
De: Yan Villela Vieira <yvv@ajdc.com.br>
Enviado em: quarta-feira, 13 de julho de 2022 01:21
Para: Protocolo
Cc: Ademir Pereira Junior
Assunto: Protocolo - AC nº 08700.003361/2022-46 - Ofício 4115/2022
Anexos: Resposta_Ofício 4115_Versão Pública.pdf

Prezados,

Como representante do Google Brasil Internet Ltda., encaminho versão pública de resposta completa ao Ofício nº 4115/2022 para protocolo.

Obrigado,

Yan Villela Vieira

T 55 11 3030 9000 / yvv@ajdc.com.br

Av. Brigadeiro Faria Lima, 2012 - 9º andar - CEP 01451-000 - São Paulo - SP

SHN Quadra 1 – Lote A – Bloco A - Cj. 1516 - CEP 70701-010 - Brasília - DF

www.ajdc.com.br



ATTORNEY-CLIENT PRIVILEGE AND CONFIDENTIALITY NOTICE:

This message may contain information that is privileged and confidential. If you have received this message in error, please notify the sender by replying to this message and then delete it immediately. In this case, please refrain from copying or disclosing the contents of this message. Thank you.

AVISO DE CONFIDENCIALIDADE E DE RELAÇÃO CLIENTE-ADVOGADO

Esta mensagem contém informações que podem ser objeto de confidencialidade e de relação cliente-advogado. Se você não é o destinatário desta mensagem, por favor, notifique o remetente e delete esta mensagem imediatamente. Neste caso, não copie ou divulgue o conteúdo desta mensagem. Obrigado.

ILUSTRÍSSIMO SR. SUPERINTENDENTE-GERAL DO
CONSELHO ADMINISTRATIVO DE DEFESA ECONÔMICA –
CADE

VERSÃO PÚBLICA

Ato de Concentração nº 08700.003361/2022-46

Ref.: Ofício nº 4115/2022/CGAA3/SGA1/SG/CADE

Google Brasil Internet Ltda. (“Google”), já qualificado nos autos em epígrafe, vem, respeitosamente, à presença de V. Exa., por seus advogados infra-assinados, apresentar sua resposta completa ao Ofício nº 4115/2022:

QUESTIONÁRIO

I. INFORMAÇÕES GERAIS SOBRE A EMPRESA

1. Apresente nome, cargo, telefone e e-mail do responsável pela resposta ao questionário, de maneira a possibilitar o contato desta Superintendência, caso seja necessário algum esclarecimento adicional.

As comunicações com o Google devem ser endereçadas para:

Ademir Antonio Pereira Jr. (api@ajdc.com.br)

Yan Villela Vieira (yvv@ajdc.com.br)

Advocacia Del Chiaro

Av. Brigadeiro Faria Lima, 2012 – Cj. 91, Jd. Paulistano

CEP: 01451-000 São Paulo – SP

Tel.: (11) 3030-9000 / Fax: (11) 3030-9037

2. Descreva brevemente o perfil de sua empresa. Informe o segmento de atuação, as áreas geográficas atendidas, os serviços prestados e/ou produtos comercializados.

O Google atua em uma ampla gama de áreas, incluindo busca online, publicidade online, outros serviços online como YouTube, Google Maps e Gmail, bem como serviços de computação em nuvem. O Google também mantém e desenvolve o ecossistema Android, que inclui um sistema operacional (OS) móvel de código aberto. As ofertas de hardware do Google, por sua vez, são limitadas e, em grande parte, indisponíveis comercialmente no Brasil.

Para os fins deste Ofício, os produtos relevantes oferecidos pelo Google **no Brasil** são os seguintes:

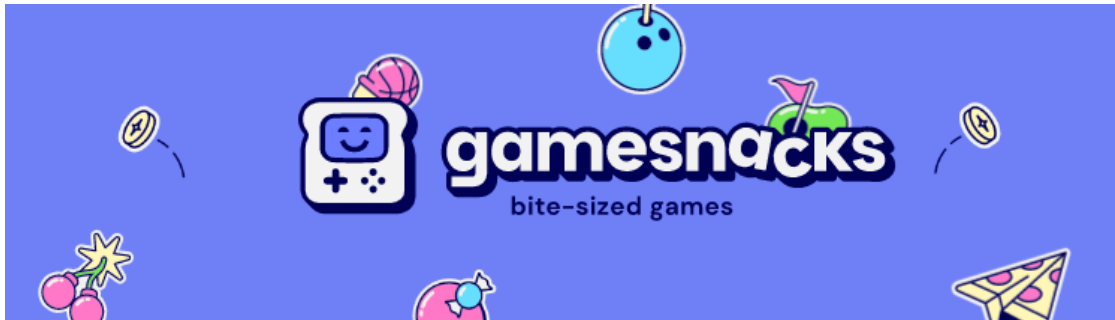
i. Play Store

O Google oferece a Play Store¹, aplicativo e loja de conteúdo digital do Google, na qual os usuários podem navegar, pesquisar e baixar aplicativos, jogos e conteúdo digital para seus dispositivos móveis. Os desenvolvedores de jogos podem publicar seus jogos diretamente na Play Store, obtendo acesso a milhões de usuários em todo o mundo. A Play Store é oferecida aos clientes gratuitamente e constitui uma das diversas alternativas para a distribuição de jogos (e aplicativos em geral).

¹ Disponível em: <https://play.google.com/store>.

ii. Jogos para navegadores (disponíveis em navegadores da Web)

O Google desenvolveu e publicou um número limitado de jogos simples, como Billiards Classic e Chess Classic, que podem ser jogados diretamente em navegadores da web na página “GameSnacks”². Além disso, alguns Google Doodles lançados em certos dias comemorativos possuem jogos simples publicados pelo Google que podem ser jogados diretamente no navegador da web.



iii. Google Play Games

O Google oferece um aplicativo que permite aos usuários visualizar e organizar jogos instalados em seus dispositivos móveis chamado Google Play Games³. Alguns jogos simples, como Solitaire e Pac-Man, desenvolvidos e publicados pelo Google, podem ser jogados diretamente no aplicativo Google Play Games.

Embora originalmente desenvolvido para dispositivos móveis, o Google atualmente está testando uma versão beta do Play Games para PCs⁴. Com o Google Play Games, usuários poderão jogar jogos de dispositivos móveis em PCs Windows.

² Disponível em: <https://gamesnacks.com/embed/>. O GameSnacks foi lançado com o objetivo de fazer os jogos HTML mais acessíveis para celulares em qualquer rede do mundo. Os jogos do GameSnacks são rápidos, fáceis de jogar, e disponíveis em qualquer dispositivo conectado com a internet. Vide <https://blog.google/technology/area-120/gamesnacks-brings-quick-casual-games-any-device/>.

³ Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.play.games&hl=pt_BR&gl=US.

⁴ A versão beta está disponível na Austrália, Hong Kong, Coreia do Sul, Taiwan e Tailândia. Vide https://support.google.com/googleplaygamesonpc/answer/11358071?hl=en&ref_topic=11204211.



iv. Google Play Pass

O Google oferta o Play Pass, um serviço de assinatura de apps⁵. Com o Play Pass, usuários podem pagar uma assinatura mensal ou anual para usar o Google Play para acessar um catálogo de apps e jogos sem propagandas nem compras no aplicativo. O Play Pass está disponível em dispositivos móveis Android e em Chromebooks.



v. Google Cardboard

O Google também oferta o Google Cardboard, um aplicativo que permite aos usuários ter experiências de realidade virtual (VR), inclusive com jogos compatíveis, usando seus smartphones⁶. Para melhorar a experiência com o aplicativo Google Cardboard, os usuários podem comprar um visualizador Cardboard do Google (esta opção não está disponível no Brasil) ou montar um em casa⁷. [Acesso Restrito]

⁵ Disponível em: https://play.google.com/intl/pt_br/about/play-pass/.

⁶ Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.samples.apps.cardboarddemo>.

⁷ Disponível em: https://arvr.google.com/intl/pt-BR_pt/cardboard/get-cardboard/.



vi. Owlchemy Labs

Owlchemy Labs é um estúdio focado no desenvolvimento de experiências e jogos de VR. Oferece alguns jogos disponíveis em dispositivos de realidade virtual (SteamVR, Oculus do Facebook, PlayStation VR, Viveport da HTC), PCs (por meio do Steam) e dispositivos móveis (por meio da Play Store e da Apple App Store)⁸.



vii. Chromebook/Chrome OS

O Google desenvolveu o Chrome OS, um sistema operacional (OS) para laptops baseado no software de código aberto Chromium OS. O Chrome OS foi originalmente criado em 2009 com o conceito de que programas e dados de usuários seriam armazenados em nuvem, e o sistema processaria apps da web com o navegador Chrome. Ao longo do tempo, o Chrome OS foi expandido para também processar apps do Android por meio da Play Store em 2016 e aplicativos do Linux em 2018. Atualmente, diversos aplicativos nativos estão disponíveis no Chrome OS por meio da Play Store e também por meio de *side-loading*.

Laptops comercializados com o Chrome OS são conhecidos como “Chromebooks”. Usuários podem fazer múltiplas tarefas nesses dispositivos, inclusive jogar jogos. O Google licencia o Chrome OS para OEMs, incluindo Acer, Samsung e Lenovo. O Google também oferta um modelo (Pixelbook Go) que não está comercialmente disponível no Brasil.

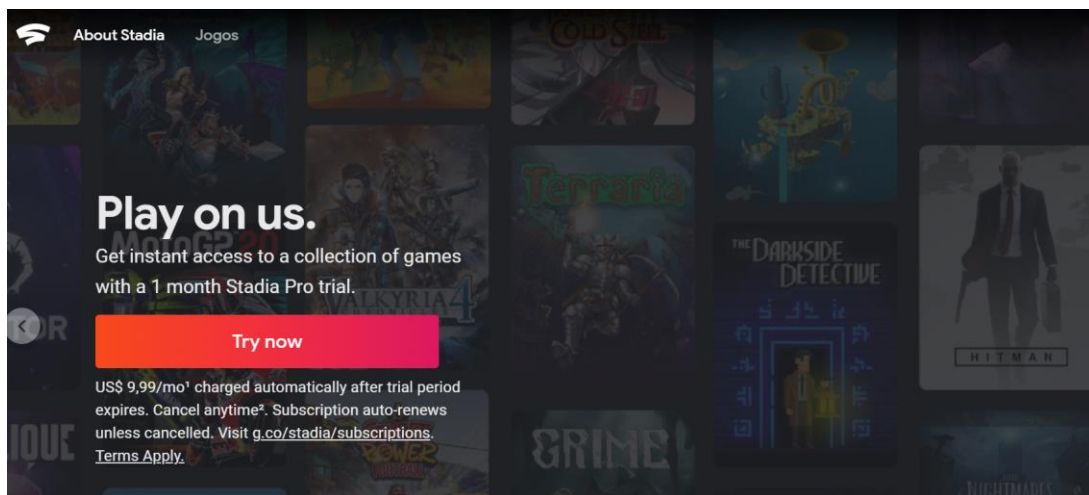
⁸ Vide <https://owlchemylabs.com/>.



Além disso, considerando que o Ofício também busca informações sobre mercados globais, os **produtos relevantes oferecidos pelo Google globalmente (mas não no Brasil)** são os seguintes:

i. Google Stadia

O Google comercializa uma plataforma de streaming em nuvem para jogos chamada Stadia⁹. O Stadia permite que os usuários joguem por meio de streaming em vários dispositivos compatíveis, incluindo PCs, smartphones, tablets e TVs com o Chromecast Ultra. Com o Stadia, os usuários não precisam comprar um hardware especial projetado para jogos, como consoles – os usuários precisam apenas ter uma conexão estável com a Internet. Para obter acesso aos jogos na Stadia, os usuários podem pagar uma assinatura ou comprar títulos específicos na plataforma. O Stadia não está disponível atualmente no Brasil.



O Google também comercializa um controle de jogo chamado Stadia Controller¹⁰ para uso com a plataforma Stadia. O Stadia Controller não é um console,

⁹ Disponível em: https://store.google.com/us/product/stadia_learn?hl=en-US.

¹⁰ Disponível em: https://store.google.com/us/product/stadia_controller?hl=en-US.

mas apenas um equipamento adicional que visa a melhorar a experiência dos usuários (vários outros controles de diferentes fabricantes também são compatíveis com o Stadia). O Stadia Controller não é oferecido no Brasil¹¹.



Por fim, o Stadia tinha, anteriormente, atividades limitadas no desenvolvimento de jogos, mas não está mais envolvido nesse segmento. O Stadia também publicou um número limitado de jogos para sua plataforma de streaming. Esses jogos são exclusivos da plataforma Stadia e, portanto, não estão disponíveis para usuários brasileiros

ii. Outros dispositivos

O Google comercializa uma gama de smartphones Android chamados Pixel¹². Os usuários podem realizar várias tarefas nesses dispositivos, incluindo jogar jogos. Atualmente, os smartphones Pixel não estão disponíveis comercialmente no Brasil.



¹¹ O Google também vende o Google Chromecast (disponível no Brasil), um dispositivo que os usuários plugam em suas TVs para exibição de conteúdo dos seus dispositivos móveis. Os usuários podem utilizar o Chromecast para exibir os jogos da Stadia em TVs compatíveis e ter uma experiência melhor. Disponível em: https://store.google.com/nz/product/chromecast_ultra

https://store.google.com/product/chromecast?srp=/product/chromecast_google_tv

¹² Disponível em: <https://store.google.com/us/category/phones?hl=en-US>.

II. MERCADO DE DESENVOLVIMENTO E PUBLICAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS

3. Informe se sua empresa atua no desenvolvimento e publicação de jogos eletrônicos. Em caso positivo, especifique se sua empresa: (i) desenvolve em território nacional; ou (ii) desenvolve em estúdios localizados no exterior. Adicionalmente, especifique a(s) plataforma(s) – PC, console ou dispositivos móveis – na(s) qual(is) sua empresa atua nesse segmento.

O Google e as empresas parte de seu grupo econômico¹³ têm atividades limitadas em desenvolvimento e/ou publicação de jogos¹⁴.

O Google desenvolveu e publicou alguns jogos simples que podem ser jogados diretamente em navegadores da web na página “GameSnacks”, seja em PCs ou dispositivos móveis (esses jogos são oferecidos gratuitamente). O Google também desenvolveu e publicou alguns jogos simples que podem ser jogados no aplicativo Google Play Games em dispositivos móveis Android e Chromebooks (esses jogos também são oferecidos gratuitamente)¹⁵. Os poucos jogos desenvolvidos internamente pelo Google foram criados fora do Brasil.

Além disso, o Google é proprietário do Owlchemy Labs, um estúdio focado em tecnologia VR. O Owlchemy Labs desenvolveu e publicou alguns jogos disponíveis em dispositivos VR (SteamVR, Oculus do Facebook, PlayStation VR, Viveport da HTC), PCs (por meio do Steam) e dispositivos móveis. O Owlchemy Labs apenas publicou jogos desenvolvidos internamente; todas as atividades de desenvolvimento ocorrem fora do Brasil e tem como foco tecnologia de VR [Acesso Restrito].

O Google Stadia publicou um número limitado de jogos second-party (i.e. desenvolvidos por estúdios independentes a pedido da Stadia) que são exclusivos para sua plataforma de streaming. O Google Stadia anteriormente tinha atividades

¹³ [Acesso Restrito]

¹⁴ Para fins de completude, observa-se que, no passado, o Google também desenvolveu alguns jogos simples apenas para servir de exemplo para desenvolvedores sobre como criar jogos para o ecossistema Android. Além disso, o Google também desenvolve e distribui alguns jogos para o Google Assistant que os usuários podem acessar dizendo “Ok Google, quero jogar”, e serão apresentadas opções adequadas para seus dispositivos; por exemplo, usuários cujos dispositivos incluem um monitor inteligente terão opções que podem exigir o uso do monitor, enquanto os usuários cujos dispositivos são apenas de áudio, não. O Google Assistant está disponível em dispositivos de hardware vendidos pelo Google (como Nest ou Pixel) e em hardware de terceiros (como monitores inteligentes da Lenovo ou outros smartphones Android). Uma lista de jogos distribuídos com o Google Assistant pode ser encontrada em: <https://assistant.google.com/explore/c/5/?hl=en-US>.

¹⁵ Para fins de completude, notamos que, em certas datas comemorativas, o Google muda seu logotipo em google.com para um “Google Doodle”. Alguns Google Doodles são jogos publicados pelo Google, como Pac-Man (30º aniversário do Pac-Man) e Magic Cat Academy (Halloween). Vide <https://www.google.com/doodles/30th-anniversary-of-pac-man> e <https://www.google.com/doodles/halloween-2016>.

no desenvolvimento de jogos, mas o Google encerrou o projeto de desenvolvimento de jogos do Stadia em fevereiro de 2021¹⁶.

4. Informe o faturamento bruto obtido por sua empresa em 2021 com a atividade de publicação de jogos, considerando tanto a venda de jogos buy-to-play quanto a venda de conteúdo adicional e dentro do jogo (in-game) – como pacotes de expansão, assinaturas, crédito dentro do jogo, personagens e itens adicionais, etc. –, de forma segmentada por hardware/plataforma (PC, consoles e dispositivos móveis), nos cenários (i) mundial e (ii) nacional, em reais (R\$). Adicionalmente, apresente uma estimativa da dimensão total (em termos de faturamento bruto) do mercado de publicação de jogos para PC, consoles e dispositivos móveis, também sob os cenários mundial e nacional, indicando a fonte dos dados e/ou a metodologia utilizada no cálculo. Utilize a tabela abaixo como referência em sua resposta:

É importante destacar que os jogos que o Google desenvolveu para o “GameSnacks” e para o Google Play Games são bastante simples – foram desenvolvidos com recursos limitados e são oferecidos gratuitamente aos usuários (não há assinatura ou outra forma de monetização direta).

Por sua vez, o Owlchemy Labs está focado principalmente em jogos de realidade virtual, que é um segmento de mercado em crescimento, mas ainda pequeno¹⁷ [Acesso Restrito]¹⁸. Por essa razão, o Google respeitosamente requer dispensa da obrigação de apresentar informações para o Owlchemy Labs.

Por fim, os títulos publicados pelo Google Stadia estão disponíveis exclusivamente no Stadia e são monetizados principalmente por meio de assinaturas, além de vendas no aplicativo (*in-app sales* e de jogos *buy-to-play*). Dado que as atividades do Stadia em desenvolvimento e publicação são limitadas e exclusivas da plataforma Stadia, requer-se a dispensa da obrigação de apresentar essas informações.

5. Considerando-se o conjunto de títulos que possuem funcionalidades online de seu catálogo, informe o número total de downloads e a média diária de usuários ativos nos jogos de sua empresa em 2021, nos cenários (i) mundial e (ii) nacional, segmentados por plataforma (PC, consoles e dispositivos móveis). Adicionalmente, informe quais são os principais jogos do catálogo de sua empresa para cada plataforma, considerando o número de downloads e de usuários. Utilize a tabela abaixo como referência em sua resposta:

¹⁶ Vide [Focusing on Stadia’s future as a platform, and winding down SG&E](#).

¹⁷ Vide <https://www.statista.com/statistics/499714/global-virtual-reality-gaming-sales-revenue/> e <https://www.statista.com/statistics/278181/video-games-revenue-worldwide-from-2012-to-2015-by-source/>.

¹⁸ Nenhum dos jogos publicados pelo Owlchemy Labs na Apple App Store é baseado em VR. São todos jogos tradicionais, sem tecnologia VR.

Como indicado nos itens 3 e 4 acima, o Google tem atividades limitadas em desenvolvimento e publicação de jogos. Assim, o Google respeitosamente requer dispensa da obrigação de resposta a esse item.

6. Tendo em vista as definições de mercado relevante apresentadas na seção “CONTEXTO”:

- a) Sua empresa acredita que o mercado de desenvolvimento e publicação de jogos deve ser separado por tipo de plataforma (PC, consoles e dispositivos móveis)? Ou os jogos desenvolvidos e publicados para diferentes plataformas poderiam ser agrupados em um único mercado? Justifique sua resposta.**
- b) Caso considere que o mercado de desenvolvimento e publicação de jogos deva ser subdividido em segmentos mais restritos – baseados na plataforma/hardware, no tipo de jogo, no perfil dos jogadores, ou em qualquer outro critério considerado relevante –, ou que deva abarcar um conjunto mais amplo de produtos ou serviços, apresente definição alternativa e justifique sua resposta.**
- c) Sob as perspectivas da demanda e da oferta, os jogos para PC e para consoles são percebidos como intercambiáveis ou substitutos por consumidores e desenvolvedores/publicadores? Justifique sua resposta.**

O Google entende que desenvolvedores e publicadores de jogos costumam estar ativos em diferentes plataformas, incluindo PCs, consoles, dispositivos móveis e dispositivos/headsets VR. Embora plataformas diferentes possam exigir habilidades de escrita de código específicas, os desenvolvedores geralmente são capazes de trabalhar em jogos para múltiplas plataformas ou desenvolver vários jogos para plataformas diferentes. Em especial, plataformas de streaming em nuvem estão cada vez mais promovendo a convergência entre plataformas. Serviços de streaming como o Google Stadia permitem que jogadores joguem usando qualquer tipo de hardware que quiserem, desde que tenha uma tela, conexão à internet e satisfaça requisitos mínimos de performance. Além disso, os consumidores cada vez mais transitam entre jogos disponíveis em diferentes plataformas, incluindo PCs, consoles, dispositivos móveis e serviços de streaming. Por exemplo, o Google Play Games está disponível em Chromebooks e o Google está testando uma versão beta para PCs¹⁹, o que permitirá que usuários joguem jogos de dispositivos móveis em computadores com Windows.

¹⁹ A versão beta está disponível na Austrália, Hong Kong, Coreia do Sul, Taiwan e Tailândia. Vide https://support.google.com/googleplaygamesonpc/answer/11358071?hl=en&ref_topic=11204211.

[Acesso Restrito]

7. Na visão de sua empresa, existem barreiras relevantes à entrada de uma empresa no mercado de desenvolvimento e publicação de jogos eletrônicos? Aponte fatores que influenciam positivamente a entrada e os fatores que constituem barreiras à entrada nesse mercado, justificando sua resposta. Favor apresentar respostas específicas para cada um dos segmentos de atuação de sua empresa:

- a) desenvolvimento e publicação de jogos para PC;**
- b) desenvolvimento e publicação de jogos para consoles;**
- c) desenvolvimento e publicação de jogos para dispositivos móveis.**

Embora existam muitas alternativas para a distribuição de jogos, o que cria diferentes pontos de acesso para entrantes, a atividade de desenvolvimento e publicação de jogos largamente depende da capacidade de formar times com habilidade suficiente para criar e implementar projetos atrativos para os usuários.

[Acesso Restrito]

8. No melhor conhecimento de sua empresa, quais são os principais desenvolvedores/publicadores de jogos que concorrem efetivamente com a Microsoft e a Activision Blizzard nos cenários (i) mundial e (ii) nacional (sob a perspectiva do consumidor brasileiro)? Considere, em sua resposta, os players capazes de produzir jogos considerados como de categoria “AAA” pela indústria, assim entendidos os títulos que demandam maiores investimentos em produção e marketing.

Como detalhado no item 3 acima, as atividades do Google relacionadas a desenvolvimento e publicação de jogos são muito limitadas atualmente. De qualquer maneira, players capazes de desenvolver jogos considerados “AAA” pela indústria incluem:

- EA;
- Ubisoft;
- Sony;
- Take-Two Interactive Software;
- Nintendo.

9. Com relação ao catálogo de jogos da Activision Blizzard, informe:

- a) Na visão de sua empresa, a Activision Blizzard publica algum(ns) título(s) que, por suas características ou especificidades, não possui(em) concorrentes próximos publicados por outras empresas da indústria de jogos? Qual(is)? [OBS: Como “concorrentes próximos”, considere jogos do mesmo gênero (ação, aventura, corrida, RPG, tiro em primeira pessoa, etc.),**

disponíveis na mesma plataforma (PC, consoles, dispositivos móveis), voltados para o mesmo público jogador (infantil, adulto, casual, hardcore, etc.) e desenvolvidos com base em valores de produção e especificações técnicas semelhantes.]

b) Caso a resposta ao item “a” anterior tenha sido afirmativa, indique quais seriam os fatores que dificultariam a substituição de tal(is) título(s) por jogos de produtoras concorrentes sob a perspectiva do consumidor.

c) Caso a resposta ao item “a” tenha sido negativa, informe quais seriam, na opinião de sua empresa, os principais títulos percebidos pelo consumidor como concorrentes próximos dos jogos mais populares da Activision Blizzard – considerando, especialmente, as franquias Call of Duty (PC, consoles e dispositivos móveis), Candy Crush (dispositivos móveis) e World of Warcraft (PC). Para cada título citado em sua resposta, favor especificar a desenvolvedora/publicadora e a(s) plataforma(s) em que o jogo está disponível.

O Google entende que os seguintes jogos são os principais produtos do portfólio da Activision Blizzard:

- **Call of Duty.** Popularmente conhecido como “COD”, seu primeiro lançamento ocorreu em outubro de 2003; desde então, a Activision lançou diversos títulos para consoles, PCs e dispositivos móveis em case quase anual sob três “séries” principais: World War II, Modern Warfare e Black Ops. Cada “série” apresenta seus próprios elementos narrativos e características, de forma que fãs voltam à franquia sempre que há um novo lançamento para acompanhar a história e descobrir as novas narrativas desenvolvidas pela Activision.

O COD é um dos mais conhecidos e adorados ‘first person shooters’ (jogos de tiro em primeira pessoa), contando com legiões de fãs. De acordo com o IMDb, o título Call of Duty: Modern Warfare é classificado em segundo lugar em termos de popularidade entre ‘first person shooters’²⁰, e um relatório publicado em 2020 colocou o COD Modern Warfare como o sexto jogo mais jogado do mundo em termos de tempo acumulado gasto no jogo²¹.

20

Vide:

https://www.imdb.com/search/title/?title_type=video_game&keywords=first%20person%20shooter.

21

Vide:

<https://www.game.co.uk/webapp/wcs/stores/servlet/HubArticleView?hubId=2835251&articleId=2835252&catalogId=10201&langId=44&storeId=10151>.

O COD também se tornou relevante para e-sports, havendo campeonatos mundiais disputados por equipes em partidas assistidas por milhões de fãs²². No Brasil, o COD é forte o bastante como e-sport a ponto de o website do Globo Esportes (um dos programas de esportes e website mais relevantes do Brasil) ter uma sessão dedicada ao jogo²³.

Outros jogos que podem ser considerados similares ao COD em termos de qualidade e gênero incluem Battlefield 2042 (publicado pela EA), Halo Infinite (publicado pela Xbox Game Studios da Microsoft), Tom Clancy's Rainbow Six Siege (publicado pela Ubisoft), e Counter Strike: Global Offensive (publicado pela Valve).

- **World of Warcraft.** Popularmente conhecido como “WoW”, é considerado o mais popular ‘MMORPG’ (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) da história. O WoW foi lançado em 2004, mas segue a narrativa e cenário da série Warcraft, cujo primeiro título ‘Warcraft: Orcs & Humans’ foi lançado pela Blizzard em 1994. O WoW está disponível apenas para PCs.

WoW é um jogo complexo que redefiniu o gênero MMORPG ao combinar elementos como narrativa contínua, desenvolvimento baseado na conclusão de missões (quests), divisão por raças e personagens e um tom sério voltado a entreter. A Blizzard conseguiu manter o jogo popular por quase duas décadas lançando expansões e atualizações frequentes. Jogadores interessados no WoW geralmente são geralmente “hardcore” e passam bastante tempo jogando - um relatório de 2020 colocou o WoW como o segundo mais jogado do mundo em termos de tempo acumulado gasto no jogo²⁴.

Outros jogos que podem ser considerados similares ao WoW em termos de qualidade e gênero incluem Lost Ark (publicado pela Smilegate e Amazon Game Studios), The Elder Scrolls Online (publicado pela Bethesda da Microsoft) e Guild Wars II (publicado pela NCSoft).

- **Overwatch.** Em 2016, a Blizzard inovou com o lançamento de ‘Overwatch’, um jogo que mistura elementos de first person shooter (i.e. jogadores controlam personagens segurando armas em perspectiva de primeira pessoa) com elementos de MOBA (multiplayer online battle arena) (i.e. jogadores escolhem “heróis” ou “campeões” com diferentes habilidades/funções e são divididos em dois times). Alguns na indústria de

²² Vide <https://www.callofdutyleague.com/en-us/> e <https://www.callofduty.com/mobile/esports/>.

²³ Vide <https://ge.globo.com/esports/call-of-duty/>.

²⁴ Vide <https://www.game.co.uk/webapp/wcs/stores/servlet/HubArticleView?hubId=2835251&articleId=2835252&catalogId=10201&langId=44&storeId=10151>.

jogos consideram o Overwatch o primeiro de um gênero “hero shooter”²⁵. O jogo está disponível para PCs e consoles.

O cenário e mecânicas do Overwatch atraíram uma grande base de fãs - um relatório de 2020 considerou o Overwatch o terceiro jogo mais jogado do mundo em termos de tempo acumulado gasto no jogo²⁶. O lançamento do Overwatch 2 é esperado para outubro de 2022²⁷.

Outros jogos que podem ser considerados similares ao Overwatch em termos de qualidade e gênero incluem Team Fortress 2 (publicado pela Valve), Apex Legends (publicado pela EA) e Valorant (publicado pela Riot).

- **Diablo.** Uma das principais franquias da Blizzard, o primeiro Diablo foi lançado em 1997. Trata-se de um RPG de Ação (Action RPG), i.e. um tipo de jogo onde os jogadores controlam um personagem que precisam completar determinadas missões (quests) para concluir uma determinada história, mas não é populado por outros jogadores conectados online (como um MMORPG).

O lançamento mais recente do Diablo para PC/console foi o Diablo III em 2012; apesar disso, a franquia continua altamente popular²⁸, e o Diablo Immortal, uma versão para dispositivos móveis lançada em junho de 2022, foi baixado mais de 8 milhões de vezes em apenas duas semanas, gerando, segundo reportado, mais de USD 24 milhões em receita²⁹. O lançamento do Diablo IV para PC e console é esperado para 2023.

Outros jogos que podem ser considerados similares ao Diablo em termos de qualidade e gênero incluem Elden Ring (publicado pela Bandai Namco) e Fallout (publicado pela Bethesda da Microsoft).

- **Hearthstone.** Publicado pela Blizzard desde 2014, o Hearthstone é um jogo de cartas digital (Digital Card Game) baseado no universo “Warcraft” inspirado no popular jogo de cartas ‘Magic: The Gathering’. No Hearthstone, jogadores formam ‘baralhos’ de cartas usados para batalhar online. Ele foi o primeiro jogo da Blizzard que pode ser jogado gratuitamente e um grande sucesso - de acordo com a Blizzard, Hearthstone tinha cerca de 24 milhões

²⁵ Vide: https://www.dailymemerald.com/arts-culture/first-impression-overwatch-is-the-first-in-a-new-genre-of-hero-shooters/article_f4e02055-c1aa-522c-acb7-2fb142f0d91e.html.

²⁶ Vide: <https://www.game.co.uk/webapp/wcs/stores/servlet/HubArticleView?hubld=2835251&articleId=2835252&catalogId=10201&langId=44&storeId=10151>.

²⁷ Vide: <https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/overwatch-2-substituira-original-apos-lancamento,0e6c42bd20c34e41fdc409050843a067jez7d9vr.html>.

²⁸ Vide: <https://www.cbr.com/diablo-3-going-strong-8-years-later/>.

²⁹ Vide: <https://www.videogameschronicle.com/news/diablo-immortal-has-reportedly-earned-blizzard-more-than-24-million/>.

de jogadores ativos no mundo em 2020³⁰. O Hearthstone pode ser jogado em PCs e dispositivos móveis.

Outros jogos que podem ser considerados similares ao Hearthstone em termos de qualidade e gênero incluem Magic: The Gathering Arena (publicado pela Wizards of the Coast), The Elder Scrolls: Legends (publicado pela Bethesda da Microsoft) e Yu-Gi-Oh: Master Duel (publicado pela Konami).

- **Candy Crush Saga.** Publicado pela King (adquirida pela Activision Blizzard em 2016), Candy Crush é um jogo ‘puzzle’ lançado em 2012 originalmente para o Facebook que rapidamente conquistou a posição indiscutível de jogo para dispositivos móveis mais jogado na história.

O Candy Crush foi, segundo relatórios, baixado mais de 2,7 bilhões de vezes e conta com uma base leal de mais de 250 milhões de usuários³¹. Seu modelo “freemium” (i.e. jogadores podem jogar gratuitamente mas precisam pagar por certos conteúdos) se mostrou extremamente bem-sucedido, levando o jogo a gerar uma receita de mais de USD 1 bilhão em 2020³².

Diversos jogos podem ser considerados similares ao Candy Crush em termos de estrutura e gênero, como o Bejeweled Blitz (publicado pela EA) e o Puzzle Quest (publicado pela Infinity Plus 2), mas o Candy Crush continua sendo o mais popular.

10. Sua empresa disponibiliza jogos de seu catálogo para venda em lojas digitais de terceiros? Em caso positivo, informe:

- Indique quais são as principais lojas digitais com as quais sua empresa possui acordos de licenciamento/distribuição, especificando, ainda, as plataformas (PC, consoles ou dispositivos móveis) de atuação de cada uma delas.**
- Quais são os modelos de pagamento/remuneração mais comumente utilizados nos contratos celebrados com essas lojas digitais? Explique e dê exemplos.**
- Os contratos celebrados com as lojas digitais costumam conter cláusulas de exclusividade, ainda que limitadas a um certo período? Explique e dê exemplos.**

³⁰ Vide: <https://playhearthstone.com/en-us/news/23625669/year-of-the-phoenix-in-review>.

³¹ Vide: <https://www.businessofapps.com/data/candy-crush-statistics/#:~:text=It%20has%20a%20loyal%20fanbase,the%20game%20for%20returning%20players..>

³² Vide: <https://www.wsj.com/articles/why-people-are-still-obsessed-with-candy-crush-saga-11603288963>.

d) Pela sua experiência, os termos dos contratos celebrados com lojas digitais da Microsoft diferem significativamente dos praticados por outros players do mercado de distribuição digital? Se sim, de que maneira? Justifique sua resposta.

Como detalhado no item 3 acima, as atividades do Google relacionadas a desenvolvimento e publicação de jogos são limitadas:

- Jogos publicados pelo Stadia são distribuídos exclusivamente pela plataforma de streaming do Stadia.
- Jogos simples desenvolvidos e publicados pelo Google como Pac-Man, Solitaire e Snake estão disponíveis no app Google Play Games (atualmente disponível em dispositivos Android e Chromebooks).
- O Google publicou outros jogos simples que podem ser jogados diretamente no site “GameSnacks”.
- Alguns jogos publicados pelo Owlchemy Labs são distribuídos por meio da loja digital Steam da Valve³³, Oculus (Meta Quest Store)³⁴, PlayStation Store da Nintendo³⁵, e lojas de apps de dispositivos móveis.

Dado seu papel limitado no desenvolvimento de jogos, o Google não possui informações detalhadas sobre os termos de acordos de distribuição com lojas digitais de terceiros.

11. Sua empresa disponibiliza jogos de seu catálogo para download ou streaming em serviços de assinatura de múltiplos jogos? Em caso positivo, informe:

a) Indique quais são os serviços de assinatura para os quais sua empresa disponibiliza seus títulos, especificando, ainda, as plataformas (PC, consoles ou dispositivos móveis) de atuação de cada um deles.

b) Quais são os modelos de pagamento/remuneração mais comumente utilizados nos contratos celebrados com as empresas que comercializam tais serviços de assinatura? Explique e dê exemplos.

³³ Cosmonious High, Job Simulator, Rick and Morty: Virtual Rick-ality, Vacation Simulator, Dyscourse, Jack Lumber, Snuggle Truck, Smuggle Truck e AaaaaAaaaaAAAAaAAAAA!!! for the Awesome estão disponíveis na Steam.

³⁴ Cosmonious High, Job Simulator, Rick and Morty: Virtual Rick-ality e Vacation Simulator estão disponíveis na Oculus.

³⁵ Job Simulator, Rick & Morty Virtual Rick-ality e Vacation Simulator estão disponíveis na PlayStation Store.

c) Os contratos celebrados para distribuição de jogos em serviços de assinatura costumam conter cláusulas de exclusividade, ainda que limitadas a um certo período? Explique e dê exemplos.

d) Pela sua experiência, os termos dos contratos celebrados com a Microsoft para a distribuição de jogos no serviço Xbox Game Pass diferem significativamente dos praticados por outros players do mercado? Se sim, de que maneira? Justifique sua resposta.

Jogos desenvolvidos e/ou publicados pelo Google não estão disponíveis em serviços de assinatura de jogos de terceiros. Como notado acima, jogos publicados pelo Stadia são distribuídos exclusivamente por meio da plataforma de *streaming* Stadia. Vide resposta ao item 10 acima para detalhes sobre a distribuição de jogos desenvolvidos e/ou publicados pelo Google.

12. Apresente o posicionamento de sua empresa no que diz respeito a aspectos positivos ou negativos do presente Ato de Concentração, considerando especificamente os seus potenciais efeitos concorrenciais no mercado de desenvolvimento e publicação de jogos para PC, consoles e dispositivos móveis.

O Google entende que continuará havendo um número significativo de desenvolvedores/publicadores de jogos no mercado depois da aquisição da Activision Blizzard pela Microsoft.

[Acesso Restrito]

III. MERCADO DE DISTRIBUIÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS

13. Informe se sua empresa atua na distribuição de jogos eletrônicos no Brasil. Em caso positivo, especifique se sua empresa: (i) distribui apenas digitalmente; (ii) distribui apenas fisicamente (mídia física); (iii) atua tanto com a distribuição física quanto a digital. Adicionalmente, especifique a(s) plataforma(s) – PC, console ou dispositivos móveis – na(s) qual(is) sua empresa atua nesse segmento.

O Google não distribui jogos em formato físico e não possui informações sobre a distribuição de jogos em mídia física. Atualmente o Google opera as seguintes atividades relacionadas à distribuição de jogos:

- Google Stadia: é um serviço de streaming que permite a usuários jogar usando diversos tipos de hardware incluindo desktops, laptops, celulares, tablets, ou TVs. O Stadia não está disponível no Brasil.
- Chrome OS: sistema operacional para PC que pode ser utilizado para que usuários joguem: (1) jogos na web por meio do navegador Chrome; (2) jogos

de Android baixados por meio da Play Store; e (3) jogos via streaming em nuvem por meio de fornecedores de jogos em nuvem como o Stadia. [Acesso Restrito]

- Play Store: loja de apps e conteúdo digital do Google, permite que usuários naveguem, busquem e façam download de apps, incluindo jogos, em seus dispositivos móveis.
- Play Pass: um serviço de assinatura de apps para dispositivos Android, confere aos usuários que paguem uma assinatura mensal ou anual acesso a um catálogo de apps e jogos sem propagandas nem compras no aplicativo.
- Google Play Games para PC: em dezembro de 2021, o Google anunciou que levaria jogos de dispositivos móveis Android para PCs Windows por meio do Google Play Games para PC.³⁶ O Google Play Games é um aplicativo nativo para desktops que permite que usuários do Windows joguem jogos do Android baixados da Play Store, e permite rodar jogos entre PCs e outras plataformas compatíveis como dispositivos Android e Chrome OS sem descontinuidade³⁷. Em janeiro de 2022, o Google lançou o Google Play Games em versão beta apenas para usuários de Hong Kong, Coreia do Sul e Taiwan³⁸, e posteriormente incluiu Austrália e Tailândia.³⁹ [Acesso Restrito]

14. Apresente os dados de vendas de jogos eletrônicos por sua empresa em 2021, em termos de faturamento bruto (em R\$), considerando os cenários mundial e nacional. Informe separadamente os valores referentes à receita obtida com: (i) a venda digital de jogos e conteúdo adicional (como pacotes de expansão, conteúdo in-game, etc.); (ii) a venda física de jogos; e com (iii) serviços de jogos por assinatura (se houver). Caso ainda não disponha dos dados solicitados para 2021, apresente-os considerando o ano de 2020. Utilize a tabela abaixo como referência para sua resposta:

Até o prazo para apresentar esta resposta, a despeito dos melhores esforços empreendidos pelo Google de boa-fé, não foi possível coletar as informações necessárias para responder a este item. Caso o CADE considere que a informação

³⁶ Vide Maggie Tillman, *Android games will come to Windows PCs in 2022 via Google Play Games app*, Pocket-Lint (10 de dezembro de 2021), <https://www.pocket-lint.com/games/news/google/159365-android-games-will-come-to-windows-pcs-in-2022-via-new-play-games-app>.

³⁷ Vide Maggie Tillman, *What is Google Play Games for PC and which Android games can you play?*, Pocket-Lint (11 de maio de 2022), <https://www.pocket-lint.com/games/news/google/159751-what-is-google-play-games-and-which-android-games-can-you-play-on-a-pc>.

³⁸ Vide *Google Play Games beta launches on PC in Korea, Taiwan, and Hong Kong*, <https://android-developers.googleblog.com/2022/01/googleplaygames.html>.

³⁹ Vide *Join the waitlist for Google Play Games (on PC) beta*, Google, <https://support.google.com/googleplaygamesonpc/answer/11358071?hl=en>.

solicitada é essencial para a análise da Operação, o Google respeitosamente requer prazo adicional de 10 dias para sua apresentação.

15. Tendo em vista as definições de mercado relevante apresentadas na seção “CONTEXTO”:

a) Sua empresa concorda que a distribuição física e a distribuição digital de jogos devem ser tratadas como mercados separados? Ou a distribuição física e a digital concorreriam entre si em um mesmo mercado? Justifique.

b) No entendimento de sua empresa, o mercado de distribuição digital de jogos eletrônicos deve ser segmentado por tipo de hardware/plataforma (PC, consoles e dispositivos móveis) ou poderia ser considerado como um mercado único, sem segmentação? Justifique.

c) Se não estiver de acordo com as definições apresentada pelas Partes na seção “CONTEXTO” (por exemplo, caso considere que o mercado de distribuição de jogos deva ser segmentado em mercados mais restritos, ou que deva abarcar um conjunto mais amplo de produtos ou serviços, etc.), apresente definição alternativa e justifique sua resposta.

d) Na visão de sua empresa, os serviços de jogos por assinatura (a exemplo do Xbox Game Pass) devem ser compreendidos apenas como parte de um mercado mais amplo de distribuição digital de jogos, ou poderiam constituir um mercado mais restrito/específico sob a ótica concorrencial? Sob a perspectiva do consumidor, os serviços de assinatura são percebidos como concorrentes diretos dos jogos adquiridos individualmente, no modelo “buy-to-play”? Justifique sua resposta.

Atualmente existem múltiplas alternativas para a distribuição de jogos disponíveis a consumidores e desenvolvedores/publicadores:

- Lojas de aplicativos gerais disponíveis em dispositivos móveis, como a Play Store do Google, a App Store da Apple, a Galaxy Store da Samsung, a Appstore da Amazon, dentre outras;
- Lojas digitais focadas em jogos para PC, como Steam, Battle.net e a Microsoft Store (normalmente disponíveis em navegadores da web ou aplicativos específicos);
- Lojas digitais integradas a consoles como a Microsoft Store para Xbox, a Nintendo Game Store, e a PlayStation Store;
- Lojas digitais integradas a headsets de VR, como Steam, Oculus Store do Facebook (incluindo Rift e Quest), PlayStation Store, e Viveport da HTC.

- Websites específicos para jogos que permitem baixar ou fazer streaming de jogos específicos;
- Plataformas de e-commerce e revendedores que comercializam jogos em formato físico;
- Serviços de assinatura e serviços de jogos em nuvem como Google Stadia, GeForce da Nvidia, Game Pass e Xbox Cloud Gaming da Microsoft, PS Plus da Sony, e Amazon Luna.

[Acesso Restrito]

16. As Requerentes defendem que, sob a ótica concorrencial, (i) a compra de jogos individuais com pagamento “upfront” e (ii) os serviços de assinatura para múltiplos jogos (a exemplo do Xbox Game Pass) compõem um mesmo mercado relevante de distribuição digital de jogos, divergindo apenas quanto ao modelo de pagamento. Mais especificamente, alegam: “as Partes consideram que assinaturas que dão acesso a vários jogos compõem o segmento amplo de distribuição digital. Ao decidirem assinar ou não um serviço por assinatura desse tipo, os jogadores sempre terão a opção de comprar e realizar o download de jogos individuais, uma vez que os mesmos jogos que estão disponíveis nos serviços por assinatura também estão disponíveis para compra individual. Serviços por assinatura que dão acesso a vários jogos tornaram-se há pouco tempo uma alternativa competitiva à compra de jogos, que continua sendo a maneira mais comum de consumo de jogos. Os jogadores somente estarão preparados a testarem um serviço por assinatura desse tipo se o serviço oferecer valor adicional, de modo que os serviços por assinatura sofrem pressão advinda da compra de jogos e, portanto compõem o mesmo mercado”. Sua empresa concorda com esse posicionamento? Justifique sua resposta.

A distribuição de jogos está se movendo para um modelo baseado em serviços de assinaturas. Recentemente, os serviços de assinatura de múltiplos jogos têm sido as principais fontes de receita. Tais serviços se assemelham ao streaming de TV e filmes em que consumidores pagam uma taxa mensal fixa para ter acesso a conteúdo ilimitado.

Além disso, serviços de jogos em nuvem baseados no modelo de assinatura tem o potencial de trazer disrupção ao segmento de distribuição de jogos nos próximos anos. Esses serviços podem eliminar completamente as diferenças já em desaparecimento entre plataformas e reduzir uma das mais relevantes barreiras de acesso a jogos “AAA” - a necessidade de investir recursos significativos em hardware. Nesse sentido, os serviços em nuvem baseados em assinaturas podem em breve gerar mudanças significativas na estrutura do mercado porque esses serviços permitem que usuários joguem usando diferentes tipos de hardware, desde que tenha uma tela, conexão à internet e satisfaça determinados requisitos de

performance. Como descrito pela Mordor Intelligence⁴⁰: “Cloud gaming allows users to play games hosted on the cloud, rather than on a console or gaming PC, and all the processing, graphics, and video rendering that historically took place on consoles now takes place on the cloud. Streaming games on the cloud is similar to streaming a movie on Netflix, but with cloud gaming, the user is in control”.

[Acesso Restrito]

17. Com relação à abrangência geográfica do mercado de distribuição digital de jogos, informe:

- a. Sua empresa considera necessário possuir filial(is) ou representante(s) oficial(is) no Brasil para comercializar jogos eletrônicos para consumidores brasileiros? Justifique sua resposta, especificando, se cabível, eventuais particularidades referentes à distribuição de jogos para cada plataforma (PC, consoles ou dispositivos móveis).
- b. Informe quais seriam, na visão de sua empresa, as principais vantagens e desvantagens de se atuar na distribuição digital de jogos no Brasil: (i) por meio de filial(is) ou representante(s) oficial(is) instalados no país; e (ii) diretamente do exterior, sem presença no país. Justifique sua resposta, especificando, se cabível, eventuais particularidades referentes à distribuição de jogos para cada plataforma (PC, consoles ou dispositivos móveis).
- c. No melhor conhecimento de sua empresa, os distribuidores de jogos que não possuem filial ou representação oficial no Brasil adotam estratégias comerciais voltadas especificamente ao atendimento de consumidores brasileiros (por exemplo, preços diferenciados, suporte técnico em português, campanhas de marketing específicas, etc.)? Justifique sua resposta, dando exemplos das principais estratégias adotadas.
- d. No melhor conhecimento de sua empresa, o consumidor brasileiro teria fácil acesso a lojas digitais de jogos para PC, consoles e dispositivos móveis de outros países/regiões – e a seus respectivos catálogos e preços? De modo geral, as lojas digitais internacionais que não praticam preços em reais (R\$) ou conteúdo localizado para o português brasileiro são percebidas pelo consumidor nacional como alternativa viável em relação às lojas que possuem estratégias comerciais específicas para o Brasil? Justifique sua resposta.

⁴⁰ Vide <https://mordorintelligence.com/industry-reports/cloud-gaming-market>.

Ter uma subsidiária ou representante oficial no Brasil não é fundamental para comercializar jogos para clientes brasileiros. Lojas online de jogos para PCs, dispositivos móveis e serviços de assinatura de jogos podem competir no Brasil sem uma subsidiária local. Em especial, diferentes players poderiam facilmente criar uma oferta atrativa para clientes brasileiros desenvolvendo um website em português e fazendo acordos com meios de pagamento especializados para receber pagamentos em Real.

Com relação a jogos em nuvem, infraestrutura específica de TI (como data centers) próxima às regiões onde esses serviços serão ofertados podem ser relevantes. Enquanto alguns players podem optar por desenvolver sua própria infraestrutura de nuvem, também é possível fazer acordos com fornecedores de funcionalidades em nuvem.

18. Na visão de sua empresa, existem barreiras relevantes à entrada de uma empresa no mercado de distribuição de jogos eletrônicos? Aponte fatores que influenciam positivamente a entrada e os fatores que constituem barreiras à entrada nesse mercado, justificando sua resposta. Favor apresentar respostas específicas para cada um dos seguintes segmentos:

- a) distribuição física de jogos para consoles;
- b) distribuição digital de jogos para PC;
- c) distribuição digital de jogos para console;
- d) distribuição digital de jogos para dispositivos móveis.

Como mencionado no item 15 acima, há múltiplas alternativas para a distribuição de jogos disponíveis para consumidores e desenvolvedores/publicadores, incluindo lojas de aplicativos em geral disponíveis em dispositivos móveis, lojas digitais focadas em jogos, lojas digitais integradas com consoles, lojas digitais integradas com headsets VR, websites específicos para jogos e plataformas de e-commerce.

[Acesso Restrito]

19. Nos últimos 5 (cinco) anos, houve alguma entrada relevante no mercado de distribuição digital de jogos? Caso afirmativo, indique as empresas que ingressaram recentemente nesse mercado, especificando a(s) plataforma(s) – PC, consoles, dispositivos móveis – e os países/regiões de atuação de cada entrante.

Concorrentes entraram no espaço de distribuição de jogos nos últimos cinco anos com diferentes níveis de sucesso. Em especial, alguns dos principais serviços de assinatura de jogos com jogabilidade em nuvem podem ser considerados entrantes recentes dada a natureza inovadora dessa tecnologia: o Xbox Games Pass foi lançado em junho de 2017 e começou a ofertar jogos em nuvem em 2019; o

Google Stadia foi lançado em 2019; o Nvidia Geforce NOW foi lançado ao público em 2020; e o Amazon Luna foi lançado em 2020.

20. Apresente uma estimativa do tempo necessário para se efetivar uma entrada completa (desde a fase de planejamento até o início das atividades do entrante), para que um entrante possa ser considerado como rival efetivo no mercado de distribuição digital de jogos. Considere os seguintes cenários em sua resposta:

- a) tempo estimado de entrada no mercado de distribuição digital de jogos para PC;**
- b) tempo estimado de entrada no mercado de distribuição digital de jogos para consoles;**
- c) tempo estimado de entrada no mercado de distribuição digital de jogos para dispositivos móveis.**

O tempo necessário para entrada em distribuição de jogos pode variar significativamente dependendo da tecnologia utilizada e do modelo de negócio, podendo levar de alguns meses a anos.

21. Na avaliação de sua empresa, a entrada isolada no mercado de distribuição de jogos pode ser considerada comercialmente viável? Ou uma entrada efetiva no segmento dependeria da entrada ou presença concomitante em outro(s) mercado(s), como o de hardware de jogos ou o de desenvolvimento e publicação de jogos? Justifique, apresentando respostas específicas para cada um dos segmentos de atuação de sua empresa:

- a) distribuição de jogos para PC;**
- b) distribuição de jogos para consoles;**
- c) distribuição de jogos para dispositivos móveis.**

[Acesso Restrito]

De outro lado, fabricantes de consoles normalmente restringem as compras digitais de jogos pelos usuários a suas próprias lojas integradas ou algumas poucas lojas que recebem licenças para vender jogos para seus consoles. Assim, em geral, entrantes dependem de autorização dos fabricantes de hardware para operar na distribuição digital de jogos para consoles.

22. Na avaliação de sua empresa, o mercado de distribuição física de jogos para consoles exerce alguma pressão competitiva sobre o mercado de distribuição digital de jogos para consoles, considerando os cenários mundial e nacional? Em caso positivo, explique como se dá a dinâmica concorrencial entre os dois segmentos.

Há uma crescente tendência de distribuição digital de jogos, com diversas tecnologias (incluindo serviços revolucionários de jogabilidade em nuvem) e modelos de negócio (assinatura, compras dentro dos jogos, etc) disponíveis.

23. Com relação ao catálogo de jogos da Activision Blizzard, informe:

- a. Na visão de sua empresa, a Activision Blizzard publica algum(ns) título(s) que, por suas características ou especificidades, não possui(em) concorrentes próximos publicados por outras empresas da indústria de jogos? Qual(is)? [OBS: Como “concorrentes próximos”, considere jogos do mesmo gênero (ação, aventura, corrida, RPG, tiro em primeira pessoa, etc.), disponíveis na mesma plataforma (PC, consoles, dispositivos móveis), voltados para o mesmo público jogador (infantil, adulto, casual, hardcore, etc.) e desenvolvidos com base em valores de produção e especificações técnicas semelhantes.]
- b. Caso a resposta ao item “a” anterior tenha sido afirmativa, indique quais seriam os fatores que dificultariam a substituição de tal(is) título(s) por jogos de produtoras concorrentes sob a perspectiva do consumidor.
- c. Caso a resposta ao item “a” tenha sido negativa, informe quais seriam, na opinião de sua empresa, os principais títulos percebidos pelo consumidor como concorrentes próximos dos jogos mais populares da Activision Blizzard – considerando, especialmente, as franquias Call of Duty (PC, consoles e dispositivos móveis), Candy Crush (dispositivos móveis) e World of Warcraft (PC). Para cada título citado em sua resposta, favor especificar a desenvolvedora/publicadora e a(s) plataforma(s) em que o jogo está disponível.

[Acesso Restrito]

24. Informe qual foi a representatividade (em %) dos jogos da Activision Blizzard em relação ao faturamento bruto obtido por sua empresa com a distribuição de jogos eletrônicos, nos cenários mundial e nacional, em 2021. Apresente respostas específicas para cada um dos segmentos de atuação de sua empresa. Utilize a tabela abaixo como referência em sua resposta:

[Acesso Restrito]

25. No melhor conhecimento de sua empresa, na hipótese de, no futuro, os títulos da Activision Blizzard deixarem de estar disponíveis para ecossistemas concorrentes da Microsoft/Xbox, em que medida a concorrência no mercado de distribuição digital de jogos seria afetada? Justifique sua resposta.

[Acesso Restrito]

26. Em um possível cenário pós-Operação, sua empresa considera provável que a Microsoft deixe de ofertar jogos da Activision Blizzard em lojas digitais concorrentes, ainda que tal prática possa resultar na perda de receitas advindas das vendas desses títulos em outros canais? Justifique sua resposta.

[Acesso Restrito]

27. Apresente o posicionamento de sua empresa no que diz respeito a aspectos positivos ou negativos do presente Ato de Concentração, considerando especificamente os seus potenciais efeitos concorrenciais no mercado de distribuição de jogos para PC, consoles e dispositivos móveis.

[Acesso Restrito]

IV. MERCADO DE HARDWARE DE JOGOS

O Google não comercializa hardware produzido especificamente para jogos - em especial, o Google não comercializa consoles. Uma exceção é o controle compatível com o Stadia, que não está disponível no Brasil (vide item 2 acima).

De certa forma, a plataforma do Google Stadia dispensa a necessidade de comprar hardware desenvolvido especialmente para jogos, de forma que poder-se-ia dizer que o Stadia compete com esse tipo de hardware. Usuários que possuem dispositivos móveis ou PCs simples podem usar o Google Stadia para rodar jogos que normalmente demandariam um console ou PC mais sofisticado. De qualquer maneira, as informações sobre o Stadia serão apresentadas nos itens 14-27 acima.

Além disso, o Google oferta dispositivos móveis (Pixel) e laptops (Pixelbook Go) em outros países (mas não no Brasil). Embora esses dispositivos possam ser usados para jogos, eles são utilizados para realizar diversas tarefas.

OEMs parceiros como Samsung, Lenovo e Acer comercializam Chromebooks no Brasil. Chromebooks são laptops integrados com o Chrome OS, desenvolvido e licenciado pelo Google. Embora Chromebooks não sejam dedicados exclusivamente a jogos, usuários valorizam a capacidade de usar seus Chromebooks para isso, e o Google tem investido em expandir a capacidade de rodar jogos do Chromebook. Dessa forma, o Google irá responder aos itens 28-36 abaixo considerando seus negócios com o Chrome OS e as vendas de Chromebooks por OEMs parceiros.

28. Forneça estimativas das participações de mercado detidas por sua empresa e por seus principais concorrentes no mercado de consoles de jogos[6], nos cenários (i) mundial e (ii) nacional, para os últimos 5 (cinco) anos. Favor apresentar a fonte dos dados e/ou descrever a metodologia utilizada no cálculo das estimativas. Adicionalmente, informe qual foi a métrica (faturamento, volume anual de vendas, base instalada, número de usuários ativos, etc.) considerada para apuração dos market shares informados. Utilize as tabelas abaixo como referência em sua resposta:

O Google não comercializa consoles.

29. Com relação ao mercado relevante de hardware de jogos, as Requerentes defendem que “eventuais distinções que poderiam ter existido com relação a (i) PCs e consoles e (ii) consoles estáticos e portáteis não mais existem, de modo que PCs e consoles (tanto estáticos como portáteis) devem ser considerados parte de um mesmo mercado”; por outro lado, “consideram que dispositivos móveis (...) provavelmente são parte de um mercado distinto sob a ótica do produto com relação à função de jogar”. Sua empresa concorda com esse posicionamento? Justifique sua resposta.

Diferentes tipos de hardware para jogos - PCs, laptops, consoles, dispositivos de realidade virtual e dispositivos móveis - são cada vez mais vistos como substitutos pelos consumidores, dado que constituem alternativas para a distribuição de jogos por desenvolvedores/publicadores. Além disso, há dispositivos específicos que podem melhorar a experiência do usuário e são largamente complementares, como mouse e teclado melhorados, headsets para jogos, controles personalizados e melhorados, etc.

30. A respeito dos fatores que determinam a escolha do consumidor por um determinado hardware de jogos, atribua uma nota de 0 a 10 (em escala crescente de relevância, sendo “0” para irrelevante e “10” para muito relevante) para cada um dos itens elencados na tabela a seguir. Caso entenda que existam outros fatores relevantes não contemplados na lista, favor incluir novas linhas na tabela e especificar cada um deles:

Hardware de jogos – Fatores que definem as preferências do consumidor

Fator	Relevância (nota 0-10)		
	PCs	Consoles	Dispositivos móveis
Fidelidade à marca			
Prestação de serviços pré e pós-venda			
Especificações técnicas			
Catálogo de jogos disponíveis			
Jogos exclusivos da plataforma			
Serviços exclusivos da plataforma			

Funcionalidades específicas da plataforma			
Acessórios específicos da plataforma			
Preço			
Design			
Outro (especificar)			

Um aspecto central para a competição entre diferentes tipos de plataformas é o catálogo de jogos disponíveis em cada plataforma. Se tipos de conteúdo relevantes não estiverem disponíveis em uma plataforma, isso poderia causar efeitos negativos sobre as vendas de hardware daquela plataforma e sobre sua adoção por consumidores em geral.

31. Na visão de sua empresa, a Activision Blizzard publica algum jogo que pode ser considerado essencial para a atuação de um fornecedor de hardware de jogos? Se sim, especificar qual(is), justificando a razão de o(s) título(s) em questão ser considerado essencial.

Vide o item 9 acima para detalhes sobre o catálogo da Activision Blizzard. Como discutido, jogos como Candy Crush e Call of Duty são muito jogados em diferentes plataformas, incluindo PCs, dispositivos móveis e Chromebooks.

32. No melhor conhecimento de sua empresa, na hipótese de, no futuro, os títulos da Activision Blizzard deixarem de estar disponíveis para ecossistemas concorrentes da Microsoft/Xbox, em que medida a concorrência no mercado de hardware de jogos seria afetada? Justifique sua resposta.

[Acesso Restrito]

33. De acordo com a experiência prática de sua empresa, qual a relevância da existência de títulos exclusivos na dinâmica concorrencial do mercado de hardware de jogos (consoles)? Em outras palavras, em que medida os jogos exclusivos de determinada plataforma influenciam no processo de escolha do consumidor por um ou outro console? Justifique sua resposta.

O Google não comercializa consoles. Comentários específicos sobre a relevância de jogos exclusivos para plataformas de streaming são apresentados na resposta ao item 25.

34. Na avaliação de sua empresa, seria possível esperar uma significativa redução do número de vendas de consoles rivais do Xbox na hipótese de não disponibilização dos títulos da Activision Blizzard para essas plataformas? Justifique sua resposta.

O Google não comercializa consoles. Comentários específicos sobre a relevância do catálogo da Activision Blizzard para plataformas de streaming são apresentados na resposta ao item 25.

[Acesso Restrito]

35. Apresente as melhores estimativas de sua empresa quanto à:

a) representatividade das vendas de títulos exclusivos do ecossistema de sua empresa em relação ao total de jogos comercializados em 2021, nos cenários (i) mundial e (ii) nacional; e

Não há jogos exclusivos para o Chrome OS.

b) representatividade das vendas dos títulos da Activision Blizzard para o ecossistema de sua empresa, em relação ao total de jogos comercializados em 2021, nos cenários (i) mundial e (ii) nacional.

[Acesso Restrito]

36. Apresente o posicionamento de sua empresa no que diz respeito a aspectos positivos ou negativos do presente Ato de Concentração, considerando especificamente os seus potenciais efeitos concorrenciais no mercado de hardware de jogos.

[Acesso Restrito]

V. MERCADO DE PUBLICIDADE ONLINE EM DISPLAY

37. Tendo em vista as definições de mercado relevante apresentadas na seção “CONTEXTO”:

a) Informe se sua empresa está de acordo com a definição do “mercado nacional de publicidade online em display”;

b) Se não estiver de acordo com a definição apresentada (por exemplo, caso entenda que o mercado de publicidade online deva ser considerado como de abrangência mais ampla – incluindo também a publicidade em busca – ou mais restrita – e.g., contemplando apenas a publicidade veiculada dentro de jogos eletrônicos – no contexto da Operação), apresente definição alternativa e justifique sua resposta.

O Google atua no espaço de publicidade com o Google Ads (anteriormente Google AdWords e Google AdWords Express), uma solução de publicidade online que negócios podem usar para promover seus produtos e serviços no Google Search, YouTube, e outros sites na web. Os três tipos de campanhas mais comuns do Google Ads são:

- Search ads – usualmente em formato de texto, esses anúncios podem aparecer nas páginas de resultados do Google Search quando alguém faz buscas por um produto ou serviço.
- Display ads – usualmente no formato de imagens, esses anúncios aparecem em websites ou aplicativos.
- Video ads – usualmente em vídeos de 6 ou 15 segundos, esses anúncios aparecem antes ou durante a exibição de conteúdo no YouTube.

Diversas formas de publicidade exercem pressão competitiva umas sobre as outras, e múltiplos players competem nesse segmento. Dado que o mercado de publicidade é fragmentado, o Google entende que a definição de mercado relevante pode ser deixada em aberto neste caso.

38. As Requerentes defendem que “a publicidade veiculada em jogos não é distinta de outras formas de publicidade em display”. Sua empresa concorda com esse posicionamento? Justifique sua resposta.

Diversas formas de publicidade exercem pressão competitiva umas sobre as outras, e múltiplos players competem nesse segmento. Dado que o mercado de publicidade é fragmentado, o Google entende que a definição de mercado relevante pode ser deixada em aberto neste caso.

39. Informe o faturamento bruto (em R\$) obtido por sua empresa com a venda de publicidade online no Brasil em 2021, bem como sua melhor estimativa da dimensão total do mercado brasileiro (também em termos de faturamento bruto, em R\$), considerando os seguintes cenários: (i) publicidade online (sem segmentação), incluindo tanto a publicidade em buscas quanto em display; (ii) publicidade online em display; e (iii) publicidade online veiculada dentro de jogos (in-game). Adicionalmente, informe a fonte dos dados e/ou a metodologia utilizada no cálculo das estimativas. Utilize a tabela abaixo como referência em sua resposta:

Até o prazo para apresentar esta resposta, a despeito dos melhores esforços empreendidos pelo Google de boa-fé, não foi possível coletar as informações necessárias para responder a este item. Caso o CADE considere que a informação solicitada é essencial para a análise da Operação, o Google respeitosamente requer prazo adicional de 10 dias para sua apresentação.

40. Apresente o posicionamento de sua empresa no que diz respeito a aspectos positivos ou negativos do presente Ato de Concentração, considerando especificamente os seus potenciais efeitos concorrenciais no mercado nacional de publicidade online.

[Acesso Restrito]

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

41. A presente Operação também gera concentração entre as atividades das Requerentes no mercado nacional de licenciamento de direitos para produtos de consumo (merchandising). No entanto, segundo as informações fornecidas pelas Partes, os potenciais efeitos da Operação sobre a concorrência nesse segmento não seriam significativos. No entendimento de sua empresa, a Operação gera algum efeito anticompetitivo nesse mercado? Em caso positivo, descreva quais são as preocupações concorrenciais identificadas por sua empresa.

As atividades do Google relacionadas ao licenciamento de direitos para merchandising são mínimas, de forma que o Google não é capaz de avaliar os efeitos da Operação.

42. Informe se haveria, na visão de sua empresa, outros mercados potencialmente afetados em decorrência da Operação mencionada.

[Acesso Restrito]

43. Caso sua empresa disponha de relatórios, estatísticas ou pesquisas de mercado que versem sobre o número de usuários e o engajamento desses usuários em relação a jogos eletrônicos de franquias ou publicadores específicos (para PC, consoles ou dispositivos móveis), favor apresentar tais documentos em anexo à sua resposta a este ofício.

Relatórios e estatísticas foram citados ao longo dessa resposta quando relevante.

44. Favor apresentar outras informações que considerar relevantes.

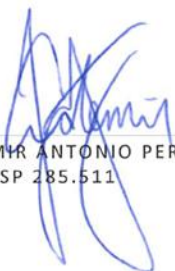
[Acesso Restrito]

O Google espera ter respondido adequadamente às questões do Ofício e permanece à disposição para esclarecimentos adicionais.

Por fim, requer-se que as informações marcadas como [Acesso Restrito] permaneçam confidenciais para o Google e o CADE, uma vez que contêm informações confidenciais sobre os negócios do Google, conforme disposto no artigo 52 do Regulamento Interno do CADE.

Termos em que pede deferimento,

De São Paulo para Brasília, aos 12 de julho de 2022



ADEMIR ANTONIO PEREIRA JR
OAB/SP 285.511



YAN VILLELA VIEIRA
OAB/SP 389.799