BIENNIAL CONFERENCE VII CONVEGNO BIENNALE

ASSOCIAZIONE ANTITRUST ITALIANA

ISTITUTO DEGLI INNOCENTI
FIRENZE

8-9 GIUGNO JUNE 2023

I PRINCIPALI SVILUPPI NEL DIRITTO DELLA CONCORRENZA DELL'UNIONE EUROPEA E NAZIONALE

MAIN DEVELOPMENTS IN EUROPEAN AND ITALIAN COMPETITION LAW

L'analisi *merger* nei mercati digitali emergenti

Federico Marini Balestra, Bird & Bird

Decisione CMA "Microsoft/Activision"

Il 28 aprile scorso la UK Competition and Markets Authority ("CMA") ha bloccato l'acquisizione di Activision da parte di Microsoft

Background:

- *Gaming industry* = principale fonte di ricavi nel settore *entertainment* in UK
- Mercato in costante evoluzione > analisi *forward-looking*

Microsoft

- Attiva nella *gaming industry* dal 2001 con la console Xbox
- Produttrice di giochi come "*Minecraft*", "*Forza*", "*Elder Scrolls*" e "*Halo*"
- Proprietaria della piattaforma *cloud Xbox Cloud Gaming*

Activision

- Produttore di alcuni dei principali giochi di livello premier ("AAA") : "*Call of Duty*", "*World of Warcraft*", "*Candy Crush*"

Analisi della decisione CMA

Console gaming

- Tre operatori principali nel settore "tradizionale" del *console gaming*: Microsoft/Sony/Nintendo
- Sony è il principale player del mercato
- *Post-merger*, Microsoft non avrebbe un incentivo a rendere "Call of Duty" esclusiva alla sua console Xbox

Esclusa la possibilità che si produca una riduzione della concorrenza nel mercato del console gaming

Cloud gaming

- "Potenziale" mercato alternativo alle console tradizionali in cui operano, oltre a Microsoft, Amazon Luna, NVIDIA GeForce Now, Boosteroid, Shadow (Goodle Stadia si è ritirato)
- Microsoft detiene tra il 60/70% di quota di mercato

Nel cloud gaming, Microsoft, considerata la sua forza e la sua rete, potrebbe rafforzare la propria posizione nel mercato

Too much ado about nothing?

- Impegni offerti da Microsoft:
  - Concessione in licenza dei giochi Activision ad alcuni fornitori di giochi cloud per 10 anni
  - Aggiornamento delle licenze per i consumatori sul sito web di Microsoft per consentire l'utilizzo dei giochi in streaming anche su altre piattaforme cloud
- La CMA non ha accettato gli impegni perché:
  - Non consentivano agli altri fornitori di giochi cloud di instaurare rapporti commerciali alternativi con Activision
  - Potenziale distorsione della concorrenza a svantaggio dei sistemi operativi non Windows
  - Durata eccessivamente limitata nel tempo degli impegni (10 anni!) considerato il mercato in evoluzione
- Il *Cloud gaming* è un mercato emergente, ancora instabile e con scarsa qualità in termini di connessione…
- … può essere realmente considerato "standalone" nel più ampio gaming market?

Too much ado about nothing?

- La Commissione UE ha autorizzato la concentrazione (condizionata) tra Microsoft e Activision ritenendo che:

➢ Microsoft non avrebbe avuto interesse a rifiutare la distribuzione dei giochi Activision a Sony (principale distributore di giochi per console anche nell'UE)

➢ Anche se avesse rifiutato, la sola assenza di Call of Duty nel catalogo Sony non avrebbe indebolito la sua forza di mercato

➢ In assenza di concentrazione, Activision non avrebbe comunque reso disponibili i propri giochi per abbonamenti multiplayer

➢ La concentrazione potrebbe indebolire la concorrenza nei servizi gaming per console e PC attraverso i servizi streaming di **cloud gaming** (soprattutto se Microsoft rendesse i giochi Activision esclusivi per il suo sistema Cloud): tuttavia, tale mercato **è ancora limitato e in via di sviluppo**

- La Commissione ha dunque accettato gli impegni presentati da Microsoft

➢ Licenza gratuita per i consumatori nell'EEA per poter utilizzare i giochi Activision su qualsiasi servizio streaming di giochi cloud

➢ Corrispondente licenza gratuita ai fornitori dei servizi streaming di giochi cloud nell'EEA per consentire lo streaming dei giochi Activision ai consumatori

➢ Nell'EEA i consumatori potranno così per la prima volta utilizzare in streaming giochi Activision (fino ad oggi non concessi in licenza ai fornitori di servizi streaming di giochi cloud)

Grazie!