

Santiago, 28 de diciembre de 2022

VISTOS:

1. La presentación de fecha 18 de julio de 2022, correspondiente al ingreso correlativo N°26.586-2022 (“**Notificación**”), mediante la cual Microsoft Corporation (“**Microsoft**”), Activision Blizzard, Inc. (“**ABK**”) y Anchorage Merger Sub Inc. (“**Anchorage**”) y, con Microsoft y ABK, (“**Partes**”), notificaron a esta Fiscalía Nacional Económica (“**Fiscalía**” o “**FNE**”) una operación de concentración consistente en la adquisición de control en ABK por parte de Microsoft, a través de la fusión de su filial Anchorage con esta última, que quedará como filial directa y completamente controlada por aquella (“**Operación**”).
2. Las resoluciones de fecha 1° de agosto y 30 de agosto de 2022, en virtud de las cuales se declaró incompleta la Notificación y se acogieron determinadas solicitudes de exención, las presentaciones de fecha 16 de agosto de 2022, ingreso correlativo N°28.131–22, y 13 de septiembre de 2022, ingreso correlativo N°29.812–22, mediante las cuales las Partes complementaron la Notificación, y la resolución de fecha 29 de septiembre de 2022, por la que esta Fiscalía ordenó el inicio de la investigación, bajo el Rol FNE F320–2022 (“**Investigación**”).
3. El informe de la División de Fusiones de la Fiscalía, de esta misma fecha (“**Informe**”).
4. La encuesta realizada por esta Fiscalía con el fin de recabar información sobre preferencias y patrones de consumo de jugadores chilenos de videojuegos (“**Encuesta**”).
5. Lo señalado en la Guía para el Análisis de Operaciones de Concentración de esta Fiscalía, de mayo de 2022 (“**Guía**”).
6. El acuerdo suscrito con fecha 28 de octubre de 2022, en virtud del cual las Partes y la FNE acordaron suspender de mutuo acuerdo la Investigación, por un plazo de 30 días hábiles administrativos, conforme prevé el artículo 60 inciso segundo del Decreto Ley N°211.
7. Lo dispuesto en los artículos 1°, 2°, 39, 50, 54 del Decreto con Fuerza de Ley N°1 del 2004 del Ministerio de Economía, Fomento y Turismo, que fija el texto refundido, coordinado y sistematizado del Decreto Ley N°211, y sus modificaciones posteriores (“**DL 211**”).

CONSIDERANDO:

1. Que la Operación consiste en la adquisición de control en ABK por parte de Microsoft, lo que se materializará a través de la fusión de su filial Anchorage con aquella, quedando ABK como la sociedad continuadora y, por tanto, como filial directa y completamente controlada por Microsoft. La estructura jurídica de la Operación califica bajo la hipótesis contemplada en el artículo 47, letra b) del DL 211.
2. Que Microsoft es una empresa de tecnología la cual, entre otros negocios, se dedica al desarrollo, publicación y distribución de videojuegos¹, la producción y comercialización de *hardware* para videojuegos –en particular la consola *Xbox*–, la publicidad gráfica digital y la venta de *merchandising* asociado a videojuegos. Además, desarrolla y vende el *software* y sistema operativo *Windows*. Su filial Anchorage no realiza actividades económicas y fue creada como vehículo para implementar la Operación.

¹ Los videojuegos desarrollados y publicados por Microsoft incluyen, entre otros, a las franquicias *Minecraft*, *Forza*, *Elder Scrolls*, *Gears of Wars* y *Halo*.

3. Que, por su parte, ABK realiza actividades de desarrollo, publicación y distribución de videojuegos², así como también participa en actividades de publicidad gráfica digital y la venta de *merchandising*. ABK no participa en el segmento de producción y venta de *hardware* para videojuegos.
4. Que, consecuentemente, las Partes superponen horizontalmente sus actividades en (i) el desarrollo y publicación de videojuegos; (ii) la distribución de videojuegos; (iii) la venta de *merchandising*; y (iv) la publicidad gráfica digital. Adicionalmente, se constató la existencia de relaciones verticales entre las siguientes actividades desplegadas por las Partes: (a) el desarrollo y publicación de videojuegos, en que operan ambas Partes, y la distribución de videojuegos, desarrollada tanto por Microsoft como por ABK; y (b) el desarrollo y publicación de videojuegos, en que participan ambas Partes, y la provisión de *hardware* para operar y jugar dichos videojuegos, en que está activo Microsoft.
5. Que, en lo que se refiere al análisis de mercado relevante de producto, respecto al desarrollo y publicación de videojuegos, la evaluación de la Fiscalía, bajo un enfoque que maximiza los efectos de la Operación, pudo concluir que ambas actividades pueden considerarse como parte de una misma actividad. Además, se contemplan en el análisis, de manera referencial y sin que ello constituya una definición de mercado relevante, segmentaciones plausibles según *hardware* o dispositivo y según género de los videojuegos, mientras que, *a contrario sensu*, se descarta una eventual segmentación por tipo de videojuegos.
6. Que, por otra parte, respecto a la distribución de videojuegos, no se estimó necesario segmentar entre distribución física y digital, mientras que sí se consideró la segmentación plausible según tipo de dispositivo. Esto, sin perjuicio que no resulta necesario adoptar una definición precisa del mercado relevante de producto, por no variar las conclusiones de la Investigación bajo uno u otro supuesto.
7. Que, en relación con el *hardware* o dispositivo de videojuegos, se consideró plausible la segmentación según tipo de dispositivo, distinguiendo entre dispositivos móviles y computadores y/o consolas, dejando de todos modos la definición de mercado del producto abierta, por no variar las conclusiones de la Investigación bajo uno u otro supuesto.
8. Que, respecto de la venta de *merchandising*, la FNE consideró que no resulta necesario definir el mercado relevante de producto, puesto que no afecta las conclusiones del análisis, aunque se estimó para el análisis competitivo únicamente el segmento de *merchandising* vinculado a videojuegos. Respecto a la publicidad gráfica digital, se consideró adecuado dejar la definición de mercado de producto abierta, al no afectar las conclusiones del análisis competitivo.
9. Que, en lo referido al mercado relevante geográfico, según la información recabada en la Investigación, se concordó con el ámbito propuesto por las Partes respecto a la venta de *merchandising* y la publicidad gráfica digital, dándole a éstos un alcance nacional.
10. Por otra parte, respecto al desarrollo y publicación, distribución de videojuegos, y de comercialización de *hardware*, a partir de los antecedentes allegados a la Investigación³, se estimó adecuado adoptar un enfoque que considere como marco de referencia para el análisis de la Operación un ámbito geográfico local, acotado —a lo menos— a la región de América Latina, excluyendo a Brasil (“**Latam**”)⁴.

² Los videojuegos desarrollados y publicados por ABK incluyen, entre otros, a las franquicias *Call of Duty*, *World of Warcraft* y *Candy Crush*.

³ Dichos antecedentes dan cuenta de ciertas características locales, tanto de la oferta (i.e. disponibilidad de ciertos servicios que varía por regiones o países) como de la demanda (i.e. preferencias de los consumidores que difieren entre los diversos países o regiones), que permiten acotar el mercado relevante geográfico adecuado para evaluar los efectos de la Operación.

⁴ Esta diferencia se explica en que muchos estudios y análisis de datos permiten distinguir entre el comportamiento del Brasil, por una parte, y el resto de Latinoamérica considerado como un conjunto, por el otro.

11. Que la Fiscalía, al evaluar los efectos de la Operación en la competencia, pudo descartar los riesgos de naturaleza horizontal derivados de los traslapes entre las actividades de las Partes. En particular, respecto del mercado de desarrollo y publicación de videojuegos, ya que se trata de un mercado fragmentado, que cuenta con la presencia de diversos competidores, donde las Partes mantendrían una cuota de mercado menor una vez materializada la Operación, sin superarse los umbrales de concentración de la Guía, bajo cualquier definición plausible de mercado relevante.
12. Que, en relación con la distribución de videojuegos para computadores, se descarta cualquier riesgo producto de superposiciones horizontales entre las actividades de las Partes, en virtud de las bajas cuotas de mercado y niveles de concentración resultantes tras materializarse la Operación⁵. Adicionalmente, la oferta de las Partes en este segmento no sería cercana competitivamente, observándose un gran número de competidores relevantes y un mercado dinámico, con entradas recientes de nuevos actores, y la presencia de un actor que lidera el segmento, situación que no se ve modificada con la Operación.
13. Que, finalmente, respecto a los segmentos de venta de *merchandising* y publicidad gráfica digital, se descarta que la concentración pueda generar riesgos de carácter horizontal, dadas las bajas participaciones de las Partes en dichos mercados⁶ y la no superación de los umbrales de concentración de la Guía. Todo ello permite concluir que no se trata de mercados en los que la Operación pueda resultar apta para reducir sustancialmente la competencia.
14. Que, en otro orden, la Operación daría lugar al fortalecimiento de distintas relaciones verticales entre las Partes, por lo que se evaluó la habilidad e incentivos de la entidad resultante para eventualmente ejecutar estrategias de bloqueo de insumos y/o de clientes, además de la posibilidad de cierre de mercado –efecto *tipping*–.
15. Que, en primer lugar, considerando la relación vertical entre desarrollo y publicación de videojuegos –aguas arriba– y *hardware* de juegos, particularmente consolas –aguas abajo–, se evaluó el eventual riesgo de bloqueo de insumos, ya sea total o parcial.
16. Que, respecto a la habilidad de la entidad resultante para desarrollar un bloqueo de insumos, ABK —a nivel local— enfrenta una importante presión competitiva de parte de otros actores tales como Electronic Arts, Take Two, Ubisoft y Epic Games, a lo que se suma aquella que ejercen los proveedores de consolas integrados: Sony y Nintendo, con videojuegos desarrollados por estudios propios, y cuya importancia consta en diferentes documentos internos examinados. Asimismo, se analizaron diversos indicadores que usualmente monitorea la industria para medir el éxito e importancia de un título de videojuegos, tales como el éxito monetario (ingresos totales generados por cada título), el reconocimiento (promedio mensual de usuarios activos) y la lealtad de los consumidores (horas dedicadas a jugar cada videojuego). A partir de lo anterior, fue posible concluir que, a nivel Latam, la relevancia de la franquicia principal de ABK, *Call of Duty*, incluidos sus distintos títulos, es comparativamente menor que en otras regiones del mundo.
17. Que, a la luz de lo anterior, fue posible concluir que —si bien la entidad resultante se constituiría en uno de los principales desarrolladores de videojuegos a nivel global— en Latam existen otros actores con presencia importante en el mercado, que ofrecen títulos de alto nivel de reconocimiento y lealtad por parte de los consumidores, y que

Atendido el tamaño del Brasil y la importancia de su economía, los actores de la industria lo consideran especialmente, mientras que al resto de los países de la región lo tratan como un conjunto.

⁵ Si bien la participación conjunta de las Partes en la distribución digital de videojuegos para computadores en Chile superaría los umbrales de HHI previstos en la Guía, esta está sobreestimada al no considerar la distribución física, en la cual las Partes no tienen participación en Chile.

⁶ En particular, la participación conjunta de las Partes, según ingresos, en el suministro de licencias para productos de *merchandising* relacionados a videojuegos y en publicidad gráfica digital en Chile durante el año 2021 serían [$<1\%$] y menor al [0%-10%] respectivamente.

podrían actuar como contrapeso, por lo que las Partes no tendrían el poder de mercado suficiente para aplicar exitosamente una estrategia de bloqueo de insumos.

18. Que, respecto a los incentivos de la entidad resultante para desarrollar un bloqueo de insumos, se concluyó que los ingresos que genera la consola de Sony en favor de ABK son relevantes, y que dicha relevancia desincentivaría el despliegue de dicha estrategia. En efecto, **[Confidencial]** La importancia de Sony para ABK también queda de manifiesto en **[Confidencial]**. Asimismo, los incentivos a realizar dicho bloqueo se verían disminuidos por las importantes inversiones realizadas por ABK, para adaptar desde ya los próximos lanzamientos de títulos a las especificaciones técnicas de la consola PlayStation, toda vez que un eventual bloqueo a PlayStation implicaría la pérdida de dichas inversiones incurridas por ABK.
19. Que, a nivel local, también existirían bajos incentivos a realizar un bloqueo de insumos en atención a que, ante un eventual bloqueo, sólo un bajo número de jugadores está dispuesto a migrar desde PlayStation a Xbox, según los resultados de la Encuesta realizada por esta Fiscalía a consumidores chilenos. A lo anterior se debe sumar la relevancia de la modalidad de *crossplay* —que inhibiría estrategias de bloqueos— y la evidencia **[Confidencial]**—que daría cuenta de la conveniencia de mantener la distribución de los videojuegos de ABK a través de dicha consola—.
20. Que, en cuanto a los efectos, el análisis efectuado permite concluir que una eventual estrategia de bloqueo de insumos, en perjuicio de otras consolas, no tendría el efecto de afectar su capacidad para competir en el mercado. Lo anterior, puesto que *Call of Duty* no es la franquicia que genera mayores ingresos para Sony y debido a que dicho actor exhibe una variedad de títulos exclusivos que diferencian Playstation respecto de Xbox. En efecto, los antecedentes de la Investigación, y específicamente la Encuesta, son indicativos de que, en el mercado chileno, la gran mayoría de jugadores de *Call of Duty*, frente a la indisponibilidad indefinida de dicha franquicia, no se cambiaría de plataforma y solo elegiría jugar a otro videojuego. Ilustrativo de lo anterior es el caso de Nintendo que no ofrece títulos de la franquicia *Call of Duty* y que, de todos modos, ha logrado —a través de una estrategia de diferenciación— posicionarse como la consola más comercializada en Chile.
21. Que, considerando las relaciones verticales que generará o fortalecerá la Operación, se analizaron los incentivos que tendría Microsoft para utilizar la cartera de videojuegos de ABK —ya sea mediante exclusividades o bloqueos parciales— lo cual podría devenir en un efecto de tipping (*i.e.* que una a vez superada una determinada escala de operación, los mercados tiendan a concentrarse y eventualmente a cerrarse bajo un único actor o uno dominante), el que podría presentarse en los siguientes segmentos: las nuevas generaciones de consolas; los servicios de suscripción a catálogos de videojuegos; y el mercado emergente de *cloud gaming*.
22. Que, en la comercialización de nuevas generaciones de consola, es posible descartar que se produzca un efecto de *tipping* producto de —según fue explicado *supra*— la ausencia de habilidad e incentivos para pactar exclusividades o desplegar estrategias de bloqueos parciales de la cartera de videojuegos de ABK, respecto de los segmentos recién indicados. En relación con los servicios de suscripción, debe considerarse que los videojuegos de ABK, aunque importantes, no son los más relevantes para los consumidores nacionales —existiendo otros actores con mayor preferencia— y que los actores en este mercado ofrecen servicios altamente diferenciados, destacando la popularidad de los videojuegos exclusivos de Sony, lo que disminuye la posibilidad de que se desencadene un efecto de *tipping*.
23. Que, considerando la relación vertical que se da entre publicadores de videojuegos, aguas arriba, y la distribución de éstos, aguas abajo, se evaluó adicionalmente si la Operación pudiera generar un riesgo de bloqueo de clientes. En específico, se analizó si con la concentración Microsoft podría adquirir la habilidad y/o incentivos para dejar de demandar videojuegos publicados por terceros (bloqueo total) o bien, demandarlos en términos menos ventajosos (bloqueo parcial), afectando a los publicadores de videojuegos rivales, en beneficio de las publicaciones de la entidad resultante.

24. Que en la Investigación se constató que el mercado de distribución de videojuegos para computadores está fragmentado en un gran número de competidores, el que ha mostrado un importante dinamismo con la entrada de nuevos actores relevantes, destacando la posición líder que detenta *Steam*. En efecto, las Partes cuentan con un catálogo de videojuegos menos variado que *Steam*, por lo que éste sería una alternativa especialmente atractiva para los publicadores que eventualmente pudieran ser bloqueados por la entidad resultante, todo lo cual desincentivaría a la entidad resultante a realizar dicha conducta.
25. Que, en el mercado de distribución de videojuegos para consolas, se debe considerar que, *aguas abajo*, se observa un liderazgo de Sony, a nivel mundial, y de Nintendo a nivel local, lo que disciplinaría a la entidad resultante y operaría como un cliente sustituto relevante para los publicadores competidores. Asimismo, fue posible concluir que, *aguas arriba*, se debe considerar que el mercado de desarrollo y publicación está fragmentado entre diversos actores, algunos de ellos particularmente relevantes (Electronic Arts, Take Two, Ubisoft y Epic Games). Finalmente, se debe considerar que el tamaño y variedad del catálogo de videojuegos que ofrece una plataforma de distribución es un factor significativo en el mercado de distribución de videojuegos, lo que desincentivaría desplegar la estrategia comercial bajo análisis.
26. Que, evaluados los eventuales riesgos horizontales y verticales que podrían generarse de perfeccionarse la Operación, a la luz de lo expuesto es posible para la Fiscalía concluir que la Operación no resulta apta para reducir sustancialmente la competencia en los mercados analizados.

RESUELVO:

- 1º.- **APRUÉBESE**, de manera pura y simple la operación de concentración notificada por Microsoft Corporation, Activision Blizzard, Inc. y Anchorage Merger Sub Inc., con fecha 18 de julio de 2022, ingreso correlativo N°26.586-2022.
- 2º.- **NOTIFÍQUESE** a las Partes notificantes por medio de correo electrónico, según dispone el artículo 61 del DL 211.
- 3º.- **PUBLÍQUESE**.

Rol FNE F320-2022.

**MÓNICA SALAMANCA MARALLA
FISCAL NACIONAL ECONÓMICO (S)**

NJA/PRG