

Streszczenie decyzji Komisji
z dnia 15 maja 2023 r.
uznającej koncentrację za zgodną z rynkiem wewnętrznym oraz z funkcjonowaniem Porozumienia
EOG

(Sprawa M.10646 – MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD)

(notyfikowana jako dokument nr C(2023)3139

(Jedynie tekst w języku angielskim jest autentyczny)

(Tekst mający znaczenie dla EOG)

(2023/C 285/05)

15 maja 2023 r. Komisja przyjęła decyzję w sprawie połączenia na podstawie rozporządzenia Rady (WE) nr 139/2004 z dnia 20 stycznia 2004 r. w sprawie kontroli koncentracji przedsiębiorstw ⁽¹⁾, w szczególności art. 8 ust. 2 tego rozporządzenia. Pełny tekst decyzji w języku angielskim, w wersji nieopatrzonej klauzulą poufności, znajduje się na stronie internetowej Dyrekcji Generalnej ds. Konkurencji pod następującym adresem: http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/index.cfm?clear=1&policy_area_id=2

1. STRONY

- (1) Microsoft Corporation („Microsoft” lub „strona zgłaszająca”, Stany Zjednoczone) jest globalnym przedsiębiorstwem technologicznym z siedzibą w Redmond w stanie Waszyngton w Stanach Zjednoczonych. Microsoft oferuje klientom szeroką gamę produktów i usług. W odniesieniu do transakcji Microsoft prowadzi działalność w branży gier wideo jako producent, wydawca i dystrybutor gier wideo na konsole do gier, komputery stacjonarne i urządzenia przenośne. Microsoft produkuje i oferuje również konsolę do gier Xbox oraz powiązane z nią usługi, w tym usługę subskrypcji gier o nazwie Game Pass (dostępną w przypadku konsoli Xbox i komputerów stacjonarnych) oraz usługi transmisji strumieniowej gier w chmurze w ramach wersji Game Pass najwyższego szczebla, Game Pass Ultimate.
- (2) Activision Blizzard, Inc. („Activision Blizzard”, Stany Zjednoczone) jest producentem i wydawcą gier wideo z siedzibą w Santa Monica w Kalifornii w Stanach Zjednoczonych. Activision Blizzard opracowuje i publikuje gry wideo na konsole do gier, komputery stacjonarne i urządzenia przenośne, w tym serie takie jak Call of Duty, World of Warcraft, Diablo oraz Candy Crush. Activision Blizzard prowadzi również sklep cyfrowy Battle.net, służący do dystrybucji cyfrowej gier tego przedsiębiorstwa na komputery stacjonarne.

2. PROCEDURA

- (3) 30 września 2022 r. Komisja otrzymała formalne zgłoszenie zgodnie z art. 4 rozporządzenia w sprawie kontroli łączenia przedsiębiorstw dotyczące zamiaru przejęcia przez Microsoft wyłącznej kontroli nad całym przedsiębiorstwem Activision Blizzard.
- (4) Decyzją z dnia 8 listopada 2022 r. Komisja stwierdziła, że proponowana transakcja wzbudza poważne wątpliwości co do zgodności z rynkiem wewnętrznym, i wszczęła postępowanie zgodnie z art. 6 ust. 1 lit c) rozporządzenia w sprawie kontroli łączenia przedsiębiorstw.
- (5) 20 kwietnia 2023 r. strona zgłaszająca przedstawiła ostateczne zobowiązania („ostateczne zobowiązania”), które służą zapewnieniu zgodności koncentracji z rynkiem wewnętrznym.
- (6) 3 maja 2023 r. ostateczną decyzję skonsultowano z państwami członkowskimi na posiedzeniu Komitetu Doradczego ds. Koncentracji, który wydał opinię pozytywną. W sprawozdaniu przedłożonym tego samego dnia urzędnik przeprowadzający spotkanie wyjaśniające wydał pozytywną opinię na temat postępowania.

⁽¹⁾ Dz.U. L 24 z 29.1.2004, s. 1.

3. WŁAŚCIWE RYNKI PRODUKTOWE I GEOGRAFICZNE

- (7) W decyzji określono następujące rynki właściwe:
- (1) Opracowywanie i wydawanie gier na komputery stacjonarne i konsole, potencjalnie podzielone na segmenty według (i) platformy, tj. między komputery stacjonarne i konsole; (ii) gatunków gier; oraz (iii) rodzajów gier (tj. między gry AAA^(?) i gry inne niż AAA). Rynek opracowywania i wydawania gier mobilnych uznano za odrębny rynek i nie został poddany dalszej ocenie w przedmiotowej decyzji. Zakres geograficzny obejmuje co najmniej cały obszar EOG, jeżeli nie cały świat.
 - (2) Dystrybucja gier na komputery stacjonarne i konsole, potencjalnie podzielona na segmenty według platformy, tj. między komputery stacjonarne i konsole. Komisja uznała, że rozróżnienie ze względu na (i) model płatności (tj. między modelem *buy-to-play* a subskrypcją); oraz (ii) rodzaj dostępu (tj. między pobieraniem a transmisją strumieniową) nie jest uzasadnione. Dystrybucję gier mobilnych uznano za odrębny rynek od dystrybucji gier na komputery stacjonarne i konsole i nie została poddana dalszej ocenie w przedmiotowej decyzji. Zakres geograficzny obejmuje co najmniej cały obszar EOG, jeżeli nie cały świat.
 - (3) Dostarczanie systemów operacyjnych („systemy operacyjne”) na komputery stacjonarne. Zakres geograficzny obejmuje cały świat.

4. OCENA WPŁYWU NA KONKURENCJĘ

- (8) Transakcja odbija się horyzontalnie na szeregu powiązań, ponieważ łączny udział stron w rynku przekracza 20 % na kilku potencjalnych rynkach, biorąc pod uwagę różne dostępne wskaźniki.
- (9) Ponadto transakcja prowadzi do powstania powiązań wertykalnych między (i) działalnością Activision Blizzard w zakresie opracowywania i wydawania gier na rynku wyższego szczebla a (ii) działalnością Microsoftu w zakresie dystrybucji gier na rynku niższego szczebla. Komisja oceniła: (i) potencjalne zamknięcie dostępu do klientów deweloperom i wydawcom gier na konsole przez ograniczenie lub utrudnienie dostępu do sklepów cyfrowych Microsoftu przewidzianych dla konsoli; (ii) potencjalne zamknięcie dostępu do czynników produkcji dystrybutorom gier na komputery stacjonarne lub konsole konkurującym z Microsoftem za pośrednictwem usług subskrypcji wielu gier przez ograniczenie lub utrudnienie dostępu do gier przedsiębiorstwa Activision Blizzard; (iii) potencjalne zamknięcie dostępu do czynników produkcji dystrybutorom gier na konsole konkurującym z Microsoftem przez wstrzymanie lub utrudnienie dostępu do gier na konsole typu strzelanki (AAA) przedsiębiorstwa Activision Blizzard; (iv) potencjalne zamknięcie dostępu do czynników produkcji dystrybutorom gier na konsole lub komputery stacjonarne konkurującym z Microsoftem za pośrednictwem usług transmisji strumieniowej gier w chmurze przez ograniczenie lub utrudnienie dostępu do gier na komputery stacjonarne i konsole przedsiębiorstwa Activision Blizzard.
- (10) Transakcja powoduje również powstanie stosunków konglomeracyjnych. W szczególności Komisja oceniła dwa stosunki konglomeracyjne wynikające z powiązań między dostarczaniem przez Microsoft systemu operacyjnego Windows na komputery stacjonarne a opracowywaniem i wydawaniem gier wideo przez Activision Blizzard.

4.1. Brak zastrzeżeń dotyczących relacji horyzontalnych

- (11) Komisja oceniła możliwe horyzontalne, nieskoordynowane skutki na szeregu rynków, na które koncentracja może potencjalnie wywierać wpływ – opracowywania i wydawania określonych gatunków gier (strzelanki, gry fabularne, gry akcji i przygodowe, gry wyścigowe i lotnicze) oraz rodzajów (wyłącznie gry AAA lub gry AAA i inne razem) gier wideo na konsole lub komputery stacjonarne. Komisja oceniła także możliwe skutki horyzontalne na rynku dystrybucji gier wideo na komputery stacjonarne i konsole.
- (12) Jeżeli chodzi o powiązania horyzontalne na rynku opracowywania i wydawania gier, łączne udziały w rynku podmiotu powstałego w wyniku połączenia według przychodów wynoszą poniżej 20 % na rynku opracowywania i wydawania gier na konsole i komputery stacjonarne. W potencjalnie węższych segmentach udziały w rynku są jednak wyższe (np. [30–40]% w ogólnoswiatowym opracowywaniu gier typu strzelanki AAA na konsole lub [30–40]% w ogólnoeuropejskim rozwoju gier fabularnych AAA na komputery stacjonarne). Komisja uważa, że transakcja nie budzi zastrzeżeń dotyczących konkurencji w odniesieniu do rynków, na które koncentracja wywiera wpływ horyzontalny, przede wszystkim dlatego, że w większości przypadków udziały podmiotu powstałego w wyniku połączenia są ograniczone, a wzrost udziału spowodowany wspomnianą transakcją jest marginalny. Z podobnych powodów Komisja uważa również, że powiązania horyzontalne w zakresie dystrybucji gier na komputery stacjonarne i konsole nie budzi zastrzeżeń.

^(?) Gry AAA odnoszą się do gier wideo, które wymagają dużych zasobów, a ich opracowanie jest skomplikowane oraz umożliwiają one grę na zaawansowanym poziomie i zaawansowaną mechanikę rozgrywki.

4.2. Skutki wertykalne

4.2.1. Brak zastrzeżeń dotyczących zamknięcia dostępu do klientów

- (13) W 2022 r. udział Microsoftu w rynku niższego szczebla dystrybucji gier na konsole na całym świecie wyniósł [30–40]%. W związku z tym Komisja oceniła potencjalne zastrzeżenia dotyczące zamknięcia dostępu do klientów, wynikające z możliwego zamknięcia dostępu konkurencyjnym deweloperom i wydawcom gier na konsole do sklepu cyfrowego Microsoftu przewidzianego dla konsoli. Komisja uważa, że Microsoft nie miałby możliwości ani bodźca do angażowania się w strategię zamknięcia dostępu do klientów, przede wszystkim dlatego, że jego udział w rynku dystrybucji gier na konsole jest stosunkowo niewielki w porównaniu z udziałem Sony. W związku z tym Sony i Nintendo stanowią skuteczną alternatywę dla zewnętrznych deweloperów i wydawców w zakresie dystrybucji gier tych przedsiębiorstw. Co więcej, po transakcji Microsoft utrzymałby bodziec do oferowania gier innych przedsiębiorstw na konsoli Xbox, aby zapewnić atrakcyjność swojego sklepu z grami z punktu widzenia graczy.

4.2.2. Brak zastrzeżeń dotyczących zamknięcia dostępu do czynników produkcji w odniesieniu do konkurencyjnych dystrybutorów gier na komputery stacjonarne za pośrednictwem usług subskrypcji wielu gier

- (14) Komisja oceniła, czy Microsoft miałby możliwość i bodziec do zamknięcia dostępu do rynku konkurencyjnym dystrybutorom gier wideo na komputery stacjonarne, którzy oferują usługi subskrypcji wielu gier, przez włączenie gier Activision Blizzard do własnej usługi subskrypcji i uniemożliwienie temu przedsiębiorstwu korzystania z usług subskrypcji innych przedsiębiorstw. Komisja uważa, że transakcja nie budzi zastrzeżeń w tym względzie, ponieważ Activision Blizzard nie udziela licencji na swoje gry wideo na komputery stacjonarne w ramach żadnych usług subskrypcji wielu gier, a Komisja nie znalazła dowodów na to, że przedsiębiorstwo to zaczęłoby to robić w przypadku braku transakcji.

4.2.3. Zastrzeżenia dotyczące zamknięcia dostępu do czynników produkcji dystrybutorom gier na konsole konkurującym z Microsoftem

- (15) Komisja oceniła ryzyko ukierunkowanego zamknięcia dostępu do czynników produkcji konkurencyjnym dystrybutorom na rynku niższego szczebla dystrybucji gier na konsole przez ograniczony dostęp do gier na konsolach typu strzelanki (AAA) przedsiębiorstwa Activision Blizzard. Komisja uważa, że transakcja nie budzi zastrzeżeń w tym względzie z następujących powodów.
- (16) Na wstępie Komisja stwierdza, że Microsoft prawdopodobnie nie byłby w stanie zastosować ukierunkowanej strategii całkowitego lub częściowego zamknięcia dostępu do czynników produkcji w odniesieniu do konkurencyjnych dystrybutorów gier na konsole.
- (17) Po pierwsze, Komisja stwierdziła, że gry na konsole typu strzelanki, a w szczególności gry na konsole AAA typu strzelanki przedsiębiorstwa Activision Blizzard, stanowią ważny czynnik produkcji dla dystrybutorów gier na konsole. Przyciągają one znaczną część użytkowników i odpowiadają za znaczną część czasu gry na konsolach Xbox i PlayStation, a zatem wpływają na wybór konsoli przez konsumentów. Seria strzelanek AAA *Call of Duty* przedsiębiorstwa Activision Blizzard jest powszechnie uważana za jedną z najbardziej udanych serii w branży gier wideo, biorąc pod uwagę jej długowieczność, rentowność i częstotliwość wydawania nowych tytułów. Ponadto gry Activision Blizzard na konsole, a zwłaszcza *Call of Duty*, są ważnym źródłem przychodów PlayStation. Po drugie, Komisja uznała, że podmiot powstały w wyniku połączenia ma władzę rynkową na rynku wyższego szczebla w zakresie opracowywania i wydawania gier AAA na konsole typu strzelanki (w tym battle royale), biorąc pod uwagę znaczne udziały w rynku według przychodów, które w ciągu ostatnich trzech lat kalendarzowych przekroczyły 30 % w skali światowej.
- (18) Komisja uznała jednak, że przedsiębiorstwo Sony prawdopodobnie dysponowałoby skutecznymi i terminowymi strategiami przeciwdziałania, które mogłoby ono wdrożyć w celu zareagowania na potencjalne strategie zamknięcia dostępu. Sony jest zintegrowanym pionowo dystrybutorem gier na konsole, który opracowuje i wydaje popularne gry na konsole AAA we własnych studiach opracowujących gry, co zapewniłoby ogólną atrakcyjność PlayStation Sony. Ponadto Sony jest wiodącym dystrybutorem gier na konsole z bardzo dużym udziałem w rynku na całym świecie, a zwłaszcza w EOG. Przedsiębiorstwo Sony, wykorzystując swoją silną pozycję w dystrybucji gier na konsole, mogłoby, tak jak miało to już miejsce w przeszłości, negocjować umowy na wyłączność z innymi twórcami popularnych gier na konsole AAA.

- (19) W dalszej kolejności Komisja stwierdza, że Microsoft prawdopodobnie nie miałby bodźca do zastosowania ukierunkowanej strategii całkowitego lub częściowego zamknięcia dostępu do czynników produkcji w odniesieniu do konkurencyjnych dystrybutorów gier na konsole. Analiza ilościowa przeprowadzona przez Komisję wykazała, że częstotliwość zmian dostawców w przypadku całkowitego zamknięcia dostępu do czynników produkcji byłaby zbyt niska, aby zrekompensować prawdopodobne straty wynikające z takiej strategii. W związku z tym ograniczenie lub utrudnienie dostępu Sony do gier Activision Blizzard na konsole prawdopodobnie nie byłoby opłacalne dla Microsoftu, ponieważ straty Microsoftu wynikające z takiej strategii zamknięcia dostępu prawdopodobnie przewyższyłyby potencjalne zyski.
- (20) Po trzecie, Komisja stwierdza, że niezależnie od tego, czy Microsoft ma możliwość lub bodziec do zamknięcia dostępu do rynku konkurencyjnym dystrybutorom gier na konsole, jest mało prawdopodobne, aby taka strategia miała jakikolwiek znaczący szkodliwy wpływ na konkurencję na rynku niższego szczebla dystrybucji gier na konsole.
- (21) Po pierwsze, Sony posiada znaczącą władzę rynkową w zakresie dystrybucji gier na konsole i jest wiodącym dostawcą konsoli na całym świecie, a w szczególności w EOG. W związku z tym Sony dysponuje dużą siłą przetargową i zasobami, które pozwalają temu przedsiębiorstwu na przejście na alternatywne czynniki produkcji przez opracowywanie odnoszących sukcesy gier AAA na konsole we własnym zakresie lub negocjowanie wyłączności z innymi niezależnymi deweloperami i wydawcami. Po drugie, Komisja nie znalazła przekonujących dowodów na to, że zamknięcie dostępu do czynników produkcji spowodowałoby znaczące straty dla bazy użytkowników Sony, tak że zahamowałoby to potencjał Sony do inwestowania w innowacje i jakość. W rzeczywistości analiza ilościowa przeprowadzona przez Komisję wykazała, że częstotliwość zmian dostawców przez użytkowników w przypadku całkowitego zamknięcia dostępu do czynników produkcji nie miałaby znaczącego wpływu na bazę użytkowników Sony. Po trzecie, Komisja nie znalazła przekonujących dowodów na to, że strategię częściowego zamknięcia dostępu wdrożone przez podmiot powstały w wyniku połączenia po transakcji znacząco utrudniłyby konkurencję na rynku niższego szczebla dystrybucji gier na konsole. Wręcz przeciwnie, wcześniejsze przykłady umów o częściowej wyłączności na dystrybucję gry *Call of Duty* przedsiębiorstwa Activision Blizzard nie miały znaczącego wpływu na działalność Microsoftu lub Sony na rynku niższego szczebla dystrybucji gier na konsole. Oprócz tego większość respondentów badania rynku nie uważa, aby transakcja miała mieć negatywny wpływ na rynek dystrybucji gier na konsole.
- (22) Chociaż w ramach dokonanej przez Komisję oceny skutków transakcji skoncentrowano się na Sony, głównym konkencie Microsoftu w dystrybucji gier na konsole, Komisja stwierdziła również, że pozycja Nintendo w dystrybucji gier na konsole prawdopodobnie nie ulegnie zmianie w wyniku transakcji. Nintendo dystrybuje jedynie niewielką część gier Activision Blizzard. W szczególności *Call of Duty*, będąca największą grą Activision Blizzard na konsole pod względem przychodów, jest obecnie dystrybuowana wyłącznie na konsolach Xbox i PlayStation.
- (23) W związku z tym Komisja uważa, że transakcja nie zakłóciłaby w znaczący sposób efektywnej konkurencji na rynku niższego szczebla dystrybucji gier wideo na konsole w wyniku ukierunkowanej strategii całkowitego lub częściowego zamknięcia dostępu do czynników produkcji przez podmiot powstały w wyniku połączenia za pośrednictwem ograniczenia lub utrudnienia dostępu na rynku wyższego szczebla do gier wideo (AAA) na konsole typu strzelanki przedsiębiorstwa Activision Blizzard.

4.2.4. *Zastrzeżenia dotyczące zamknięcia dostępu do czynników produkcji dystrybutorom gier na konsole lub komputery stacjonarne, którzy oferują usługi transmisji strumieniowej gier w chmurze, konkurującym z Microsoftem*

- (24) Komisja uważa, że strona zgłaszająca miałaby możliwość i bodziec do zamknięcia dostępu konkurencyjnym dystrybutorom gier na konsole i komputery stacjonarne za pośrednictwem usług transmisji strumieniowej gier w chmurze przez ograniczenie dostępu do gier Activision Blizzard na komputery stacjonarne i konsole.
- (25) Podczas gdy gry zwykle działają lokalnie na konkretnym urządzeniu, na którym są zainstalowane, transmisja strumieniowa gier w chmurze umożliwia uruchamianie gier na zdalnym serwerze i ich transmisję strumieniową za pomocą urządzenia użytkownika końcowego. Pozwala to użytkownikom na granie nawet w złożone gry wideo na urządzeniach, które normalnie by ich nie obsługiwały. Z tego powodu transmisja strumieniowa gier w chmurze, jest w dużej mierze „niezależna od urządzenia”: pozwala na przykład grać w grę na konsolę na komputerze stacjonarnym lub grać w złożoną grę na komputer stacjonarny na starym komputerze tego rodzaju lub komputerze klasy podstawowej, który normalnie nie obsługiwałby tej gry.
- (26) Chociaż transmisja strumieniowa gier w chmurze stanowi rozwijającą się tendencję w branży, Komisja uważa, że w najbliższej przyszłości taka transmisja stanie się ważną częścią dystrybucji gier na komputery stacjonarne i konsole, uwzględniając sprawozdania branżowe oraz informacje zwrotne z badania rynku. Microsoft zainwestował znaczne środki w usługi transmisji strumieniowej gier w chmurze i uczynił swoją usługę tego rodzaju (o nazwie Game Pass Ultimate) centralnym elementem strategii „ukierunkowanej na graczy”, mającej na celu dostarczanie gier wszędzie tam, gdzie grają gracze, niezależnie od urządzenia.

- (27) W chwili podejmowania decyzji Activision Blizzard nie udziela licencji na swoje gry na rzecz usług transmisji strumieniowej gier w chmurze. Komisja uważa jednak, mając na uwadze przede wszystkim wewnętrzne dokumenty Activision Blizzard, że gdyby nie transakcja, przedsiębiorstwo to prawdopodobnie zaczęłoby udzielać licencji na swoje gry na rzecz usług transmisji strumieniowej gier w chmurze, w szczególności tych z modelem biznesowym *buy-to-play* (tj. platform, które umożliwiają użytkownikom transmisję strumieniową gier, które już zakupili w sklepie cyfrowym).
- (28) Biorąc pod uwagę powyższe, Komisja stwierdza, że Microsoft byłby w stanie zastosować skuteczną strategię zamknięcia dostępu wobec konkurencyjnych usług transmisji strumieniowej gier w chmurze, co czyni Game Pass Ultimate jedyną usługą tego rodzaju oferującą gry Activision Blizzard. Komisja stwierdza, że gry Activision Blizzard stanowią ważny wkład w ramach usług transmisji strumieniowej gier w chmurze, a zatem Activision Blizzard ma władzę rynkową w zakresie opracowywania i publikowania gier na konsole. Komisja zauważa, że łączny udział stron w rynku pod względem przychodów w 2022 r. w opracowywaniu i wydawaniu gier wideo na konsole i komputery stacjonarne jest poniżej progu 30 %. Udział stron jest jednak wyższy w niektórych możliwych węższych segmentach, zwłaszcza w kontekście gatunków takich jak gry fabularne w EOG i strzelanki na całym świecie, a także biorąc pod uwagę inne wskaźniki, takie jak aktywni użytkownicy lub czas gry miesięcznie. Pod tym względem gry fabularne i strzelanki są szczególnie wciągające i popularne, a Activision Blizzard oferuje jedno z najbardziej udanych gier w tych gatunkach, takie jak *Call of Duty* i *World of Warcraft*.
- (29) Po zawarciu transakcji Microsoft miałby techniczną i umowną możliwość wstrzymania dostępu do gier Activision Blizzard za pomocą konkurencyjnych usług transmisji strumieniowej gier w chmurze i udostępnienia ich do transmisji strumieniowej wyłącznie za pośrednictwem Game Pass Ultimate. W takim przypadku w ramach konkurencyjnych usług transmisji strumieniowej gier w chmurze brakowałoby terminowych i skutecznych strategii przeciwdziałania. Wynika to przede wszystkim z faktu, że duży katalog popularnych treści jest kluczowy dla zdolności do konkurencyjnego działania za pomocą tych usług, a gry na komputery stacjonarne i konsole innych wydawców nie byłyby zadowalającą alternatywą dla stworzenia katalogu gier odpowiedniego dla zewnętrznych usług gry w chmurze, aby konkurować z Game Pass Ultimate, gdyby gry Activision Blizzard oferowano na wyłączność za pomocą tej usługi.
- (30) Komisja uważa również, że Microsoft miałby bodziec do zamknięcia dostępu konkurencyjnym dystrybutorom gier na komputery stacjonarne i konsole za pośrednictwem usług transmisji strumieniowej gier w chmurze. Wynika to przede wszystkim z faktu, że biorąc pod uwagę dużą popularność gier Activision Blizzard, strategia zamknięcia dostępu skutkowałaby wzrostem liczby graczy korzystających z funkcji transmisji strumieniowej gier w chmurze w ramach Game Pass Ultimate. Taki wzrost byłby prawdopodobnie znaczący, również dzięki charakterystyce działalności Microsoftu, która łączy między innymi usługi transmisji strumieniowej gier w chmurze, usługi subskrypcji oraz system operacyjny Windows na komputery stacjonarne. Komisja uważa, że straty wynikające z takiej strategii zamknięcia dostępu byłyby ograniczone w porównaniu z zyskami.
- (31) Co więcej, Komisja jest zdania, że wpływ wspomnianej strategii na konkurencję w zakresie dystrybucji gier na komputery stacjonarne i konsole byłby znaczący. Granie w chmurze to rozwijająca się tendencja i oczekuje się, że stanie się ważnym kanałem dystrybucji, a strategia zamknięcia dostępu skutkowałaby większymi barierami wejścia lub ekspansji konkurencyjnych usług transmisji strumieniowej gier w chmurze, które zasadniczo nie są zintegrowane pionowo i konieczne byłoby poleganie w ich ramach na mniejszej puli niezależnych wydawców. Ponadto, chociaż skala grania w chmurze jest stosunkowo niewielka w porównaniu z całym rynkiem, oczekuje się, że znacznie wzrośnie i będzie ważnym źródłem innowacji.
- (32) W związku z tym Komisja uważa, że transakcja zakłóciłaby w znaczący sposób efektywną konkurencję na rynku dystrybucji gier na komputery stacjonarne i konsole na skutek wstrzymania przez podmiot powstały w wyniku połączenia dostępu do gier Activision Blizzard za pomocą konkurencyjnych usług transmisji strumieniowej gier w chmurze.

4.3. Skutki konglomeracyjne

- (33) Transakcja powoduje powstanie powiązań konglomeracyjnych między grami Activision Blizzard a dostarczaniem przez Microsoft systemu operacyjnego Windows na komputery stacjonarne. W szczególności Komisja uważa, biorąc pod uwagę wyniki badania rynku, że po transakcji Microsoft miałby możliwość zamknięcia dostępu konkurencyjnym dostawcom systemu operacyjnego na komputery stacjonarne przez powiązanie transmisji strumieniowej w chmurze gier Activision Blizzard na komputery stacjonarne i konsole z systemem Windows.

- (34) Po pierwsze, Komisja stwierdza, że gry są ważnym przypadkiem użycia komputerów stacjonarnych i ważnym czynnikiem konkurencji między systemami operacyjnymi na komputery tego rodzaju. Microsoft zajmuje pozycję dominującą na rynku systemów operacyjnych na komputery stacjonarne, z udziałem w rynku światowym wynoszącym około [70–80]% (w 2022 r.). W rezultacie większość gier na komputery stacjonarne, zwłaszcza gry AAA wymagające dużej ilości zasobów, jest opracowywana tak, aby działały natywnie tylko w systemie Windows, co oznacza, że można je pobrać i grać w nie lokalnie tylko na komputerze stacjonarnym z tym systemem. Z tego powodu Komisja nie stwierdziła zastrzeżeń co do tego, że Microsoft mógłby próbować wzmocnić swoją pozycję w zakresie systemów operacyjnych na komputery stacjonarne przez ograniczenie dostępności Activision Blizzard, jeżeli chodzi o natywne granie na innych systemach operacyjnych na komputery stacjonarne.
- (35) Komisja uważa, że transmisja strumieniowa gier w chmurze zapewnia skuteczny sposób grania w te gry na innych systemach operacyjnych na komputery stacjonarne. Komisja stwierdza ponadto, że gry są ważnym czynnikiem konkurencji między systemami operacyjnymi na komputery stacjonarne i dlatego uważa, że transmisja strumieniowa gier w chmurze, a w szczególności transmisja strumieniowa gier Activision Blizzard, byłaby ważna dla takich systemów innych niż Windows z myślą o skuteczniejszej konkurencji z tym systemem. W tym względzie należy przypomnieć, że gdyby nie transakcja, Activision Blizzard zaczęłoby udzielać licencji na swoje gry na rzecz usług transmisji strumieniowej gier w chmurze. W związku z tym, biorąc pod uwagę popularność gier Activision Blizzard, Microsoft miałby możliwość zamknięcia dostępu konkurencyjnym dostawcom systemów operacyjnych na komputery stacjonarne przez wstrzymanie dostępu do gier Activision Blizzard z innych systemów tego rodzaju za pośrednictwem grania w chmurze. W takim scenariuszu Komisja uważa, że użytkownicy systemów operacyjnych na komputery stacjonarne innych niż Windows nie mieliby do dyspozycji terminowych i skutecznych strategii przeciwdziałania, przede wszystkim dlatego, że – jak wyjaśniono powyżej – usługi transmisji strumieniowej gier w chmurze innych przedsiębiorstw nie stanowiłyby zadowalającej alternatywy.
- (36) Jeśli chodzi o bodźce do zamknięcia dostępu, ponieważ Komisja stwierdziła już, że Microsoft miałby bodziec do zamknięcia dostępu do rynku konkurencyjnym dostawcom usług transmisji strumieniowej gier w chmurze, Komisja uważa, że Microsoft ma jeszcze większy bodziec do takiego działania, biorąc pod uwagę również pozycję systemu Windows na rynku systemów operacyjnych na komputery stacjonarne. W szczególności Komisja uważa, że zyski wynikające z przyciągnięcia użytkowników do systemu Windows lub ich zatrzymania równoważą utracone przychody z dystrybucji gier Activision Blizzard w ramach usług transmisji strumieniowej gier w chmurze oraz na systemach operacyjnych na komputery stacjonarne stron trzecich.
- (37) Ponadto Komisja stwierdza, że w świetle już dominującej pozycji Microsoftu na rynku systemów operacyjnych na komputery stacjonarne, uniemożliwienie lub utrudnienie dostępu do gier Activision Blizzard za pośrednictwem konkurencyjnych systemów tego rodzaju miałyby znaczący wpływ na rynek takich systemów. Wynika to z faktu, że efektem strategii zamknięcia dostępu było zwiększenie preferencji użytkowników dla systemu Windows, a tym samym dalsze zwiększenie bariery dla konkurencyjnego systemu operacyjnego na komputery stacjonarne, jeżeli chodzi o efektywną konkurencję. Porównano to do scenariusza alternatywnego, w którym w przypadku braku transakcji takie bariery zostałyby zmniejszone, ponieważ przedsiębiorstwo Activision Blizzard prawdopodobnie udzieliłoby licencji na swoje gry w ramach zewnętrznych usług grania w chmurze, przez co gry te byłyby dostępne do transmisji strumieniowej na systemach operacyjnych innych niż Windows.
- (38) W związku z tym Komisja uważa za prawdopodobne, że transakcja zakłóciłaby w znaczący sposób efektywną konkurencję na rynku systemów operacyjnych na komputery stacjonarne w związku z dokonanym przez podmiot powstałym w wyniku połączenia zamknięciem dostępu do gier Activision Blizzard na konsole i komputery stacjonarne dostawcom usług transmisji strumieniowej gier w chmurze oraz w rezultacie nieudostępnienia GamePass Ultimate na innych systemach operacyjnych na komputery stacjonarne.

4.4. Wnioski

- (39) W związku z tym w decyzji uznano, że zgłoszona koncentracja wzbudza poważne wątpliwości co do jej zgodności z zasadami rynku wewnętrznego w odniesieniu do (i) zamknięcia dostępu do czynników produkcji zewnętrznym dystrybutorom gier na komputery stacjonarne i konsole za pośrednictwem usług transmisji strumieniowej gier w chmurze oraz (ii) zamknięcia dostępu konkurencyjnym dostawcom systemów operacyjnych na komputery stacjonarne przez powiązanie transmisji strumieniowej gier Activision Blizzard w chmurze z systemem Windows.

5. ZOBOWIĄZANIA ZŁOŻONE PRZEZ STRONĘ ZGŁASZAJĄCĄ

- (40) Aby rozwiązać zastrzeżenia dotyczące konkurencji wynikające z transakcji, strona zgłaszająca podjęła zobowiązania na etapie drugim. Komisja zbadała pierwsze zobowiązania przedłożone przez Microsoft („zobowiązania wstępne”) z udziałem uczestników rynku. Po uzyskaniu informacji zwrotnych z tego badania rynku strona zgłaszająca zmieniła zobowiązania i przedłożyła zmodyfikowane zobowiązania („zmienione zobowiązania”). Komisja przeprowadziła drugie badanie rynku. Informacje zwrotne od uczestników rynku przekazano stronie zgłaszającej, która następnie wprowadziła dalsze zmiany do tekstu zobowiązań i przedstawiła trzecią propozycję środka zaradczego („ostateczne zobowiązania”).

- (41) Wszystkie złożone zobowiązania obejmują dwa główne elementy: (i) zobowiązanie do przyznania konsumentom prawa do transmisji strumieniowej gier na okres 10 lat („zobowiązanie do udzielenia licencji konsumentkiej”); oraz (ii) zobowiązanie do udzielenia dostawcom usług transmisji strumieniowej nieodpłatnej licencji na transmisję strumieniową gier na okres 10 lat („zobowiązanie do udzielenia licencji dostawcy usług transmisji strumieniowej”).

5.1. Zobowiązania wstępne

5.1.1. Zobowiązanie do udzielenia licencji konsumentkiej

- (42) W ramach zobowiązania do udzielenia licencji konsumentkiej Microsoft zobowiązuje się przyznać konsumentom z siedzibą w EOG prawo do transmisji strumieniowej wszystkich obecnych i przyszłych gier na komputery stacjonarne opracowanych, w części lub w całości, przez studia Activision Blizzard wymienione w załączniku do zobowiązań wstępnych („kwalifikujące się gry”) od daty dokonania transakcji na okres 10 lat, przez zmianę umów licencyjnych użytkowników końcowych („licencja konsumentka”) zgodnie z załącznikiem 3 do zobowiązań wstępnych. Konsumenti otrzymają to prawo niezależnie od tego, czy nabyli kwalifikującą się grę przed datą dokonania transakcji czy po niej.

5.1.2. Zobowiązanie do udzielenia licencji dostawcy usług transmisji strumieniowej

- (43) W ramach zobowiązania do udzielenia licencji dostawcy usług transmisji strumieniowej Microsoft zobowiązuje się na okres 10 lat od daty dokonania transakcji do udzielenia nieodpłatnej licencji na transmisję strumieniową kwalifikujących się gier za pomocą usług transmisji strumieniowej zgodnie z warunkami określonymi w załączniku 4 do zobowiązań wstępnych (w każdym przypadku „licencja dostawcy usług transmisji strumieniowej”). Aby usługę transmisji strumieniowej uznano za kwalifikującą się do tej licencji, usługa ta musi być albo dozwolona przez sklep z grami upoważniony do sprzedaży kwalifikujących się gier („autoryzowany sklep z grami”) w celu zapewnienia dostępu do tych gier, albo oferować dostęp do kwalifikujących się gier za pośrednictwem aplikacji, które nie wymagają integracji z autoryzowanym sklepem z grami (w każdym przypadku „kwalifikująca się usługa transmisji strumieniowej”).
- (44) Microsoft zobowiązuje się udzielać licencji dostawcy usług transmisji strumieniowej niezależnie od tego, czy Microsoft oferuje obecnie transmisję strumieniową lub będzie w przyszłości oferować transmisję strumieniową kwalifikujących się gier w ramach własnej usługi transmisji strumieniowej gier w chmurze. Nowe wersje, uwzględniając publicznie dostępne wersje beta i dostęp do wcześniejszych wersji, będą dostępne do transmisji strumieniowej od chwili wydania gry w sklepie Microsoftu z grami (zdefiniowanym jako sklep Battle.net przedsiębiorstwa Activision Blizzard lub jakiegokolwiek inny sklep cyfrowy z grami na komputery stacjonarne, który go zastąpi) lub w jakimkolwiek innym sklepie upoważnionym do dystrybucji tytułów Activision Blizzard.
- (45) Ponadto Microsoft zawarł umowy z trzema dostawcami usług transmisji strumieniowej gier w chmurze, a mianowicie NVIDIA, Boosteroid i Ubitus. Umowy te obejmują, na okres 10 lat od daty dokonania transakcji, nieodpłatną, ogólnosiatową licencję na transmisję strumieniową kwalifikujących się gier. W ramach zobowiązań wstępnych Microsoft zobowiązuje się do udzielenia tych licencji na warunkach określonych w załącznikach do zobowiązań wstępnych.
- (46) Licencje udzielone w ramach zobowiązania do udzielenia licencji dostawcy usług transmisji strumieniowej będą dostępne w witrynie internetowej Microsoftu i będą podlegały następującym warunkom:
- (a) O ile nie uzgodniono inaczej z autoryzowanymi sklepami z grami, Microsoft może zatrzymać wszystkie przychody ze sprzedaży gier, zakupów wewnątrz aplikacji oraz wszelkie inne przyszłe przychody z transakcji związanych z grami wygenerowane z kwalifikujących się gier w ramach kwalifikujących się usług transmisji strumieniowej.
- (b) Kwalifikujące się usługi transmisji strumieniowej [tajemnice handlowe dotyczące kwestionariusza badania rynku]; (ii) dostosowanie usług, w zakresie niezbędnym w reakcji na prawa osób trzecich, o których to prawach jest mowa w pkt (i), w celu umożliwienia konsumentom transmisji strumieniowej kwalifikujących się gier; oraz (iii) zgodność z odpowiednimi przepisami prawa, w tym z aktem o usługach cyfrowych ⁽³⁾, RODO ⁽⁴⁾, dyrektywą o e-privacy ⁽⁵⁾ oraz normami w zakresie prywatności.

⁽³⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych) (Dz.U. L 277 z 27.10.2022, s. 1).

⁽⁴⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 1).

⁽⁵⁾ Dyrektywa 2002/58/WE parlamentu europejskiego i rady z dnia 12 lipca 2002 r. dotycząca przetwarzania danych osobowych i ochrony prywatności w sektorze łączności elektronicznej (dyrektywa o prywatności i łączności elektronicznej) (Dz.U. L 201 z 31.7.2002, s. 37).

5.1.3. Pełnomocnik ds. monitorowania, rozstrzyganie sporów i czas trwania

- (47) W zobowiązaniach wstępnych przewidziano, że zanim strona zgłaszająca może dokonać transakcji, należy wyznaczyć pełnomocnika ds. monitorowania. Pełnomocnik ds. monitorowania może z kolei powołać eksperta z dziedziny informatyki lub doradców ds. finansowania przedsiębiorstw lub porad prawnych, aby pomogli temu pełnomocnikowi w wykonywaniu zadań i wywiązywaniu się z obowiązków.
- (48) Uwzględniono przyspieszoną ścieżkę rozstrzygania sporów, która będzie miała zastosowanie, w przypadkach gdy w ramach kwalifikującej się usługi transmisji strumieniowej (w tym Nvidia, Boosteroid i Ubitus), wykazując wystarczający prawnie uzasadniony interes, stwierdzi się, że Microsoft nie wywiązuje się z obowiązków wynikających z zobowiązań.
- (49) Zobowiązania wstępne pozostaną w mocy przez dziesięć lat od daty dokonania transakcji.

5.2. Zmienione zobowiązania

- (50) Zmienione zobowiązania obejmują te same dwie licencje co zobowiązania wstępne, z następującymi ulepszeniami:
- (a) Licencje obejmują gry na konsole oprócz gier na komputery stacjonarne.
- (b) W zakresie, w jakim istnieją różne wersje gry na komputery strategiczne przewidziane dla różnych systemów operacyjnych, a także wszelka dodatkowa zawartość, taka jak dodatki, zawartość do pobrania lub zakupy w grze, takie wersje lub zawartość są wyraźnie objęte licencjami.
- (c) Dostępne są licencje dla usług transmisji strumieniowej gier w chmurze, które umożliwiają konsumentom granie, z serwerów dostawcy usług w chmurze, w gry na komputery stacjonarne lub konsole, w przypadku których konsumenci uzyskali już licencję na pobranie danej gry (w tym w ramach modelu *buy-to-play*, *free-to-play* lub subskrypcji).
- (d) Licencja dostawcy usług transmisji strumieniowej umożliwia takiemu dostawcy zapewnienie dostępu do wersji kwalifikujących się gier na komputery stacjonarne za pomocą uwierzytelnienia w sklepie Microsoftu z grami, a Microsoft zobowiązuje się, za zgodą konsumenta, do zapewnienia dostępu do takich danych za pośrednictwem standardowego interfejsu. Obowiązek ten jest ograniczony do usług transmisji strumieniowej, które posiadają już licencję na transmisję strumieniową gier w chmurze od co najmniej jednego dużego wydawcy gier, wymienionego w zmienionych zobowiązaniach.
- (e) Zakaz obchodzenia praw własności intelektualnej osób trzecich.
- (f) Postępowanie polubowne może mieć miejsce, zgodnie z wyborem dostawcy usług transmisji strumieniowej gier w chmurze, który o nią wnioskuje, w Brukseli w Belgii.

5.3. Ostateczne zobowiązania

- (51) W porównaniu ze zmienionymi zobowiązaniami w ostatecznych zobowiązaniach wyjaśniono zakres i ograniczono ryzyko obejścia lub błędnej interpretacji zobowiązań. Główne zmiany to:
- (a) Definicja autoryzowanego sklepu z grami obejmuje teraz także sklepy z grami, które dystrybuują kwalifikujące się gry za pośrednictwem usługi subskrypcji wielu gier.
- (b) Zobowiązanie do dostarczania danych o tym, czy konsument jest uprawniony do grania w grę, obejmuje również kwalifikujące się gry, na które konsument uzyskał licencję za pośrednictwem Game Pass.
- (c) Zmieniono definicję sklepu Microsoftu z grami tak, aby obejmowała każdy sklep cyfrowy z grami na komputery stacjonarne należący do Microsoft.
- (d) Rozszerzono wykaz głównych wydawców gier, a Komisja ma możliwość dalszej zmiany tego wykazu w okresie obowiązywania zobowiązań i wyjaśniono, że ustalenie, czy usługa transmisji strumieniowej ma licencję na oferowanie transmisji strumieniowej gier w chmurze przez innego głównego wydawcę gier, odbywa się w chwili, gdy w ramach danej usługi dąży się do uzyskania dostępu do sklepu Microsoftu z grami.
- (e) Microsoft zobowiązuje się nie przerywać ani nie utrudniać istniejącego dostępu do kwalifikujących się gier za pośrednictwem publicznie dostępnych interfejsów programowania aplikacji („API”).

5.4. Ocena przedstawionych zobowiązań

- (52) Aby zaproponowane zobowiązania mogły zostać przyjęte, muszą one być w stanie zapewnić zgodność koncentracji z rynkiem wewnętrznym dzięki zapobieganiu znacznym zakłóceniom efektywnej konkurencji na wszystkich właściwych rynkach, na których zidentyfikowano zastrzeżenia dotyczące konkurencji. W tym przypadku zobowiązania musiały wyeliminować zastrzeżenia dotyczące konkurencji zidentyfikowane przez Komisję w odniesieniu do: (i) zamknięcia dostępu do czynników produkcji zewnętrznym dystrybutorom gier na komputery stacjonarne i konsole za pośrednictwem usług transmisji strumieniowej gier w chmurze oraz (ii) zamknięcia dostępu konkurencyjnym dostawcom systemów operacyjnych na komputery stacjonarne przez powiązanie gier Activision Blizzard z systemem Windows za pośrednictwem usługi transmisji strumieniowej gier w chmurze Microsoftu.
- (53) W decyzji stwierdza się, że ostateczne zobowiązania w pełni uwzględniają kwestie konkurencji związane z transakcją. Komisja stwierdza również, że ostateczne zobowiązania można wdrożyć skutecznie i terminowo.

6. WNIOSKI

- (54) Z powodów wymienionych powyżej w decyzji stwierdza się, że – pod warunkiem pełnego wypełnienia zobowiązań przedstawionych przez stronę zgłaszającą – proponowana koncentracja nie doprowadzi do istotnego utrudnienia efektywnej konkurencji na rynku wewnętrznym lub na jego znacznej części.
- (55) W związku z powyższym koncentrację należy uznać za zgodną z rynkiem wewnętrznym i funkcjonowaniem Porozumienia EOG zgodnie z art. 2 ust. 2 i art. 8 ust. 2 rozporządzenia w sprawie kontroli łączenia przedsiębiorstw oraz art. 57 Porozumienia EOG.
-