

Streszczenie decyzji Komisji**z dnia 20 stycznia 2021 r.****dotyczących postępowania na podstawie art. 101 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej oraz art. 53 porozumienia EOG****(Sprawy AT.40413 – Focus Home, AT.40414 – Koch Media, AT.40420 – ZeniMax, AT.40422 – Bandai Namco oraz AT.40424 – Capcom (sprawy dotyczące gier wideo))***(notyfikowane jako dokumenty nr C(2021) 57 final, C(2021) 63 final, C(2021) 72 final, C(2021) 74 final, C(2021) 75 final oraz C(2021) 78 final)***(Jedynie tekst w języku angielskim jest autentyczny)****(Tekst mający znaczenie dla EOG)**

(2022/C 320/13)

20 stycznia 2021 r. Komisja przyjęła sześć decyzji dotyczących postępowań na podstawie art. 101 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej i art. 53 Porozumienia o Europejskim Obszarze Gospodarczym w pięciu sprawach AT.40413 – Focus Home, AT.40414 – Koch Media, AT.40420 – ZeniMax, AT.40422 – Bandai Namco oraz AT.40424 – Capcom. Zgodnie z przepisami art. 30 rozporządzenia Rady (WE) nr 1/2003 ⁽¹⁾ Komisja podaje niniejszym do wiadomości nazwy stron oraz zasadniczą treść decyzji, wraz z informacjami na temat wszelkich nałożonych kar, uwzględniając jednak uzasadnione prawo przedsiębiorstw do ochrony ich tajemnic handlowych.

1. WPROWADZENIE

- (1) Decyzje dotyczą ograniczeń transgranicznej sprzedaży niektórych komputerowych gier wideo w Europejskim Obszarze Gospodarczym („EOG”). Są one skierowane do następujących podmiotów prawnych:
 - Focus Home Interactive S.A. („Focus Home”), w sprawie AT.40413 – Focus Home;
 - Koch Media GmbH (Austria), Koch Media GmbH (Niemcy) oraz Koch Media Ltd (przedsiębiorstwo obejmujące te trzy podmioty zwane dalej „Koch Media”), w sprawie AT.40414 – Koch Media;
 - ZeniMax Media Inc., ZeniMax Europe Ltd. oraz Bethesda Softworks LLC (przedsiębiorstwo obejmujące te trzy podmioty zwane dalej „ZeniMax”), w sprawie AT.40420 – ZeniMax;
 - Bandai Namco Holdings Inc. oraz Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S. (przedsiębiorstwo obejmujące te dwa podmioty zwane dalej „Bandai Namco”), w sprawie AT.40422 – Bandai Namco;
 - Capcom Co., Ltd, Capcom USA, Inc. oraz CE Europe Ltd. (przedsiębiorstwo obejmujące te trzy podmioty zwane dalej „Capcom”), w sprawie AT.40424 – Capcom, oraz
 - Valve Corporation („Valve”), w sprawach AT.40413 – Focus Home, AT.40414 – Koch Media, AT.40420 – ZeniMax, AT.40422 – Bandai Namco oraz AT.40424 – Capcom.
- (2) Bandai Namco, Focus Home, Capcom, Koch Media oraz ZeniMax są zwane łącznie „wydawcami”, zaś w połączeniu z Valve są zwane „stronami”. Valve obsługuje internetową platformę gier komputerowych o nazwie „Steam”, która jest dostępna na całym świecie.
- (3) Decyzje dotyczą sześciu odrębnych pojedynczych i ciągłych naruszeń art. 101 TFUE i art. 53 Porozumienia EOG, polegających na: (i) dwustronnych porozumieniach lub praktykach uzgodnionych między Valve a każdym z wydawców, mających na celu ograniczenie transgranicznej sprzedaży niektórych komputerowych gier wideo poza wyznaczonymi państwami członkowskimi i umawiającymi się stronami Porozumienia EOG w oparciu o geograficzne położenie użytkownika („blokowanie geograficzne”) oraz (ii) transgranicznych ograniczeniach sprzedaży zawartych w umowach o udzielenie licencji i o dystrybucję, zawieranych między każdym z grupy: Bandai Namco, Focus Home, Koch Media oraz ZeniMax i ich odpowiednimi dystrybutorami w EOG (innymi niż Valve).

⁽¹⁾ Dz.U. L 1 z 4.1.2003, s. 1.

2. OPIS SPRAWY

2.1. Procedura

- (4) 2 lutego 2017 r. Komisja wszczęła w powyższych sprawach postępowanie w rozumieniu art. 2 ust. 1 rozporządzenia (WE) nr 773/2004 ⁽²⁾ przeciwko stronom oraz wszystkim podmiotom prawnym bezpośrednio lub pośrednio przez nie kontrolowanym.
- (5) 5 kwietnia 2019 r. Komisja przyjęła pięć pisemnych zastrzeżeń skierowanych do Valve (we wszystkich pięciu sprawach) oraz do każdego z wydawców (po jednym w każdej sprawie). W pisemnym zgłoszeniu zastrzeżeń przedstawiono wstępne obawy Komisji dotyczące konkurencji w odniesieniu do niektórych praktyk stosowanych między Valve a każdym z pięciu wydawców, których celem jest uniemożliwienie lub ograniczenie sprzedaży komputerowych gier wideo ponad granicami krajowymi w EOG, co jest sprzeczne z art. 101 TFUE i art. 53 Porozumienia EOG.
- (6) Wydawcy wyrazili zainteresowanie współpracą z Komisją, a następnie złożyli formalne oferty współpracy w celu przyjęcia decyzji na mocy art. 7 i 23 rozporządzenia Rady (WE) nr 1/2003.
- (7) Valve postanowiło nie współpracować z Komisją. 17 lipca 2019 r. Valve złożyło pięć pisemnych odpowiedzi na pięć pisemnych zgłoszeń zastrzeżeń, a każda z nich zawierała wniosek o możliwość złożenia ustnych wyjaśnień. Złożenie przez Valve ustnych wyjaśnień na spotkaniu wyjaśniającym odbyło się 9 października 2019 r.
- (8) Komitet Doradczy ds. Praktyk Ograniczających Konkurencję i Pozycji Dominujących wydał pozytywną opinię 11 stycznia 2021 r.
- (9) 18 stycznia 2021 r. urzędnik przeprowadzający spotkanie wyjaśniające wydał sprawozdanie końcowe.
- (10) Komisja przyjęła decyzję 20 stycznia 2021 roku.

2.2. Krótki opis naruszenia

- (11) W decyzjach stwierdzono, że Valve i każdy z wydawców uczestniczyli w praktykach polegających na blokowaniu geograficznym w formie porozumień dwustronnych lub uzgodnionych praktyk wdrażanych poprzez ograniczenia techniczne, w szczególności za pomocą blokowania geograficznego kluczy aktywacyjnych Steam, co uniemożliwiało uruchomienie niektórych komputerowych gier wideo wydawców poza niektórymi państwami Europy Środkowej i Wschodniej (tj. Czechami, Polską, Węgrami, Rumunią, Słowacją, Estonią, Łotwą i Litwą). W ten sposób ograniczono transgraniczną sprzedaż niektórych przedmiotowych komputerowych gier wideo, ze względu na położenie geograficzne użytkownika.
- (12) Co więcej, w decyzjach stwierdzono, że każdy z grupy: Bandai Namco, Focus Home, Koch Media oraz ZeniMax uczestniczył wraz ze swoimi odpowiednimi dystrybutorami w EOG (innymi niż Valve) w praktykach polegających na blokowaniu geograficznym w postaci zawierania umów o udzielanie licencji i o dystrybucję, w których znajdowały się klauzule ograniczające transgraniczną sprzedaż komputerowych gier wideo, których to dotyczy, na terytorium EOG.

2.3. Adresaci i czas trwania

- (13) Stwierdzono, że podane poniżej przedsiębiorstwa naruszyły art. 101 TFUE i art. 53 porozumienia EOG, uczestnicząc w naruszeniach w okresach wskazanych poniżej:

Sprawa	Przedsiębiorstwa (podmioty prawne)	Czas trwania
AT.40422 – Bandai Namco	Bandai Namco Holdings Inc.; Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.	od 13 marca 2012 r. do 31 marca 2015 r.
AT.40424 – Capcom	Capcom Co., Ltd.; Capcom U.S.A., Inc.; CE Europe Ltd.	od 13 lutego 2013 r. do 17 listopada 2014 r.

⁽²⁾ Rozporządzenie Komisji (WE) nr 773/2004 z dnia 7 kwietnia 2004 r. odnoszące się do prowadzenia przez Komisję postępowań zgodnie z art. 81 i 82 Traktatu WE (Dz.U. L 123 z 27.4.2004, str. 18).

AT.40413 – Focus Home	Focus Home Interactive S.A.	od 14 marca 2007 r. do 8 listopada 2018 r.
AT.40414 – Koch Media	Koch Media GmbH (Niemcy); Koch Media Ltd (Zjednoczone Królestwo); Koch Media GmbH (Austria)	od 20 sierpnia 2010 r. do 27 lipca 2018 r.
AT.40420 – ZeniMax	Bethesda Softworks LLC; ZeniMax Europe Ltd.; ZeniMax Media Inc.	od 1 września 2009 r. do 9 października 2015 r.
AT.40422 – Bandai Namco AT.40424 – Capcom AT.40413 – Focus Home AT.40414 – Koch Media AT.40420 – ZeniMax	Valve Corporation	AT.40422: od 13 marca 2012 r. do 22 kwietnia 2014 r. AT.40424: od 13 lutego 2013 r. do 17 listopada 2014 r. AT.40413: od 17 maja 2013 r. do 9 października 2015 r. AT.40414: od 23 sierpnia 2011 r. do 9 października 2015 r. AT.40420: od 27 września 2010 r. do 9 października 2015 r.

2.4. Grzywny

- (14) Do przedmiotowych decyzji zastosowanie mają wytyczne w sprawie grzywien z 2006 r ^(³).

2.4.1. Kwota podstawowa grzywien

- (15) Ustalając wysokość grzywien w odniesieniu do Valve, Komisja wzięła pod uwagę wartość sprzedaży wygenerowaną na poziomie EOG poprzez sprzedaż na platformie Steam przedmiotowych komputerowych gier wideo wydawców, w ostatnim pełnym roku obrotowym, w którym Valve uczestniczyło w naruszeniu w każdej z pięciu spraw, tj. w 2013 r. w sprawach AT.40422 – Bandai Namco i AT.40424 – Capcom oraz w 2014 r. w sprawach AT.40413 – Focus Home, AT.40414 – Koch Media oraz AT.40420 – ZeniMax. W celu uwzględnienia 30 % przychodów brutto platformy Steam związanych z przedmiotowymi komputerowymi grami wideo Komisja odjęła odpowiedni udział wydawców (70 %) od łącznych przychodów platformy Steam z tytułu przedmiotowych gier wydawców.
- (16) Ustalając wysokość grzywien w odniesieniu do wydawców, Komisja wzięła pod uwagę wartość sprzedaży wygenerowaną na poziomie EOG z tytułu dystrybucji fizycznej i cyfrowej przedmiotowych komputerowych gier wideo poszczególnych wydawców, w tym 70 % przychodów brutto uzyskanych ze sprzedaży przedmiotowych komputerowych gier wideo na platformie Steam, w ostatnim pełnym roku obrotowym, w którym każdy wydawca uczestniczył w naruszeniach, tj.:
- w roku budżetowym 2014 (trwającym od 1 kwietnia 2014 r. do 31 marca 2015 r.) w sprawie AT.40422 – Bandai Namco, który był ostatnim pełnym rokiem obrotowym, w którym Bandai Namco uczestniczyło w jednolitym i ciągłym naruszeniu;
 - w roku budżetowym 2013 (trwającym od 1 kwietnia 2013 r. do 31 marca 2014 r.) w sprawie AT.40424 – Capcom, który był ostatnim pełnym rokiem obrotowym, w którym Capcom uczestniczyło w pojedynczym i ciągłym naruszeniu;
 - w roku budżetowym 2017 (trwającym od 1 stycznia 2017 r. do 31 marca 2018 r.) w sprawie AT.40413 – Focus Home, który był ostatnim pełnym rokiem obrotowym, w którym Focus Home uczestniczyło w jednolitym i ciągłym naruszeniu;
 - w roku budżetowym 2017 (trwającym od 1 kwietnia 2017 r. do 31 marca 2018 r.) w sprawie AT.40414 – Koch Media, który był ostatnim pełnym rokiem obrotowym, w którym Koch Media uczestniczyło w jednolitym i ciągłym naruszeniu;

⁽³⁾ Wytyczne w sprawie metody ustalania grzywien nakładanych na mocy art. 23 ust. 2 lit. a) rozporządzenia nr 1/2003 (Dz.U. C 210 z 1.9.2006, s. 2).

— w roku budżetowym 2014 (trwającym od 1 stycznia 2014 r. do 31 grudnia 2014 r.) w sprawie AT.40420 – ZeniMax, który był ostatnim pełnym rokiem obrotowym, w którym ZeniMax uczestniczyło w pojedynczym i ciągłym naruszeniu;

- (17) Komisja wzięła pod uwagę fakt, że każde z tych różnych ograniczeń, z racji samego swojego charakteru ogranicza konkurencję w rozumieniu art. 101 ust. 1 TFUE i art. 53 Porozumienia EOG, oraz że porozumienia wertykalne i uzgodnione praktyki w rodzaju tych, które są przedmiotem niniejszej sprawy, ze względu na swój charakter są często mniej szkodliwe dla konkurencji niż porozumienia horyzontalne. Biorąc pod uwagę te czynniki oraz szczególne okoliczności każdej sprawy, część wartości uwzględnionej sprzedaży została ustalona na poziomie 7 % dla każdego z grupy: Bandai Namco, Focus Home, Koch Media i ZeniMax oraz na poziomie 6 % dla każdego z grupy: Capcom i Valve (w przypadku każdego z pięciu naruszeń).
- (18) Komisja uwzględniła czas trwania pojedynczego i ciągłego naruszenia w wymiarze określonym powyżej.

2.4.2. Dostosowania kwoty podstawowej

- (19) W niniejszych sprawach nie występują okoliczności obciążające ani łagodzące.

2.4.3. Zastosowanie pułapu 10 % obrotów

- (20) Obliczone grzywny nie przekraczają 10 % światowego obrotu żadnej ze stron.

2.4.4. Zmniejszenie grzywny w świetle współpracy

- (21) Komisja doszła do wniosku, że aby odzwierciedlić fakt, iż każdy z wydawców skutecznie współpracował z Komisją, wykraczając poza swój prawny obowiązek, grzywny, które w przeciwnym razie zostałyby nałożone, powinny, zgodnie z pkt 37 wytycznych w sprawie grzywien, zostać obniżone o 10 % w stosunku do Bandai Namco, Focus Home, Koch Media i ZeniMax oraz o 15 % w stosunku do Capcom.

3. WNIOSEK

- (22) W świetle powyższego ostateczne kwoty grzywien nałożonych na Strony zgodnie z art. 23 ust. 2 rozporządzenia (WE) nr 1/2003 za pojedyncze i ciągłe naruszenia wynoszą:

Sprawa	Przedsiębiorstwo	Grzywna
AT.40422 – Bandai Namco	Bandai Namco	340 000 EUR
AT.40424 – Capcom	Capcom	396 000 EUR
AT.40413 – Focus Home	Focus Home	2 888 000 EUR
AT.40414 – Koch Media	Koch Media	977 000 EUR
AT.40420 – ZeniMax	ZeniMax	1 664 000 EUR
AT.40422 – Bandai Namco AT.40424 – Capcom AT.40413 – Focus Home AT.40414 – Koch Media AT.40420 – ZeniMax	Valve	1 624 000 EUR, w następującym podziale: 31 000 EUR za naruszenie w sprawie AT.40422 – Bandai Namco 90 000 EUR za naruszenie w sprawie AT.40424 – Capcom 102 000 EUR za naruszenie w sprawie AT.40413 – Focus Home 308 000 EUR za naruszenie w sprawie AT.40414 – Koch Media 1 093 000 EUR za naruszenie w sprawie AT.40420 – ZeniMax