

Comisión Europea multa a Valve y a cinco editores de videojuegos para PC por prácticas de bloqueo geográfico.*Decisiones de otras autoridades**Grupo de Estudios Económicos – Superintendencia de Industria y Comercio**20 de enero de 2021***Resumen del caso investigado**

La Comisión Europea (en adelante, CE) sancionó a la compañía Valve, propietaria de la plataforma para juegos de PC Steam, y a cinco editores (Bandai Namco, Capcom, Focus Home, Koch Media y ZeniMax) por cartelización empresarial, en violación a lo dispuesto en materia de libre competencia económica. Esta conducta, según el caso, se llevó a cabo entre septiembre de 2010 y octubre de 2015. La multa impuesta asciende, en suma, a EUR 7,89 millones.

Valve y los editores sancionados, mediante acuerdos bilaterales y/o prácticas concertadas, restringieron las ventas transfronterizas de ciertos videojuegos para computador considerando la ubicación geográfica de los usuarios dentro del Espacio Económico Europeo (EEE), lo cual se constituye como una práctica de bloqueo geográfico. En efecto, la Ley de Competencia de la UE es explícita al prohibir la restricción contractual de ventas transfronterizas, conducta que priva a los consumidores europeos de los beneficios del mercado único digital en la UE y de la posibilidad de buscar una oferta dentro del mercado que sea más adecuada de acuerdo a sus restricciones y preferencias.

Valve proporciona a los editores de videojuegos los medios técnicos para activar y jugar distintos juegos en Steam, incluidos los juegos comprados fuera de Steam, a través de las denominadas "*claves de activación de Steam*". Los editores incluyen estas claves en sus videojuegos con el propósito de validar la autenticación y activación del usuario. Valve ofrece también a los editores una función de control territorial, la cual permite establecer restricciones geográficas al momento de activación convirtiéndose en un geobloqueo.

Sanción Impuesta

Llegado a este punto, es preciso destacar que el mercado de videojuegos en Europa es valorado por más de 17.000 millones de euros con una demanda de más del 50% de la población del territorio europeo. Durante la investigación, se comprobó la existencia de un acuerdo bilateral entre Valve y los editores de juegos para computador quienes, mediante unas claves de activación de Steam geobloqueadas, impedían la activación de algunos de los videojuegos fuera de República Checa, Polonia, Hungría, Rumanía, Eslovaquia, Estonia, Letonia y Lituania. Este acuerdo tuvo una duración, en suma, cercana a los 5 años (septiembre de 2010 y octubre de 2015).

La Comisión concluyó que las prácticas restrictivas a la libre competencia económica, llevadas a cabo por parte de Valve y los cinco editores, se constituyen en una violación de las normas antimonopolio de la UE. En la Tabla 1 se resume el monto de las sanciones impuesta a cada uno de los investigados. Al respecto, es preciso destacar que los cinco editores cooperaron con la CE, motivo por el cual fueron beneficiados de una reducción entre el 10% y 15%.

Tabla 1 Resumen de las sanciones impuestas, discriminado por agentes

Agente sancionado	Porcentaje de sanción reducido por cooperación	Sanción total (en EUR)
Bandai Namco	10%	340.000
Capcom	15%	396.000
Focus Home	10%	2.888.000
Koch Media	10%	977.000
ZeniMax	10%	1.664.000
Valve	0%	1.624.000
TOTAL		7.889.000

Fuente: CE (2021).

Fuente

European Commission (2021). *Commission fines Valve and five publishers of PV video games € 7.8 million for “geo-blocking” practices* [En línea]. Disponible en: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_21_170