ORGANIZAÇÃO

AMANDA ATHAYDE
VICTOR OLIVEIRA FERNANDES

CONCORRÊNCIA E ESPORTES

ARTICULISTAS

Ademir Antonio Pereira Jr
Alexandre Barreto de Souza
Alexandre Cordeiro Macedo
Alexandre Horm Pureza Oliveira
Amanda Athayde
Ana Frazão
Ana Patrizia Gonçalves Lira Ribeiro
Angelo Prata de Carvalho
Anna Olimpia de Moura Leite
Arthur Sadami
Bárbara De' Carli Cauhy
Bruno de Luca Drago
Bruno Polonio Renzetti
Camila Pires da Rocha
Camilla Paoletti
Carlos Jacques Vieira Gomes
Daniel Oliveira Andreoli
Diogo Thomson de Andrade
Eduardo Caminati Anders
Eduardo Frade
Eric Hadmann Jasper
Fabiana Pereira Velloso
Fabiana Tito
Fernanda Lopes Martins
Gabriela Pereira Luiz
Gabriela Wilxenski
Giuliana Beltrame Mangrich
Guilherme Teno Castilho Misale
Gustavo Augusto Freitas de Lima
José Carlos Berardo
Joyce Midori Honda
Joyce Ricarte
Julia Braga
Juliana Oliveira Domingues
Leonardo Rocha e Silva
Leonor Cordovil
Lílian Santos Marques Severino
Lorena Leite Nisiyama
Marcela Mattiuzzo
Marcelo Calliari
Marcelo Guaranys
Marcelo Guimarães
Marcio de Carvalho Silveira Bueno
Marcio de Oliveira Junior
Marco Antonio Fonseca Jr.
Marcos Castro
Maria Eugênia Novis
Maria Luiza Bittar Khouri
Matheus Mendes Nasaret
Maurício Guidi Fróes
Milena Mundim
Nicolo Zingales
Paulo Burnier da Silveira
Paulo Henrique de Oliveira
Priscila Brolio Gonçalves
Rafael Luís Müller Santos
Rafaella Schwartz Jaroslavsky
Raíssa Mamede
Ravvi Augusto de Abreu C. Madruga
Renata Arcoverde
Renata Fonseca Zuccolo Giannella
Ricardo Gaillard
Ricardo Medeiros de Castro
Ricardo Motta
Roney Olimpio
Sílvia Fagá de Almeida
Tatiana de Macedo Nogueira Lima
Tatiana Lins Cruz
Ticiana Nogueira da Cruz Lima
Vicente Costa Pithon Barreto
Victor Oliveira Fernandes
Vitor Scavone Damasio
Vivian Fraga
Yan Villela Vieira

AMANUENSE

Copyright © 2024
Amanda Athayde e Victor Oliveira Fernandes
Todos os direitos desta edição reservados à **Amanuense Livros**.
Edição: Rodrigo Haidar
Revisão: Rafael Baliardo
Projeto gráfico e diagramação: Luciana Huber
Foto de capa: 123RF

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Concorrência e esportes / organização Amanda Athayde , Victor Oliveira Fernandes. – 1. ed. – São Paulo : Amanuense, 2024.

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-80788-37-8

1. Direito da concorrência - Legislação - Brasil 2. Contratos profissionais desportivos - Brasil 3. Esportes 4. Futebol - Leis e legislação - Brasil I. Athayde, Amanda. II. Fernandes, Victor Oliveira.

24-232213 CDU-34:796.332

Índices para catálogo sistemático:
1. Futebol : Direito desportivo 34:796.332
Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

AMANUENSE

Amanuense Livros Ltda.
Rua Nilo 241, Sala 02 – CEP 01533-010 São Paulo SP
contato@amanuense.com.br
www.amanuense.com.br

Jogos eletrônicos e antitruste

Leonardo Rocha e Silva
Amanda Athayde
Alexandre Horn Pureza Oliveira

1. INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos já é a maior indústria de entretenimento do mundo em termos de valor econômico, tendo ultrapassado os setores de música e de vídeos sob demanda.[1] Diante de sua relevância, legisladores e autoridades públicas ao redor do mundo têm atuado para regular e fiscalizar a indústria de jogos eletrônicos. Como exemplo disso no Brasil, é possível apontar a recente promulgação da Lei 14.852/2024, que criou o marco legal para os jogos eletrônicos.

Apesar de sua importância econômica, a indústria de jogos eletrônicos, até recentemente, não despertava muita atenção nas autoridades de defesa da concorrência.[2] No Brasil, a atuação do Conselho Administrativo de Defesa Econômica (Cade) no setor de jogos eletrônicos tem se limitado, essencialmente, ao controle de atos de concentração.[3] Não há, ao menos publicamente, investigações por infrações à ordem econômica envolvendo especificamente o setor. Contudo, o escrutínio recente sobre a aquisição, pela Microsoft, da Activision Blizzard, assim como investigações e processos judiciais relacionados a possíveis condutas anticompetitivas iniciados contra empresas atuantes no setor de jogos eletrônicos em diferentes jurisdições parecem indicar que questões relacionadas ao Direito Concorrencial serão cada vez mais relevantes nesse setor.

1 Cf. Ayşe Gizem Yaşar et al., Gaming without Frontiers: Copyright and Competition in the Changing Video Game Sector. CREATe Working Paper 2023/10, p. 4.

2 Cf. Alba Ribera Martínez. A Fortnite and Odd Days: The Console Wars. In: Market and Competition Law Review, v. vi, nº 2, outubro de 2022, pp. 51/87.

3 Para um texto introdutório acerca da atuação do Cade no exame de atos de concentração envolvendo a indústria de videogames, cf. Leonardo Rocha e Silva, Amanda Athayde e Igor Marques Caldas Machado. O que o videogame tem a ver com o Cade? Operações na indústria de jogos eletrônicos e análises antitruste. Jota, 2023.

O objetivo deste artigo é realizar uma breve exposição de questões relevantes de Direito Concorrencial na indústria de jogos eletrônicos tendo em vista os desenvolvimentos recentes relacionados ao assunto ao redor do mundo e os seus possíveis impactos no Brasil. Para tanto, primeiramente, será apresentado um panorama dos principais participantes da indústria de jogos eletrônicos (II). Na sequência, serão abordados temas atuais relacionados ao controle de estruturas (III) e ao controle de condutas (IV) na indústria de jogos eletrônicos. Ao final, será feita uma breve conclusão (V).

2. PARTICIPANTES DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

Para jogar videogames, tradicionalmente necessita-se de um dispositivo capaz de executar jogos eletrônicos, que tipicamente são fornecidos por fabricantes de hardware. Essa categoria inclui as empresas que produzem consoles de videogame, com destaque para a Sony, fabricante do Playstation, a Microsoft, fabricante do Xbox,[4] e a Nintendo, fabricante do Switch, assim como os fabricantes de outros dispositivos eletrônicos capazes de rodar jogos eletrônicos, ainda que não tenham essa finalidade exclusiva, como computadores pessoais (PC's) e celulares. Além disso, há empresas que focam sua atuação na fabricação e venda de itens acessórios a consoles, como controles de videogame.

Após a aquisição do hardware, é necessário que o consumidor compre jogos eletrônicos compatíveis com a plataforma escolhida. A disponibilização de jogos eletrônicos no mercado depende, comumente, da atuação de dois tipos de empresas: desenvolvedoras de jogos eletrônicos, que cuidam da programação e do desenvolvimento criativo dos jogos, e publicadoras de jogos eletrônicos, que encomendam, promovem e vendem os jogos.[5]

Além das fabricantes de hardware e das desenvolvedoras e publicadoras de jogos eletrônicos, também são participantes de destaque da indústria de videogame as empresas que atuam na distribuição digital de jogos e, mais recentemente, as empresas fornecedoras de serviços de assinatura

4 É interessante notar que recentemente foi anunciado que, em breve, será possível jogar Xbox sem a aquisição de um console, por meio do Fire TV Stick da Amazon. Cf. Xbox. Xbox Gaming Coming to Amazon Fire TV: Play More Games, No Console Needed, 2024. Disponível em: https://news.xbox.com/en-us/2024/06/27/xbox-cloud-gaming-amazon-fire-tv/, acesso em 30 de junho de 2023.

5 Cf. Robin S. Lee. Vertical Integration and Exclusivity in Platform and Two-Sided Markets. In: The American Economic Review, v. 103, nº 7, dezembro de 2013, pp. 2960/3000.

de *cloud gaming*. Como será demonstrado nos capítulos a seguir, algumas operações e condutas envolvendo esses diferentes tipos de empresas têm gerado repercussões no âmbito do Direito Concorrencial.

3. CONTROLE DE ESTRUTURAS NA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

Em relação ao controle de estruturas, atenção tem sido dada a aquisições de desenvolvedoras ou publicadoras de jogos eletrônicos por fabricantes de console e, em especial, pelas três principais fabricantes do mercado: Sony, Microsoft e Nintendo.[6] Entre 2022 e 2023 a aquisição, pela Microsoft, da Activision Blizzard foi examinada com profundidade por várias autoridades, tendo sido contestada judicialmente nos Estados Unidos da América pela *Federal Trade Commission* (FTC) e inicialmente reprovada pela autoridade do Reino Unido, a *Competition & Markets Authority* (CMA).[7] Além disso, essa operação já foi utilizada, no âmbito acadêmico, como um estudo de caso sobre a necessidade de uma revisão dos padrões de análise de integrações verticais,[8] além de ter sido utilizada como parâmetro de *benchmarking* no estudo contratado pelo Cade anteriormente à publicação do Guia V+.[9]

Uma das principais preocupações em aquisições desse tipo diz respeito à possibilidade de, após as operações, os jogos eletrônicos das desenvolvedoras ou publicadoras passarem a ser ofertados apenas para a plataforma da empresa adquirente (fechamento total de mercado) ou, eventualmente, passarem a ser ofertadas a outras plataformas com condições menos atrativas (fechamento parcial de mercado). No âmbito da análise da operação entre a Microsoft e a Activision Blizzard, as autoridades que examinaram a operação entenderam ser importante analisar detalhadamente, inclusive em razão de manifestações de outras

6 Para um panorama das aquisições de desenvolvedoras de jogos eletrônicos por fabricantes de console, cf. Clayton Alexander. Game Over? How Video Game Console Makers are Speeding Toward an Antitrust Violation. In: The Business, Entrepreneurship & Tax Law Review, v. 4, nº 1, 2020, pp. 151/169.

7 Cf. Competition & Markets Authority. Anticipated acquisition by Microsoft of Activision Blizzard, Inc. – Final report, 2023.

8 Cf. Cahill Maffei. Hit the Reset Button: Video Games, Platforms, and Changing Antitrust Vertical Merger Policy. In: Transactions: The Tennessee Journal of Business Law, v. 25, 2023, pp. 39/92.

9 Cf. Amanda Athayde. Concentrações não-horizontais: experiência nacional e internacional e subsídios para o novo Guia do Cade. Nov. 2023. Disponível em: https://cdn.cade.gov.br/Portal/centrais-de-conteudo/publicacoes/Documento%20de%20Trabalho%20SG/Concentracoes-nao-horizontais-experiencia-nacional-e-internacional-e-subsidios-para-o-novo-Guia-do-Cade.pdf

empresas do setor, se seria provável que, após a operação, a Activision Blizzard passasse a disponibilizar os jogos da série *Call of Duty*, sua franquia mais popular, e outros jogos de sua titularidade apenas para Xbox, assim como quais seriam os efeitos dessa possível prática no mercado.

Em relação a essa questão, a Superintendência-Geral do Cade apontou ser provável que a série *Call of Duty* perdesse um volume significativo de receitas e jogadores caso seus jogos deixassem de ser ofertados aos usuários de Playstation, o console mais popular do mundo,[10] sinalizando para uma possível ausência de incentivos para que os jogos da Activision Blizzard passassem a ser ofertados exclusivamente para Xbox. Além disso, o Cade entendeu que, mesmo na hipótese de os consoles da Nintendo e da Sony não terem acesso aos jogos da Activision Blizzard, não haveria um prejuízo à livre concorrência, já que a Nintendo não dependia de conteúdos da Activision Blizzard e a Sony conseguiria manter a competitividade do Playstation, independentemente da disponibilidade de jogos da Activision Blizzard para esse console.

Mesmo a CMA, que inicialmente decidiu reprovar a operação, entendeu que a Microsoft não teria incentivos para fazer com que os jogos da série *Call of Duty* deixassem de ser ofertados para Playstation. No entanto, a CMA entendeu existir um possível prejuízo à livre concorrência na aquisição em razão do risco de, após a operação, o conteúdo produzido ou a ser produzido pela Activision Blizzard passasse a ser ofertado apenas para o serviço de assinatura de *cloud gaming* da Microsoft, o Game Pass. Sobre esse ponto, a CMA considerou que vários fatores pré-existentes à operação, como a estrutura de *cloud* da Microsoft, somados à exclusividade de jogos da Activision Blizzard teriam como resultado a manutenção de uma elevada participação da Microsoft no mercado de serviços de *cloud gaming* e impactariam negativamente o desenvolvimento da concorrência nesse mercado.

Além da reprovação inicial no Reino Unido, a operação entre a Microsoft e a Activison Blizzard também foi alvo de objeções nos Estados Unidos da América, onde a FTC tentou impedir judicialmente a

10 Cf. Conselho Administrativo de Defesa Econômica. Parecer do Ato de Concentração 08700.003361/2022-46, 2022.

consumação da operação. Conforme a FTC, a operação daria à Microsoft a habilidade de se valer de várias estratégias para negar a disponibilização dos conteúdos da Activison Blizzard para consoles e serviços de assinatura de concorrentes. Uma ação também foi ajuizada na Califórnia por um grupo de *gamers* preocupados com o risco de a operação resultar, entre outros prejuízos, na oferta exclusiva dos jogos da série *Call of Duty* para as plataformas da Microsoft. A FTC e o grupo de *gamers* não conseguiram obter ordens judiciais para impedir o fechamento da operação.[11]

Em outubro de 2023, a aquisição da Activision Blizzard pela Microsoft foi consumada após uma nova estrutura da operação ser notificada perante a CMA e aprovada pela autoridade.[12] Os óbices encontrados pela Microsoft para adquirir a Activision Blizzard podem ser interpretados como um indicativo de que o movimento por uma atuação mais vigorosa das autoridades em face de integrações verticais pode ter reflexos importantes na indústria de jogos eletrônicos,[13] especialmente diante da tendência de aquisições de desenvolvedoras e publicadoras de jogos eletrônicos por empresas que atuam na fabricação de consoles e na oferta de serviços de assinatura de *cloud gaming*. Desse modo, embora a Microsoft tenha conseguido fechar a aquisição da Activision Blizzard, e apesar de, no Brasil, a operação ter sido aprovada pelo Cade sem restrições e em tempo curto, é possível que discussões relevantes sobre riscos de fechamento de mercado (total ou parcial) surjam em novas operações de natureza vertical e conglomeral envolvendo empresas atuantes na indústria de videogames.

4. CONTROLE DE CONDUTAS NA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

No que diz respeito ao controle de condutas, empresas atuantes na indústria de jogos eletrônicos têm sido investigadas e processadas em

11 Cf. United States District Court, Northern District of California. Preliminary Injunction Opinion no caso Federal Trade Commission v. Microsoft Corporation (3:23-cv-02880), 2023; e United States District Court, Northern District of California. Order Denying Motion for Preliminary Injunction no caso Dante DeMartini, et al., v. Microsoft Corporation (22-cv-08991), 2023.

12 Cf. Competition & Markets Authority. Anticipated acquisition by Microsoft Corporation of Activision Blizzard (excluding Activision Blizzard's non-EEA cloud streaming rights) - Decision on consent under the final order, 2023.

13 Para uma defesa de uma atuação mais forte de autoridades de defesa da concorrência diante de integrações verticais, cf. Steven C. Salop. Invigorating Vertical Merger Enforcement. In: The Yale Law Journal, v. 127, 2018, pp. 1962/1994.

razão de possíveis práticas anticompetitivas em diferentes jurisdições. Como exemplo disso, é possível apontar as ações ajuizadas pela Epic Games contra a Apple e o Google, atuantes na distribuição digital de jogos, após o jogo Fortnite, de titularidade da Epic Games, ter sido banido da Apple App Store e da Google Play Store em 2020. Os banimentos foram consequências da tentativa da Epic Games de implementar um sistema de pagamentos dentro do Fortnite que permitiria a realização de compras sem o pagamento das taxas cobradas pela Apple e pelo Google para compras dentro de aplicativos, que podem chegar ao patamar de 30%.

Entre as alegações apresentadas nas ações ajuizadas pela Epic Games estava a prática de venda casada pela Apple e pelo Google, uma vez que cada uma dessas empresas teria criado um arranjo ilegal para vincular o uso de suas lojas de aplicativos ao uso de seus mecanismos de processamento de pagamento, o In-App Purchase, no caso da Apple, e o Google Play Billing, no caso do Google. Segundo a Epic Games, haveria venda casada uma vez que desenvolvedores de aplicativos, incluindo jogos eletrônicos, poderiam utilizar opções alternativas de processamento de pagamentos dentro de aplicativos, caso não fossem coagidas a utilizar os mecanismos da Apple e do Google para que seus produtos pudessem ser disponibilizados na Apple App Store e na Google Play Store. No caso contra a Apple, a maior parte das acusações de condutas anticompetitivas, incluindo a prática de venda casada, foi rejeitada.[14] Já no caso contra o Google, a Epic Games obteve, em dezembro de 2023, um veredito favorável reconhecendo, entre outras condutas anticompetitivas praticadas pelo Google, que o Google vinculou ilegalmente o uso da Google Play Store ao uso do Google Play Billing.[15]

Já no âmbito do *enforcement* público, a autoridade de defesa da concorrência francesa (*Autorité de la Concurrence*) impôs, em 2023, uma multa de cerca de 13,5 milhões de euros à Sony pelo abuso de sua posição dominante no mercado de fornecimento de controles de videogame para o

14 Cf. United States District Court, Northern District of California. Rule 52 Order After Trial on the Merits no caso Epic Games, Inc., v. Apple Inc. (4:20-cv-05640), 2021. A decisão de primeira instância foi mantida pelas instâncias superiores.
15 Cf. United States District Court, Northern District of California. Jury verdict no caso Epic Games, Inc. v. Google LLC (3:20-cv-05671), 2023.

Playstation 4.[16] No caso, a autoridade francesa entendeu que a Sony havia abusado de sua posição dominante de mercado por meio de duas práticas: **(i)** a implementação de contramedidas técnicas, com a suposta finalidade de combater falsificações de controles, que afetavam indiscriminadamente todos os controles produzidos por empresas que não fossem a Sony e licenciadas oficiais da Sony, fazendo com que eles fossem desconectados em certas ocasiões; e **(ii)** a não disponibilização dos critérios necessários para a participação no programa de licenciamento da Sony a todas as empresas interessadas, mesmo com a obtenção da licença sendo a única forma de evitar desconexões.

Também em 2023, a autoridade de defesa da concorrência da Coreia do Sul multou o Google em aproximadamente 32 milhões de dólares por ter alegadamente abusado de sua posição dominante, em prejuízo de sua concorrente One Store, ao exigir exclusividade de desenvolvedoras de jogos eletrônicos em troca de uma melhor exposição dos jogos dessas empresas dentro da Google Play Store.[17]

Embora esses processos e investigações tenham ocorrido em outras jurisdições, nota-se que as práticas questionadas estavam relacionadas ao abuso de posição dominante, conduta prevista como uma infração à ordem econômica na legislação brasileira (inciso IV do *caput* da Lei 12.529/2011), e que esses processos e investigações podem acabar chamando a atenção do Cade. Desse modo, embora seja necessário se considerar que os padrões de análise para se verificar a ocorrência de abuso de posição dominante variam conforme jurisdição, é possível que condutas similares venham eventualmente a ser questionadas no Brasil.

Além disso, é importante notar que, na Europa, grupos econômicos que também atuam na distribuição digital de jogos já tiveram empresas consideradas como *gatekeepers* para fins de aplicação do *Digital Markets Act* (DMA),[18] sendo possível, ainda, que, no futuro, outras empresas atuantes no setor de jogos eletrônicos venham a receber essa

16 Cf. Autorité de la concurrence. Décision 23-D-14, 2023.

17 Cf. Fair Trade Commission. KFTC Sanctions Google for Anticompetitive Conduct in App Market: Blocking Developers from Releasing Games on Competing Platform, 2023.

18 Empresas dos grupos econômicos da Apple e da Alphabet foram consideradas gatekeepers em função, respectivamente, da Apple App Store e da Google Play Store. Cf. European Commission. Case DMA.100013, 2023. e European Commission. Case DMA.100002, 2023.

designação. A indicação de que empresas atuantes no setor de videogames são *gatekeepers* e a consequente imposição de obrigações específicas a essas empresas na Europa podem ter reflexos no Brasil. Embora ainda não haja no Brasil uma legislação similar ao DMA, é possível que a Lei 12.529/2011 seja utilizada visando a impor obrigações similares àqueles que as empresas definidas como *gatekeepers* terão que observar na Europa em função do DMA. Sobre esse ponto, percebe-se que o Cade já se mostrou interessado em obter informações sobre o cumprimento do DMA no âmbito de investigações por infrações à ordem econômica.[19]

5. PRIMEIRAS LINHAS DE CONCLUSÃO SOBRE O DIREITO CONCORRENCIAL E A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

A indústria de jogos eletrônicos é muito relevante do ponto de vista econômico. Embora até recentemente não existissem muitos exemplos de uma atuação robusta no controle de estruturas e no controle de condutas nesse setor, essa situação parece estar mudando, com autoridades e particulares tendo buscado adotar medidas tanto para impedir a consumação de operações, quanto para impedir e punir a prática de condutas anticompetitivas envolvendo diferentes empresas participantes do setor de jogos eletrônicos.

Em relação ao controle de estruturas, destaca-se uma preocupação com integrações verticais, especialmente diante da tendência de aquisições de desenvolvedoras e publicadoras de jogos eletrônicos por empresas que atuam na fabricação de consoles e na oferta de serviços de assinatura de *cloud gaming*. No que diz respeito ao controle de condutas, tem-se observado, em algumas jurisdições, o início de processos judiciais e investigações a fim de impedir e punir condutas unilaterais praticadas por empresas detentoras de posições dominantes de mercado. Ainda que as tendências apresentadas neste artigo derivem das experiências de outras jurisdições, é possível que elas possam influenciar a atuação do Cade no futuro próximo.

19 Cf. Conselho Administrativo de Defesa Econômica. Ofício no Inquérito Administrativo 08700.009531/2022-04, 2024.

Referências bibliográficas

ALEXANDER, Clayton. Game Over? How Video Game Console Makers are Speeding Toward an Antitrust Violation. In: The Business, Entrepreneurship & Tax Law Review, v. 4, nº 1, 2020, pp. 151/169.

ATHAYDE, AMANDA. Concentrações não-horizontais: experiência nacional e internacional e subsídios para o novo Guia do Cade. Nov. 2023. Disponível em: https://cdn.cade.gov.br/Portal/centrais-de-conteudo/publicacoes/Documento%20de%20Trabalho%20SG/Concentracoes-nao-horizontais-experiencia-nacional-e-internacional-e-subsidios-para-o-novo-Guia-do-Cade.pdf, acesso em 30 de junho de 2024.

AUTORITÉ DE LA CONCURRENCE. Décision 23-D-14, 2023. Disponível em: https://www.autoritedelaconcurrence.fr/sites/default/files/integral_texts/2023-12/23d14.pdf, acesso em 30 de junho de 2024.

COMPETITION & MARKETS AUTHORITY. Anticipated acquisition by Microsoft of Activision Blizzard, Inc. – Final report, 2023. Disponível em: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/644939aa529eda000c3b0525/Microsoft_Activision_Final_Report_.pdf, acesso em 30 de junho de 2024.

COMPETITION & MARKETS AUTHORITY. Anticipated acquisition by Microsoft Corporation of Activision Blizzard (excluding Activision Blizzard's non-EEA cloud streaming rights) – Decision on consent under the final order, 2023. Disponível em: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/652864062548ca000dddf22d/Full_text_decision__final_order_.pdf, acesso em 30 de junho de 2024.

CONSELHO ADMINISTRATIVO DE DEFESA ECONÔMICA. Ofício no Inquérito Administrativo 08700.009531/2022-04, 2024. Disponível em: https://sei.cade.gov.br/sei/modulos/pesquisa/md_pesq_documento_consulta_externa.php?HJ7F-4wnIPj2Y8B7Bj80h1lskjh7ohC8yMfhLoDBLddboztEbr9iWWGgj4-bcfh5Znzl51yAbAaJb0eei0VPLzChdKt1wjSQjXq5Azk-3euDP6nczr_QGrHk-3c8x78e6A, acesso em 30 de junho de 2024.

CONSELHO ADMINISTRATIVO DE DEFESA ECONÔMICA. Parecer do Ato de Concentração 08700.003361/2022-46, 2022. Disponível em: https://sei.cade.gov.br/sei/modulos/pesquisa/md_pesq_documento_consulta_externa.php?HJ7F-4wnIPj2Y8B7Bj80h1lskjh7ohC8yMfhLoDBLddZWoazymAm3fzadi2ZAXvLcQ_mPnh9TKYr-vfYEwy6keZZOMKZczt9vQOXNv1vNhntbvXC7ELtVe2yf-0-z4a85-, acesso em 30 de junho de 2024.

EUROPEAN COMMISSION. Case DMA.100013, 2023. Disponível em: https://ec.europa.eu/competition/digital_markets_act/cases/202344/DMA_100013_215.pdf, acesso em 14 de outubro de 2024.

EUROPEAN COMMISSION. Case DMA.100002, 2023. Disponível em: https://ec.europa.eu/competition/digital_markets_act/cases/202344/DMA_100002_145.pdf, acesso em 14 de outubro de 2024.

FAIR TRADE COMMISSION. KFTC Sanctions Google for Anticompetitive Conduct in App Market: Blocking Developers from Releasing Games on Competing Platform, 2023. Disponível em: https://www.ftc.go.kr/solution/skin/doc.html?fn=bbc64cc2aaa1ceb116eb82b8be2d39d166e5b11461e7aa5164e75ef0f7ce0554&rs=/fileupload/data/result/BBSMSTR_000000002402/, acesso em 30 de junho de 2024.

LEE, Robin S. Vertical Integration and Exclusivity in Platform and Two-Sided Markets. In: The American Economic Review, v. 103, nº 7, dezembro de 2013, pp. 2960/3000.

MAFFEI, Cahill. Hit the Reset Button: Video Games, Platforms, and Changing Antitrust Vertical Merger Policy. In: Transactions: The Tennessee Journal of Business Law, v. 25, 2023, pp. 39/92.

MARTÍNEZ, Alba Ribera. A Fortnite and Odd Days: The Console Wars. In: Market and Competition Law Review, v. vi, nº 2, outubro de 2022, pp. 51/87.

ROCHA E SILVA Leonardo; ATHAYDE, Amanda; e MACHADO, Igor Marques Caldas. O que o videogame tem a ver com o Cade? Operações na indústria de jogos eletrônicos e análises antitruste. Jota, 2023. Disponível em: https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/o-que-o-videogame-tem-a-ver-com-o-cade-25022023, acesso em 30 de junho de 2024.

SALOP, Steven C. Invigorating Vertical Merger Enforcement. In: The Yale Law Journal, v. 127, 2018, pp. 1962/1994.

UNITED STATES DISTRICT COURT, NORTHERN DISTRICT OF CALIFORNIA. Jury verdict no caso Epic Games, Inc. v. Google LLC (3:20-cv-05671), 2023. Disponível em: https://www.courtlistener.com/docket/17443962/606/epic-games-inc-v-google-llc/, acesso em 30 de junho 2024.

UNITED STATES DISTRICT COURT, NORTHERN DISTRICT OF CALIFORNIA. Order Denying Motion for Preliminary Injunction no caso Dante DeMartini, et al., v. Microsoft Corporation (22-cv-08991), 2023. Disponível em: https://casetext.com/case/demartini-v-microsoft-corp-2, acesso em 30 de junho 2024.

UNITED STATES DISTRICT COURT, NORTHERN DISTRICT OF CALIFORNIA. Preliminary Injunction Opinion no caso Federal Trade Commission v. Microsoft Corporation (3:23-cv-02880), 2023. Disponível em: https://www.courtlistener.com/docket/67494594/305/federal-trade-commission-v-microsoft-corporation/, acesso em 30 de junho 2024.

UNITED STATES DISTRICT COURT, NORTHERN DISTRICT OF CALIFORNIA. Rule 52 Order After Trial on the Merits no caso Epic Games, Inc., v. Apple Inc. (4:20-cv-05640), 2021. Disponível em: https://www.courtlistener.com/docket/17442392/812/epic-games-inc-v-apple-inc/, acesso em 30 de junho 2024.

XBOX. Xbox Gaming Coming to Amazon Fire TV: Play More Games, No Console Needed, 2024. Disponível em: https://news.xbox.com/en-us/2024/06/27/xbox-cloud-gaming-amazon-fire-tv/, acesso em 30 de junho de 2023.

YAŞAR, Ayşe Gizem et al.. Gaming without Frontiers: Copyright and Competition in the Changing Video Game Sector. CREATe Working Paper 2023/10, p. 4. Disponível em: https://eprints.gla.ac.uk/307648/2/307648.pdf, acesso em 14 de junho de 2024.