechado**, desenvolvido e controlado exclusivamente pela Apple e instalado apenas em seus dispositivos. Esse modelo permite que a empresa crie barreiras para que terceiros ofereçam produtos e serviços nesse ecossistema, restringindo o poder de escolha dos consumidores e as opções disponíveis para os usuários de seus dispositivos.

As dificuldades enfrentadas por desenvolvedores na oferta de produtos e serviços nos ecossistemas iOS são especialmente preocupantes nos segmentos de **pagamentos por aproximação em dispositivos móveis** e de **distribuição de aplicativos**.

Os pagamentos por aproximação utilizam a tecnologia *Near Field Communication* (“**NFC**”), que idealmente permite ao usuário cadastrar a carteira digital de sua preferência em seu aparelho celular (ou outro dispositivo móvel inteligente) e realizar pagamentos por aproximação via uso dessa tecnologia NFC. No entanto, nos dispositivos Apple (como o iPhone, iPad, Apple Watch e outros), a empresa (i) possui seu próprio sistema de pagamento, denominado Apple Pay, e (ii) **impõe restrições e dificuldades excessivas, de modo a favorecer o uso da sua própria carteira digital, impedindo que desenvolvedores de outras carteiras digitais tenham acesso à tecnologia NFC e possam oferecer alternativas independentes do Apple Pay no ecossistema iOS.**

Como resultado, instituições do setor financeiro que disponibilizam carteiras digitais para pagamento por aproximação enfrentam barreiras para ofertar seus produtos e serviços no ecossistema iOS. Essas empresas são forçadas a utilizar soluções proprietárias da Apple, que impõem custos elevados e exigências contratuais excessivas, inviabilizando a oferta dessas soluções nos dispositivos da Apple. O mesmo não se observa no sistema Android, por exemplo.

**Além de representar uma barreira competitiva no uso das carteiras digitais e instrumentos de pagamento a ela atrelados, a Zetta avalia que essa dinâmica restritiva impacta diretamente soluções inovadoras de**

**pagamentos, como, por exemplo, o Pix por aproximação**, podendo comprometer, inclusive, sua integral implementação no país<sup>1</sup>.

Atualmente, a Apple bloqueia as APIs necessárias para processar o Pix via tecnologia NFC e exige a utilização da sua própria plataforma paga, com modelo comercial amplamente desvantajoso. Esses custos tornam economicamente inviável a oferta do Pix por aproximação para os usuários do iOS, dificultando sua disseminação e prejudicando o desenvolvimento desta funcionalidade de amplo interesse público (entre outras possíveis soluções inovadoras) no Brasil.

Autoridades em outras jurisdições já conduzem investigações ou ingressaram com ações contra a Apple para reverter as restrições injustificadas impostas ao uso da tecnologia NFC para pagamentos por aproximação em dispositivos iOS. **A Apple, inclusive, firmou compromissos perante a Comissão Europeia para abrir a tecnologia NFC em seus dispositivos sem custos para desenvolvedores.** Além disso, a empresa anunciou, recentemente, que passará a flexibilizar o uso da tecnologia NFC em seus dispositivos por terceiros em algumas jurisdições, incluindo o Brasil, porém mediante cobrança de tarifas potencialmente desproporcionais e economicamente restritivas, sem transparência sobre a aplicação das mudanças propostas e um cronograma claro de abertura.

Por sua vez, o acesso à loja de aplicativos da Apple (App Store) é essencial para que os desenvolvedores de aplicativos consigam ofertar serviços e produtos digitais aos usuários iOS. No entanto, a Apple impõe aos desenvolvedores de aplicativos de bens e serviços digitais uma série de restrições em matéria de compras dentro dos aplicativos (compras in-app) e na oferta de produtos digitais concorrentes na App Store, em prejuízo dos desenvolvedores, distribuidores de conteúdo digital e consumidores.

Diante desse cenário, **a Zetta considera essencial a atuação do CADE para assegurar a efetiva abertura do sistema operacional da Apple, especialmente dos segmentos de distribuição de aplicativos e de pagamentos por aproximação, a exemplo do que já foi feito pelas autoridades antitruste em outras jurisdições.** Essa abertura viabilizará o desenvolvimento de soluções inovadoras de pagamentos digitais via mobile, incluindo, a funcionalidade por aproximação do Pix, arranjo de pagamento público que notabilizou o Brasil como caso global de sucesso em pagamentos instantâneos.

## II. INTRODUÇÃO

1. Recentemente, o Brasil se destaca por uma economia cada vez mais digital, onde os **dispositivos móveis se tornam essenciais para o comércio**, acesso à informação, serviços financeiros e entretenimento, entre outras funcionalidades. Os consumidores, ao redor do mundo e certamente no Brasil, enfrentam a **escolha entre os dois sistemas operacionais mais conhecidos e dominantes: o iOS da Apple e o Android do Google.**

---

<sup>1</sup> Em relação à regulamentação do ambiente que viabiliza o Pix por aproximação, especificamente sobre o cronograma de implementação, estrutura de governança, regras aplicáveis, dentre outros aspectos relevantes sobre a medida, consultar vide: <https://www.bcb.gov.br/detalhenoticia/20244/nota> e <https://www.bcb.gov.br/detalhenoticia/20214/noticia>. Acesso em 8 de fevereiro de 2025.

2. As empresas Apple e Google não apenas fornecem serviços operacionais, mas também vendem o hardware a eles relacionado, principalmente smartphones e tablets. O iPhone, fabricado pela Apple, é um dos smartphones mais vendidos no mundo, e opera exclusivamente com o Sistema Operacional iOS, que não é licenciável. A Apple criou um ecossistema digital fechado em torno do iOS, controlando totalmente o software e o hardware dos seus dispositivos.

3. Atualmente, **a concorrência entre dispositivos móveis que operam com os Sistemas Operacionais Android e iOS não exerce uma pressão competitiva significativa e efetiva entre si**. Eles estão posicionados e focados em diferentes segmentos de consumidores. No caso dos dispositivos iOS, por exemplo, isso confere à Apple uma posição dominante no mercado de distribuição de aplicativos no iOS, onde a **App Store atua como o único canal de distribuição**, regulando todas as condições para a comercialização de aplicativos no iOS.

4. Nesse contexto, a Apple tem capacidade de impor restrições rígidas aos desenvolvedores, como **a regra que proíbe a oferta de bens e serviços digitais de terceiros dentro de seus aplicativos, incluindo pagamentos por aproximação**, por exemplo, **bem como a obrigação do uso do processador de pagamento da Apple para compras in-app**. Essas práticas têm o efeito de limitar a concorrência e controlar a dinâmica das transações digitais, refletindo possível abuso da posição dominante da Apple no mercado de distribuição de aplicativos.

5. As dificuldades enfrentadas por desenvolvedores na oferta de produtos e serviços nos ecossistemas iOS são especialmente preocupantes nos segmentos de **distribuição de aplicativos** e de **pagamentos por aproximação em dispositivos móveis**.

6. O acesso à loja de aplicativos da Apple (App Store) é essencial para que os desenvolvedores de aplicativos consigam ofertar serviços e produtos aos usuários iOS. No entanto, a Apple impõe aos desenvolvedores de aplicativos de bens e serviços digitais uma série de barreiras em matéria de compras dentro dos aplicativos (compras in-app) e na oferta de produtos digitais concorrentes na App Store, em prejuízo aos desenvolvedores, distribuidores de conteúdo digital e consumidores.

7. Com relação aos pagamentos por aproximação que utilizam a tecnologia NFC, nos dispositivos iPhone, iPad, Apple Watch e outros, a Apple impõe restrições e dificuldades excessivas de modo a favorecer o uso de sua própria carteira digital, impedindo que desenvolvedores de outras carteiras digitais tenham acesso à tecnologia NFC e possam oferecer alternativas independentes do Apple Pay. Como resultado, instituições do setor financeiro que disponibilizam carteiras digitais para pagamento

por aproximação enfrentam barreiras para ofertar seus produtos e serviços no ecossistema iOS. Essas empresas são forçadas a utilizar soluções proprietárias da Apple, que impõem custos elevados e exigências contratuais excessivas, inviabilizando a oferta dessas soluções nos dispositivos da Apple.

### III. AUSÊNCIA DE CONCORRÊNCIA ENTRE OS DOIS DIFERENTES SISTEMAS OPERACIONAIS

8. Os Sistemas Operacionais Móveis (“SO”) são fundamentais para o funcionamento dos smartphones e o acesso dos usuários aos aplicativos. Existem dois tipos principais de sistemas operacionais: **licenciáveis, como o Android, e não licenciáveis, como o iOS.**

9. A estrutura deste mercado apresenta altas barreiras de entrada e efeitos de rede. À medida que cresce o número de usuários que adotam um determinado sistema operacional, mais desenvolvedores se interessam em criar aplicativos para essa plataforma e para esse SO. Esse ciclo vicioso cria um forte efeito de *lock-in*, dificultando que usuários mudem para outros sistemas operacionais, já que a troca implica perdas financeiras e de dados, além de exigir um tempo de aprendizado para se familiarizar com um novo SO.

10. Para os desenvolvedores, a presença em ambos os sistemas é crucial, pois cada plataforma requer um desenvolvimento específico. **Escolher um SO em detrimento do outro significa perder acesso a uma significativa base de usuários.** Isso já foi, inclusive, manifestado pelo CADE em outras oportunidades.

11. Os usuários finais de dispositivos móveis e sistemas operacionais tendem a utilizar um único dispositivo, ou seja, um único sistema operacional e, conseqüentemente, um único sistema de distribuição de aplicativos. Isso significa que **o multi-homing do lado dos desenvolvedores é uma condição necessária para sua dinâmica competitiva, pois, caso contrário, correm o risco de perder acesso a toda uma categoria de usuários finais.** Sujeitam-se, os desenvolvedores, a uma pressão competitiva que limita suas opções.

12. Um desenvolvedor que opta por não se submeter às regras da Apple para distribuição no iOS arrisca perder 100% do acesso a essa base de consumidores valiosa. De maneira equivalente, se um desenvolvedor decidir distribuir seus aplicativos por meio da App Store do iOS, mas não na Play Store do Android, ele perde 100% da sua capacidade de alcançar usuários de Android. Além disso, os usuários de iOS tendem a ser mais valiosos para os desenvolvedores, principalmente devido a taxas de conversão mais altas e maior poder aquisitivo.

13. Pelas características acima expostas, **o iOS e Android não são vistos como substitutos**, reforçando a posição da Apple e Google como líderes de mercados que não competem entre si. As dinâmicas de mercado geram uma competição limitada e desafios significativos para desenvolvedores e usuários que buscam diversidade e opções dentro do mercado de aplicativos.

14. Em decorrência da ausência de concorrência entre os Sistemas Operacionais, a Apple tem capacidade de impor restrições rígidas aos desenvolvedores, como a regra que proíbe a oferta de bens e serviços digitais de terceiros dentro de seus aplicativos, incluindo pagamentos por aproximação, por exemplo, bem como a obrigação do uso do processador de pagamento da Apple para compras in-app. **Essas práticas têm o efeito de limitar a concorrência e controlar a dinâmica das transações digitais, refletindo o possível abuso da posição dominante** da Apple no mercado de distribuição de aplicativos.

15. Alguns dos riscos de natureza concorrencial decorrentes do ecossistema operacional fechado da Apple serão detalhados abaixo, com destaque para as restrições na distribuição de aplicativos no ambiente iOS e na oferta de carteiras digitais concorrentes à da Apple que utilizam a tecnologia NFC para viabilizar pagamentos por aproximação em dispositivos da Apple.

#### **IV. PRÁTICAS RESTRITIVAS NO USO DA TECNOLOGIA NFC**

##### **(i) Panorama Internacional**

16. No contexto das práticas potencialmente anticoncorrenciais da Apple, envolvendo a restrição injustificada ao uso da tecnologia NFC para a realização de pagamentos por aproximação em dispositivos iOS, as autoridades de outras jurisdições estão conduzindo investigações ou ingressaram com ações contra a empresa buscando reverter esse cenário.

17. Na União Europeia, a Apple foi obrigada a firmar **compromissos para a abertura do sistema NFC sem custos para desenvolvedores**.

18. Em junho de 2022, após uma investigação de dois anos, a Comissão Europeia acusou a empresa de violar a lei de defesa da concorrência ao bloquear o acesso de concorrentes à tecnologia NFC para pagamentos, favorecendo seu próprio sistema, o *Apple Pay*. **A Comissão Europeia considerou que essa prática excluía rivais, resultando em menos inovação e menos opções para os usuários de carteiras móveis no iPhone**. Como resultado, em janeiro de 2024, a empresa apresentou

compromissos de abertura buscando endereçar as preocupações da Comissão Europeia<sup>2</sup>.

19. Por sua vez, o Departamento de Justiça dos Estados Unidos da América (DoJ) iniciou um processo contra a Apple em março de 2024 por violação de leis antitruste, alegando que as condutas praticadas pela empresa assumem diferentes formas, incluindo a **limitação de carteiras digitais de outros desenvolvedores, o que impede que aplicativos de terceiros oferecessem a funcionalidade de pagamento por aproximação (tap to pay)**<sup>3</sup>.

20. Além disso, a Autoridade de Concorrência e Mercado do Reino Unido (CMA), iniciou, em 2025, investigações para determinar se a Apple possui “status de mercado estratégico” em seus ecossistemas digitais. A investigação considera como premissa o fomento a novos negócios e à inovação, incluindo a possibilidade de pagamentos por aproximação utilizando carteiras digitais<sup>4</sup>.

21. À luz das preocupações levantadas pelas autoridades concorrenciais de diversas jurisdições, a Apple anunciou recentemente que passará a permitir o uso da tecnologia NFC por terceiros em algumas regiões, incluindo o Brasil e em outros países, como o Reino Unido e os Estados Unidos, mediante a cobrança de tarifas<sup>5</sup>.

22. No entanto, mesmo com os compromissos anunciados pela empresa, ainda **não há visibilidade sobre a aplicação das mudanças propostas pela Apple no Brasil. A abertura da NFC foi implementada mediante a cobrança de tarifas, cujos valores não são publicamente divulgados, sendo informados apenas em negociações comerciais confidenciais.**

23. **Adicionalmente, a Apple não divulgou as condições exigidas para o desenvolvimento das funcionalidades necessárias para a integração com a NFC.**

24. Dessa forma, não há clareza sobre a forma como essas condições serão aplicadas no mercado, o que gera incerteza quanto à efetiva abertura do ecossistema iOS para pagamentos por aproximação em seus dispositivos móveis no Brasil.

---

<sup>2</sup> Vide: [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip\\_24\\_3706](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_24_3706). Acesso em 8 de fevereiro de 2025. Os compromissos firmados pela Apple na jurisdição europeia permanecerão em vigor por dez anos e serão monitorados por Administradores de Monitoramento aprovados pela Comissão Europeia. A Apple também estabelecerá um sistema separado de resolução de disputas para permitir a revisão independente das suas decisões sobre o acesso NFC para desenvolvedores. Caso a Apple não cumpra esses compromissos, a Comissão Europeia poderá impor uma multa de até 10% do faturamento anual total da empresa ou uma penalidade diária de 5% do faturamento diário por cada dia de não conformidade.

<sup>3</sup> Vide: <https://www.justice.gov/archives/opa/pr/justice-department-sues-apple-monopolizing-smartphone-markets>. Acesso em 9 de fevereiro de 2025.

<sup>4</sup> Vide: <https://www.gov.uk/government/news/cma-to-investigate-apple-and-googles-mobile-ecosystems>. Acesso em 9 de fevereiro de 2025.

<sup>5</sup> Vide: <https://www.apple.com/br/newsroom/2024/08/developers-can-soon-offer-in-app-nfc-transactions-using-the-secure-element/> e <https://developer.apple.com/support/nfc-se-platform/>. Acesso em 8 de fevereiro de 2025

## (ii) Práticas restritivas da Apple no uso da tecnologia NFC

25. A tecnologia *Near Field Communication* (“**NFC**”) permite a comunicação sem fio de curta distância entre dispositivos eletrônicos, sendo utilizada para pagamentos por aproximação. No Brasil, essa modalidade de pagamento tem apresentado crescimento significativo nos últimos anos.

26. De acordo com a Associação Brasileira das Empresas de Cartões de Crédito e Serviços (Abecs), no primeiro semestre de 2024, os pagamentos por aproximação movimentaram R\$644,2 bilhões, representando um aumento de 52,9% em relação ao mesmo período do ano anterior. O cartão de crédito foi o mais utilizado, com R\$360,9 bilhões transacionados, seguido pelo débito, com R\$172,1 bilhões, e pelo pré-pago, com R\$111,2 bilhões.

27. Em junho de 2024, mais de 60% das compras presenciais com cartão foram realizadas por aproximação, quase o dobro do registrado em junho de 2022 (33,7%). A tendência de uso de pagamentos por aproximação deve se intensificar ainda mais com a regulamentação do Pix por aproximação pelo Banco Central<sup>6</sup>, por meio da tecnologia NFC.

28. Esses dados evidenciam a crescente adoção dos pagamentos por aproximação no Brasil, destacando a importância de um ecossistema aberto que permita a participação de diversas soluções de pagamento, promovendo a concorrência e beneficiando os consumidores com mais opções e inovação. Idealmente, o usuário (detentor do dispositivo móvel) estaria apto a cadastrar a carteira digital de sua preferência no seu respectivo aparelho celular (ou em outro dispositivo móvel inteligente), podendo realizar pagamentos por aproximação com a tecnologia NFC.

29. No entanto, nos dispositivos Apple, a empresa (i) possui seu próprio sistema de pagamento por aproximação, denominado Apple Pay, e (ii) **impõe restrições e dificuldades excessivas, exigindo o uso da sua própria carteira digital mediante o pagamento de tarifas significativas e impedindo que desenvolvedores de outras possíveis carteiras digitais tenham acesso à tecnologia NFC para oferecer produtos concorrentes no ecossistema iOS sem vínculo com o Apple Pay.**

---

<sup>6</sup> Vide: <https://www.bcb.gov.br/detalhenoticia/20244/nota>. Acesso em 9 de fevereiro de 2025. As Resoluções BCB nº 406 e 407 que viabilizar a oferta de Pix em carteiras digitais, inclusive para pagamentos por aproximação, estão disponíveis em (respectivamente): <https://www.bcb.gov.br/estabilidadefinanceira/exibenormativo?tipo=Resolu%C3%A7%C3%A3o%20BCB&numero=406> e <https://www.bcb.gov.br/estabilidadefinanceira/exibenormativo?tipo=Resolu%C3%A7%C3%A3o%20BCB&numero=407>.

30. Como o iOS é um ecossistema digital fechado, a Apple consegue impor restrições injustificadas ao uso da tecnologia NFC em seus dispositivos, criando dificuldades para desenvolvedores oferecerem produtos e soluções de pagamento por aproximação. De fato, dentro desse ecossistema fechado, a Apple detém o controle sobre as condições de atuação dos demais agentes e pode criar obstáculos para limitar ou até impedir a concorrência, reduzindo o poder de escolha dos consumidores, considerando o alto custo de troca e as barreiras de saída descritas adiante.

31. **No Brasil, a carteira Apple Pay é atualmente a única solução de pagamento via NFC disponível no iOS e a inclusão de cartões na Apple Pay é realizada mediante o pagamento de tarifas pelos emissores à Apple.** Para que terceiros tenham acesso à funcionalidade NFC nos dispositivos da Apple, devem aderir à plataforma proprietária da Apple, denominada *NFC & Secure Element (SE) Platform*, sujeitando-se a termos e tarifas impostas unilateralmente pela empresa e realizando os desenvolvimentos técnicos necessários.

32. Embora os valores praticados no Brasil sejam protegidos por cláusulas de confidencialidade, nos EUA, por exemplo, essas taxas chegam a 0,15% por transação<sup>7</sup>. Além disso, não há indícios de que as empresas Google e Samsung cobrem tarifas similares às da Apple pelo uso da funcionalidade NFC no ambiente Android dos emissores de cartão de crédito<sup>8</sup>.

33. **Essas restrições dificultam significativamente a implementação de soluções de pagamento por aproximação**, como o Pix NFC, para usuários do ecossistema iOS no Brasil. Como resultado, **diversas empresas do setor financeiro que oferecem carteiras digitais voltadas ao pagamento por aproximação encontram barreiras para disponibilizar seus produtos e serviços no iOS**, sendo obrigadas a utilizar a solução proprietária da Apple, arcando com custos elevados e exigências contratuais excessivas, o que inviabiliza a oferta de alternativas.

### (iii) Possíveis impactos no Pix por aproximação

34. **A Zetta avalia que a dinâmica restritiva descrita acima impacta diretamente soluções inovadoras de pagamentos, incluindo, o Pix por aproximação.**

35. Atualmente, a Apple bloqueia as APIs necessárias para processar o Pix na tecnologia NFC e exige a utilização da sua própria plataforma paga (*NFC & Secure Element (SE) Platform*), com um modelo comercial desfavorável. **Os custos tornam a oferta do Pix por aproximação inviável para os usuários do iOS,**

<sup>7</sup>

Vide: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2024/08/apple-vai-liberar-tecnologia-de-pagamento-por-aproximacao-par-a-outros-desenvolvedores.shtml>. Acesso em 9 de fevereiro de 2025.

<sup>8</sup> Pg.45 par. 113: <https://www.justice.gov/opa/media/1344546/dl?inline>

**comprometendo a expansão dessa inovação, o lançamento dessa funcionalidade, bem como o desenvolvimento deste arranjo de pagamento público que notabilizou o Brasil**, afetando negativamente os consumidores nacionais de serviços financeiros e de pagamento.

36. O Banco Central regulamentou o Pix por aproximação por meio da Resolução BCB nº 406 de 2 de agosto de 2024, permitindo que pagamentos sejam realizados por NFC com dispositivos eletrônicos. A norma estabelece que as instituições financeiras devem vincular suas contas aos dispositivos móveis para viabilizar os pagamentos por aproximação. Assim, **a implementação bem-sucedida do Pix por aproximação depende da integração das carteiras digitais aos dispositivos móveis, garantindo interoperabilidade.**

37. No entanto, como a Apple impõe restrições à integração das carteiras digitais com a tecnologia NFC, a oferta do Pix por aproximação é inviabilizada em seus dispositivos. Se essas limitações persistirem, o funcionamento pleno do Pix por aproximação será prejudicado, impactando dezenas de milhões de usuários e comprometendo os próprios objetivos regulatórios da nossa autoridade monetária.

38. Assim, **a necessidade de um ecossistema NFC aberto se torna crucial para garantir que as instituições financeiras e de pagamento possam oferecer a funcionalidade do Pix por aproximação sem barreiras artificiais à entrada, promovendo ampla concorrência e inclusão financeira no país.**

#### **(iv) Restrições agravadas pela representatividade do iOS**

39. As restrições descritas acima são especialmente preocupantes considerando a elevada representatividade da Apple no segmento de smartphones com suporte NFC no Brasil.

40. Ainda que a participação de mercado da Apple seja menos representativa em termos de número absoluto de celulares vendidos no Brasil<sup>9</sup>, algumas particularidades sinalizam uma elevada representatividade de seus dispositivos móveis em termos monetários (gastos em aplicativos e consumo em geral), assim como uma dependência de consumidores, desenvolvedores e emissores de cartões aos dispositivos da Apple.

41. Para dimensionar a representatividade dos dispositivos da Apple, segundo a autoridade de concorrência holandesa (ACM), a receita da Apple Store é duas vezes maior em comparação à do Google Play, embora o Google Play tenha mais usuários e o dobro de downloads totais comparados à Apple Store<sup>10</sup>. Esses números indicam uma

---

<sup>9</sup> Segundo a StatCounter, a participação de mercado da Apple no Brasil variou entre 10% e 14%, alcançando o patamar máximo histórico em 2014 de 15,6%. Fonte: StatCounter, disponível em: [www.gs.statcounter.com](http://www.gs.statcounter.com).

<sup>10</sup> A autoridade de concorrência holandesa (ACM), utilizando dados da Sensortower, aponta que embora a Google Play tenha mais usuários e o dobro de downloads totais comparado à App Store, observou somente metade da

representatividade elevada em termos monetários dos usuários de iPhone em gastos em aplicativos e em consumo no geral.

42. No mesmo sentido, segundo o Statista, que utiliza como fonte Statista Market Insights, a participação da Apple no Brasil no segmento "*premium*" (categoria que inclui aparelhos com valores acima de R\$2.000,00) é bastante elevada, atingindo o patamar de 74,87% em 2022. Isto indica que o público-alvo da marca em questão possui maior poder aquisitivo, não sendo sensível a preços, e registram maior dispêndio de recursos em serviços, aplicativos e pagamentos em geral utilizando a tecnologia NFC. A posição dominante da Apple nesse segmento permite que sejam impostas suas próprias condições e a manutenção de preços elevados sem riscos de perder desenvolvedores, emissores de cartão ou consumidores, que permanecem dependentes do acesso ao ecossistema iOS.

43. De fato, em recente análise em sede de processo administrativo envolvendo os mercados de distribuição de aplicativos, sistemas de pagamento de compras dentro de aplicativos e de bens digitais e serviços de distribuição, a SG/CADE reconheceu que a Apple é uma monopolista no mercado de sistemas operacionais iOS, pois nenhum outro sistema operacional pode ser instalado em dispositivos Apple, tampouco o iOS pode ser instalado em dispositivos móveis de outros fabricantes (OEMs)<sup>11</sup>.

44. Além disso, ao considerar os diferentes perfis de usuários de iOS e Android—como diferenças na sensibilidade a preços, entre outros fatores—, a SG/CADE concluiu que a concorrência no mercado mais amplo de dispositivos móveis não é capaz de limitar o poder de mercado da Apple dentro do ecossistema iOS, sinalizando a existência de posição dominante da Apple no mercado nacional de sistemas operacionais móveis não licenciáveis.

45. Com isso, a Apple utiliza seu controle sobre o iOS para expandir sua influência em mercados relacionados, ditando regras, impondo barreiras à concorrência dentro do seu ecossistema fechado e monitorando o cumprimento de suas políticas e termos com amplo poder de barganha, sob risco de exclusão. Esse controle restringe a concorrência e limita a escolha dos consumidores e, como resultado, os usuários se tornam dependentes do iOS, enfrentando dificuldades para acessar serviços concorrentes e altos custos de migração para outras plataformas, o que reforça a fidelização ao ecossistema Apple.

46. Em conclusão, a despeito das recentes mudanças propostas pela Apple, para garantir um ecossistema NFC verdadeiramente aberto no Brasil, e utilizando como inspiração as medidas adotadas pela Comissão Europeia, é essencial a atuação da

---

receita que a loja de aplicativos da Apple. Para mais detalhes ver: <https://sensortower.com/blog/app-revenue-and-downloads-1h-2018>.

<sup>11</sup> Vide: Processo Administrativo SEI nº 08700.009531/2022-04

autoridade antitruste brasileira para: (i) garantir que a Apple permita o acesso de terceiros desenvolvedores de carteiras digitais à tecnologia NFC em dispositivos iOS, sem a cobrança de tarifas restritivas pelo acesso e uso desta tecnologia, bem como sem a obrigatoriedade de vinculação à marca Apple Pay; e (ii) ampliar essas medidas a todos os dispositivos ofertados pela empresa, de modo que a funcionalidade de pagamento por aproximação se torne acessível em diferentes produtos (devices) da companhia.

## **V. POTENCIAIS PRÁTICAS ANTICOMPETITIVAS NO SEGMENTO DE DISTRIBUIÇÃO DE APLICATIVOS**

47. Para aproveitar plenamente as vantagens oferecidas pelos smartphones, os usuários precisam baixar aplicativos móveis (ou “apps”). Estes aplicativos, conhecidos como nativos, são desenvolvidos para SO específicos, como iOS e Android, permitindo que os usuários realizem compras e acessem serviços físicos e digitais.

48. A estrutura do mercado de distribuição de aplicativos pelas lojas de aplicativos App Store e Play Store, no ecossistema iOS e Android, respectivamente, é caracterizada como uma plataforma de dois lados que apresenta características típicas dos mercados digitais, como baixos custos variáveis, economias de escala e efeitos de rede diretos e indiretos positivos.

49. No caso do sistema iOS, a App Store é essencial para os desenvolvedores de aplicativos móveis que querem oferecer seus aplicativos e seus bens digitais a usuários iOS. No entanto, dada a estrutura do mercado de sistemas operacionais e, conseqüentemente, da distribuição de aplicativos nesses sistemas, os incumbentes podem estabelecer regras de funcionamento que dificultam ou impedem a livre concorrência.

50. Nesse sentido, a Apple não licencia o iOS para terceiros, o que significa que apenas os dispositivos Apple têm acesso a esse sistema operacional, e a companhia proíbe o desenvolvimento de outras lojas de aplicativos, além de bloquear o *sideloading*. Essa arquitetura fechada cria um sistema inter-relacionado entre o iOS e a App Store, onde a Apple detém controle total sobre as regras operacionais.

51. Essa é uma característica crítica da estrutura e da dinâmica desses mercados, pois as condições de concorrência na distribuição de aplicativos e entre sistemas operacionais não podem ser analisadas de forma isolada. **Embora esses mercados possam ser classificados como digitais, sua estrutura e dinâmica estão diretamente ligadas à infraestrutura física em que operam, especificamente, os dispositivos móveis.** Assim, a competição nesses mercados não é tão facilmente acessível como em outros ambientes digitais, onde a concorrência pode ocorrer com apenas um clique.

52. O ciclo competitivo é intimamente relacionado ao posicionamento dos dispositivos móveis de cada concorrente. Os dispositivos podem se posicionar em segmentos diferenciados, como o segmento premium ou de maior acessibilidade, e os usuários frequentemente optam por um único sistema operacional (*single-homing*). Como resultado, as dinâmicas competitivas e as distorções que afetam a concorrência nos mercados adjacentes seguem essa mesma lógica, com o dispositivo físico sendo o produto central do ecossistema de sistemas operacionais e distribuição de aplicativos.

53. Diante das restrições à concorrência atualmente verificadas nos ambientes virtuais das Lojas de Aplicativos da Apple, as autoridades antitruste de diversas jurisdições, inclusive no Brasil (CADE), têm buscado (via regulação ou ações de *enforcement*) promover a concorrência no mercado de aplicativos, especialmente no ecossistema iOS.

54. As medidas implementadas em diversas jurisdições em relação às Lojas de Aplicativos apresentam similaridades com as obrigações estabelecidas em casos anteriores pelo CADE. As autoridades de concorrência no Brasil, na União Europeia, na Coreia do Sul, no Japão e nos Países Baixos já impuseram obrigações que buscam fortalecer a concorrência e limitar o possível abuso de posição dominante por parte dos fornecedores de lojas de aplicativos. A Comissão Europeia, por exemplo, exigiu que os desenvolvedores tenham o direito de escolher seu próprio processador de pagamentos e operar alternativas às lojas de aplicativos padrão. Da mesma forma, a exigência de permitir o "*sideloading*" em várias jurisdições reflete uma abordagem comum para promover um ecossistema mais aberto e competitivo.

55. Mais especificamente, em 2022, o Parlamento Europeu aprovou a Lei dos Mercados Digitais ("DMA") para fomentar a concorrência e lidar com a concentração de poder nos mercados digitais. Embora a DMA seja uma regulamentação legal, geral e abrangente de uma série de mercados, modelos de negócios e agentes econômicos, no que se refere aos mercados de sistemas operacionais e distribuição de aplicativos, podem-se destacar as seguintes obrigações: (i) **escolha de processadores de pagamento**: os desenvolvedores devem poder escolher seu próprio método de processamento de pagamentos, evitando a obrigatoriedade de utilizar o sistema da plataforma; (ii) **sideloading**: permite-se o download de aplicativos de fontes externas, proporcionando mais opções aos usuários; e (iii) **Lojas de Aplicativos Alternativas**: os *gatekeepers* devem permitir a instalação e operação de lojas de aplicativos concorrentes.

56. Após essas obrigações aplicáveis à App Store, a Apple adotou medidas para estar de acordo com o DMA na Europa<sup>12</sup>. No entanto, apesar de a Apple ter passado a oferecer na Europa termos e condições alternativos para desenvolvedores que desejam utilizar processadores de pagamentos alternativos ou distribuir seus aplicativos em lojas de aplicativos de terceiros ou diretamente a partir de seus sites, a Apple criou uma estrutura tarifária que tem sido amplamente criticada, pois os desenvolvedores de aplicativos enfrentarão custos significativos, caso queiram estar presentes em Lojas de Aplicativos Alternativas<sup>13</sup>.

57. Ou seja, apesar das medidas adotadas pela Apple em atendimento ao DMA, as tarifas criadas pela Apple podem desincentivar a distribuição por meio de canais alternativos e reduzir o potencial atrativo dessas plataformas para os consumidores. Atrair desenvolvedores é essencial para que as novas lojas de aplicativos consigam captar usuários. No entanto, os aplicativos com um alto volume de usuários, que poderiam atrair mais consumidores para plataformas alternativas, podem optar por permanecer exclusivamente na App Store devido aos custos adicionais associados ao uso de novas lojas de aplicativos.

58. Por sua vez, no Reino Unido, em 2024, o Parlamento aprovou a Lei de Mercados Digitais, Concorrência e Consumidores. Essa legislação permite que a Competition and Markets Authority (“CMA”) estabeleça obrigações para as empresas que desempenham um papel estratégico em seus respectivos mercados<sup>14</sup>. A CMA concluiu, em Estudo de Mercado sobre Ecossistemas Móveis, que os usuários de Lojas de Aplicativos se beneficiaram com a criação de novas lojas de aplicativos, aumentando a pressão competitiva sobre Apple e Google, levando em consideração preocupações decorrentes da relação desigual que essas empresas mantêm com os desenvolvedores de aplicativos<sup>15</sup>. Além disso, em janeiro de 2025, a CMA iniciou investigações contra Apple

---

<sup>12</sup> Vide: <https://developer.apple.com/security/complying-with-the-dma.pdf>.

<sup>13</sup> As tarifas criadas pela Apple incluem as seguintes: (1) **Core Technology Fee**: Para os aplicativos que foram baixados mais de um milhão de vezes, independentemente de sua origem, a Apple implementa uma taxa anual denominada *Core Technology Fee*, no valor de 50 centavos de dólar por usuário; (2) **Comissão sobre vendas in-app**: Se o desenvolvedor continuar distribuindo seu aplicativo na App Store, a comissão sobre vendas *in-app* será reduzida de 30% para 17% para desenvolvedores que não fazem parte do programa para pequenos negócios, e de 15% para 10% para aqueles que participam desse programa. Lojas de aplicativos alternativas poderão definir suas próprias comissões sobre vendas *in-app*, caso desejem; (3) **Taxa pelo processamento de pagamento**: Os desenvolvedores agora têm a opção de escolher se desejam utilizar o sistema de processamento de pagamentos da Apple ou não para compras *in-app* em aplicativos baixados da App Store. Caso optem pelo processamento de pagamentos da Apple, será cobrada uma taxa adicional de 3%. Alternativamente, os desenvolvedores podem redirecionar os usuários para um provedor de pagamentos externo ou para um site para a realização das transações; (4) **Condições de acesso**: Ao aceitar os novos termos e condições relacionados à distribuição alternativa de aplicativos, os desenvolvedores ficam bloqueados e não podem retornar aos termos originais da App Store. Os desenvolvedores que optarem por continuar utilizando exclusivamente os serviços da App Store permanecerão no esquema tarifário atual e não precisarão pagar a *Core Technology Fee*.

<sup>14</sup> Para definir esse status, a CMA realizará investigações de mercado para determinar o papel de cada empresa, identificar falhas no mercado e avaliar como essas falhas afetam a concorrência. Vide: <https://bills.parliament.uk/bills/3453>.

<sup>15</sup> Vide: [https://assets.publishing.service.gov.uk/media/63f61bc0d3bf7f62e8c34a02/Mobile\\_Ecosystems\\_Final\\_Report\\_ame\\_ned\\_2.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/media/63f61bc0d3bf7f62e8c34a02/Mobile_Ecosystems_Final_Report_ame_ned_2.pdf).

e Google para avaliar seus respectivos papéis nos ecossistemas móveis sob a nova legislação<sup>16</sup>.

59. Como se vê, as medidas já adotadas em outras jurisdições convergem com relação ao reconhecimento global da necessidade de se garantir condições equitativas para desenvolvedores e usuários no ambiente digital, promovendo inovação e concorrência. **Embora cada uma tenha seu próprio contexto e abordagem, o objetivo comum é garantir condições equitativas para desenvolvedores e usuários, incentivando a inovação e a diversidade no ecossistema de aplicativos.** As semelhanças entre as regulações já editadas e as ações de *enforcement* antitruste demonstram um esforço global coordenado para lidar com preocupações relacionadas ao monopólio e ao abuso de poder no ambiente digital.

60. As iniciativas já adotadas no Brasil e em outras jurisdições têm em comum o fato de que as autoridades antitruste, por meio de estudos de mercado ou do exercício de novas atribuições legais que lhes permitem conduzir investigações de mercado, têm buscado endereçar a ausência de uma concorrência efetiva e a situação de dependência aos sistemas operacionais.

61. As soluções regulatórias e/ou de *enforcement* antitruste estão focadas não apenas na modificação de condutas ou práticas específicas, mas também na alteração das próprias estruturas desses mercados, a fim de criar os incentivos e as condições necessárias para a existência de concorrência efetiva, algo que, atualmente, não ocorre de forma espontânea.

## V. PROPOSTAS DE AÇÕES CONCRETAS A SEREM ADOTADAS PELO CADE

62. Como visto, as dificuldades enfrentadas por desenvolvedores na oferta de produtos e serviços nos ecossistemas iOS são especialmente preocupantes nos segmentos de distribuição de aplicativos e de pagamentos por aproximação em dispositivos móveis.

63. **Diante das características do sistema operacional da Apple, são necessárias medidas voltadas à garantir condições justas e equitativas para desenvolvedores e usuários, incentivando a inovação e a diversidade no ecossistema de aplicativos, sem restrições injustificadas** aos desenvolvedores de aplicativos e distribuidores de conteúdo digital de bens e serviços na App Store.

64. Além disso, considerando a existência de indícios robustos para a caracterização de práticas restritivas à concorrência por parte da empresa detentora do sistema operacional iOS, consubstanciadas em barreiras e dificuldades injustificadas que

---

<sup>16</sup>

<https://www.gov.uk/government/consultations/sms-investigations-into-apple-and-googles-mobile-ecosystems>

Vide:

favorecem o uso de sua própria carteira digital, impedindo que desenvolvedores de outras carteiras digitais tenham acesso à tecnologia NFC e possam oferecer alternativas independentes do Apple Pay no ecossistema iOS, **a Zetta considera essencial a atuação do CADE** para averiguar possíveis infrações à ordem econômica e adotar medidas que possam impedir a continuidade dos potenciais danos causados sobre a concorrência no ecossistema de pagamentos digitais.

65. Mais especificamente, a promoção de um mercado de pagamentos por aproximação e de uso da tecnologia NFC, efetivamente, competitiva no Brasil, depende da atuação da autoridade antitruste brasileira com intuito de assegurar a efetiva abertura do mercado de pagamentos por aproximação, inclusive garantindo a viabilidade do uso do Pix por aproximação, envolvendo a implementação das seguintes medidas essenciais, inspiradas nos compromissos adotados pela Apple perante a Comissão Europeia:

- Garantir que a Apple permita o acesso de terceiros desenvolvedores de carteiras digitais à tecnologia NFC em dispositivos iOS, utilizando a tecnologia HCE (*host-card emulation*), por exemplo (a mesma tecnologia liberada na jurisdição europeia após os compromissos assumidos perante a Comissão Europeia), sem a cobrança de tarifas restritivas pelo acesso e uso desta tecnologia, bem como sem a obrigatoriedade de vinculação à marca Apple Pay;
- Estender essas medidas de abertura a outros dispositivos inteligentes (devices) fabricados pela Apple que enfrentam as mesmas limitações, como o Apple Watch e iPad, assegurando que as carteiras digitais de concorrentes possam operar em qualquer dispositivo inteligente da Apple sem restrições técnicas ou contratuais adicionais; e
- Estabelecer compromissos que permitam a escolha do aplicativo padrão de pagamentos pelo usuário do dispositivo de forma simplificada e sem obstáculos artificiais.