
Affaire Microsoft/Activision Blizzard : quel impact sur le contenu exclusif dans l'industrie du jeu vidéo ?

Auteur : Dancot, Nicolas

Promoteur(s) : Auer, Dirk

Faculté : Faculté de Droit, de Science Politique et de Criminologie

Diplôme : Master en droit, à finalité spécialisée en droit économique et social

Année académique : 2023-2024

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/19726>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Affaire Microsoft/Activision Blizzard : quel impact sur le contenu exclusif dans l'industrie du jeu vidéo ?

Nicolas DANCOT

Travail de fin d'études

Master en droit à finalité spécialisée en droit économique et social

Année académique 2023-2024

Recherche menée sous la direction de :

Monsieur Dirk AUER

Professeur invité

RESUME

L'industrie du jeu vidéo est l'industrie culturelle ayant connu la plus forte croissance durant ces dernières décennies. De l'introduction de la Magnavox Odyssey en tant que console de salon en 1972 avec un fonctionnement des plus simples à la sortie des consoles de neuvième génération que sont la PS5 et les Xbox Series S et X en 2020, des progrès faramineux furent réalisés afin de faire culminer l'industrie à des revenus estimés autour de 184 milliards de dollars en 2024.

L'industrie a un fonctionnement centré sur la notion du marché à deux versants (*two-sided market*) où un fabricant de plateformes (*hardwares*) va mettre en relation un versant du marché, composé des joueurs, à l'autre versant du marché composé des développeurs de jeux vidéo (créant donc les *softwares*). Le secteur est maintenant dominé par un oligopole s'étant développé, entre autres, autour des mécanismes d'exclusivité. Ces mécanismes permettent en effet de rendre temporairement ou définitivement un jeu exclusif à une console spécifique, faisant jouer la concurrence sur les marchés afin d'obtenir les meilleures exclusivités permettant d'attirer le versant des joueurs (ainsi que celui des développeurs) vers la plateforme en question. Ce mécanisme d'exclusivité est né durant la troisième génération, où Nintendo est arrivé sur le marché et a immédiatement commencé à produire les jeux exclusifs qui lui vaudront un immense succès toujours reconnaissable aujourd'hui. Ces exclusivités sont parfois également reconnues comme des jeux Triple A (AAA), qui sont des jeux à haute valeur ajoutée engendrant beaucoup de revenus pour les développeurs et les consoles sur lesquelles ils sont vendus.

Néanmoins, l'industrie s'est attiré l'attention des autorités de contrôle de la concurrence du monde entier avec son impact et ses bénéfices toujours plus élevés. Microsoft a en effet annoncé le 18 janvier 2022 vouloir acheter le studio de jeux vidéo Activision Blizzard pour environ 70 milliards de dollars, ce qui n'a pas manqué d'alerter tant les spécialistes de la concurrence, que le monde du jeu vidéo au sens large. Microsoft étant déjà un géant sur le marché, l'acquisition d'Activision Blizzard, studio possédant moult franchises telles que *Call of Duty*, *Diablo* ou encore *World of Warcraft*, n'a pas manqué de faire émerger des craintes diverses concernant la concurrence sur les marchés, notamment du fait de la menace indirecte de passage de certaines de ses franchises phares en exclusivité sur les plateformes de Microsoft au détriment notamment de son principal concurrent, Sony.

Après une saga judiciaire des plus impressionnantes ayant fortement fait parler d'elle dans le monde de la concurrence depuis maintenant plus de deux ans, Microsoft a finalement annoncé l'acquisition officielle d'Activision Blizzard en date du 13 octobre 2023, après avoir obtenu l'accord des autorités européennes (Commission européenne) et britanniques (*Competition and Markets Authority*). Néanmoins, une zone d'ombre subsiste pour Microsoft : la décision future de l'autorité américaine (*Federal Trade Commission*).

Ce travail a pour but de brosser l'histoire, les statistiques et l'économie de l'industrie avant d'ensuite se livrer à un examen détaillé de la saga judiciaire de l'acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft afin de répondre à une question précise : quel est l'impact de cette affaire sur le contenu exclusif dans l'industrie du jeu vidéo ?

REMERCIEMENTS

C'est avec une profonde gratitude que j'adresse ces remerciements. Ce travail de fin d'études représente l'aboutissement de plusieurs années d'efforts et de sacrifices, et je ne pourrais y être arrivé sans le soutien et l'encadrement exceptionnels de nombreuses personnes.

Tout d'abord, je remercie particulièrement et infiniment mon promoteur le Professeur Dirk Auer pour sa confiance et pour m'avoir prodigué ses chaleureux et constants encouragements qui m'ont poussé à me dépasser et donner le meilleur de moi-même. L'attention portée à mon travail, ses précieux conseils et ses retours constructifs m'ont permis d'affiner ma réflexion et d'améliorer significativement la qualité de mon mémoire.

Je remercie également Julie Léonard, ma maîtresse de stage au S.P.F. Economie à Bruxelles, où je viens de terminer mon stage de fin d'études. Son professionnalisme, ses encouragements, sa gentillesse bienveillante m'ont été très précieux. Par ailleurs, les sympathiques employés côtoyés au S.P.F. Economie m'ont donné une image enthousiasmante du droit de la concurrence, mon domaine de prédilection.

Il m'est aussi important de remercier tous ceux sans lesquels je n'aurais probablement jamais choisi ce sujet de mémoire : mes amis *gamers*. Dans la vie réelle ou en ligne, ils m'ont notamment insufflé cet atout important : la passion. Au fil de longues discussions et de moult rires sur des sujets divers et variés, ils m'ont alimenté pour la vie de ce carburant précieux au-delà de l'envie : la passion héritée de ces moments précieux gravés dans ma mémoire. Qu'ils en soient chaleureusement remerciés.

Je tiens également à exprimer ma reconnaissance envers mes parents, ma famille et amis, qui ont été une source inestimable de soutien et d'encouragement tout au long de ce parcours. Leur présence, leur écoute et leur réconfort ont été déterminants dans les moments les plus difficiles. Je suis profondément touché par leur bienveillance et leur foi en moi.

Je remercie également mon précédent maître de stage, Maître Pierre D'Heur, avocat expérimenté de longue date à Namur m'ayant accueilli dans le cadre du stage de fin de bachelier en droit à l'IESN à Namur. Je ne saurais oublier Madame Françoise Delaisse, promotrice de mon premier travail de fin d'études réalisé durant mon bachelier en droit à l'IESN à Namur. L'immense expérience, les excellents conseils, l'empathie et la supervision précise pour le premier ; l'énorme empathie et l'expérience, l'immense gentillesse et la supervision bienveillante pour la deuxième resteront à jamais gravés dans mon cœur. Je ne pourrai jamais assez les remercier.

J'adresse également un remerciement particulier à une de mes anciennes professeures à l'IESN à Namur, Madame Charlotte Remacle, qui restera à jamais pour moi le symbole du dévouement et des encouragements, vecteurs de confiance et de surpassement chez l'étudiant que je fus alors.

C'est avec un mélange de fierté et d'humilité que je présente aujourd'hui ce travail de fin d'études. Il symbolise non seulement l'aboutissement de mes efforts, mais également la confiance qui m'a été témoignée tout au long de mon parcours. Je suis impatient de mettre les compétences acquises au service de la société et de contribuer, à mon échelle, à l'amélioration du système juridique.

TABLE DES MATIERES

| | |
|---|-----------|
| INTRODUCTION | 4 |
| CHAPITRE 1 : HISTORIQUE ET ANALYSE DE LA CROISSANCE DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO | 6 |
| 1. EVOLUTION DE L'INDUSTRIE : QUAND ET POURQUOI | 6 |
| 2. L'INFLUENCE DES PLATEFORMES YOUTUBE ET TWITCH | 7 |
| 3. LA POSITION DE L'INDUSTRIE FACE AUX AUTRES INDUSTRIES CULTURELLES A TRAVERS LE TEMPS | 9 |
| CHAPITRE 2 : NOTIONS D'EXCLUSIVITE ET MARCHE | 12 |
| 1. NOTION GENERALE D'EXCLUSIVITE ET MARCHE A DEUX VERSANTS (<i>TWO-SIDED MARKET</i>)..... | 12 |
| 2. NOTIONS SPECIFIQUES ET EFFETS SUR LE MARCHE..... | 14 |
| 2.1 <i>Single-homing et multi-homing</i> | 14 |
| 2.2 <i>Exclusivité totale et partielle</i> | 16 |
| 2.3 <i>Les jeux AAA</i> | 17 |
| 3. INFLUENCE DES EXCLUSIVITES A TRAVERS LE TEMPS : DETAIL PAR CONSOLE DE JEUX VIDEO | 18 |
| 3.1 <i>Première génération : la Magnavox Odyssey et la Home Pong</i> | 18 |
| 3.2 <i>Seconde génération : Fairchild Channel F (FCF) et Atari 2600</i> | 19 |
| 3.3 <i>Troisième génération : les consoles 8 bits (NES, Atari 7800, Master System et Commodore 64) et le début de Nintendo</i> | 20 |
| 3.4 <i>Quatrième génération : les consoles 16 bits (Megadrive et la Super NES)</i> | 21 |
| 3.5 <i>Cinquième génération : 32 et 64 bits, 3D, Sega en fin de course et apparition de Sony (Sega Saturn, Playstation 1 et N64)</i> | 22 |
| 3.6 <i>Sixième génération : 128 bits, baisse de régime de Nintendo, explosion de Sony et arrivée de Microsoft (Gamecube, PS2, Xbox et Dreamcast)</i> | 24 |
| 3.7 <i>Septième génération : Le retour en force de Nintendo et la capture de mouvement (Wii, DS, Xbox motion capture, Playstation Move) ainsi que les consoles phares PS3 et Xbox 360</i> | 25 |
| 3.8 <i>Huitième génération : Innovation, mondialisation et début des blockbusters (3DS, Wii U, Switch, Xbox One et PS4)</i> | 27 |
| 3.9 <i>Neuvième génération : Puissance, graphisme et multiplateformes (PS5 et Xbox Series X)</i> | 28 |
| 4. CONCLUSION INTERMEDIAIRE | 29 |
| CHAPITRE 3 : AFFAIRE MICROSOFT/ACTIVISION BLIZZARD | 32 |
| 1. PROCEDURE EN EUROPE | 33 |
| 1.1 <i>Procédure</i> | 33 |
| 1.2 <i>Marchés pertinents</i> | 34 |
| 1.3 <i>Analyse de la concurrence, focus sur les problèmes d'exclusivité</i> | 35 |
| 1.3.1. Effets horizontaux | 35 |
| 1.3.2. Effets verticaux..... | 35 |
| 1.3.3. Effets congloméraux sur les fournisseurs rivaux de système d'exploitation pour PC | 38 |
| 1.4 <i>Engagements de Microsoft vis-à-vis des exclusivités</i> | 39 |
| 1.5 <i>Conclusion</i> | 41 |
| 2. PROCEDURE AU ROYAUME-UNI..... | 41 |
| 2.1 <i>Procédure</i> | 41 |

| | | |
|--------|---|-----------|
| 2.2 | <i>Marchés pertinents</i> | 43 |
| 2.3 | <i>Analyse de la concurrence, focus sur les problèmes d'exclusivité</i> | 44 |
| 2.3.1 | Marché des consoles de jeux (<i>hardware</i>) et des marchés digitaux permettant l'achat de jeux au Royaume-Uni | 44 |
| 2.3.2 | Marché des services de <i>cloud gaming</i> au Royaume-Uni | 45 |
| 2.4 | <i>Accord avec Ubisoft et conclusion</i> | 48 |
| 3. | PROCEDURE AUX ETATS-UNIS | 49 |
| 3.1 | <i>Procédure</i> | 49 |
| 3.2 | <i>Marchés pertinents</i> | 51 |
| 3.3 | <i>Analyse de la concurrence et focus sur les problèmes d'exclusivité</i> | 52 |
| 3.3.1. | La capacité de Microsoft à exclure ses rivaux | 52 |
| 3.3.2. | L'intention de Microsoft d'exclure ses rivaux sur les marchés pertinents | 53 |
| 3.3.3. | Préjudice porté à la concurrence | 56 |
| 3.4 | <i>Conclusion</i> | 59 |
| 4. | PROCEDURES DANS LE RESTE DU MONDE | 59 |
| 5. | ANALYSE PERSONNELLE DES ENSEIGNEMENTS A TIRER DE CES PROCEDURES | 61 |
| 5.1 | <i>La procédure européenne</i> | 61 |
| 5.2 | <i>La procédure britannique</i> | 63 |
| 5.3 | <i>la procédure américaine</i> | 64 |
| | CONCLUSION | 67 |
| | BIBLIOGRAPHIE | 70 |
| 1. | LEGISLATION | 70 |
| 2. | JURISPRUDENCE ET DECISIONS DES AUTORITES DE LA CONCURRENCE | 70 |
| 3. | LITTERATURE SCIENTIFIQUE | 73 |
| 4. | SITES INTERNET AMATEURS/SPECIALISES DANS LE JEU VIDEO ET LA TECHNOLOGIE | 75 |
| 5. | AUTRES | 79 |

INTRODUCTION

L'industrie du jeu vidéo est actuellement au sommet des industries culturelles. Son évolution s'est réalisée d'une manière exponentielle en se frayant une place bien ancrée dans nos habitations en un peu moins de 60 ans. L'industrie est particulièrement bien rôdée avec des mécanismes économiques bien délimités et une histoire fulgurante liée aux nouvelles technologies lui ayant permis de s'améliorer d'une manière flagrante d'un jeu *Pong* plus que simpliste à des jeux AAA plus réalistes que jamais sur nos consoles de dernière génération, le tout en seulement quelques décennies.

Le succès arrive toujours également avec son lot de problèmes. La concurrence entre les fabricants de consoles étant de plus en plus féroce et les joueurs étant de plus en plus nombreux sur le marché, ce qui engendre des revenus toujours plus faramineux, il était évident que les comportements anticoncurrentiels allaient se frayer une place dans l'industrie. La présente acquisition des studios Activision Blizzard par Microsoft est considérée comme l'acquisition la plus onéreuse de toute l'histoire de l'industrie, en témoigne les nombreuses séries à succès faisant partie du catalogue de contenu d'Activision Blizzard. Les autorités de la concurrence du monde entier se sont donc attelées durant ces deux dernières années à analyser cette acquisition, afin de vérifier si cette dernière n'allait pas porter de préjudices concurrentiels majeurs à l'industrie en question. L'analyse des autorités de concurrence aura permis notamment de mettre en lumière l'importance du marché émergent du *cloud gaming*.

Le but du présent travail s'attache à analyser l'impact qu'aura cette affaire sur le contenu exclusif dans l'industrie du jeu vidéo, tant sur le marché des consoles plus traditionnelles que nous connaissons désormais tous, que sur le marché émergent du *cloud gaming*. La présente analyse sera donc orientée vers les notions d'exclusivité ainsi que son impact dans l'industrie, afin de bien comprendre les impacts de l'affaire en question sur ces notions.

Comme développé dans le chapitre 3, point 5 et dans la conclusion du présent travail, les différentes juridictions ayant traité l'affaire Microsoft/Activision Blizzard, et plus particulièrement les juridictions européennes, britanniques et américaines n'ont pas obtenu des résultats satisfaisants.

En effet, la Commission européenne a largement sous-estimé le secteur des consoles et des jeux traditionnels afin de se concentrer sur le secteur du *cloud gaming*, secteur pour lequel elle n'a obtenu qu'un accord insuffisant d'une durée de dix ans.

L'Autorité britannique (*Competition and Markets Authority*) a, quant à elle, obtenu des meilleurs résultats par sa persévérance, mais a néanmoins également sous-estimé le secteur des consoles et des jeux traditionnels pour se concentrer également sur le secteur du *cloud gaming*, ce qui a abouti à l'obtention d'un accord pour chaque secteur (accord Sony pour le secteur des consoles et jeux plus traditionnels et accord Ubisoft pour le secteur du *cloud gaming*). L'accord Ubisoft pour le secteur du *cloud gaming* est bien plus satisfaisant que celui obtenu par la Commission européenne pour le même secteur, mais reste malgré tout insuffisant.

L'Autorité américaine (*Federal Trade Commission*) fait ici office de valeureux guerrier, avec une procédure toujours en cours à l'heure actuelle malgré l'acquisition officielle d'Activision

Blizzard par Microsoft en date du 13 octobre 2023, et n'a sous-estimé ni le marché des consoles et des jeux traditionnels, ni le marché du *cloud gaming*.

Suite à ces procédures, la conclusion de ce travail est nuancée, étant donné que la procédure américaine est toujours en cours et que les effets ne commenceront à se faire ressentir que durant la prochaine décennie. Les prévisions sont, à notre sens, inquiétantes concernant le contenu exclusif, dû au fait qu'à la date de fin des accords obtenus par les différentes juridictions, plus rien ne retiendra Microsoft de mettre en place une stratégie d'exclusivité concernant notamment la série des *Call of Duty* (que ce soit sur consoles traditionnelles ou bien sur les plateformes de *cloud gaming*).

Tout ceci pourrait donc mener à des dysfonctionnements structurels sur le marché du *cloud gaming*, étant donné que ce marché ne va probablement pas se développer aussi vite que prévu, du fait de la réalité de la puissance et de la stabilité d'internet qui restent défaillantes dans la grande majorité des régions du monde, malgré les progrès indéniables en la matière. Le marché pourrait donc voir arriver la fin des protections obtenues par les juridictions alors que celui-ci sera encore en plein développement.

Le marché des consoles et jeux traditionnels ayant été négligé et n'étant pour l'instant protégé contre une mise en place d'exclusivité pour la seule série des *Call of Duty* que pour une période de dix ans dans le monde entier, et étant donné que ce marché va certainement rester dominant durant encore une longue période dans l'industrie du jeu vidéo, il est probable qu'à l'issue de ces dix ans, Microsoft arrache la série *Call of Duty* à ses concurrents, ce qui va largement préjudicier le marché et les consommateurs.

Afin de développer l'analyse la plus complète possible, nous allons commencer par une analyse historique et statistique de l'évolution de l'industrie du jeu vidéo en s'attachant au but de démontrer l'importance exponentielle de cette industrie spécifique parmi les autres industries culturelles (chapitre 1). Nous emmènerons ensuite le lecteur vers une analyse économique du fonctionnement de cette industrie, afin de bien comprendre les rouages et l'importance de certains mécanismes permettant aux entreprises de l'industrie de connaître le succès, ainsi que vers une analyse historique des neuf générations de consoles de jeux vidéo afin de bien cerner l'évolution de l'industrie et de mettre en évidence quelle stratégie d'exclusivité a été suivie par les différents fabricants de consoles ainsi que d'analyser ce qui a engendré la chute de certains constructeurs (chapitre 2). Il sera ensuite procédé à une analyse de l'affaire Microsoft/Activision Blizzard en tant que procédure judiciaire en Europe, au Royaume-Uni, aux Etats-Unis d'Amérique, ainsi que dans le reste du monde avant de s'atteler à commenter ces procédures (chapitre 3).

Chapitre 1 : Historique et analyse de la croissance de l'industrie du jeu vidéo

Dans ce premier chapitre, nous allons tout d'abord nous atteler à comprendre plus précisément quand et pourquoi l'industrie du jeu vidéo a connu un succès aussi fulgurant en quelques décennies (point 1). Nous analyserons ensuite l'influence des plateformes YouTube et Twitch sur ce succès, en se concentrant sur le mode de fonctionnement de ces plateformes ainsi qu'en comparant les bénéfices de cette industrie avec ceux des autres industries culturelles (point 2). Ce chapitre se terminera par une comparaison chiffrée des recettes des différentes industries culturelles afin de se rendre compte concrètement de l'importance de l'industrie du jeu vidéo (point 3).

1. Evolution de l'industrie : quand et pourquoi

Aujourd'hui, jouer aux jeux vidéo s'est largement répandu dans la société, que ce soit en Occident ou en Orient. Cette pratique hebdomadaire voire journalière s'étend à 87% des personnes issues de la génération Z, 83% des milléniaux (génération Y) et 79% de la génération X et concerne toutes les plateformes de jeux (smartphones, consoles de jeux et ordinateurs)¹. On peut également noter que la pratique du *gaming*² s'est particulièrement ancrée dans le mode de vie de la génération Z durant la pandémie de Covid-19 de 2020 en les aidant à rester connectés à d'autres personnes et à surmonter cette période particulière où les gens étaient confinés chez eux³. Cette pratique s'est également largement étendue aux femmes, qui représentent désormais un joueur sur deux (en l'occurrence ici des joueuses ou des *gameuses*), avec une tendance à préférer les jeux occasionnels pour ces dernières, contrairement aux hommes qui vont privilégier les jeux considérés comme ayant une logique plus addictive tels que les jeux massivement multijoueurs⁴.

¹ S. NATKIN, "La Société du jeu vidéo", *L'ENA hors les murs*, 2022/2 (N° 512), p. 68 ; K. WESTCOTT et J. ARBANAS, "Gen Z gamers are poised to shake up the media and entertainment industries for good", *disponible sur www.fortune.com*, 17 avril 2021, consulté le 7 février 2024 ; Comme rappelé dans le dictionnaire en ligne "l'internaute" (www.linternaute.com), la génération X représente les personnes nées entre 1959 et 1979, la génération Y représente celles nées entre 1980 et 1996. La génération Z correspond quant à elle aux personnes nées entre 1997 et 2010 (selon le dictionnaire en ligne lalanguefrancaise.com disponible sur www.lalanguefrancaise.com).

² La pratique du gaming est définie par le dictionnaire Oxford Languages (www.oxfordlearnersdictionaries.com) comme étant l'action ou la pratique de jouer aux jeux vidéo (traduction libre). La personne pratiquant cette activité est appelée un *gamer* ou *gameur* (*gameuse* au féminin) et est défini par le dictionnaire Larousse (www.larousse.fr) comme "Personne passionnée de jeux vidéo et y jouant fréquemment".

³ K. WESTCOTT et J. ARBANAS, *op. cit.*, *disponible sur www.fortune.com*, 17 avril 2021, consulté le 7 février 2024 ; "2020 Global Games Market Report (Free version)", *disponible sur www.newzoo.com*, p. 4. A titre d'information, ce rapport de Newzoo mentionne qu'en 2020, l'Organisation Mondiale de la Santé a considéré les jeux vidéo comme étant une activité sociale recommandée durant la pandémie de Covid-19.

⁴ S. NATKIN, *op. cit.*, p. 68 ; P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE, "Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXI^e siècle", *Nectart*, 2019/1 (N° 8), p. 54 et 55 ; Pour les jeux massivement multijoueurs, aussi appelés MMORPG (terme cité dans l'article ci-dessus de P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE), on peut par exemple nommer le premier de son espèce, mais également le plus connu de tous : *World of Warcraft* (WoW).

Alors que parmi les autres industries culturelles, les origines du livre remontent au Moyen-Âge et à la deuxième moitié du 19^{ème} siècle pour le cinéma et la musique, les origines de l'industrie du jeu vidéo sont très récentes du fait de ses liens avec l'électronique et plus particulièrement l'informatique et les écrans⁵.

Les raisons de son succès fulgurant en seulement quelques dizaines d'années sont nombreuses. Là où le visionnage d'un film ou l'écoute d'une musique est une activité passive, jouer à un jeu vidéo est une activité interactive où le joueur est amené à réfléchir et à agir⁶. On peut aussi pointer le fait que les jeux vidéo possèdent toute une série de genres différents tels qu'action, simulation, *shooter* ou sport, ce qui permet à tous les joueurs d'y trouver leur compte⁷. Le jeu vidéo est également social pour les jeux multijoueurs grâce notamment aux services de *chat* implémentés dans ces jeux⁸. L'industrie a également multiplié ses modèles économiques (que nous verrons dans le chapitre 2 *infra*)⁹.

Comme nous le verrons également dans le point 2 de ce chapitre, le Web et les chaînes YouTube spécialisés en contenu de jeu vidéo notamment, ont tendance à viser un public jeune, malgré que la moyenne d'âge des joueurs de jeu vidéo augmente avec le temps et que chaque nouvelle génération va voir son temps de jeu grimper¹⁰. Cet effet a permis à la pratique de devenir populaire dans beaucoup de tranches d'âge de la population et n'est donc plus réservée aux plus jeunes¹¹.

On peut également citer la possibilité d'interactions sociales que procurent certains jeux vidéo, on peut penser aux jeux compétitifs donnant lieu à des tournois d'*e-sport*¹², aux salles d'arcades ou bien encore via les jeux géo-localisés en réalité augmentée qui ont émergés en 2016 avec l'avènement du jeu *Pokémon Go*¹³.

2. L'influence des plateformes Youtube et Twitch

A l'image des autres secteurs culturels, comme par exemple le déplacement de l'écoute de la musique vers des plateformes comme Spotify, le milieu du *gaming* fait également sa transition vers des plateformes diffusant leurs produits comme Twitch via un système de *streaming* ou encore YouTube avec du contenu vidéo¹⁴.

⁵ P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE, *ibidem*, p. 47.

⁶ P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE, *ibidem*, p. 48.

⁷ K. WESTCOTT et J. ARBANAS, *op. cit.*, disponible sur www.fortune.com, 17 avril 2021, consulté le 7 février 2024.

⁸ K. WESTCOTT et J. ARBANAS, *ibidem*, disponible sur www.fortune.com, 17 avril 2021, consulté le 7 février 2024.

⁹ P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE, *op. cit.*, p. 49.

¹⁰ P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE, *ibidem*, p. 55.

¹¹ P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE, *ibidem*, p. 55.

¹² L'e-sport est défini par le Dictionnaire Le Robert comme étant un sport électronique (source : www.dictionnaire.lerobert.com).

¹³ S. NATKIN, *op. cit.*, p. 68 ; P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE, *op. cit.*, p. 55 ; *Pokémon Go* en particulier a fait l'objet de toutes sortes de commentaires dans les revues scientifiques qui ne seront pas commentés dans ce travail, en particulier sur son impact sur l'activité physique des joueurs. Pour plus d'information sur ce jeu, voy. Y. CHONG, D. K. SETHI et L. CHARMAINE HUI YUN, et al., Going forward with pokémon go, *Journal of emergencies, trauma, and shock*, 2018, vol. 11, n° 4, p. 243 à 246.

¹⁴ S. COAVOUX et N. ROQUES, "Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube", *Réseaux*, 2020/6 (N° 224), p. 171.

Le jeu vidéo s'est ainsi développé par l'avènement des *streams* de jeu vidéo sur des sites internet tels que Twitch¹⁵ grâce à des *streamers*¹⁶ qui vont amasser des audiences toujours plus importantes autour du contenu du jeu vidéo¹⁷. Durant le dernier trimestre 2017 ainsi que le premier trimestre 2018, on comptait en moyenne et respectivement 788 000 et 953 000 spectateurs actifs¹⁸. On comptait en 2020 jusqu'à 200 millions de visiteurs par jour pour le contenu de jeu vidéo de YouTube, et jusqu'à 1,4 millions de visiteurs par semaine sur la plateforme Twitch¹⁹.

Ces créateurs de contenu vidéoludique voient leurs productions déclarées comme complémentaires aux jeux vidéo, en étant en concurrence avec la presse spécialisée dans ce type de contenu avec comme rôle clé de rendre plus visibles les sorties de jeux vidéo, et implicitement de les juger²⁰. Avec le temps, les barrières à l'entrée dans la création de ce type de contenu ont baissé et la concurrence s'est accrue, proposant une quantité toujours plus grande de contenus aux internautes²¹.

Les créateurs de contenu ont gagné en popularité face aux professionnels du secteur en renvoyant un visage différent de ces derniers, comme le fait pour le spectateur d'avoir l'impression de regarder une personne ordinaire, plus authentique et spontanée, préférant le contenu original afin de se distinguer tout en restant un amateur du secteur afin de conserver une image de passionné qui n'est pas motivé que par l'argent²². Le spectateur a la sensation de connaître le créateur, même s'ils ne se sont jamais rencontrés (dans l'étude de S. Coavoux et N. Roques, il est pris pour exemple le *Joueur du Grenier*, YouTubeur et maintenant également *streamer* bien connu créant du contenu sur des jeux *old school* de manière humoristique)²³. On peut également noter que le créateur tient compte de son public et le reconnaît en tant que tel, par tout un certain nombre d'interactions (saluer le public, la gratitude exprimée envers les personnes faisant des dons où s'abonnant sur Twitch, demander au public de participer que ce soit directement dans le jeu ou via le *chat*,

¹⁵ S. NATKIN, *op. cit.*, p. 68 ; P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE, *op. cit.*, p. 55.

¹⁶ L'activité du *streamer* est définie de la manière suivante "Devenir *streamer* consiste à créer et diffuser sur le web des contenus axés sur les jeux vidéo devant des spectateurs, appelés *viewers* dans le jargon du *gaming*". Source : X, "Comment devenir streamer", disponible sur www.letudiant.fr, 29 août 2023, consulté le 7 février 2024.

¹⁷ K. WESTCOTT et J. ARBANAS, *op. cit.*, disponible sur www.fortune.com, 17 avril 2021, consulté le 7 février 2024 ; S. NATKIN, *op. cit.*, p. 68 ; P.-J. BENGHOZI et P. CHANTEPIE, *op. cit.*, p. 55.

¹⁸ O. BERNARD, Comprendre l'auditoire de la diffusion en direct de jeux vidéo: vers une typologie des modes de lecture, travail de fin d'études (niveau master), Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, 2023, disponible sur www.depositum.uqat.ca, p. 3 ; S. PEREZ, "Twitch solidifies its lead with viewership up 21% in Q1, while YouTube Gaming drops", disponible sur www.techcrunch.com, 26 avril 2018, consulté le 8 février 2024 ; A. HICKS, "Tipping up 33%, Twitch viewers up 21%, Fortnite dominates – Q1'18 Streamlabs Report", disponible sur www.streamlabs.com, 28 janvier 2022, consulté le 8 février 2024.

¹⁹ S. COAVOUX et N. ROQUES, *op. cit.*, p. 171.

²⁰ S. COAVOUX et N. ROQUES, *ibidem*, p. 171.

²¹ S. COAVOUX et N. ROQUES, *ibidem*, p. 172.

²² S. COAVOUX et N. ROQUES, *ibidem*, p. 176 à 180 ; Concernant la perception de la monétisation croissante de ce type d'activité par les spectateurs, voy. les pages 180 à 183 de l'article. On peut également noter que ce type de contenu tend, avec le temps, à attirer l'attention des différents législateurs à travers le monde afin de réguler ce qu'on appelle les vidéos sponsorisées (voir page 183 de l'article pour des explications sur ce type de contenu).

²³ S. COAVOUX et N. ROQUES, *ibidem*, p. 185.

promouvoir un *viewer* en tant que modérateur, le fait de filmer directement son visage durant la vidéo/le *stream*)²⁴.

Ce type de contenu a donc renforcé les liens entre le spectateur et le présentateur, d'abord sur YouTube avec les vidéos et ensuite sur Twitch avec le contenu *live*, à l'opposé de ce que peut avoir par exemple un présentateur de télévision avec son public, vu que ce dernier est vu comme un simple service²⁵.

On peut donc, à travers ces explications, aisément comprendre la montée en puissance de l'industrie du jeu vidéo qui, par corrélation avec la montée en puissance de contenu sur ces plateformes et leur offre tendant à la surabondance²⁶, a vu sa popularité grimper en flèche grâce à tous ses créateurs de contenu.

3. La position de l'industrie face aux autres industries culturelles à travers le temps

Comme expliqué dans les deux premiers points de ce chapitre, l'industrie du jeu vidéo a émergé bien plus tard que les autres industries culturelles, ce qui ne l'a pas empêchée de réaliser une ascension phénoménale et à devenir une industrie très lucrative. Après avoir démontré les raisons du succès de cette industrie, nous allons dans ce troisième et dernier point de ce premier chapitre, nous atteler à comparer les résultats économiques de cette industrie aux résultats des autres industries culturelles, afin de mesurer correctement son importance.

Les revenus annuels mondiaux de l'industrie du jeu vidéo cumulent en 2012, à environ 70,6 milliards de dollars²⁷. Ces revenus n'ont fait qu'augmenter d'année en année avec une hausse toujours plus grande chaque année, en franchissant la barre symbolique des 100 milliards de dollars en 2016 pour atteindre environ 106,5 milliards de dollars de revenus²⁸. Les revenus ont ensuite atteint approximativement 159,3 milliards de dollars en 2020²⁹ et 175,8 milliards d'euros en 2021³⁰. En 2022, les revenus étaient d'environ 184,4 milliards de dollars³¹ et ont

²⁴ S. COAVOUX et N. ROQUES, *ibidem*, p. 186 à 190 ; K. WESTCOTT et J. ARBANAS, *op. cit.*, disponible sur www.fortune.com, 17 avril 2021, consulté le 7 février 2024

²⁵ S. COAVOUX et N. ROQUES, *ibidem*, p. 187, 192 et 193.

²⁶ S. COAVOUX et N. ROQUES, *ibidem*, p. 193.

²⁷ T. WIJMAN, "Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018", disponible sur www.newzoo.com, 30 avril 2018, consulté le 8 février 2024.

²⁸ T. WIJMAN, *ibidem*, disponible sur www.newzoo.com, 30 avril 2018, consulté le 8 février 2024 ; A titre d'information complémentaire, on notera que d'après l'article de Newzoo, la part de marché des consoles de jeux vidéo a tendance à diminuer d'année en année, tout comme la part des jeux PC afin de laisser place au marché toujours plus grand des jeux mobiles qui a atteint 92,2 milliards de dollars en 2022 soit 50% des revenus de l'industrie, se taillant la part du lion d'après le Global Games Market Report de 2022 (Free version), Newzoo, disponible sur www.newzoo.com, p. 23.

²⁹ 2020 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, disponible sur www.newzoo.com, p. 15.

³⁰ 2021 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, disponible sur www.newzoo.com, p. 18.

³¹ 2022 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, disponible sur www.newzoo.com, p. 21.

connu une légère baisse en 2023 avec environ 184 milliards³². Le rapport 2023 de Newzoo fait une prévision à la hausse en estimant les futurs revenus de 2026 à 205,4 milliards de dollars³³.

Nous observons donc une différence gargantuesque entre les revenus de 2012, s'élevant "seulement" à 70,7 milliards de dollars pour atteindre la somme faramineuse de 184 milliards de dollars 11 ans plus tard. Il est aussi intéressant de noter que le nombre total de joueurs en 2023 est estimé à 3,30 milliards, ce qui prouve que cette industrie a réussi à rendre la pratique du jeu vidéo comme étant une norme dans la société, normalisation qui a dernièrement également été bien aidée par la sortie de films et séries à succès comme le film *Super Mario Bros. Movie* et la série *The Last of Us*, tous les deux dérivés de jeux vidéo à succès³⁴.

Si l'on compare à l'industrie musicale, l'écart est particulièrement flagrant. En 2011, les revenus de l'industrie étaient d'environ 15,1 milliards de dollars, les chiffres ont ensuite continuellement grimpé pour atteindre 26 milliards de dollars en 2022³⁵. Ces chiffres, malgré qu'ils soient impressionnants, ne sont comparables en aucune mesure aux 184 milliards de dollars générés par l'industrie du jeu vidéo en 2023³⁶.

Les revenus de l'industrie vidéoludique ne sont guère plus comparables aux revenus générés par les ventes de livres numériques, ces derniers étant d'environ 6,24 milliards de dollars en 2012 et d'environ 13,51 milliards d'euros en 2016³⁷ contre respectivement 70,6 et 106,5 milliards de dollars de revenus pour l'industrie du jeu vidéo durant ces mêmes années³⁸.

Si l'on s'intéresse aux recettes de l'industrie de la télévision et de la vidéo, on est par contre ici sur des chiffres particulièrement élevés (286,17 milliards de dollars en 2015 et 324,66 milliards de dollars en 2020)³⁹. Le *streaming* vidéo avait généré quant à lui 129 milliards de dollars en 2021⁴⁰ et Netflix totalisera à elle seule 33,7 milliards de dollars en 2023⁴¹.

Concernant le cinéma, on atteint 42,06 milliards de dollars dans le monde en 2013 et 47,8 milliards de dollars en 2017⁴². Ces chiffres atteignent 42,3 milliards en 2019 et régressent à

³² 2023 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, disponible sur www.newzoo.com, p. 22.

³³ 2023 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, disponible sur www.newzoo.com, p. 22.

³⁴ 2023 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, disponible sur www.newzoo.com, p. 18.

³⁵ IFPI, "Chiffre d'affaires de l'industrie musicale dans le monde par type de ventes de 1999 à 2022", Statista, disponible sur www.statista.com, 2024, consulté le 8 février 2024 : on peut noter que ces chiffres comprennent les ventes physiques, les ventes digitales, les droits de synchronisation, le streaming ainsi que les droits d'exécution

³⁶ 2023 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, disponible sur www.newzoo.com, p. 22.

³⁷ PWC, "Revenus générés par les ventes de livres numériques dans le monde de 2009 à 2016, par zone géographique (en million de dollars des Etats-Unis)", Statista, disponible sur www.statista.com, 2024, consulté le 8 février 2024.

³⁸ T. WIJMAN, *op. cit.*, disponible sur www.newzoo.com, 30 avril 2018, consulté le 8 février 2024.

³⁹ PWC, "The Hollywood Reporter, Recettes de l'industrie de la télévision et de la vidéo dans le monde en 2015 et 2020 (en milliards de dollars des Etats-Unis)", Statista, disponible sur www.statista.com, 2024, consulté le 8 février 2024. Les résultats de 2020 sont des prévisions faites en juin 2016 par PwC.

⁴⁰ M. GAUTIER, "Streaming vidéo – Faits et chiffres", disponible sur www.statista.com, 13 décembre 2023, consulté le 8 février 2024.

⁴¹ J. STOLL, "Netflix's annual revenue from 2022 to 2023", disponible sur www.statista.com, 30 janvier 2024, consulté le 8 février 2024.

⁴² P. LECHEVALLIER, "Le marché mondial du divertissement boosté par le numérique", disponible sur www.zdnet.fr, 8 avril 2018, consulté le 8 février 2024.

25,9 milliards de dollars ; ces 25,9 milliards représentent une baisse significative comparés aux années précédentes, baisse expliquée par la pandémie de Covid-19⁴³.

Comme on peut le constater, l'industrie du jeu vidéo est véritablement un mastodonte des industries culturelles, même si ses chiffres sont inférieurs aux revenus de la télévision et de la vidéo. C'est par contre l'industrie qui a engendré la plus grande hausse de revenus sur quelques années, en témoigne les bonds spectaculaires décrits dans ce point 3.

⁴³ S. LOIGNON, "Le box-office mondial gagne 27 % en 2022, mais reste inférieur d'un tiers à son niveau d'avant la pandémie", *Journal Les Echos*, 6 janvier 2023, disponible sur www.lesechos.fr, consulté le 8 février 2024 ; R. MITCHELL, "Gower Street estimates 2022 Global Box office hit \$25.9 billion", disponible sur www.gower.st, 5 janvier 2023, consulté le 8 février 2024.

Chapitre 2 : Notions d'exclusivité et marché

Dans ce second chapitre, nous allons tout d'abord analyser économiquement l'industrie du jeu vidéo, en commençant par le concept de *two-sided market* (point 1). Il sera ensuite question d'analyser quelques notions économiques spécifiques en lien avec cette industrie, telle que la distinction entre *single-homing* et *multi-homing*, les notions d'exclusivité totale et partielle ainsi que la catégorie des jeux AAA (point 2). S'en suivra une analyse détaillée des neuf générations de console de jeux vidéo avec un focus sur les raisons qui ont poussés tel ou tel constructeur à disparaître du marché ou à s'affaiblir face à ses concurrents et également un détail des jeux vidéo exclusifs ayant permis à chaque console de connaître (ou pas) un succès variable (point 3). Le dernier point de ce chapitre sera consacré à une conclusion intermédiaire, venant faire le point sur les deux premiers chapitres afin d'en tirer des conclusions pour l'analyse de la saga judiciaire de l'affaire Microsoft/Activision Blizzard (point 4).

1. Notion générale d'exclusivité et marché à deux versants (*two-sided market*)

L'exclusivité de plateforme désigne de manière classique le fait de développer et de diffuser un jeu vidéo seulement sur une seule plateforme, et ceci de manière permanente (totale) ou pour une période de temps définie (partielle)⁴⁴.

L'industrie du jeu vidéo comprend notamment ce qu'on appelle des *hardwares* (la console de jeux/ordinateur/tablette/téléphone portable) dont la valeur va dépendre des *softwares* (les jeux en eux-mêmes) disponibles sur cette console⁴⁵. La majorité des profits proviennent de la partie *software* de l'industrie via le système des *royalties*, la partie *hardware* étant vendue à perte au début de la vie de la plateforme afin de se constituer une base solide d'utilisateurs⁴⁶. Les *hardwares* et les *softwares* sont des produits complémentaires entre eux⁴⁷.

Cette industrie est un marché à deux versants (ou *two-sided market*), marché où une plateforme (dans notre cas, la console de jeux ou encore un ordinateur par exemple) va mettre

⁴⁴ Traduction libre de la définition d'exclusivité de plateforme (*Platform exclusivity*) disponible sur www.en.wikipedia.org, consulté le 8 mai 2024.

⁴⁵ K. S. CORTS et M. LEDERMAN, "Software exclusivity and the scope of indirect network effects in the US home video game market", *International Journal of Industrial Organization*, 2009, vol. 27, no 2, p. 121 ; E. URPIIS, *Single-Homing and Multi-Homing in the Videogame Market*, Thèse de doctorat, 2013, University of East Anglia, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 36.

⁴⁶ E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 39 ; Comme expliqué dans cet article, il est possible de réaliser des bénéfices sur les systèmes *hardware* mais seulement en fin de vie de la console, les coûts étant à ce moment finalement amortis grâce aux énormes catalogues de jeux vidéo disponibles pour la plateforme en question ; A noter également que cette stratégie de prix agressifs ne constitue pas une stratégie anticoncurrentielle et est efficace lorsque des effets de réseaux intergroupes sont présentes : M. DAVIDOVICINORA et M. BOURREAU, "Les marchés à deux versants dans l'industrie des jeux vidéo", *Réseaux*, 2012/3-4 (n° 173-174), p. 103.

⁴⁷ J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, "The Effect of Superstar Software on Hardware Sales in System Markets", *Journal of Marketing*, 2009, vol. 73, n°2, p. 88.

en relation des utilisateurs (ici les développeurs de jeux vidéo) avec d'autres utilisateurs (ici les joueurs)⁴⁸. Ces développeurs et joueurs sont liés par les effets de réseaux intergroupes (ou croisés ou indirects)⁴⁹, qui peuvent être définis de la manière suivante "plus il y a de développeurs et donc de jeux, plus l'utilité d'un joueur à posséder la console est élevée ; de même, plus il y a de joueurs pour cette console, plus le profit potentiel pour un développeur de jeux est important"⁵⁰. Ces effets vont entraîner une forte concurrence des plateformes entre elles, car le fait de soustraire un client sur un versant du marché à une plateforme concurrente (ici un joueur ou un développeur) va permettre d'obtenir des clients provenant de l'autre versant du marché (un joueur ou un développeur)⁵¹.

Il existe également dans cette industrie l'effet de réseau direct, signifiant que la présence d'une personne sur un versant du marché (par exemple un joueur) va permettre d'augmenter l'utilité des autres personnes présentes sur le même versant (par exemple, la présence de beaucoup de joueurs sur une console va augmenter l'attractivité de cette dernière pour les potentiels autres joueurs, les incitant ainsi à acheter cette console)⁵².

L'effet de réseau indirect se concentre donc sur les effets entre les deux versants du marché, alors que l'effet de réseau direct se concentre sur les effets sur un même versant⁵³. Ces deux effets peuvent être considérés chacun soit comme étant positif ou négatif (par exemple, le fait d'avoir beaucoup de joueurs sur une plateforme va avoir un effet de réseau direct positif sur l'arrivée de nouveaux joueurs sur la plateforme. A l'inverse, la présence de beaucoup de développeurs sur un versant va avoir un effet de réseau direct négatif pour ces derniers, vu que la compétition entre eux va augmenter)⁵⁴.

La partie *hardware* de l'industrie est un oligopole, c'est-à-dire un marché dominé seulement par deux ou trois compagnies, cette configuration découlant de barrières à l'entrée particulièrement imposantes telles que les coûts de production et de design des consoles de plateforme⁵⁵. Nous verrons dans le point 3 de ce chapitre quelles étaient les différentes compagnies qui ont formé cet oligopole à travers le temps.

La partie *software* de l'industrie est composée de deux types de produits : les jeux vidéo produits par les producteurs de *hardware* eux-mêmes, et les jeux développés par des firmes indépendantes⁵⁶. Il est important de noter que pour cette partie de l'industrie, les barrières à l'entrée tendent à devenir de plus en plus grandes car la création de titres à grand succès, les

⁴⁸ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, "Les marchés à deux versants dans l'industrie des jeux vidéo", *Réseaux*, 2012/3-4 (n° 173-174), p. 99, 100, 109 et 110.

⁴⁹ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 100 ; K. S. CORTS et M. LEDERMAN, *op. cit.*, p. 121 ; M. HIGUCHI MAKOTO, *Digital games platforms: a literature review, an empirical assessment of quality and exclusivity in video-game market and a study on project management*, Université de Sao Paulo, Thèse de doctorat, 2018, disponible sur www.teses.usp.br, p. 20.

⁵⁰ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 100.

⁵¹ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 103 ; M. HIGUCHI MAKOTO, *op. cit.*, disponible sur www.teses.usp.br, p. 20.

⁵² M. HIGUCHI MAKOTO, *ibidem*, disponible sur www.teses.usp.br, p. 20 et 21 ; M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 100 et 103 ; K. S. CORTS et M. LEDERMAN, *op. cit.*, p. 121.

⁵³ M. HIGUCHI MAKOTO, *ibidem*, disponible sur www.teses.usp.br, p. 20.

⁵⁴ M. HIGUCHI MAKOTO, *ibidem*, disponible sur www.teses.usp.br, p. 21.

⁵⁵ E. URPIIS, *op. cit.*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 36.

⁵⁶ E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 37

blockbusters, requièrent des sommes d'argent toujours plus folles⁵⁷ (à titre d'exemple, *Grand Theft Auto IV* sorti en 2008 a coûté cent millions de dollars à développer⁵⁸, là où *Grand Theft Auto V* sorti en 2013 aura coûté la somme astronomique d'environ 265 millions de dollars⁵⁹ et où la production du sixième opus du même jeu, dont la sortie est prévue pour 2025, est estimée à pratiquement un milliard de dollars⁶⁰).

Les plateformes produisent des jeux en exclusivité elles-mêmes pour leur console, mais se font également concurrence entre elles pour obtenir l'exclusivité (*single-homing*) avec certains développeurs tiers⁶¹. Ces deux possibilités désignent "une intégration verticale partielle des plateformes vers l'édition de jeux et constitue une des originalités des marchés des consoles, par rapport au modèle général des marchés à deux versants"⁶².

L'importance de l'exclusivité pour les plateformes de jeux vidéo est parfaitement illustré par M. Davidovici-Nora et M. Bourreau, qui la décrivent par "le problème de la poule et de l'œuf"⁶³ (*chicken and egg problem*)⁶⁴ : "une console sans jeu ne sera pas adoptée par les consommateurs, et sans consommateurs, une console n'attirera aucun développeur"⁶⁵.

2. Notions spécifiques et effets sur le marché

2.1 *Single-homing* et *multi-homing*

Le *single-homing* désigne la situation où un groupe d'utilisateurs (les joueurs et/ou les développeurs) vont décider de n'utiliser qu'une seule plateforme tandis que le *multi-homing* désigne la situation de raccordement à plusieurs plateformes par les utilisateurs d'un ou des deux versants du marché⁶⁶. Ces situations peuvent aussi avoir lieu à l'intérieur de chaque segment (par exemple si un joueur se raccorde à 2 consoles de salon différentes)⁶⁷.

Le *single-homing* est généralement pratiqué par le versant des joueurs concernant un même type de plateforme (par exemple en achetant une seule console fixe ou mobile) mais ces

⁵⁷ E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 37.

⁵⁸ E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 37 ; Information sur la date de sortie disponible sur www.jeuxvideo.com.

⁵⁹ OPTISSOIN (pseudonyme), "Cout de production GTA 5 : Quel est le budget total du jeu ?", disponible sur www.breakflip.com, 11 mai 2023, consulté le 12 février 2024 ; Information sur la date de sortie disponible sur www.jeuxvideo.com.

⁶⁰ S. TOUZANI, "GTA 6 arrive : les chiffres fous de la saga mythique du jeu vidéo", disponible sur www.lesechos.fr, consulté le 12 février 2024 ; Information sur la date de sortie disponible sur www.jeuxvideo.com.

⁶¹ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *op. cit.*, p. 123 ; J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *op. cit.*, p. 88.

⁶² M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 123.

⁶³ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 123, note de bas de page 49.

⁶⁴ E. URPIIS, *op. cit.*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 37.

⁶⁵ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *op. cit.*, p. 123, note de bas de page 49.

⁶⁶ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 104 ; E. URPIIS, *op. cit.*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 10.

⁶⁷ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 109 et 110 ; E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 10 et 37.

gamers tendent également à pratiquer le multi-homing entre des plateformes de type différent (en achetant par exemple une console fixe ou portable et un ordinateur *gaming*)⁶⁸.

Généralement les consommateurs peuvent accéder, pour la même console, à des jeux exclusifs (*single-homing*) ou des jeux également disponibles sur d'autres consoles/plateformes (*multi-homing*)⁶⁹.

Comme expliqué dans le point 1 de ce chapitre, les producteurs de plateformes peuvent créer eux-mêmes des jeux exclusifs (*First-Party Publishers*)⁷⁰ ou affronter leurs concurrents pour obtenir la création de ce type de titre par des éditeurs tiers (*Third-Party Publishers*)⁷¹. Ces éditeurs tiers vont néanmoins avoir tendance à vouloir faire commercialiser leurs jeux sur le plus de plateformes possibles afin de compenser les coûts élevés de développement de jeux⁷², d'éviter le système de *royalties* souvent désavantageux des jeux exclusifs⁷³ et de pouvoir réaliser le plus de ventes possibles⁷⁴, même s'il faut ajouter dans ce cas certains coûts d'adaptation très élevés pour la création de jeux sortant sur diverses plateformes⁷⁵. Les risques de sortir un jeu uniquement sur une seule plateforme sont compensés par des primes d'exclusivité payées par la plateforme⁷⁶. Ils peuvent aussi être tentés de le sortir sur une seule console si cette dernière possède un grand nombre d'utilisateurs⁷⁷. Pour chaque fabricant de plateforme, la problématique est d'identifier quels seraient les jeux les plus intéressants à acquérir de manière exclusive sur sa console⁷⁸ afin de pouvoir se différencier de leurs concurrents directs⁷⁹.

La plupart du temps, les compagnies produisant des consoles ont tendance à produire leurs propres exclusivités elles-mêmes au début du cycle de vie de la console, afin de s'attirer un certain nombre d'utilisateurs, ce qui amènera les firmes indépendantes à être plus à même

⁶⁸ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 108 ; il est à noter que les joueurs les plus assidus auront tendance à pratiquer le multi-homing pour un même type de plateforme afin de pouvoir accéder à tous les jeux disponibles sur le marché (par exemple en achetant une PS5 et une XBOX Series X) : E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 34.

⁶⁹ E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 33.

⁷⁰ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *op. cit.*, p. 107 et 123 ; H. R. CASTRO et D.A. SANT'ANNA, "Playing against the platform: A research note on the impact of exclusivity under vertical competition in video game platforms", *Technological Forecasting and Social Change*, 2023, vol. 191 (122501), p. 1 ; J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *op. cit.*, p. 88.

⁷¹ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 123 ; H. R. CASTRO et D. ALM. SANT'ANNA, *ibidem*, p. 1 ; J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *ibidem*, p. 88.

⁷² N. MANTENA RAVI, S. RAMESH NARAYANAN et K. SIVA VISWANATHAN, "Exclusive Licensing in the Video Gaming Industry", disponible sur www.scholar.google.com, p. 2.

⁷³ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *op. cit.*, p. 122.

⁷⁴ E. URPIIS, *op. cit.*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 39.

⁷⁵ J. EISSENS, *Multi-homing in the Gaming Industry*, Travail de fin d'études, Université d'Utrecht, 2015, disponible sur www.studenttheses.uu.nl, p. 19 ; N. MANTENA RAVI, S. RAMESH NARAYANAN et K. SIVA VISWANATHAN, *op. cit.*, disponible sur www.scholar.google.com, p. 2.

⁷⁶ J. EISSENS, *ibidem*, disponible sur www.studenttheses.uu.nl, p. 19.

⁷⁷ K. S. CORTS et M. LEDERMAN, *op. cit.*, p. 121.

⁷⁸ N. MANTENA RAVI, S. RAMESH NARAYANAN et K. SIVA VISWANATHAN, *op. cit.*, disponible sur www.scholar.google.com, p. 2.

⁷⁹ E. URPIIS, *op. cit.*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 39.

de se laisser tenter par un contrat d'exclusivité avec ce constructeur⁸⁰. Cette stratégie va permettre de résoudre le "chicken and egg problem"⁸¹ défini *supra*⁸².

Certaines compagnies vont avoir tendance à appliquer le principe de *single-homing* de manière relativement stricte (comme Nintendo, avec ses jeux qui ne sortent que sur ses consoles) et d'autres comme Microsoft et Sony vont avoir une politique plus libertaire (*multi-homing*)⁸³. La politique du type de contenu diffère également fortement entre Nintendo d'un côté et ses jeux destinés à un public jeune et familial⁸⁴, et Sony et Microsoft de l'autre côté avec ses jeux plus matures⁸⁵.

2.2 Exclusivité totale et partielle

Néanmoins, toutes les exclusivités ne sont pas amenées à rester en l'état pour toujours. Il y a certes des jeux qui vont rester attachés à la même plateforme durant toute leur vie (exclusivité totale, souvent pour les jeux réalisés en interne par les producteurs de plateforme)⁸⁶, mais certains vont avoir droit à une exclusivité partielle d'une certaine durée avant de sortir sur d'autres plateformes⁸⁷.

L'exclusivité totale, conférant au producteur de la plateforme un monopole concernant cette production précise, rend la plateforme souvent plus attractive aux yeux des joueurs⁸⁸. Ces exclusivités totales peuvent parfois affecter négativement une autre plateforme (ce fut le cas par exemple des exclusivités PS2, qui ont influencé négativement les ventes de Xbox)⁸⁹ ou bien ne pas les affecter du tout (les exclusivités PS2 n'ont presque pas affecté les ventes de Gamecube, cela peut s'expliquer par le public cible de ces deux constructeurs comme expliqué *supra*)⁹⁰.

⁸⁰ E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 37.

⁸¹ E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 37.

⁸² Voy. Ce chapitre, point 1 *in fine*.

⁸³ E. URPIIS, *op. cit.*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 38. On notera que Microsoft a une politique quand même relativement plus libertaire que Sony, ces derniers ayant tendance à sortir plus de jeux exclusifs aux consoles Playstation, sans en arriver à la politique extrêmement stricte de Nintendo sur la question.

⁸⁴ J. EISSENS, *op. cit.*, disponible sur www.studenttheses.uu.nl, p. 19 ; E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 38.

⁸⁵ E. URPIIS, *ibidem*, disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk, p. 38.

⁸⁶ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *op. cit.*, p. 120.

⁸⁷ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 120 ; Actuellement, énormément de jeux vidéo sortant sur PS4/PS5 ont tendance à sortir sur PC quelques mois/années après leur date de sortie. On peut citer comme exemple *God of War* 2018, sorti sur PS4 et qui est sorti sur PC en 2022 (MILIUS_M (pseudonyme), "God of War : enfin une date pour la version PC !", disponible sur www.jeuxvideo.com, 8 décembre 2021, consulté le 12 février 2024) et *Horizon Zero Dawn* sorti également sur PS4 en 2017 (date de sortie disponible sur la page officielle du jeu www.jeuxvideo.com) et qui a été porté sur PC en 2020 (MALLODELIC (pseudonyme), "*Horizon Zero Dawn* sortira cet été sur PC", disponible sur www.jeuxvideo.com, 10 mars 2020, consulté le 12 février 2024).

⁸⁸ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 120.

⁸⁹ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 121.

⁹⁰ M. DAVIDOVICI-NORA et M. BOURREAU, *ibidem*, p. 121 ; Voy. ce chapitre 2, point 2.1 *in fine* concernant l'explication sur le public cible de Nintendo.

2.3 Les jeux AAA

Les jeux AAA (prononcés Triple A), aussi appelés "*killer games*" en anglais, sont des productions de haute qualité et très appréciés des joueurs, ce qui engendre donc beaucoup de revenus tant pour les ventes de jeu que pour son effet sur l'augmentation des ventes de console⁹¹. L'effet de réseau indirect que provoque ces jeux doit être évalué en tenant compte de la qualité des jeux en question⁹².

L'industrie du jeu vidéo est une industrie de jeux AAA⁹³, c'est-à-dire qu'un certain nombre de jeux très qualitatifs sont très populaires à leur sortie ce qui permet de réaliser un nombre de ventes hallucinant comparé aux jeux ne remplissant pas ces conditions, tout en permettant d'augmenter les ventes de consoles durant les premiers mois de la sortie des jeux en question (souvent durant trois mois, ce succès pouvant rester présent jusqu'à 12 mois après la sortie dudit jeu)⁹⁴. Le nombre de jeux qualifié de AAA était auparavant relativement bas⁹⁵, ce qui a radicalement changé en 15 ans, il y a maintenant beaucoup plus de jeux de haute qualité que de jeux de basse qualité⁹⁶. Il est à noter également qu'au-delà de ce succès durant les premiers mois, cela va avoir pour effet à plus long terme d'augmenter la quantité de joueurs présents sur la plateforme (effets de réseau directs et indirects)⁹⁷.

Ce type de jeux tend à être exclusif à une seule plateforme (*single-homing*), stratégie souvent adoptée par les producteurs de plateformes afin de booster les ventes de consoles, vu que les joueurs devront obligatoirement acquérir cette console spécifique pour jouer à ces jeux⁹⁸. Cette situation va donc engendrer un avantage compétitif pour la plateforme en question⁹⁹. A titre d'exemple, on peut citer la série des *God of War*, qui est restée longtemps une

⁹¹ M. HIGUCHI MAKOTO, *op. cit.*, disponible sur www.teses.usp.br, p. 56, 58 et 64 ; J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *op. cit.*, p. 88.

⁹² M. HIGUCHI MAKOTO, *ibidem*, disponible sur www.teses.usp.br, p. 57 ; J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *ibidem*, p. 88.

⁹³ J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *ibidem*, p. 89.

⁹⁴ J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *ibidem*, p. 89, 90, 94 et 97. On peut observer sur la figure 1 de la page 90 de l'article de BINKEN et STREMERSCHE que malgré le peu de jeux possédant un score qualité élevé leur permettant d'obtenir le statut de jeu AAA (90/100 minimum), les ventes en rapport sont énormes. Sur la figure 2 de la même page, on constate bien que le nombre de vente de jeux AAA par mois écrase le nombre de ventes des autres jeux sur la même période. On peut observer sur la figure 5 de la page 97 que les effets positifs de sortie de jeux AAA sur les ventes de consoles ne durent que quelques mois.

⁹⁵ J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *ibidem*, p. 89, 90 et 94. Comme observe dans la figure 1 de cet article, le nombre de jeux AAA possédant une grande qualité (90/100 minimum) était relativement faible à l'époque de cette étude (seulement 89 jeux sur 5800).

⁹⁶ V. RAADSHEER, The effects of partnering with Superstars on Video Games' Quality and Video Games' Sales A Social Network, 2023, Université Erasme de Rotterdam, disponible sur www.thesis.eur.nl, p. 7. Il est précisé dans l'article que ce constat ne change rien à ce qui avait déjà été constaté par BINKEN et STREMERSCHE dans leur article de 2009 comme quoi l'industrie du jeu vidéo est une industrie de jeux AAA. La figure 1 se situant page 7 de l'article de RAADSHEER montre bien le grand nombre de jeux AAA.

⁹⁷ M. HIGUCHI MAKOTO, *op. cit.*, disponible sur www.teses.usp.br, p. 58.

⁹⁸ M. HIGUCHI MAKOTO, *ibidem*, disponible sur www.teses.usp.br, p. 57 et 58 ; J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *op. cit.*, p. 91.

⁹⁹ J. L. G. BINKEN et S. STREMERSCHE, *ibidem*, p. 91.

exclusivité totale sur les plateformes de Sony avant de récemment devenir une exclusivité partielle au profit des joueurs PC.

Il est à noter également que la sortie de jeux exclusifs qui ne sont pas considérés comme des jeux AAA permet également de booster les ventes de consoles mais de manière plus faible que pour les jeux AAA¹⁰⁰.

3. Influence des exclusivités à travers le temps : détail par console de jeux vidéo

3.1 Première génération : la Magnavox Odyssey et la Home Pong

La première console de jeux à être sortie est la Magnavox Odyssey, créé par Ralph Baer en 1972, console sans couleurs, avec un fonctionnement rudimentaire¹⁰¹. Cette personne est considérée comme "le père des jeux vidéo"¹⁰². Cette console est la première à sortir pour un usage domestique¹⁰³. L'objectif de cette machine était de transposer les joies de la salle d'arcade à la maison¹⁰⁴. Cette première plateforme a été produite à 350 000 exemplaires dans le monde¹⁰⁵. Douze jeux étaient fournis directement avec la console de jeux, leur nombre de ventes équivalent donc au nombre de ventes de la console, et quatre autres jeux ont été commercialisés en 1973¹⁰⁶ (le nombre de jeux vendus pour ces quatre derniers ne semblent pas être répertoriés). Etant donné que la console n'avait à cette époque pas de concurrent, on ne parlait pas encore d'exclusivité¹⁰⁷. La plateforme était vendue 100 dollars, ce qu'on peut estimer correspondre à 569 dollars aujourd'hui¹⁰⁸ (soit quasiment l'équivalent du prix des consoles de neuvième génération que nous analyserons *infra* en reprenant le prix de la Xbox Series X)¹⁰⁹.

¹⁰⁰ M. HIGUCHI MAKOTO, *op. cit.*, disponible sur www.teses.usp.br, p. 58, 59 et 64.

¹⁰¹ X, "Tour d'horizon des 9 générations de consoles", disponible sur www.plarium.com, consulté le 15 février 2024.

¹⁰² X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 15 février 2024.

¹⁰³ E. HUHTAMO, "Slots of fun, slots of trouble", *The handbook of computer game studies*, Cambridge, MA: MIT Press, 2005, p. 3.

¹⁰⁴ X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 15 février 2024.

¹⁰⁵ Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024 ; X, "1TL200 : A Magnavox Odyssey", 16 novembre 2015, disponible sur www.videogamehistorian.wordpress.com, consulté le 15 février 2024.

¹⁰⁶ X, *ibidem*, disponible sur www.videogamehistorian.wordpress.com, 16 novembre 2015, consulté le 15 février 2024.

¹⁰⁷ La seule notion d'exclusivité dont on parlait à cette époque n'avait rien à voir avec elle dont nous discutons dans le présent travail, à l'époque certains revendeurs ont fait croire aux clients qu'ils possédaient une "exclusivité" sur la vente de cette console : X, *ibidem*, disponible sur www.videogamehistorian.wordpress.com, consulté le 15 février 2024.

¹⁰⁸ X, *ibidem*, disponible sur www.videogamehistorian.wordpress.com, 16 novembre 2015, consulté le 15 février 2024.

¹⁰⁹ Voy. ce chapitre, point 3.9.

L'Atari Pong a ensuite été commercialisée en 1972 sous forme de borne d'arcade, avant d'enfin arriver sous forme de console de salon en 1975 avec comme nom "Home Pong"¹¹⁰, console célèbre car elle contenait le jeu *Pong*¹¹¹ et qui possédait quant à elle du son et une meilleure image que la Magnavox Odyssey¹¹². Les ventes de cette console ne possédant qu'un seul jeu sont estimées à environ 200 000 exemplaires la première année¹¹³. Pour l'histoire, Atari a été cité en justice par Magnavox pour contrefaçon de brevet en 1974, procès qui n'a au final pas abouti, Atari préférant payer 1,5 millions de dollars à Magnavox pour obtenir une licence¹¹⁴. Magnavox a également attaqué en justice un certain nombre de compagnies pour les mêmes raisons¹¹⁵.

3.2 Seconde génération : Fairchild Channel F (FCF) et Atari 2600

Cette seconde génération va introduire le système de jeux vidéo actuel : les jeux achetables en cartouche vendues séparément de la console ainsi que les manettes de jeux¹¹⁶. La Fairchild Channel F sortira en 1976¹¹⁷ sera produite à 350 000 exemplaires dans le monde¹¹⁸ et connaîtra donc un succès limité, son prix étant de 169,95 dollars ce qui équivaut à environ 700 dollars aujourd'hui¹¹⁹. Cette console sera vite supplantée par la sortie de l'Atari 2600 un an plus tard¹²⁰.

L'Atari 2600 possède un meilleur son et des meilleurs graphismes que la Fairchild Channel F, et va littéralement constituer la première plateforme de jeu vidéo à grand succès, en se vendant à 30 millions d'exemplaires dans le monde¹²¹. Le seul jeu à succès de cette console étant également sorti sur la FCF est *Pac-Man* (1980) qui s'est vendu à environ 7 millions d'exemplaires¹²², bien que le succès extrêmement limité de la FCF ne puisse concurrencer en aucun point l'Atari 2600. Dans les autres jeux ayant permis à la console de se faire un nom, on peut également citer *Asteroids* (plus de 4 millions d'exemplaires sur le marché) et *Space*

¹¹⁰ Information disponible sur www.wikipedia.org.

¹¹¹ X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 15 février 2024.

¹¹² YLONITH (pseudonyme), "Une histoire de jeu vidéo : Pong", disponible sur www.gameher.fr, 18 août 2019, consulté le 15 février 2024.

¹¹³ Information disponible sur www.wikipedia.org ; YLONITH (pseudonyme), *ibidem*, disponible sur www.gameher.fr, 18 août 2019, consulté le 15 février 2024.

¹¹⁴ D. KALAT, "The Case of the Video Game Lawsuit Racket", disponible sur www.thinksetmag.com, 11 juillet 2019, consulté le 15 février 2024.

¹¹⁵ D. KALAT, *ibidem*, disponible sur www.thinksetmag.com, 11 juillet 2019, consulté le 15 février 2024.

¹¹⁶ X, "Tour d'horizon des 9 générations de consoles", disponible sur www.plarium.com, 9 janvier 2024, consulté le 15 février 2024.

¹¹⁷ J. INOUE, "Fairchild Channel F : The Truth About The First Cartridge-Based Console", disponible sur www.svg.com, 20 mars 2023, consulté le 15 février 2024.

¹¹⁸ Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024.

¹¹⁹ J. INOUE, *op. cit.*, disponible sur www.svg.com, 20 mars 2023, consulté le 15 février 2024.

¹²⁰ J. INOUE, *ibidem*, disponible sur www.svg.com, 20 mars 2023, consulté le 15 février 2024.

¹²¹ J. INOUE, *ibidem*, disponible sur www.svg.com, 20 mars 2023, consulté le 15 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024.

¹²² X, "Les 13 jeux les plus vendus sur Atari 2600", disponible sur www.senscritique.com, 2015, consulté le 15 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024.

Invaders (2,53 millions d'exemplaires sur le marché)¹²³. L'Atari dominant clairement le marché à cette époque, on ne peut encore vraiment parler d'exclusivité.

3.3 Troisième génération : les consoles 8 bits (NES, Atari 7800, Master System et Commodore 64) et le début de Nintendo

Cette troisième génération va voir les rivalités entre les consoles véritablement se concrétiser avec cette génération centrée sur les graphismes en 8bits, permettant d'améliorer les graphismes des jeux et possédant un meilleur son¹²⁴.

C'est avec cette génération qu'on va voir apparaître le Commodore 64, sorti en 1982, qui est un des premiers ordinateurs du marché et surtout celui qui s'est le plus vendu (entre 17 et 25 millions d'exemplaires dans le monde)¹²⁵. Il était considéré à l'époque comme bien plus attractif que ses concurrents (Apple II et d'autres PC), étant donné qu'il était proposé à la moitié du prix de ces derniers, soit 600 dollars¹²⁶, ce qui représentait malgré tout un très gros investissement pour l'époque.

C'est à cette époque que Nintendo est apparu en lançant la NES en 1985, console de salon au succès retentissant (environ 62 millions d'exemplaires produits dans le monde)¹²⁷. Comme expliqué *supra*¹²⁸, Nintendo est un spécialiste des jeux exclusifs, stratégie qu'il va adopter dès ses débuts. Ces derniers ont lancé notamment la franchise *Mario* avec notamment *Super Mario Bros.* (40,24 millions d'exemplaires), *Super Mario Bros. 3* (17,28 millions d'exemplaires) mais également la franchise *Zelda* avec son premier jeu, *The Legend of Zelda* (6,51 millions d'exemplaires)¹²⁹. Ces jeux ne sortiront pas chez leurs concurrents, ce qui en feront probablement les premiers jeux exclusifs à grand succès¹³⁰.

Du côté d'Atari, après une première expérience concluante avec l'Atari 2600 et une expérience plus que mitigée pour le modèle 5200 (un million d'exemplaires vendus)¹³¹, l'Atari 7800 va obtenir un meilleur succès (environ 3,7 millions de ventes)¹³² mais sans pouvoir

¹²³ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024; X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 15 février 2024.

¹²⁴ X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 15 février 2024.

¹²⁵ F. PEREIRA, "Rétro Geek : Commodore 64", disponible sur www.fredzone.org, 4 juin 2011, consulté le 15 février 2024 ; O. CHICHEPORTICHE, "Le Commodore 64 souffle ses 30 bougies", disponible sur www.zdnet.fr, 3 août 2012, consulté le 15 février 2024.

¹²⁶ O. CHICHEPORTICHE, *ibidem*, disponible sur www.zdnet.fr, 3 août 2012, consulté le 15 février 2024.

¹²⁷ A. POULET, "L'histoire des consoles : la troisième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024.

¹²⁸ Voy. chapitre 2, point 2.1 *in fine* pour plus d'informations.

¹²⁹ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024 ; A. POULET, "L'histoire des consoles : la troisième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024.

¹³⁰ Ils ont notamment été portés sur d'autres plateformes de Nintendo, comme il est possible de le voir sur les pages de ces jeux disponibles sur www.jeuxvideo.com. On notera que *The Legend of Zelda* premier du nom est sorti sur PC en 2001, mais cela n'a aucun impact vu qu'il y est sorti presque 15 ans plus tard.

¹³¹ A. POULET, "L'histoire des consoles : la troisième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024. ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024.

¹³² A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024. ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024.

remonter la pente descendante sur laquelle Atari s'est irrémédiablement engagée¹³³. Un des jeux les plus emblématiques à sortir sur cette console sera... *Mario Bros.* (1988), un des rares jeux créés par Nintendo ayant fait l'objet d'une adaptation sur les consoles concurrentes¹³⁴.

Cette troisième génération de consoles signe aussi l'arrivée de Sega dans la concurrence, avec sa Master System sortie en 1985 qui totalisera environ entre 13 et 20 millions d'exemplaires vendus¹³⁵. Son jeu phare sera *Golden Axe Warrior* (1991), considéré comme le *Zelda* de cette console, lui sera exclusif¹³⁶, tout comme *Sonic the Hedgehog* (1991)¹³⁷. Ils seront néanmoins rapidement mis en difficulté par Nintendo, ces derniers se mettant à conclure des contrats d'exclusivité avec des éditeurs-tiers, ce qui mènera Sega à devoir créer elle-même ses propres licences¹³⁸.

3.4 Quatrième génération : les consoles 16 bits (Megadrive et la Super NES)

La Megadrive (ou Mega Drive ou Sega Genesis) de Sega va introduire le concept de forme de croissant pour les manettes de jeux vidéo, qui va par la suite devenir la norme¹³⁹. Cette console va faire exploser la cote de popularité de Sega, qui va la vendre entre 34 et 40 millions d'exemplaires dans le monde¹⁴⁰ lors de sa sortie en 1989 aux Etats-Unis (pour la somme à l'époque de 189,99 dollars)¹⁴¹. Parmi ses succès de jeux vidéo exclusifs, on peut citer *Sonic the Hedgehog 1 et 2* (respectivement sortis en 1991 et 1992 et ayant été expédiés à hauteur de 15 et 6 millions de copies)¹⁴², mais également les jeux de sports estampillés EA Sports¹⁴³.

La Super Nintendo (Super NES) va suivre la cadence en étant mise sur le marché en 1990 et sera la grande rivale de la Megadrive¹⁴⁴. La nouvelle console de Nintendo va enterrer la concurrence de Sega¹⁴⁵ en se vendant à 49,10 millions d'exemplaires et en créant des exclusivités de grande ampleur telles que les jeux *Super Mario World* (20,61 millions d'exemplaires expédiés), *Donkey Kong Country* (9,30 millions d'exemplaires expédiés) ou bien

¹³³ A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024.

¹³⁴ A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024.

¹³⁵ A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024. ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024.

¹³⁶ Disponibilité uniquement sur Master System : information disponible sur www.jeuxvideo.com ; A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024.

¹³⁷ X, "Top des meilleurs jeux de la Master System", disponible sur www.senscritique.com, consulté le 15 février 2024.

¹³⁸ A. POULET, "L'histoire des consoles : la troisième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024.

¹³⁹ A. POULET, "L'histoire des consoles : la quatrième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 4 juillet 2011, consulté le 15 février 2024.

¹⁴⁰ A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 4 juillet 2011, consulté le 15 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024.

¹⁴¹ KYEN (pseudonyme), "Aux U.S.A. Megadrive se dit Genesis", disponible sur www.k-yen-team.fr, 1^{er} décembre 2009, consulté le 15 février 2024.

¹⁴² Disponibilité uniquement sur les consoles de Sega à cette époque : information disponible sur www.jeuxvideo.com ; Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024.

¹⁴³ A. POULET, "L'histoire des consoles : la quatrième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 4 juillet 2011, consulté le 15 février 2024.

¹⁴⁴ A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 4 juillet 2011, consulté le 15 février 2024.

¹⁴⁵ A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 4 juillet 2011, consulté le 15 février 2024.

encore *Super Mario Kart* (8,67 millions d'exemplaires expédiés)¹⁴⁶ tout en continuant de développer sa licence à succès *Zelda* avec notamment *The Legend of Zelda : A link to the Past* (4,61 millions d'exemplaires expédiés) et les licences *Dragon Quest* et *Final Fantasy*¹⁴⁷.

Nintendo va également profiter de son succès grandissant pour sortir la Game Boy en 1990 en Europe, qui va propulser Nintendo sur le devant du marché de la console portable et ces derniers vont la décliner en une multitude de versions, comme la Pocket (1995), la Light et la Color (1998) ainsi que la Game Boy Advance (2001) pour un total d'exemplaires expédiés de respectivement 118,69 millions pour les variantes de la Game Boy et de 81,51 millions pour la seule Game Boy Advance¹⁴⁸. Ces consoles ont vu naître le succès de la célèbre série *Pokémon* exclusive aux consoles Nintendo, dont les versions *Rouge/Vert/Bleu* (31,38 millions d'exemplaires expédiés), la version *Jaune* (14,64 millions d'exemplaires expédiés), les versions *Or* et *Argent* (23,10 millions d'exemplaires expédiés), la version *Cristal* (6,39 millions) sans oublier le célèbre jeu *Tetris* (35 millions d'exemplaires expédiés) pour ne citer qu'eux¹⁴⁹.

3.5 Cinquième génération : 32 et 64 bits, 3D, Sega en fin de course et apparition de Sony (Sega Saturn, Playstation 1 et N64)

Cette génération s'est étendue de 1993 à 2002 environ et a vu naître les premiers jeux 3D tout en se concentrant sur les jeux narratifs¹⁵⁰.

La Saturn de Sega est sortie en juillet 1995 en Europe, peu avant la Playstation 1, et coûtait à l'époque 3399 francs français ce qui équivalait à environ 800 euros à l'heure actuelle, une somme astronomique déjà à l'époque¹⁵¹. La console va voir ses ventes fortement chuter en comparaison avec sa grande sœur la Megadrive, en n'expédiant qu'entre 9 et 10 millions de

¹⁴⁶ Toutes ces statistiques sont disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024 ; X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 15 février 2024 ; A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 4 juillet 2011, consulté le 15 février 2024.

¹⁴⁷ X, *ibidem*, disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 15 février 2024 ; Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 15 février 2024 ; Informations sur la disponibilité des jeux sur les plateformes disponibles sur www.jeuxvideo.com.

¹⁴⁸ I. FALQUY, "7 consoles qui ont fait l'histoire de Nintendo depuis 30 ans", disponible sur www.start.lesechos.fr, 3 mars 2017, consulté le 22 février 2024.

¹⁴⁹ Toutes ces statistiques sont disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; I. FALQUY, *ibidem*, disponible sur www.start.lesechos.fr, 3 mars 2017, consulté le 22 février 2024. Nous aurions pu également citer beaucoup d'autres jeux exclusifs aux consoles Nintendo, par exemple ceux de la série Mario, ou bien encore de la série *The Legend of Zelda* (informations disponibles sur www.vgchartz.com).

¹⁵⁰ X, "Tour d'horizon des 9 générations de consoles", disponible sur www.plarium.com, 9 janvier 2024, consulté le 22 février 2024 ; L. ALEGSA, "Consoles de jeux vidéo de cinquième génération", disponible sur www.alegsaonline.com, 5 septembre 2021, consulté le 22 février 2024 ; Il est à préciser qu'un certain nombre d'autres consoles sont sorties durant cette génération, mais les ventes de ces dernières ont été beaucoup trop faibles que pour discuter de leur impact. Pour plus d'information, voy. A. POULET, "L'histoire des consoles : la cinquième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 16 juillet 2011, consulté le 22 février 2024.

¹⁵¹ X, "Sega Saturn", disponible sur www.obsolete-tears.com, consulté le 22 février 2024 ; Conversion de monnaie effectuée sur www.insee.fr ; L. ALEGSA, *ibidem*, disponible sur www.alegsaonline.com, 5 septembre 2021, consulté le 22 février 2024.

consoles environ¹⁵². Il n'y a pas vraiment de jeux très marquants étant sortis exclusivement sur cette console à l'époque ; on peut néanmoins citer *Virtua Fighter* (1,07 millions d'exemplaires vendus) et *Virtua Fighter 2* (1,93 millions d'exemplaires vendus) étant sortis respectivement en 1995 et 1996¹⁵³.

La Playstation 1 est, quant à elle, sortie 2 mois après la Saturn en Europe, soit le 29 septembre 1995¹⁵⁴. Au contraire de Sega qui périclité, Sony, qui vient tout juste de mettre son premier pied sur le marché, va voir sa console exploser les ventes avec pas moins de 102,49 millions d'exemplaires expédiés dans le monde et va concentrer son marketing sur les jeunes adultes¹⁵⁵. Parmi les exclusivités ayant fait exploser sa popularité, on peut citer *Gran Turismo* premier et deuxième opus (respectivement 10,85 et 9,37 millions d'exemplaires expédiés), *Final Fantasy 7*, *8* et *9* (respectivement 9,90, 8,69 et 5,50 millions d'exemplaires expédiés) ainsi que *Tekken 3* (8,36 millions d'exemplaires expédiés)¹⁵⁶.

Nintendo était attendu au tournant après son succès durant les troisième et quatrième générations de console, et a réitéré un troisième succès en lançant la Nintendo 64 en 1996 et a totalisé environ 33 millions d'exemplaires expédiés dans le monde¹⁵⁷. Nintendo continue toujours d'avancer sur un chemin séparé en ciblant un public plus jeune¹⁵⁸ et va continuer à développer ses licences exclusives en sortant des jeux tels que *Super Mario 64* (11,91 millions d'exemplaires expédiés), *Mario Kart 64* (9,87 millions d'exemplaires expédiés) ou encore *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (7,60 millions d'exemplaires expédiés) ou *Pokémon Stadium* (5,46 millions d'exemplaires expédiés)¹⁵⁹.

¹⁵² Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; A. POULET, "L'histoire des consoles : la cinquième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 16 juillet 2011, consulté le 22 février 2024 ; L. ALEGSA, *ibidem*, disponible sur www.alegsaonline.com, 5 septembre 2021, consulté le 22 février 2024.

¹⁵³ Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; Dates de sortie et disponibilité disponibles sur www.jeuxvideo.com ; L. ALEGSA, *ibidem*, disponible sur www.alegsaonline.com, 5 septembre 2021, consulté le 22 février 2024.

¹⁵⁴ P. LE GOUPIL, "La Playstation fête ses 25 ans : retour sur la console qui a changé l'histoire du jeu vidéo", disponible sur www.phonandroid.com, 30 septembre 2020, consulté le 22 février 2024 ; X, "Sega Saturn", disponible sur www.obsolete-tears.com, consulté le 22 février 2024.

¹⁵⁵ Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; P. LE GOUPIL, *ibidem*, disponible sur www.phonandroid.com, 30 septembre 2020, consulté le 22 février 2024. Pour l'anecdote et comme expliqué dans l'article de P. LE GOUPIL, Sony avait démarré ce projet avec Nintendo, avant de finalement cesser la collaboration et continuer le projet seul.

¹⁵⁶ Toutes ces statistiques sont disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; A. POULET, "L'histoire des consoles : la cinquième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 16 juillet 2011, consulté le 22 février 2024. On notera que *Final Fantasy 7* est probablement l'épisode le plus connu et respecté de la saga, ayant même eu droit à un remake découpé en trois parties, dont le premier opus est sorti sur PS4 puis PS5 et PC et dont la deuxième partie est sortie le 29 février 2024 sur PS5 exclusivement (disponibilités des jeux sur www.jeuxvideo.com).

¹⁵⁷ Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 16 juillet 2011, consulté le 22 février 2024.

¹⁵⁸ A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 16 juillet 2011, consulté le 22 février 2024.

¹⁵⁹ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024.

3.6 Sixième génération : 128 bits, baisse de régime de Nintendo, explosion de Sony et arrivée de Microsoft (Gamecube, PS2, Xbox et Dreamcast)

Cette génération va voir apparaître le protagoniste principal de notre étude, à savoir Microsoft, qui va réaliser une entrée fracassante sur le marché des consoles de salon avec sa Xbox¹⁶⁰. Cette génération va aussi voir le prix des jeux baisser et le nombre de ventes de jeux augmenter¹⁶¹.

L'histoire de cette génération a tout d'abord commencé avec une tentative de Sega de revenir sur le devant de la scène en proposant à la vente la Dreamcast, vendue/expédiée entre 9 et 10 millions d'exemplaires¹⁶². Son faible nombre de consoles vendues ne permettra pas la création d'exclusivités notables. Cette génération marquera la fin des consoles Sega¹⁶³.

La Playstation 2 sortira en 2000, et deviendra littéralement la console la plus vendue de tous les temps, avec entre 147 et 158,70 millions d'exemplaires expédiés¹⁶⁴. Cette popularité impressionnante engendrera énormément de jeux dépassant le million de ventes, que ce soit des exclusivités ou non¹⁶⁵. Parmi les succès des exclusivités n'étant sortie que sur Playstation 2 à l'époque, on peut trouver notamment *Gran Turismo 3 et 4* (respectivement 14,89 et 11,67 millions d'exemplaires expédiés), *Final Fantasy 10 et 12* (respectivement 8,60 et 6,40 millions d'exemplaires expédiés) ainsi que *Kingdom Hearts 1 et 2* (respectivement 6,30 et 5,20 millions d'exemplaires expédiés) ou bien encore *God of War 1 et 2* (respectivement 4,62 et 4,24 millions d'exemplaires expédiés)¹⁶⁶.

Microsoft a donc décidé de se lancer sur le marché des consoles en 2001, où elle va sortir sa Xbox vendue/expédiée à environ 24 millions d'exemplaires¹⁶⁷. Microsoft va lancer un certain nombre de jeux exclusifs très appréciés des joueurs¹⁶⁸, la série la plus célèbre étant celle des *Halo* (le premier opus étant expédié à 5 millions d'exemplaires, le deuxième à 8 millions) ainsi que la série des *Fable*, désormais en retrait mais néanmoins très appréciée, avec son premier opus cumulant 3 millions d'exemplaires expédiés¹⁶⁹.

¹⁶⁰ A. POULET, "L'histoire des consoles : la sixième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 22 juillet 2011, consulté le 22 février 2024.

¹⁶¹ X, "Tour d'horizon des 9 générations de consoles", disponible sur www.plarium.com, 9 janvier 2024, consulté le 22 février 2024.

¹⁶² A. POULET, "L'histoire des consoles : la sixième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 22 juillet 2011, consulté le 22 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024.

¹⁶³ A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 22 juillet 2011, consulté le 22 février 2024.

¹⁶⁴ Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; A. POULET, *ibidem*, disponible sur www.le-vortex.com, 22 juillet 2011, consulté le 22 février 2024.

¹⁶⁵ Statistiques sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024.

¹⁶⁶ Toutes les statistiques sont disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; Disponibilité des jeux disponible sur www.jeuxvideo.com.

¹⁶⁷ A. POULET, "L'histoire des consoles : la sixième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 22 juillet 2011, consulté le 22 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024.

¹⁶⁸ Il est à noter que Microsoft a sorti beaucoup de ses jeux exclusifs sur PC quelques années après leur lancement sur les différentes consoles Xbox. Pour voir ces sorties au cas par cas, voy. www.jeuxvideo.com.

¹⁶⁹ Toutes ces statistiques sont disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com.

Nintendo va, durant cette génération, connaître une baisse de régime en sortant sa Gamecube en 2001, console de salon s'étant vendue/expédiée à seulement 21 millions d'exemplaires environ¹⁷⁰. A titre de jeux exclusifs, on peut néanmoins citer, malgré le succès limité de cette console, quelques très belles réalisations au niveau de ses séries exclusives phares sorties uniquement sur la console de Nintendo durant cette génération comme *Super Smash Bros. Melee* (7,41 millions d'exemplaires expédiés), *Mario Kart : Double Dash* (6,88 millions), *The Legend of Zelda : The Wind Waker* (4,43 millions) ou encore les très appréciés *Pokémon Colosseum* (2,41 millions) et *Pokémon XD : le Souffle des Ténèbres* (1,42 millions)¹⁷¹.

3.7 Septième génération : Le retour en force de Nintendo et la capture de mouvement (Wii, DS, Xbox motion capture, Playstation Move) ainsi que les consoles phares PS3 et Xbox 360

Durant cette génération, Nintendo a remonté la pente avec brio après la réussite en demi-teinte de la Gamecube, en sortant la console portable la plus vendue de tous les temps (la Nintendo DS en 2005, environ 154 millions d'exemplaires) ainsi qu'une nouvelle console de salon au succès stratosphérique (la Wii en 2006 avec environ 101 millions d'exemplaires expédiés)¹⁷². Via ses deux nouvelles consoles et plus particulièrement avec la Wii, Nintendo a introduit dans l'industrie la technologie des capteurs de mouvement¹⁷³. La Wii comportera un certain nombre de jeux exclusifs ayant eu un grand succès ; on peut notamment citer *Wii Sports* (82,90 millions d'exemplaires expédiés), *Mario Kart Wii* (37,38 millions), *New Super Mario Bros. Wii* (30,32 millions), *Wii Fit* (22,67 millions) ou encore *Super Mario Galaxy* (12,80 millions)¹⁷⁴. On peut voir ici que les jeux sont particulièrement concentrés sur les jeux de sports ou encore de danse, Nintendo s'étant alors attiré un tout nouveau public peu adepte des jeux vidéo¹⁷⁵. Concernant la DS, elle a séduit grâce à sa portabilité et ses multiples déclinaisons (DSi normale et XL, DS lite, 3DS normale et XL)¹⁷⁶. Les différentes variantes de cette DS ont eu leur lot de jeux grand public exclusifs à la console, comme par exemple *New Super Mario Bros.* (30,80 millions d'exemplaires expédiés), *Nintendogs* (23,96 millions), *Mario*

¹⁷⁰ A. POULET, "L'histoire des consoles : la sixième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 22 juillet 2011, consulté le 22 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024.

¹⁷¹ Toutes ces statistiques sont disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 22 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. www.jeuxvideo.com. On notera le succès absolument titanesque de *The Legend of Zelda : The Wind Waker* qui a obtenu la modeste note de 20/20 sur www.jeuxvideo.com par le site internet et possède une note moyenne de 18,9/20 auprès des joueurs l'ayant noté sur le même site internet (1720 avis au 22 février 2024).

¹⁷² Les statistiques sont disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; X, "Tour d'horizon des 9 générations de consoles", disponible sur www.plarium.com, 9 janvier 2024, consulté le 24 février 2024 ; I. FALQUY, *op. cit.*, disponible sur www.start.lesechos.fr, 3 mars 2017, consulté le 24 février 2024.

¹⁷³ I. FALQUY, *ibidem*, disponible sur www.start.lesechos.fr, 3 mars 2017, consulté le 24 février 2024.

¹⁷⁴ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; X, "Tour d'horizon des 9 générations de consoles", disponible sur www.plarium.com, 9 janvier 2024, consulté le 24 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com.

¹⁷⁵ I. FALQUY, *op. cit.*, disponible sur www.start.lesechos.fr, 3 mars 2017, consulté le 24 février 2024.

¹⁷⁶ I. FALQUY, *ibidem*, disponible sur www.start.lesechos.fr, 3 mars 2017, consulté le 24 février 2024.

Kart DS (23,60 millions), *Pokémon Diamant et Perle* (17,67 millions), *Pokémon Noir et Blanc* (15,64 millions)¹⁷⁷.

Microsoft a véritablement consolidé son entrée sur le marché des consoles de salon en lançant en 2005 la Xbox 360, véritable mastodonte de la septième génération ayant été expédié/vendu à environ 85,73 millions d'exemplaires toutes versions confondues¹⁷⁸. Microsoft a tenté de se placer dans le sillage de la Wii concernant la captation des mouvements en lançant le Kinect en 2010, accessoire composé d'une caméra captant les mouvements, et ayant trouvé son public durant cette génération avec approximativement 35 millions de ventes jusqu'à l'arrêt de la production pour les particuliers en 2017 (l'accessoire s'étendra aussi sur la huitième génération avec un succès qui sera plus limité)¹⁷⁹. A titre d'exclusivité marquante, on peut citer *Halo 3* (14,50 millions d'exemplaires expédiés), *Halo 4* (9,96 millions), *Forza Motorsport 3* (5,50 millions), *Fable 3* (5,10 millions) ou la série des *Gears of War* (5 millions pour les 2 premiers opus)¹⁸⁰.

Comme le dit souvent l'adage "jamais deux sans trois", Sony va continuer sur sa magnifique lancée en sortant la Playstation 3 en 2006 qui fera mouche notamment grâce à ses nombreuses exclusivités et son lecteur de CD Blu-ray¹⁸¹. La console et ses versions dérivées seront expédiées à approximativement 87,40 millions d'exemplaires¹⁸², la plaçant donc aux coude-à-coude avec la Xbox 360 de Microsoft : la guerre est définitivement engagée entre les deux constructeurs. Cette génération de console va voir énormément de jeux gagner en popularité et qui seront rendus disponibles sur plusieurs plateformes (comme par exemple la série des *Call of Duty* ou bien encore des *Grand Theft Auto*), mais sans pour autant négliger les exclusivités¹⁸³. La plateforme aura par exemple droit à son lot d'exclusivités tel que *Gran Turismo 5* (11,95 millions d'exemplaires expédiés), le lancement des séries à succès *The Last of Us* (8,15 millions d'exemplaires pour ce premier opus) et *Uncharted* (trois opus écoulés à respectivement à 4,97 millions d'exemplaires pour le premier opus, 6,74 millions pour le deuxième et 9,30 millions pour le troisième) ainsi que la consolidation de la série *God of War* avec son troisième opus expédié à 7,60 millions d'exemplaires¹⁸⁴. On notera qu'à l'instar de Microsoft, Sony a également tenté de s'introduire dans le segment de la captation de

¹⁷⁷ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; I. FALQUY, *ibidem*, disponible sur www.start.lesechos.fr, 3 mars 2017, consulté le 24 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com.

¹⁷⁸ Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; A. POULET, "L'histoire des consoles : la septième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 31 juillet 2011, consulté le 24 février 2024.

¹⁷⁹ JAROD (pseudonyme), "La production de Kinect a cessé", disponible sur www.gamekult.com, 25 octobre 2017, consulté le 24 février 2024 ; F., L., "Kinect : Microsoft annonce l'arrêt de la production de sa caméra à capteurs de mouvements", disponible sur www.kulturegeek.fr, 22 août 2023, consulté le 24 février 2024. Il est à noter, comme expliqué dans l'article, que la Kinect continuera à vivre dans le milieu professionnel et particulièrement des développeurs.

¹⁸⁰ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com.

¹⁸¹ X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 24 février 2024.

¹⁸² Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024.

¹⁸³ Statistiques précises de ces séries disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024.

¹⁸⁴ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com.

mouvement avec son PS Move (environ 16 millions d'exemplaires vendus), plus proche de la Wiimote de Nintendo que du Kinect de Microsoft¹⁸⁵.

3.8 Huitième génération : Innovation, mondialisation et début des blockbusters (3DS, Wii U, Switch, Xbox One et PS4)

La huitième génération s'est étendue sur presque dix ans, d'environ 2011 à 2021 ce qui est particulièrement long¹⁸⁶. Cette génération a également marqué la fin globale de l'engouement pour la captation de mouvement, cette dernière n'ayant donc vécu que durant la septième génération¹⁸⁷.

Nintendo a ouvert le bal en 2011 avec la sortie de sa Nintendo 3DS (environ 75 millions d'exemplaires expédiés), successeur de la Nintendo DS ainsi que de la Wii U en 2012 (13,56 millions d'exemplaires), successeur de la Wii¹⁸⁸. La Wii U s'étant vendue relativement faiblement comparé à sa grande sœur, beaucoup d'éditeurs tiers n'ont pas voulu développer de jeux pour cette console, entraînant un effet boule de neige négatif¹⁸⁹. La 3DS a par contre, elle, eu droit à de belles exclusivités tels que *Mario Kart 7* (18,98 millions d'exemplaires expédiés), *Pokemon X* et *Y* (16,72 millions) et *New Super Mario Bros. 2* (13,42 millions)¹⁹⁰. Nintendo lancera en 2017 la Nintendo Switch pour se relancer, ce qui viendra effacer l'échec de la Wii U avec brio en se vendant à pas moins de 137,72 millions d'exemplaires¹⁹¹. Cette dernière verra naître de très belles exclusivités tels que *Mario Kart 8 Deluxe* (60,58 millions d'exemplaires expédiés), *Animal Crossing : New Horizons* (44,79 millions), *Super Smash Bros. Ultimate* (33,67 millions), le célébrissime *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (31,61 millions) ou bien encore *Pokémon Épée* et *Bouclier* (26,17 millions)¹⁹².

¹⁸⁵ A. POULET, "L'histoire des consoles : la septième génération", disponible sur www.le-vortex.com, 31 juillet 2011, consulté le 24 février 2024 ; Chiffres de ventes du PS Move disponible sur www.wikipedia.org, consulté le 24 février 2024.

¹⁸⁶ X, "Tour d'horizon des 9 générations de consoles", disponible sur www.plarium.com, 9 janvier 2024, consulté le 24 février 2024 ; A. MANCEAU, "Huitième génération de consoles : que retenir de cette époque marquée par la PS4, la Xbox One et la Wii U ?", disponible sur www.gaming.gentside.com, 31 mai 2021, consulté le 24 février 2024.

¹⁸⁷ A. MANCEAU, *ibidem*, disponible sur www.gaming.gentside.com, 31 mai 2021, consulté le 24 février 2024.

¹⁸⁸ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; A. MANCEAU, *ibidem*, disponible sur www.gaming.gentside.com, 31 mai 2021, consulté le 24 février 2024 ; F. BAYARD, "Nintendo annonce la mort de la 3DS, la console portable lancée en 2011", disponible sur www.phonandroid.com, 17 septembre 2020, consulté le 24 février 2024 ; X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 24 février 2024.

¹⁸⁹ X, *ibidem*, disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 24 février 2024.

¹⁹⁰ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com.

¹⁹¹ I. FALQUY, *op. cit.*, disponible sur www.start.lesechos.fr, 3 mars 2017, consulté le 24 février 2024 ; A. MANCEAU, *op. cit.*, disponible sur www.gaming.gentside.com, 31 mai 2021, consulté le 24 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024. A noter que cette console est encore vendue lors de la rédaction de cette étude, elle a donc traversé la huitième génération pour se faire une place dans la neuvième génération.

¹⁹² Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com.

Sony va, durant cette génération, encore plus asseoir ses ambitions avec la sortie de la Playstation 4 en 2013 (117,16 millions d'exemplaires vendus)¹⁹³. La console verra de fabuleuses exclusivités développer sa popularité, à l'image de *Marvel's Spider-man* (22,69 millions d'exemplaires expédiés), *God of War 2018* (21,02 millions), *Horizon Zero Dawn* (19,30 millions), le dernier opus de la série *Uncharted* (18,65 millions) ou bien encore *The Last of Us Part II* (10,30 millions)¹⁹⁴.

Microsoft sortira la Xbox One la même année que son féroce concurrent Sony, et connaîtra un grand succès (57,96 millions d'exemplaires expédiés)¹⁹⁵ mais qui sera néanmoins bien en deçà des chiffres de Sony, ce dernier venant prendre l'ascendant dans cette génération après une concurrence féroce disputée avec Microsoft durant la septième génération. Les jeux exclusifs étant sortis sur la Xbox One sont peu nombreux ici ; on peut par exemple citer *Halo 5 : Guardians* (5 millions d'exemplaires expédiés), *Gears of War 4* (3,38 millions d'exemplaires vendus) ainsi que *Forza Motorsport 5* (2,40 millions d'exemplaires vendus)¹⁹⁶.

3.9 Neuvième génération : Puissance, graphisme et multiplateformes (PS5 et Xbox Series X)

La neuvième génération est la dernière à ce jour, et a délivré des consoles d'une puissance impressionnante¹⁹⁷. Il est également à noter que lors de leur sortie, les deux consoles dont nous allons parler ici ont fait l'objet de graves pénuries pendant presque deux ans, ce qui a aidé à favoriser l'engouement général des joueurs à se les procurer¹⁹⁸.

Sony a sorti la Playstation 5 (PS5) en 2020, laquelle a été vendue à environ 54,17 millions d'exemplaires au moment où nous écrivons ces lignes¹⁹⁹. En un peu moins de 4 ans d'existence, et notamment du fait de sa pénurie et des difficultés d'approvisionnement connues dans le monde depuis 2020, la console n'a eu l'occasion de délivrer que peu de jeux exclusifs, et a également souvent porté des jeux PS4 sur PS5, rendant les données chiffrées difficiles à obtenir. Comme jeux étant sortis uniquement sur PS5 et ayant fait mouche, on peut néanmoins citer *Marvel's Spider-Man 2* (10 millions d'exemplaires expédiés), *Final Fantasy 16*

¹⁹³ X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 24 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024.

¹⁹⁴ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com.

¹⁹⁵ X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 24 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024.

¹⁹⁶ X, *ibidem*, disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 24 février 2024 ; Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com. A noter que *Gears of War* est sorti en même temps sur PC, mais le PC ne peut pas vraiment être vu comme un concurrent direct au contraire de Sony et Nintendo.

¹⁹⁷ X, "Tour d'horizon des 9 générations de consoles", disponible sur www.plarium.com, 9 janvier 2024, consulté le 24 février 2024.

¹⁹⁸ X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 24 février 2024.

¹⁹⁹ X, *ibidem*, disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 24 février 2024 ; Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024.

(3 millions) ou encore *Ratchet & Clank : Rift Apart* (2,72 millions)²⁰⁰. A titre de jeux étant sortis sur PS4 et PS5, on peut citer *Horizon Forbidden West* (8,4 millions d'exemplaires vendus)²⁰¹, *Final Fantasy 7 Remake* (7 millions d'exemplaires)²⁰² ou encore *God of War Ragnarök* (11 millions d'exemplaires)²⁰³.

Microsoft sortira ses Xbox Series S et X en 2020 également, la version S ayant vocation à être plus abordable (299,99 euros en Europe) que la version X (499,99 euros lors de sa sortie puis 549,99 euros depuis le 1^{er} août 2023) en échange de caractéristiques techniques moindres, mais tout à fait acceptables²⁰⁴. Ces deux consoles se sont vendues à l'heure actuelle à 27,68 millions d'exemplaires²⁰⁵ ; on peut donc constater un engouement moins fort que pour la PS5 de Sony. La quasi-totalité des jeux sortant sur ces consoles sortent également sur PC, et il devient de moins en moins pertinent de parler de nombre de ventes sur les plateformes de Microsoft étant donné la mise en place du Game Pass, un système permettant aux joueurs de disposer d'un gigantesque catalogue de jeux moyennant un abonnement dont le prix varie selon plusieurs paramètres (abonnement pour console ou PC, voire les deux, abonnement simple ou Ultimate)²⁰⁶.

Comme expliqué *supra*²⁰⁷, Nintendo a réussi à faire vivre sa Nintendo Switch sortie en 2017 au-delà de la huitième génération. Cet exploit a pu se réaliser notamment grâce à une version OLED sortie en 2021, apportant quelques améliorations techniques²⁰⁸. Certaines rumeurs non-officielles font état également de la sortie d'une Nintendo Switch 2, mais aucune confirmation officielle de Nintendo n'a encore été faite à l'heure où nous écrivons ces lignes.

4. Conclusion intermédiaire

Au fil de ces deux premiers chapitres, nous avons veillé à dresser un tableau historique, sociologique et économique complet de l'industrie des jeux vidéo.

²⁰⁰ Statistiques disponibles sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024 ; Pour la disponibilité des jeux sur les consoles, voy. les fiches des jeux sur www.jeuxvideo.com.

²⁰¹ A., M., "Horizon : un point sur les ventes de Forbidden West et de la franchise, c'est un énorme succès", disponible sur www.gamergen.com, 9 mai 2023, consulté le 24 février 2024.

²⁰² KYUJILLO (pseudonyme), "Final Fantasy 7 Remake s'est écoulé à 7 millions d'exemplaires", disponible sur www.gamekult.com, 15 septembre 2023, consulté le 24 février 2024.

²⁰³ P. LE GOUPIL, "God of War Ragnarok s'est vendu à 11 millions d'exemplaires en à peine trois mois", disponible sur www.phonandroid.com, 2 février 2023, consulté le 24 février 2024.

²⁰⁴ X, "L'évolution des consoles de jeux", disponible sur www.gamechampions.com, 23 août 2023, consulté le 24 février 2024 ; EQUIPE CENT FRANCE, "Xbox Series S : date de sortie, caractéristiques, prix... ce que l'on sait de la seconde console de Microsoft", disponible sur www.cnetfrance.fr, 26 août 2020, consulté le 24 février 2024 ; K. DACHEZ, "Microsoft augmente le prix de la Xbox Series X et du Game Pass en France", disponible sur www.phonandroid.com, 21 juin 2023, consulté le 24 février 2024 ; Prix disponible également sur le site www.xbox.com. Microsoft propose également une version possédant une plus grande capacité de stockage au prix de 349,99 euros.

²⁰⁵ Statistique disponible sur www.vgchartz.com, consulté le 24 février 2024.

²⁰⁶ Informations disponibles sur www.xbox.com, consulté le 24 février 2024.

²⁰⁷ Voy. la note de bas de page numéro 191.

²⁰⁸ O. BELKAAB, "Test de la Nintendo Switch OLED : séduire sans mettre le paquet", disponible sur www.frandroid.com, 6 octobre 2021, consulté le 24 février 2024.

Le premier chapitre s'est attelé à mettre en évidence les éléments ayant favorisé la propulsion de l'industrie au sommet des industries culturelles. On a pu distinguer que le pourcentage de la population jouant aux jeux vidéo augmente significativement avec le temps, faisant passer la pratique du *gaming* de la marginalité à la norme.

Il a également été intéressant de constater l'impact qu'ont eus YouTube et Twitch sur le secteur, popularisant le *streaming* de contenu vidéoludique avec ou sans interactions directes et ayant propulsé les *streamers* du genre à des positions très influentes dans le secteur.

Par ailleurs, l'augmentation des revenus générés par l'industrie ces dernières années a été significative, atteignant en 2023 la somme d'environ 184 milliards de dollars, ce qui surpasse la quasi-totalité des autres industries culturelles et est une énième preuve du renforcement toujours plus conséquent de la pratique du *gaming*.

Les première et deuxième parties de ce second chapitre ont eu, quant à elles, pour ambition de couvrir les aspects économiques et d'expliquer les rouages techniques de l'industrie, dont la notion centrale d'exclusivité. Le marché à deux versants (*two-sided market*) renferme bien des notions comme la distinction entre le *hardware* (les plateformes) et le *software* (les jeux) ou encore les effets de réseaux, tant directs (permettant des effets sur un versant du marché) qu'indirects (permettant des effets croisés entre les deux versants du marché).

Il a été également intéressant d'analyser la structure du marché (ici un oligopole) ainsi que les concepts de *single-homing* (raccordement à une seule plateforme) et de *multi-homing* (raccordement à plusieurs plateformes). Les notions d'exclusivité entre l'exclusivité totale (sans limite de temps) et temporaire (la situation de *single-homing* de l'exclusivité ne dure qu'un temps limité dans ce cas) et de jeux AAA ont été décortiquées, ce qui a permis d'introduire parfaitement le troisième point de ce chapitre consacré à une analyse historique et chiffrée de la sortie des consoles de jeux durant les neuf générations, en mettant en évidence les jeux exclusifs ayant marqué chaque console ainsi que les stratégies adoptées par les différents constructeurs. Cette section a également été l'occasion de constater que l'entrée sur le marché des consoles de jeux est particulièrement compliquée et que peu d'acteurs ont réussi, non seulement à y rentrer, mais également à s'y maintenir (ce qui démontre donc la présence d'un oligopole dans cette industrie).

Atari puis Sega sont les deux grands constructeurs à s'être imposés, avant de finalement disparaître au profit d'autres acteurs. On a notamment pu observer que Nintendo est le premier grand constructeur actuel à s'être imposé dans l'industrie (lors de la troisième génération avec sa NES), et a été rejoint par Sony bien plus tard (lors de la cinquième génération avec sa Playstation 1) ainsi que par Microsoft lors de la sixième génération avec sa première Xbox. On a pu observer que Nintendo s'est particulièrement bien implanté dans le secteur (malgré une frayeur lors de la sixième génération avec sa Gamecube), mais a suivi une trajectoire différente des deux autres géants actuels de l'industrie, en concentrant son type de jeu et son public cible sur un public plus familial. Sony et Microsoft ont, quant à eux, axé leur stratégie sur un contenu plus mature et sur des consoles à haute performance. Si Sony a vu sa puissance rapidement exploser et n'a fait aucun faux pas concernant ses cinq consoles de salon, le tableau n'est pas aussi reluisant pour Microsoft. Ce dernier, malgré une entrée en force sur le marché lors de la sixième génération et une concurrence féroce et solide avec Sony lors de la septième génération avec des chiffres aux coude-à-coude, a vu son influence

diminuer lors de la huitième génération avant de se retrouver beaucoup plus en danger lors de la neuvième et dernière génération en date, avec des chiffres relativement décevants concernant ses ventes de console et ses exclusivités, malgré la sortie de deux consoles en même temps. Ces ventes décevantes et cette perte de puissance de Microsoft vont, comme nous allons le voir, pousser Microsoft à frapper un grand coup dans l'industrie en rachetant le studio de jeux vidéo Activision Blizzard, célèbre pour bon nombre de ses jeux (*Call of Duty*, *World of Warcraft* et *Diablo* notamment) afin de redresser le tableau global de l'entreprise dans le secteur.

Comme nous le verrons dans le chapitre trois du présent travail, les exclusivités vont avoir un rôle majeur dans cette acquisition, la situation ayant demandé des analyses particulièrement poussées des régulateurs du monde entier concernant le potentiel passage en exclusivité des séries phares d'Activision Blizzard, et plus particulièrement de la série des *Call of Duty*. La notion d'exclusivité va être analysée sous deux principaux prismes dans le prochain chapitre : celui du marché des consoles traditionnelles et celui du marché émergent du *cloud gaming*.

Chapitre 3 : Affaire Microsoft/Activision Blizzard

Après avoir successivement démontré dans le chapitre 1 du présent travail pourquoi l'industrie du jeu vidéo est devenue si importante parmi l'ensemble des industries culturelles, et avoir expliqué dans le chapitre 2 l'économie de cette industrie ainsi que son histoire génération par génération, nous allons maintenant plonger dans le cœur du travail.

Comme nous l'avons expliqué dans le point 3 du chapitre 2, Microsoft, après son arrivée dans l'industrie durant la sixième génération de console avec sa Xbox et la concurrence féroce qu'elle a menée avec Sony durant la septième génération, a progressivement vu son influence se dégrader durant la huitième et neuvième génération. Comme nous l'avons précisé, Microsoft est également actif sur le segment des jeux PC, et a voulu ici frapper un grand coup pour retrouver l'intégralité de sa splendeur passée.

Microsoft a donc annoncé, le 18 janvier 2022, vouloir acheter le studio de jeux vidéo Activision Blizzard pour la modique somme d'approximativement 70 milliards de dollars, considéré comme l'achat le plus important de l'histoire de l'entreprise Microsoft²⁰⁹. L'objectif affiché de Phil Spencer, le directeur général des jeux vidéo de l'entreprise Microsoft, était de proposer les jeux d'Activision Blizzard sur son service Xbox Game Pass, ce qui a engendré de nombreuses craintes chez Sony, qui a eu peur de perdre notamment la série bien connue des *Call of Duty*, proposée sur toutes les plateformes²¹⁰. Le service Xbox Game Pass désigne un abonnement que peuvent prendre les joueurs à un catalogue de jeux proposés par Microsoft afin de pouvoir y jouer sans les acheter (sur console ou PC, voire sur les deux), service également disponible sous la forme du *cloud gaming* depuis septembre 2020²¹¹.

Ce rachat placerait Microsoft à la troisième place des plus grandes entreprises de jeux vidéo juste derrière Tencent et Sony²¹². Le studio Activision Blizzard possède en effet une trentaine de studios de jeux vidéo, avec dans son catalogue, des jeux de premier plan, tels que *Call of Duty*, *World of Warcraft* ou bien encore *Candy Crush* sur smartphone²¹³. Ce rachat permettrait

²⁰⁹ B. TERRASSON, "Microsoft annonce le rachat d'Activision Blizzard pour 68,7 milliards de dollars", disponible sur www.siecldigital.fr, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024 ; K. WEISE, A. R. SORKIN, K. BROWNING, et M.J. DE LA MERCED, "Microsoft will buy Activision Blizzard, betting \$70 billion on the future of games.", *The New York Times*, disponible sur www.nytimes.com, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024, p. 2.

²¹⁰ B. TERRASSON, *ibidem*, disponible sur www.siecldigital.fr, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024 ; K. WEISE, A. R. SORKIN, K. BROWNING, et M.J. DE LA MERCED, *ibidem*, disponible sur www.nytimes.com, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024, p. 2 ; Pour plus d'information sur la disponibilité des jeux *Call of Duty*, voy. les fiches individuelles des jeux sur www.jeuxvideo.com ; Comme expliqué dans l'article de B. TERRASSON ainsi que brièvement dans l'article du *The New York Times*, Satya Nadella (le directeur général de Microsoft) voit également l'industrie du jeu vidéo comme un acteur-clé pour le développement de diverses plateformes métaverse.

²¹¹ M. CASTEJON, "Game Pass sur Xbox, PC et cloud : tout savoir sur l'abonnement gaming illimité de Microsoft", disponible sur www.frandroid.com, 31 juillet 2023, consulté le 2 mars 2024. Pour une description détaillée du fonctionnement de ce service, voy. cet article.

²¹² B. TERRASSON, *op. cit.*, disponible sur www.siecldigital.fr, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024.

²¹³ B. TERRASSON, *ibidem*, disponible sur www.siecldigital.fr, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024 ; K. WEISE, A. R. SORKIN, K. BROWNING, et M.J. DE LA MERCED, *op. cit.*, disponible sur www.nytimes.com, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024, p. 2 ; Pour un aperçu des studios les plus importants du groupe ainsi que des jeux qu'ils

également à Microsoft de renforcer la concurrence envers Sony, ainsi qu'envers les nouveaux concurrents de l'industrie que sont Amazon et Google²¹⁴. La crainte principale fut à l'époque que Microsoft, suite à un tel rachat, rende certains jeux comme ceux de la série *Call of Duty* indisponibles sur les consoles concurrentes comme les Playstation de Sony, malgré des déclarations de Phil Spencer semblant rassurantes à première vue²¹⁵.

Comme nous allons le voir dans ce chapitre, une acquisition d'une telle ampleur dans une industrie aussi massive a attiré l'attention des autorités de la concurrence du monde entier²¹⁶. Nous allons successivement développer les procédures s'étant déroulées en Europe (point 1), au Royaume-Uni (point 2), aux Etats-Unis (point 3) ainsi qu'un résumé des procédures s'étant déroulées dans le reste du monde (point 4) avant de réaliser une analyse personnelle visant à pointer les différences positives et négatives des approches des régulateurs et d'apporter un regard neuf, tant sur le plan juridique d'un juriste que sur le plan purement vidéoludique d'un *gamer*, de cette acquisition ô combien brûlante (point 5).

1. Procédure en Europe

1.1 Procédure

La proposition de Transaction a été transmise à titre préalable à la Commission européenne (ci-après "La Commission") pour analyse le 30 septembre 2022 vu la dimension communautaire de l'affaire²¹⁷ afin que Microsoft acquière le studio Activision Blizzard²¹⁸. La dimension communautaire de l'affaire est nette, Microsoft d'une part, et Activision Blizzard d'autre part, ayant tous les deux un chiffre d'affaires total dans la Communauté supérieur à 250 millions d'euros ainsi qu'un chiffre d'affaires global pour les deux entreprises supérieur à 5 milliards d'euros (elles possèdent très exactement 147,97 milliards d'euros de chiffre d'affaires dans le monde)²¹⁹.

La Commission a, dès la notification, entamé un examen de celle-ci (phase 1) et a soulevé des doutes quant à la compatibilité de cette transaction avec le marché intérieur, ce qui l'a poussée à entamer une procédure plus approfondie (phase 2) le 8 novembre 2022²²⁰. Après

ont développés, voy. TOMCHOUCREW (pseudonyme), "Activision Blizzard : Voici la liste des studios acquis par Xbox", disponible sur www.xboxygen.com, 15 octobre 2023, consulté le 2 mars 2024.

²¹⁴ K. WEISE, A. R. SORKIN, K. BROWNING, et M.J. DE LA MERCED, *ibidem*, disponible sur www.nytimes.com, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024, p. 2.

²¹⁵ K. WEISE, A. R. SORKIN, K. BROWNING, et M.J. DE LA MERCED, *ibidem*, disponible sur www.nytimes.com, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024, p. 3.

²¹⁶ K. WEISE, A. R. SORKIN, K. BROWNING, et M.J. DE LA MERCED, *ibidem*, disponible sur www.nytimes.com, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024, p. 3.

²¹⁷ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, M.10646, 15 mai 2023, p. 5, §1 ; Règlement (CE) 139/2004 du Conseil du 20 janvier 2004 relatif au contrôle des concentrations entre entreprises, art. 4, *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

²¹⁸ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 5 et 6, §1 et 4 ; Règlement (CE) 139/2004, art. 3, §1, b), *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

²¹⁹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 6, §5 ; Règlement (CE) 139/2004, art. 1, §2, *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

²²⁰ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 6, §7 ; Règlement (CE) 139/2004, art. 6, §1, c), *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

l'investigation de la Commission, cette dernière a notifié aux parties le 31 janvier 2023 à titre préliminaire une déclaration d'opposition déterminant qu'il y avait de grandes probabilités que la transaction entrave la concurrence dans le marché intérieur²²¹. Microsoft et Activision Blizzard ont ensuite notifié à la Commission des engagements quant à l'acquisition afin de répondre aux inquiétudes de cette dernière²²². Suite à un test de marché lancé par la Commission le 17 mars 2023 et s'étant clôturé le 28 mars 2023 concernant des engagements de Microsoft du 16 mars 2023, Microsoft a rendu des engagements révisés à la Commission le 3 avril 2023, suivi des engagements finaux le 20 avril 2023 ; ces derniers engagements amenant à un avis positif du Comité le 28 avril 2023²²³.

La Commission a finalement autorisé Microsoft à acquérir seule le contrôle de l'entreprise Activision Blizzard, Inc. et déclaré la compatibilité de cette acquisition avec le marché intérieur le 15 mai 2023²²⁴.

1.2 Marchés pertinents

Trois marchés pertinents ont été déterminés par la Commission lors de son analyse : celui du développement et de la publication de jeux vidéo, celui de la distribution de jeux vidéo ainsi que celui de fournisseur de système d'exploitation pour PC²²⁵.

Le premier marché pertinent pour l'analyse de cette transaction est celui du développement et de publication des jeux vidéo²²⁶. Le marché des produits déterminé est celui du développement et de la publication de jeux vidéo pour PC et consoles dans sa globalité, sans distinction relative aux plateformes, aux différents genres ou types de jeux²²⁷. Le marché géographique s'étend quant à lui entre toute la surface de l'Espace Economique Européen (ci-après "EEE") et le monde entier²²⁸.

Le second marché pertinent est celui de la distribution de jeux physique ou digitale au public²²⁹. Le marché des produits déterminé est celui de la distribution de jeux vidéo PC et console dans son intégralité et sans distinction²³⁰. La question du marché géographique est restée ouverte par la Commission entre l'EEE dans sa totalité et le marché mondial²³¹.

²²¹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 7, §12 ; Règlement (CE) 139/2004, art. 2, §3, *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

²²² COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 7, §17 ; Règlement (CE), art. 8, §2, al. 2, *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

²²³ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 7, 178 et 195 §17 à 22, 748 à 750 et 842 ; Règlement (CE) 139/2004, art. 8, §2, *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

²²⁴ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 208 ; Règlement (CE) 139/2004, art. 3, §1, b), *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

²²⁵ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 13, §39.

²²⁶ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 13, §39.

²²⁷ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 21, §84.

²²⁸ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 22, §88.

²²⁹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 22, §89.

²³⁰ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 27, §109.

²³¹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 28, §114.

Le troisième et dernier marché pertinent est celui de l'offre uniquement par Microsoft de système d'exploitation Windows pour les PC et pour les serveurs²³². Le marché des produits déterminé est celui des systèmes d'exploitation pour PC²³³ et le marché géographique est mondial²³⁴.

1.3 Analyse de la concurrence, focus sur les problèmes d'exclusivité

1.3.1. Effets horizontaux

La Commission a commencé par analyser les potentiels effets horizontaux sur les marchés du développement et de la publication de jeux (jeux de rôle, de course, de vol, d'action/aventure ainsi que les jeux de tir) sur pc et console ainsi que le marché pour la distribution de ces mêmes jeux dans l'EEE et dans le monde²³⁵. La Commission n'a finalement retenu aucun grief concernant les jeux de rôle ; les participants aux enquêtes de l'Autorité ne s'étant pas plaints concernant ce segment et l'acquisition n'augmentant les parts de Microsoft que de manière très limitée sur ce marché²³⁶. Le même raisonnement a été suivi concernant toutes les autres catégories de jeux sur les deux marchés²³⁷. La Commission a donc conclu que la transaction ne résulterait pas en des problèmes significatifs de concurrence pour ces deux marchés concernant les effets horizontaux²³⁸.

1.3.2. Effets verticaux

Concernant les effets verticaux qu'auraient cette concentration d'entreprise, la Commission a noté certains potentiels problèmes concernant la notion d'exclusivité dans le marché de la distribution de jeux vidéo situé en aval (Microsoft possède des parts de marché entre 30 et 40% sur le marché mondial concernant la distribution de jeux vidéo sur console) et plus particulièrement dans l'accès par les développeurs et les éditeurs de jeux rivaux au Xbox Store, permettant de distribuer des jeux digitaux sur les consoles de Microsoft ainsi que les potentielles augmentation de frais et la dégradation des conditions dans lesquelles ces développeurs et éditeurs rivaux pourraient offrir leurs jeux sur ce Xbox Store²³⁹. Les parts combinées des entreprises concernées sur ce marché dépassent 30% en termes de chiffre d'affaires en 2022 sur le marché mondial de distribution de jeux vidéo (partie du marché située en aval)²⁴⁰. Ces problèmes spécifiques ne concernent pas les deux autres marchés, vu que sur ces derniers, les parts combinées des entreprises ne dépassent pas 30%²⁴¹.

²³² COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 28, §115.

²³³ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 29, §122.

²³⁴ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 29, §125.

²³⁵ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 30, 32, 46 §127, 137, 178.

²³⁶ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 49 et 50, §200 à 204.

²³⁷ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 51, 52, 54 à 58, §211 à 218, 226 à 232, 242 à 246 et 255 à 260.

²³⁸ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 50, 52, 55, 56, 58, §204, 218, 232, 246, 260.

²³⁹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 59 et 62, §266, 268 et 287.

²⁴⁰ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 59, §268.

²⁴¹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 60, §269.

La Commission va souligner qu'il serait relativement simple pour les développeurs et éditeurs tiers de passer d'une console à une autre pour le développement de leurs jeux, par exemple pour les jeux exclusifs à une console²⁴². La Commission souligne également que même si rendre les jeux d'Activision Blizzard (qui deviendraient donc suite à l'acquisition des jeux *First-Party*) exclusifs à la console Xbox lui permettrait de devenir plus forte vis-à-vis de ses concurrents, cette stratégie de se reposer uniquement sur des jeux *First-Party* exclusifs à sa console combinée au fait de restreindre les développeurs tiers (*Third-Party*), ne serait pas viable car cela donnerait un grand avantage aux plateformes concurrentes, le catalogue Xbox venant alors à diminuer du fait de la disparition de jeux *Third-Party* alors que la taille du catalogue d'une console est le premier facteur de concurrence entre consoles²⁴³. La Commission pense donc que cette concentration ne permettrait pas à Microsoft d'exclure les développeurs et éditeurs tiers (*Third-Party*) concernant leur accès à la plateforme Xbox²⁴⁴. La Commission pense qu'en plus de ne pas en avoir la capacité, Microsoft n'en aurait pas la motivation²⁴⁵. La Commission souligne également que cette acquisition, même en cas de développement d'une stratégie d'exclusion, n'aurait pas de conséquences sur le marché de développement et de publication de jeux situé en amont²⁴⁶.

En conclusion, la Commission conclut que cette transaction ne soulève pas de problème de concurrence pour le développement et la publication de jeux vidéo si une stratégie de Microsoft visant à restreindre l'accès des développeurs et éditeurs tiers au Xbox Store venait à surgir²⁴⁷.

Comme souligné par la Commission et les acteurs du marché, la distribution de jeux vidéo exclusifs (et particulièrement si ce sont des jeux AAA) sur une console permet un avantage compétitif car ça encourage les utilisateurs à acheter cette console spécifique, en plus d'autres considérations comme la présence d'amis sur la plateforme²⁴⁸. La peur principale de Sony vis-à-vis de cette acquisition se situe particulièrement autour de la franchise *Call of Duty*, considérée comme franchise AAA²⁴⁹. Cette franchise explose les ventes dans le marché de la distribution en aval chaque année et a une certaine importance dans le choix d'achat d'une console par le consommateur, surtout en début de génération²⁵⁰. La Commission va donc conclure que le développement et la publication de jeux sur le marché en amont a une importance significative pour la distribution de ces jeux en aval²⁵¹.

A la suite de ces constatations, la Commission va aussi souligner que cette transaction aurait pour effet de transformer les jeux Activision Blizzard (dont *Call of Duty*) en jeux *First-Party*

²⁴² COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 63, §289.

²⁴³ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 63, §290.

²⁴⁴ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 63, §292.

²⁴⁵ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 63 et 64, §293 à 297.

²⁴⁶ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 65, §302.

²⁴⁷ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 65, §303.

²⁴⁸ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 77 à 79, §348 et 350.

²⁴⁹ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 82, §359.

²⁵⁰ Pour des explications détaillées sur le sujet, voy. COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 82 à 86, §359 à 374.

²⁵¹ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 86, §374.

pour Microsoft²⁵². Microsoft aurait donc la possibilité de verrouiller ou de dégrader l'accès des jeux Activision Blizzard aux plateformes de Sony (et en particulier la franchise *Call of Duty*), ce qui les transformeraient en jeux exclusifs²⁵³. Nonobstant ces constatations, la Commission va souligner que les concurrents du marché de distribution de jeux en aval, en particulier ici Sony, pourraient réagir via des contre-stratégies ; en témoigne la force de Sony à produire des jeux *First-Party* exclusifs dont les revenus pour le développement et la publication de jeux AAA ont mené à des parts de marché de 10 à 20% en 2020, surpassant les parts de marché de Microsoft²⁵⁴. La plupart des joueurs choisissant d'acheter la Playstation de Sony le font surtout pour ces jeux exclusifs *First-Party* plutôt que pour les jeux de type "shooter" comme *Call of Duty*²⁵⁵. Sony pourrait donc réduire sa dépendance aux franchises d'Activision Blizzard, ce qu'elle fait en réalité déjà en négociant diverses exclusivités totales ou temporaires avec divers studios *Third-Party*, parmi lesquels on peut citer Square Enix avec la sortie de *Final Fantasy 16* le 22 juin 2023, exclusif à la PS5 pour au moins 6 mois et qui, à l'heure actuelle, n'est d'ailleurs toujours pas disponible sur une autre console²⁵⁶. La Commission montre que tout l'investissement que Sony place actuellement chez Activision Blizzard concernant la série *Call of Duty* pourrait être aisément redirigé vers d'autres studios afin de maintenir son pouvoir sur le marché en aval de distribution de jeux vidéo²⁵⁷.

La Commission va conclure que Microsoft n'aurait pas la capacité de créer un verrouillage ciblé sur les jeux AAA de type *shooter* (*Call of Duty*) au préjudice de Sony²⁵⁸. Elle va également considérer que même si *Call of Duty* devenait une série exclusive à la Xbox, le nombre de joueurs se déplaçant sur Xbox à court et moyen terme ne serait pas significatif, en témoigne les quelques arrangements concernant du contenu *in game* exclusifs des constructeurs de plateformes n'ayant eu que peu d'impact par le passé²⁵⁹.

Concernant l'exclusion totale ou partielle des distributeurs rivaux de jeux vidéo sur PC et consoles concernant les services d'abonnement multi-jeux, la Commission a considéré que ce segment est en expansion constante, et les acteurs du terrain ayant répondu aux enquêtes de l'Autorité ont expliqué que ce système allait concurrencer de plus en plus le modèle d'achat

²⁵² COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 91, §388.

²⁵³ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 92, §391.

²⁵⁴ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 92, §392 et 393

²⁵⁵ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 93, §394. Comme déjà expliqué *supra* (voir chapitre 2, points 3.7 et 3.8), les jeux exclusifs *First-Party* de Sony permettent d'énormes ventes, par exemple les jeux de la série *Spider-man*, *The Last of Us* ou bien encore *God of War*.

²⁵⁶ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 94, §396 ; Informations sur la date de sortie et la disponibilité du jeu disponible sur www.jeuxvideo.com ; A noter qu'on a pu, durant l'été 2023, observer un rapprochement de Square Enix et Microsoft avec l'annonce de la sortie de *Final Fantasy 16* sur la Xbox pour le printemps 2024 et la volonté de Square Enix de sortir un plus grand nombre de ses jeux sur la Xbox, ce qui pourrait amener la série *Final Fantasy* à rendre disponible ses meilleurs jeux sur la plateforme et viendrait amputer Sony d'un beau partenariat. Voy. SAURONEMX338 (pseudonyme), "Xbox et Square Enix, enfin la réconciliation ?", disponible sur www.xboxygen.com, 29 juillet 2023, consulté le 4 mars 2024.

²⁵⁷ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 102, §425.

²⁵⁸ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 94 et 95, §399.

²⁵⁹ COM., déc. *Microsoft/Activision Blizzard*, p. 103 à 105, §428, 434 à 437.

de jeu pour jouer (*buy-to-play*)²⁶⁰. La Commission a fini par conclure que l'acquisition n'entraînerait pas d'obstacle majeur pour la concurrence quant à ce segment²⁶¹.

Il est à noter que la Commission n'a pas eu la même opinion concernant les services de *cloud gaming*²⁶². Il me semble tout d'abord important d'expliquer les principes de ce nouveau type de services que sont ceux du *cloud gaming*. Cette pratique permet de jouer aux jeux vidéo sur un support sans caractéristiques techniques compatibles avec les jeux sur lesquels on désire jouer ; ces jeux sont en effet diffusés sur notre écran en *streaming* et sont supportés par des serveurs et installations techniques situées loin de notre habitation qui supportent les jeux que nous lançons et qui envoient ces informations sur notre écran²⁶³. Il est donc possible de jouer à tout type de jeux sans devoir posséder une machine (console ou PC) suffisamment puissante pour les supporter ; seul un abonnement à un service de *cloud gaming* et une connexion internet de très bonne qualité et surtout, stable sont nécessaires²⁶⁴. La principale difficulté dans la fourniture de ce type de service est qu'il est nécessaire d'avoir la latence la plus faible possible, vu que la pratique du *gaming* est interactive²⁶⁵.

La Commission va déclarer qu'en cas d'exclusivité des jeux Activision Blizzard pour ces services de Microsoft, les autres services de *cloud gaming* ne seraient pas en mesure de réagir à cette stratégie²⁶⁶. Cette potentielle stratégie de Microsoft a particulièrement inquiété les concurrents qui s'en sont plaints à la Commission²⁶⁷. Il est également à noter que le studio Activision Blizzard ne possédait aucun accord l'empêchant de refuser l'accès à ses jeux ; l'entreprise était donc libre de définir sa stratégie ultérieurement²⁶⁸. La Commission a déclaré que Microsoft aurait les capacités et l'intention de verrouiller les jeux d'Activision Blizzard en les rendant exclusifs à sa plateforme d'offre de jeux vidéo en *cloud gaming* ce qui constituerait un obstacle majeur pour la concurrence pour la distribution de jeux sur console et PC sous forme de service de *cloud gaming*, que ce soit via un retrait ou une dégradation de l'accès des jeux Activision Blizzard à ses autres concurrents offrant des services de jeux en *streaming*²⁶⁹.

1.3.3. Effets congloméraux sur les fournisseurs rivaux de système d'exploitation pour PC

Des questions se sont également posés concernant une potentielle exclusion des fournisseurs rivaux de système d'exploitation OS (ci-après "OS") pour PC concernant l'accès aux jeux natifs d'Activision Blizzard (sont concernés les quelques jeux d'Activision Blizzard disponibles hors de l'OS Windows, à savoir *Candy Crush*, *Heartstone*, *Call of Duty Mobile* et *Diablo Immortal*)²⁷⁰.

²⁶⁰ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 109 et 110, § 449 et 451.

²⁶¹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 110, §455.

²⁶² COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 131, §546.

²⁶³ C. MONTILLA, "Cloud gaming : quel service de jeu en streaming choisir en 2024", *disponible sur www.frandroid.com*, 20 mars 2024, consulté le 13 avril 2024.

²⁶⁴ C. MONTILLA, *ibidem*, disponible sur www.frandroid.com, 20 mars 2024, consulté le 13 avril 2024.

²⁶⁵ C. MONTILLA, *ibidem*, disponible sur www.frandroid.com, 20 mars 2024, consulté le 13 avril 2024.

²⁶⁶ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 131, §546.

²⁶⁷ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 163, §692.

²⁶⁸ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 127, §530.

²⁶⁹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 114 et 128, §480 et 533.

²⁷⁰ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 139 et 140, §578 à 584.

Il a été souligné par la Commission que le marché de la publication de jeux mobiles est très fragmenté et que très peu de consommateurs viendraient à acheter un PC spécifiquement pour jouer à ces jeux et même que l'achat d'un PC soit influencé par ces jeux, d'autant plus qu'ils peuvent être joués sur téléphone portable²⁷¹. La Commission a fini par conclure que même si les jeux étaient retirés des autres OS de PC, les consommateurs possédant un PC Chromebook par exemple ne changeraient pas de PC pour passer sur un PC possédant un autre OS (ici Windows)²⁷². Il a été conclu que Microsoft n'aurait pas la possibilité d'exclure ses rivaux en retirant le contenu natif d'Activision Blizzard de ces autres OS, et également qu'elle n'en aurait pas l'intention²⁷³.

La question s'est également posée concernant les fournisseurs rivaux de système d'exploitation pour PC concernant de potentielles restrictions ou dégradation d'accès au contenu d'Activision Blizzard ainsi qu'au Microsoft Game Pass Ultimate (ceci concerne donc le segment principal des jeux Activision Blizzard et non pas le contenu mobile comme vu ci-dessus)²⁷⁴. La Commission a ici considéré que cette transaction engendrerait des obstacles significatifs pour une concurrence effective sur le marché en question de telle manière que Microsoft pourrait mettre en place une stratégie d'exclusion en dégradant ou en restreignant l'accès aux jeux d'Activision Blizzard pour les concurrents sur le marché du *cloud gaming* ainsi que pour l'accès au Game Pass Ultimate pour les autres fournisseurs de système d'exploitation pour PC²⁷⁵. En effet, même si les jeux AAA sont développés principalement pour le système d'exploitation de Microsoft et qu'ils ne sont donc pas disponibles sur les autres systèmes d'exploitation, le *cloud gaming* serait un moyen efficace de permettre à ces autres distributeurs d'OS de pouvoir faire bénéficier à leurs utilisateurs du contenu d'Activision Blizzard notamment et de concurrencer Microsoft²⁷⁶. Microsoft aurait la capacité et la volonté d'exclure ses rivaux sur ce segment en les empêchant d'avoir accès au contenu d'Activision Blizzard via des services de *cloud gaming* ou en ne fournissant pas l'accès au Game Pass Ultimate (incluant des services *cloud gaming*) ce qui aurait pour effet de significativement entraver la concurrence sur le marché des OS pour PC²⁷⁷.

1.4 Engagements de Microsoft vis-à-vis des exclusivités

Afin de remédier aux problèmes de concurrence soulevés par la Commission, en particulier concernant les services de *cloud gaming*, Microsoft a soumis à l'Autorité trois documents

²⁷¹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 144 et 145, §609.

²⁷² COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 144 et 145, §609.

²⁷³ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 144 et 145, §610 à 614.

²⁷⁴ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 145, point 7.5.3.

²⁷⁵ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 178, §746 et 747.

²⁷⁶ COM., *Summary of Commission Decision of 15 May 2023 declaring a concentration compatible with the internal market and the functioning of the EEA Agreement* (Case M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard), §35.

²⁷⁷ COM., *Summary of Commission Decision of 15 May 2023*, §35 à 38.

reprenant des engagements permettant de supprimer ces problèmes, respectivement le 16 mars 2023, le 4 avril 2023 et le 20 avril 2023²⁷⁸.

Le 16 mars 2023, Microsoft a adressé la possibilité d'offrir des licences consommateurs et licences pour fournisseurs de *streaming (cloud gaming)* gratuites pour une durée de 10 ans concernant les jeux actuels et futurs d'Activision Blizzard dans l'EEE²⁷⁹. Ces documents ont rassuré la Commission mais cette dernière les a malgré tout estimés insuffisants par leur manque de clarté sur des éléments cruciaux²⁸⁰. En particulier, il est demandé par un participant à l'enquête que les termes utilisés pour des accords que Microsoft a pris avec d'autres acteurs comme Nvidia soient repris dans la licence pour fournisseurs de *streaming*²⁸¹.

Microsoft s'est exécuté et a rendu en date du 4 avril 2023 des engagements révisés précisant certaines définitions, notamment celles concernant la définition d'un jeu autorisé (s'étendant désormais aux jeux sur consoles) ainsi que celle des services de *streaming* afin d'inclure la possibilité d'utiliser le service de *cloud gaming* correspondant à la plateforme sur laquelle ils ont acheté le jeu spécifique²⁸². La Commission a estimé que ces engagements révisés répondaient aux inquiétudes soulevées auparavant, mais certains articles et définitions cruciales manquaient toujours de clarté, ce qui a amené la Commission à demander de nouveaux engagements²⁸³.

Microsoft s'est exécuté à nouveau et a rendu les engagements finaux le 20 avril 2023 ; engagements qui ont élargi à nouveau nombre de définitions²⁸⁴. Ces derniers documents ont amené la Commission à déclarer la transaction compatible avec le marché intérieur et à considérer qu'il n'y aurait pas d'obstacles significatifs à une concurrence effective dans tous les marchés concernés par cette affaire et en particulier en ce qui concerne les services de *cloud gaming* via service de *streaming*²⁸⁵ ; les inquiétudes concernant les exclusivités hors services de streaming ayant été dissipées sans besoin d'engagements supplémentaires comme vu *supra*²⁸⁶.

La Commission a donc déclaré l'opération de rachat de l'entreprise Activision Blizzard, Inc. par Microsoft compatible avec le marché intérieur sous condition que Microsoft se plie aux exigences contenues dans plusieurs sections de l'annexe 2 à la décision de la Commission²⁸⁷.

²⁷⁸ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 178, §748 à 750 ; Règlement (CE) 139/2004, art. 8, §2 et art. 10, §2, *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

²⁷⁹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 180 et 181, §760 et 761 ; COM., "Concentrations: la Commission autorise, sous conditions, l'acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft", *disponible sur www.ec.europa.eu*, 15 mai 2023, consulté le 5 avril 2024.

²⁸⁰ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 195, §841.

²⁸¹ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 186 et 187, §790.

²⁸² COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 195, §843.

²⁸³ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 202, §874.

²⁸⁴ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 202 et 203, §875 et 876.

²⁸⁵ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 207, §900.

²⁸⁶ Voy. ce chapitre, points 1.3.1 et 1.3.2.

²⁸⁷ COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, p. 207 et 208, §903 et dispositif ; Règlement (CE) 139/2004, art. 3, §1, b) et art. 8, §2, al. 2, *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

1.5 Conclusion

L'Europe n'a finalement pas posé de grands problèmes à Microsoft et Activision Blizzard, la Commission n'ayant pas soulevé d'inquiétudes quant aux problèmes d'exclusivité de jeux comme *Call of Duty* sur les consoles, mais ayant soumis l'acquisition à certaines conditions concernant le *cloud gaming*²⁸⁸. La forte opposition de Sony à cet accord²⁸⁹ n'a donc pas eu d'impact concernant les inquiétudes relatives aux jeux exclusifs sur consoles traditionnelles, mais en a eu concernant les services de *cloud gaming*. Margrethe Vestager, la vice-présidente exécutive de la direction générale de la concurrence (DG COMP) de la Commission, a déclaré que la transaction était pro-concurrentielle grâce à l'accord de Microsoft de donner en licence les jeux *Call of Duty* aux plateformes de *cloud gaming* rivales²⁹⁰.

2. Procédure au Royaume-Uni

2.1 Procédure

La procédure anglaise s'est révélée bien plus complexe que l'européenne, notamment en raison de son déroulement en plusieurs phases.

La première phase de la procédure a commencé par une enquête sur la concentration lancée le 6 juillet 2022 par la *Competition and Markets Authority* (ci-après "CMA") qui a amené l'Autorité britannique à émettre, à la date limite du 1^{er} septembre 2022, de sérieux doutes quant à son impact sur la concurrence des marchés au Royaume-Uni et à décider qu'une enquête approfondie allait être ouverte²⁹¹. La CMA a donc lancé officiellement, le 15 septembre 2022, un groupe de travail afin de réaliser une enquête approfondie, ce qui vient clôturer la première phase²⁹².

La deuxième phase a donc été lancée et a conduit à un rapport final publié par la CMA en date du 26 avril 2023 qui a conclu qu'en matière d'exclusivité sur console, le bilan est en faveur de Microsoft, le gain que Microsoft aurait à transformer la série *Call of Duty* en exclusivité Xbox

²⁸⁸ CPI, "EU Backs \$69B Microsoft, Activision Blizzard Deal", disponible sur www.pymnts.com, 15 mai 2023, consulté le 4 mars 2024.

²⁸⁹ CPI, *ibidem*, disponible sur www.pymnts.com, 15 mai 2023, consulté le 4 mars 2024.

²⁹⁰ F. YUN CHEE, "Microsoft wins EU antitrust approval for Activision deal veoted by UK", disponible sur www.reuters.com, 16 mai 2023, consulté le 4 mars 2024.

²⁹¹ Information disponible dans le calendrier administratif du dossier "Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry", disponible sur le site internet officiel www.gov.uk, page ouverte le 6 juillet 2022, consulté le 5 mars 2024 ; C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Commencement notice, disponible sur www.gov.uk, 6 juillet 2022, consulté le 5 mars 2024 ; C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Decision on relevant merger situation and substantial lessening of competition, disponible sur www.gov.uk, 1^{er} septembre 2022, consulté le 5 mars 2024 ; The Enterprise Act 2002, T.S.O., 7 novembre 2002, section 33, §1, section 34ZA, §3 et section 96, §2.

²⁹² Information disponible dans le calendrier administratif du dossier "Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry", disponible sur le site internet officiel www.gov.uk, page ouverte le 6 juillet 2022, consulté le 5 mars 2024 ; C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Decision to refer, disponible sur www.gov.uk, 15 septembre 2022, consulté le 5 mars 2024 ; The Enterprise Act 2002, T.S.O., 7 novembre 2002, section 33, §1, section 34ZA, §2 ; The Enterprise and Regulatory Reform Act 2013, T.S.O., 25 avril 2013, schedule 4.

serait largement dépassé par la perte des ventes aux nombreux joueurs Playstation (Sony)²⁹³. En revanche, en matière de *cloud gaming*, le bilan de la CMA est radicalement différent. Selon elle, la transaction placerait Microsoft dans une position trop avantageuse sur le marché en évolution du *cloud gaming* avec une intention de soustraire la possibilité d'obtenir les jeux d'Activision Blizzard pour les autres concurrents sur ce marché émergent²⁹⁴. Les propositions de solutions de Microsoft faites le 8 mars 2023 et consistant en la concession d'une licence *Call of Duty* aux concurrents sur le secteur du *cloud gaming* pour une période de 10 ans ainsi que la garantie de la disponibilité des autres titres d'Activision Blizzard pour les autres services de *cloud gaming* pour la même période (comme dans l'EEE donc), n'ont pas permis de rassurer la CMA, qui a préféré ne pas autoriser la concentration²⁹⁵.

Microsoft a décidé de faire appel de cette décision de veto de la CMA en date du 24 mai 2023 auprès du *Competition Appeal Tribunal* (ci-après "CAT") ; ce tribunal étant compétent pour juger sur le fond les appels contre les décisions de la CMA²⁹⁶. Néanmoins, le CAT n'a pas eu l'occasion de juger ce dossier ; Microsoft et Activision Blizzard ont commencé le 12 juillet 2023 à conclure une transaction différente afin de satisfaire les inquiétudes de l'Autorité, et le dossier a officiellement été mis en pause auprès du CAT en attendant la négociation avec la CMA due à ces changements de circonstances²⁹⁷. Fin août 2023, Microsoft a annoncé vouloir vendre à l'entreprise française de jeux vidéo Ubisoft ses droits sur le fonctionnement des jeux Activision existants dans le secteur du *cloud gaming* sur PC et consoles en dehors de l'EEE et tout autre jeu développé par la firme pendant 15 ans pour le même secteur et dans la même zone géographique afin de tenter de sécuriser la transaction avec la CMA²⁹⁸. Les négociations se sont poursuivies, et en septembre 2023 la CMA a montré un visage quasi intégralement satisfait par les nouvelles concessions des entreprises intéressées, ne laissant que quelques préoccupations résiduelles concernant la négociation entre Microsoft et Ubisoft pour les droits concernant le *cloud gaming*²⁹⁹.

Le 13 octobre 2023 est à marquer d'une pierre blanche, scellant l'approbation officielle par la CMA de l'acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft ainsi que l'accord de vente des droits

²⁹³ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report – Overview of our conclusions, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 5 mars 2024, p. 4.

²⁹⁴ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 5 mars 2024, p. 415, §11.311 ; C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report – Overview of our conclusions, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 5 mars 2024, p. 1.

²⁹⁵ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report – Overview of our conclusions, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 5 mars 2024, p. 4 et 5 ; P. SANDLE, "Microsoft tells UK it will license 'Call of Duty' to Sony for 10 years", *disponible sur www.reuters.com*, 8 mars 2023, consulté le 5 mars 2024.

²⁹⁶ C. MEHTA, "Microsoft appeals against UK block on Activision Blizzard deal", *disponible sur www.reuters.com*, 24 mai 2023, consulté le 5 mars 2024.

²⁹⁷ P. SANDLE, "UK's CMA open to new Microsoft-Activision probe after u-turn", *disponible sur www.reuters.com*, 12 juillet 2023, consulté le 5 mars 2024 ; S. TOBIN et P. SANDLE, "Microsoft granted two-month pause of UK appeal over Activision deal", *disponible sur www.reuters.com*, 17 juillet 2023, consulté le 5 mars 2024.

²⁹⁸ K. HOLTON et P. SANDLE, "Microsoft, Activision to sell streaming rights to secure biggest video gaming deal", *disponible sur www.reuters.com*, 22 août 2023, consulté le 5 mars 2024 ; C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Decision on consent under the final order, *disponible sur www.gov.uk*, 13 octobre 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 2 et 3, §7.

²⁹⁹ P. SANDLE et Y. SHABONG, "Britain set to clear fresh Microsoft-Activision deal", *disponible sur www.reuters.com*, 22 septembre 2023, consulté le 5 mars 2024.

de *streaming* des jeux Activision à Ubisoft pour remédier aux inquiétudes sur la concurrence dans le secteur du *cloud gaming* au Royaume-Uni³⁰⁰. Cette acceptation d'un nouvel accord a rendu inutile une seconde phase d'investigation, le consentement de la CMA étant conditionnel à la signature de l'accord entre Microsoft et Ubisoft³⁰¹.

2.2 Marchés pertinents

La CMA, dans son rapport final du 26 avril 2023, avait considéré 3 marchés pertinents sur lesquels pouvaient potentiellement apparaître des problèmes substantiels de concurrence³⁰². La CMA a également précisé que le marché des jeux vidéo est un marché à deux versants, dont le fonctionnement est détaillé *supra*³⁰³.

Le premier marché pertinent à avoir été identifié par l'Autorité est, concernant le marché des produits, celui des consoles de jeux vidéo incluant les consoles physiques (*hardware*) ainsi que les marchés digitaux pour l'achat de jeux, incluant les jeux *Buy-to-Play* (ci-après "B2P") et les offres à des abonnements comme le Xbox Game Pass³⁰⁴. Concernant le marché géographique, il a été localisé au Royaume-Uni tout en tenant compte du contexte international de l'affaire en cause comme pertinent pour l'analyse³⁰⁵.

Le second marché pertinent, concernant le marché des produits, est défini comme le marché des services *cloud gaming* qui incluent tous les modèles de business (B2P, MGS ainsi que BYOG)³⁰⁶. Le marché géographique déterminé est celui du Royaume-Uni tout en tenant compte du contexte international³⁰⁷.

Le troisième et dernier marché pertinent, concernant le marché des produits, est défini comme celui du développement et de la publication de jeux vidéo sans différenciation quant

³⁰⁰ P. SANDLE, Y. SHABONG et A. SONI, "Microsoft closes \$69 billion Activision deal after Britain's nod", *disponible sur* www.reuters.com, 13 octobre 2023, consulté le 5 mars 2024.

³⁰¹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Decision on consent under the final order, *disponible sur* www.gov.uk, 13 octobre 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 2, 3 et 7, §2, 3, 12, 29 à 31 ; The Enterprise Act 2002, *T.S.O.*, 7 novembre 2002, section 72, §2.

³⁰² C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 53 et 55, § 5.21 et 5.27 ; The Enterprise Act 2002, *T.S.O.*, 7 novembre 2002, section 35, §1, b).

³⁰³ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 55, §5.26 ; Pour le fonctionnement détaillé des marchés à deux versants appliqué à l'industrie des jeux vidéo, voy. le chapitre 2, points 1 et 2.

³⁰⁴ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 27, 37, 38, 44 et 64, §2.3, g), §4.5, 4.28, 5.66 et §5.69. Les jeux B2P désignent les jeux où l'on paye un montant unique pour acheter le jeu comme précisé au point 4.28 du rapport. Les services MGS quant à eux permettent d'accéder à un catalogue de jeux pendant une période limitée pour un certain prix fixe comme expliqué au point 5.66 du rapport.

³⁰⁵ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 66, §5.74.

³⁰⁶ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 38, 45, 73, §4.7, 4.35 et 5.102. Le modèle BYOG est celui consistant en la possibilité pour un joueur de jouer à des jeux vidéo qu'il a acheté dans un magasin tiers dans un service de cloud gaming comme expliqué aux points 4.7 et 4.35 du rapport.

³⁰⁷ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 74, §5.108.

aux genres de jeux tout en tenant compte des différences pertinentes entre les genres et en particulier, les conditions tout à fait spéciales de la concurrence dans le genre des jeux de tir (*shooter*)³⁰⁸. Le marché géographique pertinent en l'espèce est le marché mondial tout en tenant compte de certaines spécificités pouvant apparaître dans des régions déterminées³⁰⁹.

2.3 Analyse de la concurrence, focus sur les problèmes d'exclusivité

La CMA a bien fait la distinction dans son rapport final entre le potentiel passage de la série *Call of Duty* en exclusivité sur les consoles Xbox d'une part, et d'autre part le potentiel passage de cette série ainsi que d'autres jeux appartenant à Activision Blizzard (*World of Warcraft* par exemple) en exclusivité sur les seuls services de *cloud gaming* de Microsoft au Royaume-Uni³¹⁰. Comme expliqué *supra*³¹¹, selon la CMA, Microsoft n'aurait pas d'avantage financier à rendre la série des *Call of Duty* exclusive à ses consoles Xbox classiques après l'acquisition, mais pourrait en revanche être tenté de les rendre exclusifs à ses propres services de *streaming* sur le marché du *cloud gaming*, ce qui pourrait substantiellement réduire la concurrence sur ce marché en expansion³¹².

2.3.1 Marché des consoles de jeux (*hardware*) et des marchés digitaux permettant l'achat de jeux au Royaume-Uni

Sur le marché des consoles de jeux (*hardware*) et des marchés digitaux permettant l'achat de jeux, Microsoft se mettrait en mauvaise position si elle venait à rendre la série des *Call of Duty* exclusive à la console Xbox, notamment par de grosses pertes financières durant une période de cinq ans³¹³. De plus, cette pratique favorise certains joueurs et en déçoit d'autres, en plus de ne pas pouvoir atteindre une grande part des joueurs et de manquer beaucoup de potentiels revenus, selon les éditeurs tiers (*Third-Party*)³¹⁴.

Les théories verticales du préjudice hors du secteur du *cloud gaming* contiennent notamment le préjudice que subirait les rivaux après l'acquisition en termes de concurrence ; il est ici particulièrement visé la possibilité théorique de rendre totalement indisponible les futurs jeux d'Activision sur les consoles rivales (verrouillage total) ou d'ajouter des contraintes significatives à l'arrivée de ces jeux sur les consoles rivales (verrouillage partiel)³¹⁵. Comme

³⁰⁸ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 81, §5.139.

³⁰⁹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 83, §5.145.

³¹⁰ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 10 et 11, §33.

³¹¹ Voy. ce chapitre, point 2.1.

³¹² C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 4 et 10, §2, 4 et 34.

³¹³ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 15, §56.

³¹⁴ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 91, §7.20.

³¹⁵ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur* www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 117 et 118, §7.134 et 7.135.

déjà expliqué *supra*³¹⁶, le contenu exclusif ainsi que les grands jeux de franchises sont également importants dans le choix que va faire un joueur dans le choix d'une console de jeux ou de l'inscription à un service, on peut par exemple noter que la présence de la série *Call of Duty* (grands jeux de franchise), ou bien encore *God of War* et *The Last of Us* (exclusifs) sur Playstation a influencé 73% des joueurs interrogés par l'enquête de la CMA à acheter une console Playstation³¹⁷. La CMA a donc analysé s'il y avait des alternatives à *Call of Duty* en termes d'importance sur Playstation³¹⁸. D'un côté comme expérience légèrement similaire mais dont le gameplay est significativement différent, on peut citer le jeu *Fortnite*, et d'un autre côté on peut citer comme expérience fort comparable la série des *Battlefield* et *Apex Legends*, lesquels proposent une expérience plus comparable, mais qui ont un succès moindre que *Call of Duty*³¹⁹. Concernant les jeux exclusifs Playstation, même s'ils sont très nombreux, chaque jeu considéré séparément a un impact radicalement moins grand que les jeux *Call of Duty*, et l'impact de l'ensemble de ces jeux comparé à la série d'Activision n'a pas été révélé et est classé comme document interne par la CMA³²⁰. L'Autorité va juger que même si l'absence de la série phare d'Activision sur Playstation serait un événement douloureux, Sony est capable d'étendre ou de créer des jeux en réponse à ce potentiel événement³²¹.

La conclusion de la CMA est que la présence exclusive de *Call of Duty* sur la Xbox pourrait mener à de forts effets de réseaux directs³²². Au-delà de sa non-capacité à s'engager dans un verrouillage même partiel, la CMA a également jugé que Microsoft n'aurait même pas l'intention de verrouiller totalement la série *Call of Duty* et d'en priver Sony et que donc, aucun effet de verrouillage sur la concurrence sur ce marché n'est à prévoir³²³.

2.3.2 Marché des services de *cloud gaming* au Royaume-Uni

Sur le marché du *cloud gaming*, il avait été jugé en avril 2023 que la mise en place par Microsoft de jeux exclusifs sur ses services de *cloud gaming* serait déjà une part de sa stratégie afin de gagner de la puissance sur ce marché émergent sur lequel elle a déjà une forte position que les nouveaux rivaux sur ce marché n'ont pas³²⁴. Cela pourrait donc mener à des nuisances

³¹⁶ Voy. ce chapitre, point 1.3.2.

³¹⁷ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, disponible sur www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 122 et 138, §7.146 et 7.204 et 7.205.

³¹⁸ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, disponible sur www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 151, §7.252

³¹⁹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, disponible sur www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 155, §7.270.

³²⁰ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, disponible sur www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 155 et 156, §7.271 à 7.274.

³²¹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, disponible sur www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 156 et 157, §7.275 à 7.281.

³²² C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, disponible sur www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 163 et 164, § 7.304, a).

³²³ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, disponible sur www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 190 et 191, §7.399 à 7.402.

³²⁴ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, disponible sur www.gov.uk, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 18 et 19, §68 et 69.

concurrentielles non seulement dans le présent mais également dans le futur³²⁵. Il est noté que les autres rivaux, sans cette acquisition, aurait eu accès au contenu d'Activision³²⁶. Les acteurs de ce marché sont actuellement, au Royaume-Uni, au nombre de cinq : NVIDIA GFN, Amazon Luna, Microsoft xCloud (la partie notifiante donc), SIE Playstation Plus et Boosteroid³²⁷. Il y a également un certain nombre de potentiels entrants sur ce marché du *cloud gaming* ou d'acteurs faisant leurs débuts sur ce marché, comme Nintendo³²⁸. La CMA s'est attelée à analyser si l'acquisition n'allait pas augmenter les barrières à l'entrée ou à l'expansion des acteurs sur ce nouveau marché³²⁹.

Il a été jugé que Microsoft est déjà dans une position extrêmement forte sans l'acquisition sur le marché du *cloud gaming*, notamment grâce à la possession de Windows, Azure et le catalogue de jeux Xbox³³⁰. Le contenu d'Activision est considéré comme allant devenir très important pour le *cloud gaming* et que leur absence (en particulier pour la série *Call of Duty*) sur les services de *cloud gaming* des rivaux de Microsoft, menant donc à une exclusivité, ne pourrait être comblé par aucune alternative, ce qui est particulièrement relevant vu que sur un marché naissant, les effets de réseaux jouent un rôle très important dans le succès d'une entreprise³³¹. Même si le *multi-homing* pourrait être plus simple pour les joueurs sur le marché du *cloud gaming* que sur les autres marchés, tout verrouillage empêchant un concurrent de bien se développer pourrait porter atteinte à la facilitation de la pratique du *multi-homing* pour les utilisateurs³³². L'Autorité a donc conclu que Microsoft a la capacité de verrouiller ses rivaux sur le marché du *cloud gaming* au Royaume-Uni en se servant du contenu d'Activision³³³.

Concernant l'intention de verrouiller le marché, il a été jugé que Microsoft avait l'intention de verrouiller le marché pour ses rivaux, comme en témoignent des documents internes montrant la stratégie de Microsoft de ne pas rendre ses jeux *First-Party* disponibles sur les autres plateformes de *cloud gaming* ainsi que le fait qu'elle n'ait pas rendu ses jeux AAA *First-*

³²⁵ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 19, §69.

³²⁶ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 7 mars 2024, p. 20, §76.

³²⁷ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 212, §8.79.

³²⁸ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 213 et 214, §8.81, e).

³²⁹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 213 et 214, §8.81.

³³⁰ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 246 et 247, §8.224.

³³¹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 284, §8.341 et 8.342.

³³² C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 284, §8.343.

³³³ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 285, §8.347.

Party actuels disponibles sur un autre service de *cloud gaming* que le sien, à savoir le Game Pass Ultimate³³⁴.

Il a été jugé que le fait de verrouiller le contenu d'Activision en le rendant inaccessible pour ses rivaux (en le rendant donc exclusif à son système de *cloud gaming*) amènerait à distordre le développement du marché du *cloud gaming* et entraînerait un préjudice majeur à toute la concurrence sur ce marché³³⁵.

Il a donc finalement été jugé qu'on peut attendre qu'il résulte de cette acquisition une réduction significative de la concurrence sur le marché du *cloud gaming* au Royaume-Uni³³⁶.

La CMA a analysé s'il y avait des facteurs pouvant compenser ce préjudice concurrentiel suite à l'acquisition³³⁷. Concernant l'accroissement potentiel du nombre de joueurs et de développeurs *Third-Party* sur les services de *cloud gaming*, elle a jugé que cette expansion ne serait pas assez significative dans un temps suffisamment court pour contrer les effets de l'acquisition sur la concurrence³³⁸. Concernant de potentiels gains d'efficacité suite à l'acquisition, aucun gain en résultant n'aurait une amplitude suffisante pour bénéficier aux consommateurs britanniques en prévenant la diminution de la concurrence dont il est fait état dans le présent point³³⁹. Concernant les potentiels remèdes pouvant être décidés par la CMA pour remédier à ces problèmes, tels que la cession du business de *Call of Duty*, la cession d'Activision voire même la cession d'Activision et de Blizzard, ces solutions ont été jugées viables par l'Autorité mais n'ont pas été retenues en avril 2023 pour des raisons classées secrètes par la CMA³⁴⁰. La seule solution viable selon l'Autorité serait la prohibition de cette acquisition³⁴¹.

Il a finalement été décidé en avril 2023 que l'interdiction de réaliser l'acquisition serait une solution efficace et proportionnée pour résoudre les potentiels problèmes de réduction de concurrence sur le marché du *cloud gaming* au Royaume-Uni pouvant survenir s'il y avait acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft³⁴².

³³⁴ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 294, §8.387 à 8.390.

³³⁵ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 304, §8.441.

³³⁶ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 304, §8.442.

³³⁷ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 305, §9.1.

³³⁸ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 321 et 322, §9.58 et 9.60.

³³⁹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 323 et 327, §9.63 et 9.83.

³⁴⁰ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 334, 339 et 340, §11.17, b) et §11.42.

³⁴¹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 372, §11.133.

³⁴² C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 8 mars 2024, p. 415, §11.311.

2.4 Accord avec Ubisoft et conclusion

Comme nous l'avons expliqué *supra*³⁴³, la CMA a accepté de renégocier avec Microsoft et ce dernier a soumis à l'Autorité un nouvel accord, ce qui a déclenché une nouvelle phase d'investigation pour la CMA³⁴⁴. Ce nouvel accord est centré sur le fait que Microsoft n'allait pas acquérir les droits de *streaming de cloud gaming* pour les jeux existants d'Activision sur PC et consoles ainsi que pour les jeux sortant dans les 15 ans (cet accord ne serait valable qu'en dehors de l'EEE) et que ces droits allaient être cédés à Ubisoft Entertainment SA avant l'acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft³⁴⁵. Le but ici est clairement de répondre aux inquiétudes de la CMA en matière de *cloud gaming* afin de garantir la fourniture des jeux Activision dans les prochaines années (et en particulier *Call of Duty* comme on l'a vu *supra*)³⁴⁶ sur ce marché aux autres fournisseurs de service de *cloud gaming*³⁴⁷. Les droits ainsi cédés à Ubisoft permettraient ainsi de gérer les jeux à succès d'Activision dans le secteur du *cloud gaming* pour les 15 prochaines années sous la bannière d'une entreprise indépendante par rapport à Microsoft³⁴⁸.

Le 13 octobre 2023, la CMA a finalement donné son feu vert pour l'acquisition en considérant que les engagements de Microsoft remédieraient aux inquiétudes de l'Autorité concernant les atteintes importantes pouvant survenir pour la concurrence sur le marché du *cloud gaming* au Royaume-Uni, qu'elle avait détaillées dans son rapport final du 26 avril 2023³⁴⁹. Des engagements ont également permis de rassurer la CMA sur le fait que cette cession de droits à Ubisoft serait implémentée totalement et permettrait à l'Autorité de faire appliquer ces mesures en cas de problème³⁵⁰. La réalisation préalable de la cession des droits de *cloud gaming* hors EEE a donc été considérée par la CMA comme conditionnelle à la réalisation de l'acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft³⁵¹.

Comme nous venons de le voir, le parcours de Microsoft a sensiblement été plus compliqué au Royaume-Uni qu'en Europe. Même si Microsoft avait dû fournir des garanties à la Commission européenne concernant le marché du *cloud gaming*, ces garanties ont été trouvées beaucoup plus rapidement et leur impact est sans commune mesure avec la

³⁴³ Voy. ce chapitre, point 2.1.

³⁴⁴ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Press release: Microsoft submits new deal for review after CMA confirms original deal is blocked, *disponible sur* www.gov.uk, 22 août 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁴⁵ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Press release: *ibidem*, *disponible sur* www.gov.uk, 22 août 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁴⁶ Voy. ce chapitre, point 2.3.2.

³⁴⁷ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Press release: *op. cit.*, *disponible sur* www.gov.uk, 22 août 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁴⁸ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Press release: New Microsoft/Activision deal addresses previous CMA concerns in cloud gaming, *disponible sur* www.gov.uk, 22 septembre 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁴⁹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Decision on consent under the final order, *disponible sur* www.gov.uk, 13 octobre 2023, consulté le 15 mars 2024, p. 6 et 7, §23 et 31.

³⁵⁰ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Decision on consent under the final order, *disponible sur* www.gov.uk, 13 octobre 2023, consulté le 15 mars 2024, p. 6, §26 et 27.

³⁵¹ C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Decision on consent under the final order, *disponible sur* www.gov.uk, 13 octobre 2023, consulté le 15 mars 2024, p. 7, §29 et 30.

longueur de la procédure, les rebondissements et les solutions qui ont été apportées par Microsoft pour rassurer l'Autorité britannique. Mais comme nous allons le voir dans le point 3 de ce chapitre, les Etats-Unis ont également posé énormément de problèmes à Microsoft dans cette acquisition.

3. Procédure aux Etats-Unis

3.1 Procédure

La procédure américaine a commencé le 8 décembre 2022 par une plainte de la *Federal Trade Commission* (ci-après "FTC") argumentant que l'acquisition en question pourrait réduire substantiellement la concurrence ou tendre à créer un monopole sur les marchés pertinents et que Microsoft a les capacités et la volonté de retirer ou de dégrader l'accès au contenu sur les marchés pertinents situés en aval³⁵². Elle a donc demandé à un juge administratif de la FTC de rendre une décision sur l'affaire en cause, dont la date a été fixée au 2 août 2023³⁵³.

Le 12 juin 2023, la FTC, suite à l'annonce de Microsoft et d'Activision selon lesquels le rachat pourrait se clore officiellement en date du 15 juin 2023, a demandé à une Cour de district de bloquer temporairement le rachat afin qu'elle ait le temps d'entendre les arguments du gouvernement américain sur la question³⁵⁴. On rappelle qu'à cette date, le rachat avait été bloqué par la CMA en avril 2023 mais autorisé par la Commission européenne en mai 2023³⁵⁵.

Le 13 juin 2023, le juge de district Edward Davila a bloqué temporairement ce rachat et a appelé à réaliser des audiences les 22 et 23 juin 2023 à San Francisco qui avaient pour but de donner les informations nécessaires à la Cour de district de San Francisco afin qu'elle décide si elle accordera un blocage temporaire durant tout l'examen de l'affaire par la FTC ou non³⁵⁶.

Le 11 juillet 2023, la Cour de district de San Francisco a, par le biais de sa juge Jacqueline Scott Corley, rejeté la demande de blocage temporaire de la FTC en argumentant que l'Autorité de concurrence n'a pas prouvé que Microsoft après l'acquisition aurait probablement retiré la série *Call of Duty* des consoles Playstation ou que la propriété du contenu d'Activision par

³⁵² F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Administrative Part 3 Complaint (Redacted Public Version), disponible sur www.ftc.gov, 8 décembre 2022, consulté le 15 mars 2024, p. 21, §123 et 124 ; *Clayton Act*, section 7, 15 U.S.C. §18 ; *FTC Act*, section 5, 15 U.S.C. §45 ; F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Press release: FTC Seeks to Block Microsoft Corp.'s Acquisition of Activision Blizzard, Inc., disponible sur www.ftc.gov, 8 décembre 2022, consulté le 15 mars 2024.

³⁵³ D. SHEPARDSON, "US FTC asks court to block Microsoft acquisition of Activision", disponible sur www.reuters.com, 13 juin 2023, consulté le 15 mars 2024 ; F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Order Designating Administrative Law Judge, disponible sur www.ftc.gov, 9 décembre 2022, consulté le 15 mars 2024.

³⁵⁴ D. SHEPARDSON, *ibidem*, disponible sur www.reuters.com, 13 juin 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁵⁵ D. SHEPARDSON, *ibidem*, disponible sur www.reuters.com, 13 juin 2023, consulté le 15 mars 2024 ; D. SHEPARDSON, "US judge temporarily blocks Microsoft acquisition of Activision", disponible sur www.reuters.com, 14 juin 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁵⁶ D. SHEPARDSON, *ibidem*, disponible sur www.reuters.com, 14 juin 2023, consulté le 15 mars 2024.

Microsoft aurait réduit substantiellement la concurrence sur le marché du *cloud gaming* et celui de l'abonnement à des catalogues de jeux³⁵⁷.

Le 12 juillet 2023, la FTC a décidé de faire appel de ce jugement auprès de la neuvième chambre de la Cour d'appel afin de bloquer temporairement le rachat jusqu'à la fin de la procédure administrative et a déposé une requête d'urgence le lendemain (13 juillet 2023) qui a été rejetée le surlendemain, à savoir le 14 juillet 2023³⁵⁸.

Le 20 juillet 2023, la FTC a retiré temporairement l'affaire au juge administratif de l'Autorité qui devait rendre un jugement le 2 août 2023 afin de prendre le temps de considérer si l'intérêt public nécessitait la continuation de la procédure³⁵⁹. L'affaire a néanmoins repris le 26 septembre 2023 par le juge administratif de la FTC D. Michael Chappell³⁶⁰. La procédure auprès de la FTC est toujours en cours à l'heure actuelle comme expliqué plus en détail *infra*³⁶¹.

La FTC a relancé l'affaire le 6 décembre 2023, en considérant que la Cour de district de San Francisco avait demandé à la FTC de prouver que l'accord était anti-compétitif alors que selon eux, ils devaient uniquement montrer l'aptitude et la volonté de Microsoft à retirer les jeux d'Activision des mains de ses rivaux, ce qui constituerait une mauvaise interprétation du droit de la concurrence³⁶². Un cortège de 3 juges, deux nommés par l'ancien président des Etats-Unis, Donald Trump (républicain), et un nommé par l'actuel président, Joe Biden (démocrate), ont été assignés à cet appel en Californie³⁶³.

Une procédure parallèle a été introduite le 7 février 2024 auprès du neuvième circuit de la Cour d'Appel des Etats-Unis à San Francisco à propos d'un licenciement massif opéré par Microsoft de 1900 emplois dans sa division jeux vidéo y compris dans l'unité d'Activision, ce

³⁵⁷ D. BARTZ, "Microsoft's \$69 billion Activision deal gets US judge go-ahead, UK softens opposition", *disponible sur* www.reuters.com, 12 juillet 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁵⁸ D. BARTZ et D. SHEPARDSON, "US asks appeals court to pause Microsoft deal after lower court refuses", *disponible sur* www.reuters.com, 14 juillet 2023, consulté le 15 mars 2024 ; D. BARTZ, C. SANDERS, S. MALER et E. KLAMANN, "U.S. appeals court refuses FTC request to pause Microsoft deal for Activision", *disponible sur* www.reuters.com, 15 juillet 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁵⁹ D. BARTZ, "US FTC official withdraws case against Microsoft-Activision deal before internal agency judge", *disponible sur* www.reuters.com, 21 juillet 2023, consulté le 15 mars 2024 ; A. N. VEGARI, N. Q. GALVAN et V. SANGCHANT, "Microsoft and Activision: Where Things Stand", *disponible sur* www.pbwt.com, 8 septembre 2023, consulté le 15 mars 2024 ; F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Order Returning Matter to Adjudication, *disponible sur* www.ftc.gov, 26 septembre 2023, consulté le 15 mars 2024 ; *Federal Trade Commission Rules of Practice*, Rule 3.26 (c).

³⁶⁰ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Order Returning Matter to Adjudication, *disponible sur* www.ftc.gov, 26 septembre 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁶¹ Voy. ce chapitre, point 3.3.3.

³⁶² D. BARTZ, "US FTC tries again to stop Microsoft's already-closed deal for Activision", *disponible sur* www.reuters.com, 6 décembre 2023, consulté le 15 mars 2024 ; PYMNTS, "FTC Seeks to Reverse Court's Approval of Microsoft's Activision Acquisition", *disponible sur* www.pymnts.com, 6 décembre 2023, consulté le 15 mars 2024 ; CPI, "FTC Mounts Second Challenge to Microsoft's Activision Buy Despite Closed Deal", *disponible sur* www.pymnts.com, 6 décembre 2023, consulté le 15 mars 2024.

³⁶³ CPI, *ibidem*, *disponible sur* www.pymnts.com, 6 décembre 2023, consulté le 15 mars 2024 ; D. BARTZ, *ibidem*, *disponible sur* www.reuters.com, 6 décembre 2023, consulté le 15 mars 2024.

qui viendrait en contradiction par rapport à ce que l'entreprise avait annoncé durant le procès *antitrust*³⁶⁴.

Activision Blizzard fait également face depuis février 2024 à une action collective de joueurs professionnels de *Call of Duty (e-sport)* introduite auprès de la Cour Fédérale de Los Angeles, ces derniers reprochant à la firme de monopoliser de manière illégale le marché des championnats de *Call of Duty* et d'en profiter pour tenter d'annihiler la concurrence et de limiter les opportunités pour les joueurs et les organisateurs³⁶⁵.

3.2 Marchés pertinents

La FTC a tout d'abord listé au titre de marché des produits, celui des consoles de jeux à haute performance (à l'exclusion des PC *gaming* et du *gaming* sur mobiles)³⁶⁶. Le marché géographique est quant à lui celui des Etats-Unis d'Amérique (le comportement des joueurs américains est différent des autres joueurs dans le monde notamment concernant la popularité accrue des américains pour les "*shooter games*" comme *Call of Duty*)³⁶⁷.

Ce premier marché des consoles de jeux à haute performance aux Etats-Unis d'Amérique est aussi repris dans un marché plus large, à savoir celui des consoles de jeux vidéo (marché des produits) aux Etats-Unis d'Amérique (marché géographique)³⁶⁸. Le marché géographique est le même que pour le premier marché, mais cette fois à cause du fait que le prix des consoles de jeux varie selon les régions³⁶⁹.

Un troisième marché identifié par la FTC est celui des services d'abonnement à des contenus multi-jeux (marché des produits) aux Etats-Unis d'Amérique (marché géographique)³⁷⁰. Le marché des produits est ici déterminé par rapport à ses possibilités de découverte de jeux, de consommateurs visés différents de ceux qui achètent directement les jeux, de son système

³⁶⁴ CPI, "FTC Challenges Microsoft's Gaming Layoffs in Antitrust Trial Fallout", *disponible sur www.pymnts.com*, 7 février 2024, consulté le 29 mars 2024 ; U.S. Court of Appeals for the Ninth Circuit of San Francisco, Complaint, FTC v. Microsoft Corp., No. 23-15992, 7 février 2024.

³⁶⁵ CPI, "New LawsUIT Alleges Activision Blizzard Monopolizes Call of Duty Gaming Scene", *disponible sur www.pymnts.com*, 16 février 2024, consulté le 29 mars 2024 ; M. SCARCELLA, "'Call of Duty' gamers sue Activision for monopolizing leagues, tournaments", *disponible sur www.reuters.com*, 16 février 2024, consulté le 29 mars 2024 ; CPI, "Novel LawsUIT Challenges Activision Blizzard's Monopoly over Call of Duty", *disponible sur www.pymnts.com*, 22 février 2024, consulté le 29 mars 2024 ; Cour du District central de Californie, division ouest, Complaint Hector RORDRIGUEZ, Seth ABNER et HECZ LLC v. Activision Blizzard, Inc., 15 février 2024 ; Comme expliqué dans l'article de CPI du 22 février 2024, ce débat relance la question de savoir si l'e-sport doit être traité comme les sports traditionnels ou non. Pour plus d'informations, voy. l'article en question.

³⁶⁶ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 23 à 27.

³⁶⁷ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 34 à 36.

³⁶⁸ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 27, 28, 34 à 36.

³⁶⁹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 34. Comme expliqué dans le document et à titre d'exemple, la PS5 a récemment vu son prix augmenter dans certains pays, mais pas aux Etats-Unis d'Amérique.

³⁷⁰ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 28 à 30 et 34 à 36.

d'abonnement, du fait que le marché traditionnel des jeux B2P n'est pas une alternative raisonnable à ce service, ainsi que son système permettant de jouer en ligne³⁷¹. Le marché géographique est quant à lui justifié par les prix qui diffèrent selon les pays pour les abonnements, par la disponibilité des jeux variant d'une région à l'autre ainsi que par les préférences des joueurs américains concernant les types de jeux³⁷².

Un quatrième marché pertinent est celui des services d'abonnement au *cloud gaming* (marché des produits) aux Etats-Unis d'Amérique (marché géographique)³⁷³. Ce marché englobe celui des services de *cloud gaming* ne fournissant pas les jeux (le joueur doit les acheter au préalable) ainsi que les services d'abonnement à des contenus multi-jeux qui contiennent également des services de *cloud gaming*³⁷⁴. Ce marché du *cloud gaming* étend le champ des possibles en termes de public en s'adressant aussi aux joueurs ne possédant pas le *hardware* nécessaire pour faire tourner les jeux récents³⁷⁵. Le marché géographique est, à l'instar du premier et du troisième marché, justifié par les préférences particulières des joueurs américains concernant les types de jeux³⁷⁶.

Le cinquième et dernier marché pertinent est celui des services d'abonnement à des contenus multi-jeux ainsi que des services d'abonnement au *cloud gaming*, ce qui représente l'ensemble du troisième et quatrième marché combinés (marché des produits) aux Etats-Unis d'Amérique (marché géographique)³⁷⁷. En effet, tous les jeux disponibles sur le Xbox Game Pass Ultimate de Microsoft font partie soit des jeux appartenant au service de contenu multi-jeux classique, soit au service de *cloud gaming*³⁷⁸.

3.3 Analyse de la concurrence et focus sur les problèmes d'exclusivité

3.3.1. La capacité de Microsoft à exclure ses rivaux

Il a tout d'abord été analysé si Microsoft avait ou non la capacité d'exclure ses rivaux sur les marchés décrits *supra*³⁷⁹. La FTC explique qu'après l'acquisition, Microsoft aurait le pouvoir de

³⁷¹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 28 à 30.

³⁷² F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 34 à 36.

³⁷³ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 31 et 34 à 36.

³⁷⁴ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 31.

³⁷⁵ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 32.

³⁷⁶ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 36.

³⁷⁷ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 33 à 36.

³⁷⁸ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 33 et 34.

³⁷⁹ Voy. ce chapitre, point 3.2.

contrôler la sortie de contenu sur les consoles et services de ses rivaux³⁸⁰. L'entreprise américaine a, par le passé, déjà réalisé ce genre d'exclusion (totale ou partielle) dans une série d'affaires classées confidentielles dans le document de la FTC³⁸¹. Une exclusion partielle dans cette industrie serait par exemple réalisée via l'introduction d'exclusivité temporaire, voire même d'exclusivité permanente ou encore via une stratégie de dégradation des performances sur les consoles rivales, ce que Microsoft a déjà fait selon le témoignage de Tim Stuart, le directeur financier de Xbox³⁸². De plus, l'importance du contenu d'Activision pour les joueurs est, comme on l'a déjà vu, particulièrement importante³⁸³.

3.3.2. L'intention de Microsoft d'exclure ses rivaux sur les marchés pertinents

La suite de l'analyse est consacrée à démontrer que les deux firmes combinées auraient l'intention d'exclure ses rivaux du marché des consoles à haute performance, du marché plus large des consoles de jeux vidéo ainsi que de ceux relatifs aux services d'abonnement de contenu et de *cloud gaming*³⁸⁴.

La FTC explique que l'exclusion du contenu d'Activision des consoles de Sony aurait des bénéfices sur tout l'écosystème Xbox ; cette volonté d'exclure le contenu des consoles de Sony n'aurait pas lieu si Activision restait indépendant³⁸⁵. Microsoft a clairement compris l'importance du contenu exclusif ainsi que la façon de l'utiliser pour en tirer des bénéfices et préjudicier les rivaux, ce qui est démontré par les comportements passés de la firme qui a déjà eu la volonté de renoncer à des profits à court terme au bénéfice de profits à long terme en rendant des jeux exclusifs à sa console Xbox³⁸⁶. En effet, même si cela engendrait des coûts substantiels pour Microsoft, le bénéfice de récupérer des joueurs supplémentaires sur sa plateforme augmenterait la vente de produits complémentaires³⁸⁷. Une stratégie d'exclusion partielle aurait également pour effet de faire migrer les joueurs vers la console de Microsoft³⁸⁸.

³⁸⁰ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 38.

³⁸¹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 38 à 40.

³⁸² F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 38 à 40 ; Informations sur le profil de Tim Stuart *disponibles sur www.wholesgame.com*, consulté le 29 mars 2024.

³⁸³ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 40 à 44.

³⁸⁴ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 44, 48 et 49.

³⁸⁵ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 44.

³⁸⁶ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 44 à 47.

³⁸⁷ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 47.

³⁸⁸ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 48.

Microsoft aurait une volonté plus importante qu'Activision Blizzard en tant qu'entreprise indépendante de rendre le contenu d'Activision totalement ou partiellement exclusif à ses services de contenu et de *cloud gaming*³⁸⁹. Microsoft serait en effet très intéressé par la perspective de faire évoluer rapidement son offre Xbox Game Pass ; et un email de Matt Booty, le chef des studios des jeux Xbox, montre clairement que la firme n'est pas prête à mettre ses jeux *First-Party* sur les plateformes concurrentes³⁹⁰. Concernant les services de *cloud gaming*, les intentions de Microsoft concernant l'exclusion de ses concurrents est claire notamment par la future stratégie de Microsoft concernant le *gaming* ainsi que par les avantages que la firme américaine aurait d'avoir le premier service de *cloud gaming* à évoluer à ce point sans compter les comportements passés de la firme sur ce marché en constante évolution³⁹¹. Microsoft a en effet largement priorisé son expansion dans les services de *cloud gaming* par rapport à son expansion sur le marché des consoles, et particulièrement pour son contenu *First-Party*³⁹². Une expansion sur ce marché comme premier service de *cloud gaming* à avoir un succès retentissant mènerait en effet à d'importants effets de réseaux³⁹³. Microsoft a également, par le passé, déjà retiré du contenu étant devenu du contenu *First-Party* pour elle après l'acquisition de studios de jeux vidéo de concurrents sur ce marché du *cloud gaming* comme lors de l'acquisition de ZeniMax en 2021³⁹⁴.

La FTC explique que le profit qui serait perdu sur les marchés décrits *supra*³⁹⁵ où Sony serait exclu pour le contenu d'Activision Blizzard, serait récupéré via le nombre d'abonnement Xbox Game Pass et le passage d'une partie des revenus d'Activision à Xbox, Tim Stuart ayant qualifié que ces montants pour compenser la perte provenant du passage en exclusivité seraient réalisables, ce qui vient en contradiction du modèle expliqué dans l'accord officiel présenté par Microsoft qui prétend que l'acquisition n'aura pas ces effets³⁹⁶.

La perte de revenus liée à la mise en place d'exclusivités sur les consoles Xbox (et sur PC) est largement acceptée par Microsoft, ces derniers pratiquant déjà cette stratégie avec ses jeux multijoueurs tels que les séries bien connues *Halo* et *Gears of War*³⁹⁷. Pour prendre un

³⁸⁹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 48.

³⁹⁰ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 48 à 51. Dans le mémoire de la FTC, il est repris l'email de Matt Booty qui écrit la phrase suivante "we are NOT putting our first party IP on competing streaming or subscription services" (traduction libre : nous ne mettons pas notre propriété intellectuelle, sous-entendu nos jeux, sur les services de *streaming* ou d'abonnement concurrents).

³⁹¹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 51.

³⁹² F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 51 et 52.

³⁹³ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024, p. 53.

³⁹⁴ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 53 et 54.

³⁹⁵ Voy. ce chapitre, point 3.2.

³⁹⁶ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 54 à 56.

³⁹⁷ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 58.

exemple, sur les 24 jeux mis sur le marché par les 8 studios que Microsoft a acquis depuis 2018, seulement 6 sont sortis sur les consoles Playstation³⁹⁸. Si on reprend l'exemple de l'acquisition de ZeniMax (l'entreprise produisant des jeux à succès comme *The Elder Scrolls*, *Doom*, *Fallout* ou plus récemment *Starfield*) par Microsoft en 2021 : durant les dix années précédant cette acquisition, l'éditeur a toujours sorti ses jeux sur Xbox et Playstation³⁹⁹. Lors de l'analyse de l'accord par la Commission européenne, Microsoft avait affirmé avoir la ferme intention de continuer à sortir les jeux de l'éditeur sur les consoles rivales et avait expliqué qu'il était peu plausible que le nombre de nouveaux utilisateurs Xbox compense les pertes liées à une hypothétique stratégie d'exclusivité⁴⁰⁰. Peu après l'acquisition, Microsoft a annoncé la sortie des jeux *Starfield* et *Redfall* uniquement sur Xbox et PC, et a prévu de sortir le tant attendu des joueurs *Elder Scrolls VI* uniquement sur Xbox⁴⁰¹. La FTC considère donc ces précédents comme particulièrement inquiétants et ne voit pas pourquoi Microsoft traiterait l'acquisition d'Activision Blizzard différemment⁴⁰². La FTC précise également que la stratégie s'appliquant à *Minecraft* (dont le studio, Mojang, a été acquis par Microsoft en 2014) n'est pas représentative des comportements de Microsoft, ce jeu étant radicalement différent des autres jeux et n'étant pas basé sur la même logique de développement⁴⁰³.

La collaboration entre les fabricants de consoles et les éditeurs de jeux vidéo est essentielle afin de permettre aux développeurs de s'adapter au mieux aux fonctionnalités des consoles⁴⁰⁴. La FTC considère que cette acquisition viendrait compromettre la relation entre Activision et les fabricants de consoles autre que Microsoft, les fabricants rivaux ne prendraient pas le risque de voir leurs kits de développement tomber entre les mains du fabricant de console

³⁹⁸ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 59.

³⁹⁹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 59 et 60 ; P. SPENCER, "Bethesda rejoint officiellement la famille Xbox", *disponible sur www.news.xbox.com*, 9 mars 2021, consulté le 30 mars 2024.

⁴⁰⁰ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 60. Elle avait d'ailleurs également expliqué sa volonté de sortir les jeux sur les consoles rivales à la FTC.

⁴⁰¹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 61.

⁴⁰² F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 62.

⁴⁰³ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 62 et 63. Il est notamment expliqué que ce jeu est amélioré continuellement depuis sa sortie par les développeurs, et n'est donc pas basé sur la même logique que les autres titres de la console qui ne sont plus vraiment développés par la suite et sortent en tant que "standalone game". Il est néanmoins permis de douter de l'analyse de la FTC quand elle fait la comparaison avec la licence *Call of Duty* et *Diablo*, jeux dont elle explique qu'ils ne sont pas développés à travers le temps comme *Minecraft*. Si cette analyse peut s'avérer partiellement vraie concernant *Call of Duty*, la série *Diablo* est en revanche loin de ce constat, *Diablo 3* étant par exemple constamment mis à jour via un système de saisons qui dure depuis plus de 10 ans maintenant.

⁴⁰⁴ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 56 et 57. Il est par exemple expliqué dans le document de la FTC que les développeurs reçoivent des kits de développement avant la sortie des consoles afin d'optimiser au mieux leurs jeux.

concurrent avant la sortie d'un nouveau modèle, ce qui en même temps découragerait Activision de travailler avec Sony vu ces difficultés⁴⁰⁵.

3.3.3. Préjudice porté à la concurrence

Selon la FTC, sur le marché des consoles à haute performance et sur celui des consoles de jeux en général, l'acquisition préjudicierait les consommateurs si Microsoft venait à décider de mettre en œuvre sa politique d'exclusivité totale ou partielle du contenu d'Activision, ce qui ne serait pas le cas si Activision Blizzard restait indépendant⁴⁰⁶. Les joueurs Playstation devraient alors soit acheter une Xbox ou un PC gaming, soit renoncer à jouer à des jeux *Call of Duty* (en cas d'exclusivité totale) ou verraient leur expérience de jeu se dégrader significativement (exclusivité partielle)⁴⁰⁷. La firme américaine pourrait également augmenter les prix de sa Xbox en voyant la concurrence s'affaiblir⁴⁰⁸.

Concernant les marchés de service d'abonnement à du contenu ainsi que le marché relatif aux services de *cloud gaming*, en l'absence d'acquisition, Activision distribuerait son contenu sur de multiples plateformes⁴⁰⁹. Les consommateurs seraient lésés par l'intention de Microsoft de priver les autres services (Sony, Nvidia) des bénéfices des jeux d'Activision, même si Microsoft est déjà leader sur ces 2 marchés⁴¹⁰.

Selon l'Autorité, l'innovation serait également menacée étant donné que les plateformes proposant ces services seraient moins enclines à fournir des informations sensibles à Activision concernant leurs plateformes du fait de la fin de son indépendance vis-à-vis d'un autre fournisseur de ces services (Microsoft)⁴¹¹.

Microsoft a conclu des contrats avec ses concurrents afin de remédier aux préjudices concurrentiels sur les marchés pertinents, ce qui, d'après la FTC, ne suffit pas à contrer les pertes en matière de concurrence provoquées par l'acquisition⁴¹². En effet, les accords ne

⁴⁰⁵ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 57.

⁴⁰⁶ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 64.

⁴⁰⁷ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 64.

⁴⁰⁸ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 64.

⁴⁰⁹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 65.

⁴¹⁰ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 65 ; Même si Microsoft est en effet bien placé sur le secteur du cloud gaming, il est permis de douter de sa relative supériorité face à Nvidia, étant donné que cette firme produit les supports sur lesquels se trouvent les plateformes de cloud gaming. Pour plus d'informations à ce sujet, voy. L. BECHTOLD, "NVIDIA GeForce Now, la solution de cloud ultime ?", *disponible sur www.jeuxvideo.com*, 28 mars 2024, consulté le 30 mars 2024.

⁴¹¹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 66.

⁴¹² F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 66 et 67.

procurent aucune analyse technique ou économique concernant les bénéfices pro-concurrentiels, en plus de pouvoir être renégociés à tout moment et de ne pas être clairs⁴¹³.

Il est à préciser qu'en date de sortie du mémoire de la FTC dont nous énonçons les motivations ici (2 octobre 2023), celle-ci n'avait pas pris en compte l'accord passé entre Microsoft et Ubisoft pour céder les droits de *cloud gaming* des jeux présents et futurs d'Activision hors de l'EEE pour une durée de 15 ans⁴¹⁴. Une motion a été déposée par la FTC en date du 10 octobre 2023 et a été acceptée par le juge administratif de l'Autorité le 26 octobre 2023 afin d'analyser l'accord avec Ubisoft du 21 août 2023 ainsi que celui avec Sony du 15 juillet 2023, le premier ayant fait l'objet d'une attention toute particulière par la CMA comme décrit dans le point 2.4 de ce chapitre (pour rappel, l'accord avec Sony n'a quant à lui pas convaincu la CMA)⁴¹⁵. La procédure auprès du juge administratif de la FTC quant à ces accords est toujours en cours à l'heure de l'écriture de ces lignes⁴¹⁶.

Pour rappel, l'accord avec Sony consiste en la mise à disposition de *Call of Duty* pour une durée de 10 ans sur les consoles Playstation et le service Playstation Plus après l'acquisition et l'accord avec Ubisoft prévoit le transfert des droits de *streaming (cloud gaming)* hors EEE des jeux d'Activision à l'entreprise française Ubisoft pour une durée de 15 ans après la clôture de l'acquisition⁴¹⁷.

Microsoft n'a d'ailleurs pas pu démontrer qu'une entrée ou une expansion d'un concurrent sur les marchés en cause serait suffisante ou probable pour supprimer le préjudice découlant de la transaction⁴¹⁸. L'entrée sur le marché des consoles à haute performance voire même sur le marché des consoles est peu commune (comme nous l'avons vu dans le chapitre 2, point 3 de ce travail) et extrêmement difficile ; la preuve est qu'ils ne sont actuellement qu'au nombre

⁴¹³ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 68 et 69.

⁴¹⁴ Voy. le chapitre 3, point 2.4 du présent travail pour une explication détaillée de cet accord.

⁴¹⁵ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Complaint Counsel's Motion to Extend Fact Discovery to Allow Discovery Regarding Respondents' Agreements with Ubisoft Entertainment SA and Sony Interactive Entertainment LLC and Request for Expedited Ruling, *disponible sur www.ftc.gov*, 10 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 1 et 2 ; F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Order on Complaint Counsel's Motion to Allow Discovery Regarding Respondents' Agreements with Ubisoft Entertainment SA and Sony Interactive Entertainment LLC, *disponible sur www.ftc.gov*, 26 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024 ; *FTC Rule 3.21 (c), (2) et Rule 3.22, (d)*.

⁴¹⁶ Pour un résumé de ce qui s'est actuellement passé concernant ces accords, voy. F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Respondent Microsoft Corporation's Motion to Reopen Discovery for the Limited Purpose of Serving Subpoenas Ad Testificandum on Ubisoft Entertainment SA and Sony Interactive Entertainment LLC, *disponible sur www.ftc.gov*, 17 janvier 2024, consulté le 30 mars 2024, p. 12 à 14.

⁴¹⁷ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Memorandum in Support of Complaint Counsel's Motion to Extend Fact Discovery to Allow Discovery Regarding Respondents' Agreements with Ubisoft Entertainment SA and Sony Interactive Entertainment LLC and Request for Expedited Ruling, *disponible sur www.ftc.gov*, 10 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 4 et 5 ; C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Press release: Microsoft submits new deal for review after CMA confirms original deal is blocked, *disponible sur www.gov.uk*, 22 août 2023, consulté le 30 mars 2024 ; P. SANDLE, "Microsoft tells UK it will license 'Call of Duty' to Sony for 10 years", *disponible sur www.reuters.com*, 8 mars 2023, consulté le 30 mars 2024 ; T. WARREN, "Sony agrees to 10-year Call of Duty deal with Microsoft", *disponible sur www.theverge.com*, 16 juillet 2023, consulté le 12 avril 2024.

⁴¹⁸ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 69.

de 3 grands concurrents sur le marché des consoles (Microsoft, Sony et Nintendo)⁴¹⁹. L'entrée sur ce marché nécessite de grosses dépenses qui ne font qu'augmenter avec les années⁴²⁰.

L'entrée ou le développement sur le marché du service d'abonnement de contenu et le marché du *cloud gaming* ne permet pas non plus de renverser les préjudices de l'acquisition car, selon la FTC, les autres services du même genre sont largement en retard face au Xbox Game Pass⁴²¹. Même des concurrents étant bien financés (Google Stadia) n'ont pas survécu sur ce marché en émergence⁴²².

Microsoft a déclaré toute une série de gains d'efficacité pro-concurrentiels qui vont résulter de la transaction, effets qui n'ont pas été quantifiés ni prouvés selon la FTC⁴²³.

En effet, la volonté de placer les titres de *Call of Duty* sur les consoles de Nintendo n'est pas réaliste, la Nintendo Switch ne faisant pas partie du marché des consoles haute-performance en raison de ses caractéristiques techniques limitées et aucun plan n'a été fourni concernant un potentiel développement de *Call of Duty* sur cette plateforme, et de toute façon cet effet ne pourrait pas constituer un gain d'efficacité propre à l'acquisition⁴²⁴.

Le fait de placer la série *Call of Duty* sur le Xbox Game Pass est également toujours en discussion et n'a pas été prouvé, et ce n'est de plus pas un gain d'efficacité découlant de cette acquisition ; ceci pourrait être simplement réalisé par contrat⁴²⁵.

La déclaration concernant la volonté d'également placer les jeux d'Activision sur d'autres plateformes de *cloud gaming* n'est pas non plus un gain d'efficacité propre à la concentration, et les accords conclus avec les concurrents ne compensent pas les préjudices sur les marchés pertinents⁴²⁶.

⁴¹⁹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 70. Il est d'ailleurs expliqué ici que seuls deux fabricants de consoles ont quitté le marché depuis l'arrivée de Microsoft (Atari et Sega) et que l'actuel Steam Deck est peu vendu comparé aux trois autres mastodontes.

⁴²⁰ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 70.

⁴²¹ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 70 ; Comme expliqué dans la note de bas de page 410 du présent travail, Nvidia représente un concurrent sérieux sur le marché du *cloud gaming*, ce qui affaiblit la position de la FTC sur ce point, pour cela voy. L. BECHTOLD, "NVIDIA GeForce Now, la solution de cloud ultime ?", *disponible sur www.jeuxvideo.com*, 28 mars 2024, consulté le 30 mars 2024.

⁴²² F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 70.

⁴²³ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 71 et 72.

⁴²⁴ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 72 à 74.

⁴²⁵ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 73 et 74.

⁴²⁶ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 74 et 75.

Les plans de Microsoft pour son arrivée sur le marché des jeux mobiles n'est pas vérifiable et ne rentrent pas dans les marchés en cause selon la FTC⁴²⁷.

3.4 Conclusion

La procédure américaine a été mouvementée dans cette affaire, plus qu'au Royaume-Uni et bien plus qu'en Europe, l'affaire est d'ailleurs toujours en cours, tant devant la Cour d'Appel du neuvième circuit que devant le juge administratif de la FTC (ce dernier analysant actuellement les accords avec Sony et Ubisoft).

Cette procédure en longueur n'a pas stoppé Microsoft et Activision Blizzard, ces derniers ayant décidé de finaliser l'acquisition en date du 13 octobre 2023 après l'accord de la CMA (et bien après l'accord de la Commission européenne) sans attendre la fin de la procédure américaine.

Les solutions pouvant être considérées par ces procédures toujours en cours peuvent consister en un démantèlement de ces sociétés, solution qu'aucune Cour ne souhaite prendre, selon le Professeur de la faculté de droit du Collège de Boston, Brian Quinn⁴²⁸. L'issue de cette procédure demeure ici particulièrement incertaine et nous ne disposons que de très peu d'informations, il faudra donc retenir son souffle jusqu'au bout pour Microsoft, Activision Blizzard, Sony, les autres concurrents ainsi que pour les joueurs du monde entier.

La FTC s'est concentrée sur plusieurs marchés durant sa procédure, celui des consoles de jeux (englobant le marché des consoles à haute performance) et celui des services d'abonnement à du contenu multi-jeux et du *cloud gaming* (regroupant deux marchés). Comme on peut le voir ici, contrairement à l'Autorité européenne et l'Autorité britannique, la FTC ne s'est pas concentrée uniquement sur le marché du *cloud gaming* mais a décelé des potentiels problèmes de concurrence sur d'autres marchés. Notre avis personnel sur la question sera développé dans le point 5 de ce chapitre.

4. Procédures dans le reste du monde

Même si, dans cette affaire, les yeux du monde entier étaient rivés sur les procédures européennes, britanniques et américaines, une multitude d'autorités de concurrence d'autres pays ont également statué sur cette acquisition⁴²⁹.

L'Autorité d'Arabie Saoudite (GAC) a été la première Autorité au monde à approuver cette acquisition en date du 21 août 2022⁴³⁰.

⁴²⁷ F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024, p. 75.

⁴²⁸ A. KEENAN, "Microsoft set to face latest challenge from FTC over Activision deal", *disponible sur www.finance.yahoo.com*, 6 décembre 2023, consulté le 1^{er} avril 2024.

⁴²⁹ F., L., "Activision Blizzard : Le rachat par Microsoft approuvé sans conditions par l'Afrique du Sud", *disponible sur www.kulturegeek.fr*, 4 juillet 2023, consulté le 1^{er} avril 2024 ; CPI, "South Africa Oks Microsoft's Acquisition Of Activision Blizzard", *disponible sur www.pymnts.com*, 17 avril 2023, consulté le 1^{er} avril 2024.

⁴³⁰ TOMCHOUCREW (pseudonyme), "Microsoft et Activision Blizzard : le rachat est validé par l'Arabie saoudite", *disponible sur www.xboxygen.com*, 21 août 2022, consulté le 1^{er} avril 2024 ; J. LEE, "Saudi Arabia approves

L'Autorité brésilienne (CADE) a également approuvé cette acquisition sans condition en date du 5 octobre 2022, ne voyant aucun potentiel problème concurrentiel sur les marchés en cause⁴³¹.

L'Autorité chilienne (FNE) a approuvé cette concentration en date du 29 décembre 2022, considérant notamment que la licence *Call of Duty* n'était pas aussi importante en Amérique latine qu'elle l'était dans le reste du monde et que les consommateurs se tourneraient vers d'autres jeux à la place de se tourner vers une plateforme concurrente en cas de mise en place d'une exclusivité Xbox⁴³².

L'Autorité de la concurrence japonaise (JFTC) a également approuvé la concentration le 28 mars 2023, estimant qu'elle n'amènerait pas des restrictions substantielles de la concurrence⁴³³.

L'Autorité chinoise (SAMR) a aussi approuvé cette concentration sans conditions en date du 18 mai 2023⁴³⁴.

En date du 17 avril 2023, L'Autorité de la concurrence de l'Afrique du Sud a recommandé au Tribunal de la concurrence d'Afrique du Sud d'approuver l'acquisition en question sans conditions⁴³⁵. Le Tribunal de la concurrence a ensuite, le 3 juillet 2023, approuvé sans conditions cette acquisition⁴³⁶.

Microsoft's Activision Blizzard acquisition", The Washington Post, *disponible sur www.washingtonpost.com*, 23 août 2022, consulté le 1^{er} avril 2024 ; GENERAL AUTHORITY FOR COMPETITION, post sur 21 août 2022 sur le réseau social X, *disponible sur www.twitter.com*, consulté le 1^{er} avril 2024 ; AUTORITE D'ARABIE SAOUDITE (GAC), *disponible sur www.gac.gov.sa*, consulté le 1^{er} avril 2024.

⁴³¹ X, "CADE clears Microsoft's acquisition of Activision Blizzard", *disponible sur www.gov.br*, 7 octobre 2022, consulté le 1^{er} avril 2024 ; L'entièreté de l'affaire est *disponible sur sei.cade.gov.br*, dossier n° 08700.003361/2022-46.

⁴³² TOMCHOUCREW et FRANCOZORE (pseudonymes), "Officiel : le Chili valide le rachat d'Activision par Microsoft dès la phase 1", *disponible sur www.xboxygen.com*, 29 décembre 2022, consulté le 1^{er} avril 2024 ; X, "FNE clears Acquisition of Activision Blizzard Inc. by Microsoft Corporation considering local assessment", *disponible sur www.fne.gob.cl*, 29 décembre 2022, consulté le 1^{er} avril 2024.

⁴³³ CPI, "Japan's Watchdog Clears Microsoft's \$68,7 Billion Activision Deal", *disponible sur www.pymnts.com*, 29 mars 2023, consulté le 1^{er} avril 2024 ; JAPAN FAIR TRADE COMMISSION, "The JFTC Reviewed the Proposed Acquisition of Activision Blizzard, Inc. by Microsoft Corporation", *disponible sur www.jftc.go.jp*, 28 mars 2023, consulté le 1^{er} avril 2024 ; JAPAN FAIR TRADE COMMISSION, "The Result of the Review on the Integration of Microsoft Corporation and Activision Blizzard, Inc.", *disponible sur www.jftc.go.jp*, 28 mars 2023, consulté le 1^{er} avril 2024.

⁴³⁴ X, "SAMR Officially Approves Microsoft's Activision Blizzard Acquisition", *disponible sur www.bricscompetition.org*, 31 mai 2023, consulté le 1^{er} avril 2024 ; X, "China clears Microsoft's Activision Blizzard acquisition", *disponible sur www.chinaeconomicreview.com*, 31 mars 2023, consulté le 1^{er} avril 2024 ; I. ŠIMIC, "Microsoft's acquisition of Activision Blizzard approved in China", *disponible sur www.esportsinsider.com*, 22 mai 2023, consulté le 1^{er} avril 2024.

⁴³⁵ CPI, "South Africa Oks Microsoft's Acquisition Of Activision Blizzard", *disponible sur www.pymnts.com*, 17 avril 2023, consulté le 1^{er} avril 2024 ; X, "Competition Commission of South Africa Approves Microsoft-Activision Blizzard Deal", *disponible sur www.bricscompetition.org*, 18 avril 2023, consulté le 1^{er} avril 2024 ; THE COMPETITION COMMISSION OF SOUTH AFRICA, Statement on the latest decisions by the Competition Commission, *disponible sur www.compcom.co.za*, 17 avril 2023, consulté le 1^{er} avril 2024.

⁴³⁶ THE COMPETITION TRIBUNAL OF SOUTH AFRICA, "Anchorage Merger Sun Inc and Activision Blizzard Inc", case number LM046May22, *disponible sur www.comptrib.co.za*, consulté le 1^{er} avril 2024 ; G. DE GOUVEIA, "Merger Alert: Anchorage Merger Sub. Inc And Activision Blizzard Inc", *disponible sur www.comptrib.co.za*, 3 juillet 2023,

D'autres autorités de concurrence ont également statué sur cette acquisition et l'ont approuvée sans conditions⁴³⁷. On peut citer notamment la Serbie⁴³⁸, l'Ukraine⁴³⁹, la Corée du Sud⁴⁴⁰ ainsi que la Nouvelle-Zélande⁴⁴¹. A noter que l'Autorité australienne, après avoir commencé à analyser l'acquisition le 20 juin 2022, a finalement déclaré le 16 octobre 2023 simplement ne pas devoir prendre de mesures vu les modifications apportées pour l'acquisition suite aux analyses des autres autorités de concurrence⁴⁴².

5. Analyse personnelle des enseignements à tirer de ces procédures

L'analyse détaillée dans ce point 5 constitue notre analyse personnelle des procédures s'étant déroulées en Europe, au Royaume-Uni ainsi qu'aux Etats-Unis d'Amérique dans l'affaire Microsoft/Activision Blizzard. Le but de cette analyse est d'apporter une approche critique et comparée de ces procédures, en rapprochant les aspects juridiques, historiques, économiques propres à cette industrie et à cette affaire tout en se servant de notre expérience de la pratique du *gaming* de plus de 20 ans.

5.1 La procédure européenne

Concernant l'affaire telle qu'analysée par la Commission européenne, il doit tout d'abord être noté que cette décision a été prise le 15 mai 2023, soit bien avant les accords avec Ubisoft (pour le *cloud gaming*) et avec Sony (pour la disponibilité de la série *Call of Duty*) réalisés

consulté le 1^{er} avril 2024 ; FRANCOZORE (pseudonyme), "Activision Blizzard : Microsoft obtient l'accord du South Africa's Competition Tribunal", disponible sur www.xboxygen.com, 3 juillet 2023, consulté le 1^{er} avril 2024 ; F., L., "Activision Blizzard : Le rachat par Microsoft approuvé sans conditions par l'Afrique du Sud", disponible sur www.kulturegeek.fr, 4 juillet 2023, consulté le 1^{er} avril 2024.

⁴³⁷ J. WOLENS, "Here's where the Microsoft-Activision deal stands around the world", disponible sur www.pcgamer.com, 21 juin 2023, consulté le 5 avril 2024.

⁴³⁸ T. WARREN, "Microsoft's Activision Blizzard acquisition approved by EU regulators", disponible sur www.theverge.com, 15 mai 2023, consulté le 5 avril 2024 ; M. BRANDON INGRAM, "Serbia Approves Microsoft's Acquisition of Activision Blizzard", disponible sur www.gamerant.com, 29 novembre 2022, consulté le 5 avril 2024 ; J. FUDGE, "Serbia Approves Microsoft's Activision Blizzard Acquisition as FTC Mulls Opposition", disponible sur www.esportsadvocate.net, 29 novembre 2022, consulté le 5 avril 2024.

⁴³⁹ J. WOLENS, *op. cit.*, disponible sur www.pcgamer.com, 21 juin 2023, consulté le 5 avril 2024 ; CPI, "Ukraine Latest To Approve Microsoft/Activision Deal", disponible sur www.pymnts.com, 1er mai 2023, consulté le 5 avril 2024 ; ANTIMONOPOLY COMMITTEE OF UKRAINE, "Комітет дозволив опосередковане набуття компанії «Microsoft Corporation» контролю над «Activision Blizzard, Inc.»" (traduction : Le comité a autorisé l'acquisition indirecte du contrôle d'Activision Blizzard, Inc par Microsoft Corporation), disponible sur www.amcu.gov.ua, 27 avril 2023, consulté le 5 avril 2024.

⁴⁴⁰ J. WOLENS, *ibidem*, disponible sur www.pcgamer.com, 21 juin 2023, consulté le 5 avril 2024 ; THE KOREA FAIR TRADE COMMISSION, "KFTC grants unconditional approval to Microsoft-ABK merger", disponible sur www.ftc.go.kr, 31 mai 2023, consulté le 5 avril 2024.

⁴⁴¹ J. WOLENS, *ibidem*, disponible sur www.pcgamer.com, 21 juin 2023, consulté le 5 avril 2024 ; THE COMMERCE COMMISSION OF NEW ZEALAND, "Commerce Commission gives clearance for Microsoft to buy Activision", disponible www.comcom.govt.nz, 8 août 2023, consulté le 5 avril 2024.

⁴⁴² J. WOLENS, *ibidem*, disponible sur www.pcgamer.com, 21 juin 2023, consulté le 5 avril 2024 ; THE AUSTRALIAN COMPETITION & CONSUMER COMMISSION, "Microsoft Corporation – Activision Blizzard Inc.", disponible sur www.accc.gov.au, consulté le 5 avril 2024.

durant l'été 2023. Ces accords ont en effet permis de sécuriser l'avenir du contenu d'Activision Blizzard pour le *cloud gaming* hors EEE durant 15 ans, et de la série *Call of Duty* sur les diverses plateformes dans le monde pour 10 ans. La Commission a en effet jugé à la hâte que Sony serait tout à fait capable de se relever en cas de perte de *Call of Duty*, notamment en raison de ses investissements chez Activision Blizzard qu'elle pourrait rediriger vers la production de jeux AAA et que le déplacement de joueurs d'une console à une autre ne serait pas significatif.

Ce raisonnement est particulièrement douteux. En effet, même s'il est de notoriété publique que les jeux AAA sortant en exclusivité sur les consoles de Sony sont nombreux et attirent un grand nombre de joueurs sur ces plateformes, ce n'est pas représentatif de la majorité. Enormément de joueurs ne jouent actuellement quasi intégralement qu'à des jeux de type "shooter" tels que *Call of Duty*, qui reste la série multijoueur historique de ce type. Ayant nous-mêmes pu expérimenter une "période consacrée à *Call of Duty*" où notre pratique du gaming était orientée quasi intégralement au bénéfice de cette série de jeux, nous avons remarqué avec le temps que c'était également le cas d'énormément de joueurs, en témoigne les nombreux YouTubeurs *gaming* qui ne jouent qu'à cette série de jeux vidéo. Si *Call of Duty* venait à disparaître des consoles Playstation, même dans 10 ans, nombre de joueurs viendraient très probablement à *switcher* sur les consoles Xbox, étant donné que c'est pour beaucoup le seul jeu, ou un des seuls jeux sur lequel ils désirent pratiquer leur passion. Comme nous l'avons également noté au début de ce travail, le nombre de joueurs est également en expansion constante, et énormément de joueurs (particulièrement ceux de la génération Y qui sont très nombreux) ne sont plus des enfants/adolescents dépendant de leurs parents pour obtenir une console de jeux, mais bien des adultes financièrement indépendants et plus que jamais capables de changer de console s'ils ne sont plus satisfaits des jeux proposés sur celle qu'ils possèdent (beaucoup de joueurs ne possèdent par exemple que la PS5 ou la Xbox Series S ou X, mais rarement les consoles des deux concurrents en même temps).

La Commission semble avoir privilégié le secteur du *cloud gaming* plutôt que le secteur du gaming plus traditionnel, ce qui est regrettable. En effet, même si le *cloud gaming* représente partiellement l'avenir du jeu vidéo, l'avenir de l'industrie à court et moyen terme n'est pas forcément au *streaming*. La pratique du cloud gaming demande en effet une connexion internet particulièrement performante et stable, ce qui est loin d'être le cas dans la grande majorité des régions du monde. Même si les progrès en la matière sont indéniables, il est encore monnaie courante de se retrouver éjecté d'une partie en multijoueur à cause d'un hôte ayant une mauvaise connexion, ou bien encore du fait de notre propre connexion. Les ralentissements et divers bugs en jeu relatifs aux problèmes de connexion internet restent également une grande source de frustration chez beaucoup de joueurs.

Pour toutes ces raisons, il nous semble que l'analyse de la Commission concernant la série *Call of Duty*, hors du secteur du *cloud gaming*, est quelque peu simpliste et ne reflète pas la réalité du terrain.

La Commission s'est tout particulièrement intéressée au secteur du *cloud gaming*, pour lequel elle a développé une argumentation plus réaliste. Il est en effet important de protéger ce marché émergent qui représente, au moins partiellement, l'avenir du jeu vidéo à long terme. Les inquiétudes de la Commission ont en effet amené Microsoft à s'engager à fournir des licences gratuites aux consommateurs et aux fournisseurs de *streaming* pour une durée de 10

ans pour les jeux actuels et futurs d'Activision Blizzard dans le secteur du *cloud gaming* dans l'EEE.

Il est tout d'abord à noter que cet engagement est inférieur à ce qui a été obtenu par la CMA suite au deal renégocié grâce à l'accord Ubisoft (qui s'engage à céder les droits de *cloud gaming* à Ubisoft pour une durée de 15 ans concernant les jeux actuels et futurs d'Activision Blizzard en dehors de l'EEE). L'Europe se retrouve donc moins bien protégée que le reste du monde sur ce marché européen, ce qui est déplorable pour les *gamers* du vieux continent. Même si, comme expliqué ci-dessus, l'avenir du jeu vidéo à court et moyen terme ne peut clairement pas se limiter au secteur du *cloud gaming*, il est important de protéger ce marché émergent, ce qui semble être un échec pour la Commission, vu la comparaison avec les résultats obtenus par les Autorités hors de l'EEE (accords qui restent néanmoins insuffisants comme nous allons le voir *infra*)⁴⁴³.

En conclusion, la Commission s'est probablement montrée trop laxiste vis-à-vis de Microsoft. La Commission a pris sa décision avant la réalisation des accords avec Ubisoft et Sony, en plus d'avoir sous-estimé le marché du *gaming* traditionnel et d'avoir obtenu un accord sur le *cloud gaming* inférieur à ce qui a été conclu pour les territoires hors de l'EEE.

5.2 La procédure britannique

Comme nous l'avons vu, la décision de la CMA a été plus réfléchie et a permis d'obtenir plus de concessions que la procédure européenne, et ce sur tous les points.

Il est néanmoins inquiétant de voir que cette Autorité a également sous-estimé le marché des consoles et des jeux plus traditionnels afin de s'intéresser principalement aux inquiétudes concernant le *cloud gaming*. Il a en effet été jugé par la CMA que Microsoft n'aurait pas d'avantage financier à faire passer la série *Call of Duty* en exclusivité sur Xbox. La CMA a jugé que Microsoft n'aurait pas la capacité ni l'intention de s'engager sur une stratégie d'exclusion sur le marché des consoles de jeux traditionnelles et que Sony pourrait répondre à cet hypothétique événement douloureux en créant de nouveaux jeux.

Ceci n'est pas vraiment réaliste. En effet, la série des *Call of Duty* a rassemblé une gigantesque communauté de fans sur ses serveurs en ligne depuis environ 15 ans, et il n'est pas sérieux de penser que Sony pourrait répondre à cet événement douloureux simplement en créant de nouveaux jeux. Comme on peut le constater, ces dernières années voient un certain manque d'innovation dans le secteur des jeux vidéo, en témoigne le nombre impressionnant de *remakes* qui sortent sur les différentes consoles. Ceci témoigne d'un essoufflement de l'inspiration des éditeurs pour créer des expériences nouvelles et innovantes capables de rassembler une grande quantité de joueurs et à générer des bénéfices suffisants. Il est en effet plus simple de sortir le *remake* d'un jeu s'étant très bien vendu à l'époque afin de s'assurer des rentrées financières suffisantes plutôt que de se lancer dans des nouvelles expériences de jeux en sachant que les coûts de développement de jeux deviennent de plus en plus importants, comme nous l'avons vu dans le présent travail en prenant le cas de la série des *Grand Theft Auto* (GTA). Compte tenu de cette réalité, il est difficile de croire que Sony serait

⁴⁴³ Voy. la conclusion de ce travail.

capable de compenser la perte de *Call of Duty*, que ce soit à court ou moyen terme, par une nouvelle série de jeux. Comme nous allons le voir également dans le point 5.3 ci-dessous, il est d'autant plus déplorable que la CMA n'a pas soulevé d'inquiétudes quant aux possibles stratégies d'exclusion concernant la série *Call of Duty* après la fin du contrat avec Sony dans 10 ans, vu les déboires passés de Microsoft en la matière (par exemple dans l'affaire ZeniMax).

Concernant le secteur du *cloud gaming*, l'analyse de la CMA s'est révélée plutôt réaliste dans l'ensemble. L'Autorité a parfaitement cerné l'importance de la série *Call of Duty* pour le développement des services de *cloud gaming* des concurrents, et qu'il n'y avait pas d'alternative pour ce type de jeux. Ces inquiétudes ont conduit à un premier refus de la CMA d'autoriser l'acquisition, ce qui a permis d'engendrer l'accord d'une durée de 15 ans entre Microsoft et Ubisoft pour le secteur du *cloud gaming*. Même s'il faut souligner que les efforts de la CMA ont permis d'obtenir une bonne protection pour le marché du *cloud gaming* situés en dehors de l'EEE, ceci reste en soit un peu insuffisant. Comme nous l'avons détaillé dans le point 5.1 ci-dessus, même si le secteur du *cloud gaming* représente partiellement l'avenir du jeu vidéo, son avenir à court et moyen terme semble relativement flou de par les réalités du terrain en matière de connexion internet nécessaire pour exploiter ce type de système. Il aurait été nécessaire d'obtenir un accord d'une plus longue durée afin de définitivement s'assurer que la série *Call of Duty* ne risque pas de se voir exclure des services concurrents avant le début d'un marché du *cloud gaming* robuste et utilisé par une grande majorité des *gamers*.

En conclusion, on ne peut que souligner que la CMA a été plus efficace que la Commission dans cette affaire. Que ce soit au niveau du marché des consoles traditionnelles (même si elle n'a pas émis de problèmes particuliers dans ce secteur) où l'accord avec Sony a été signé après un premier refus de la CMA, ou que ce soit au niveau du *cloud gaming* où la résistance de cette Autorité a permis le fameux accord avec Ubisoft d'une durée de 15 ans (ce qui protège donc mieux les marchés en dehors de l'EEE que les marchés sur le vieux continent).

5.3 la procédure américaine

La procédure américaine étant toujours en cours, notre avis est susceptible d'évolution.

Il est tout d'abord permis de noter que la FTC fait preuve de ce qu'on peut appeler un grand dévouement, un grand acharnement ou un énorme entêtement dans cette affaire, le choix de la bonne expression variant probablement d'une personne à l'autre. Pour notre part, nous somme de l'avis de situer ce sentiment plus du côté du grand dévouement.

En effet, la FTC n'a pas hésité à multiplier les procédures afin de se laisser le temps d'analyser la situation en détail. Pressée par Microsoft, la FTC n'a jamais abandonné la procédure et a voulu prendre son temps sur cette affaire, ce qui est une excellente chose quand on voit tous les rebondissements et la complexité de cette affaire. Même si Microsoft a officiellement acquit Activision Blizzard après la décision finale de la CMA (le 13 octobre 2023), la FTC est bien déterminée à rendre une décision en toute connaissance de cause et sans laisser de côté le moindre aspect.

La FTC a parfaitement démontré que Microsoft avait une version long terme de ses affaires et était prête à faire fi des désavantages afin d'en faire bénéficier son écosystème global, en

soulignant les migrations de joueurs des consoles de Sony vers la console de Microsoft dans le marché des consoles traditionnelles en cas d'exclusivité de la série *Call of Duty* notamment, ce qui est pertinent vu ce que nous avons expliqué dans le point 5.1 ci-dessus concernant la grande volonté des joueurs à pouvoir continuer à jouer à leurs jeux préférés. Elle a également parfaitement souligné que Microsoft n'a pas démontré que l'entrée de nouveaux concurrents sur le marché des consoles serait probable pour supprimer les préjudices découlant de la transaction. Comme nous l'avons vu dans le chapitre 2, point 3, l'entrée sur le marché des consoles est extrêmement délicate et coûteuse, et le devient de plus en plus avec le temps ce qui rend les barrières à l'entrée encore plus grandes.

Concernant le secteur du *cloud gaming*, il est bien démontré la volonté de Microsoft de faire évoluer son offre Xbox Game Pass (Ultimate) et la défiance de Microsoft à rendre ses jeux *First-Party* disponibles sur les autres systèmes/console. Il est tout à fait juste de souligner la volonté de l'entreprise américaine à vouloir devenir leader sur le marché du *cloud gaming* (à long terme comme nous l'avons souligné). Le développement de la FTC concernant les précédents de Microsoft, notamment avec l'acquisition de ZeniMax en 2021, est particulièrement intéressant et reflète bien la situation réelle.

Un petit point faible est néanmoins à noter dans le chef de la FTC concernant ses explications sur la série *Diablo*, pour laquelle elle a expliqué que ces jeux ne sont pas développés à travers le temps comme service et expérience en ligne en ajoutant du nouveau contenu pour garder le jeu nouveau et frais, contrairement à *Minecraft*. Ce constat est partiellement faux. En effet, même si les deux premiers opus de la série *Diablo* étaient des jeux avec une expérience exclusivement solo et que rien n'a été ajouté à l'époque, le troisième opus a eu une durée de vie d'environ 10 ans avec des modes solo et en ligne, et son expérience a été considérablement améliorée entre sa sortie et la sortie de son successeur, *Diablo 4* en juin 2023. Nombre de joueurs ont en effet continué à jouer à ce jeu en y revenant régulièrement pour tester les nouveautés des "saisons" qui ont été ajoutées régulièrement (même si les dernières nous renvoyaient à un goût de déjà vu). Ces imprécisions n'entachent néanmoins pas l'ensemble de l'argumentation de la FTC.

L'argument de la FTC concernant la peur des rivaux de voir leurs kits de développement de consoles tomber entre les mains d'un développeur affilié à un concurrent est également très juste et représente parfaitement les craintes actuelles.

La FTC a également décidé de relancer l'affaire début octobre 2023 en voulant analyser les accords de Microsoft avec Sony et Ubisoft, ces derniers n'ayant pas pu être analysés avant. Ceci montre encore une fois la volonté de la FTC de rendre sa décision finale en tenant compte de tous les paramètres sans exception. Vu le précédent que constitue la décision de la CMA, la FTC va probablement déclarer ses craintes concernant le secteur du *cloud gaming* comme n'ayant plus lieu d'être (même si la durée de 15 ans est trop courte à notre sens). Par contre, concernant l'accord avec Sony de 10 ans pour la série *Call of Duty* (indirectement lié au marché des consoles traditionnelles donc), il est difficile de savoir si la FTC va considérer ceci comme suffisant ou si elle va exiger un accord plus long (notamment pour les marchés américains).

En conclusion, la FTC semble mener sa procédure d'une meilleure manière que la CMA (même si les mérites de cette dernière dans la présente affaire sont quand même très importants) et bien mieux que la Commission européenne, qui semble avoir été trop souple avec les parties

à l'acquisition, malgré qu'elle ait pu obtenir les bénéfices de l'accord entre Microsoft et Sony de manière indirecte grâce à la CMA (et la FTC), et qu'elle a malgré tout négocié un accord (insuffisant) concernant le secteur du *cloud gaming*.

CONCLUSION

Il est maintenant temps de répondre à la question soulevée au début de ce travail : quel a été et quel sera l'impact de l'affaire Microsoft/Activision Blizzard sur le contenu exclusif dans l'industrie du jeu vidéo ?

Tout d'abord, et comme nous l'avons déjà souligné dans l'introduction de ce travail, l'impact sur le contenu exclusif a été analysé par les différentes juridictions sous deux angles majeurs : d'abord dans le segment des jeux et des consoles plus traditionnels, c'est-à-dire concernant les consoles que nous possédons directement dans nos habitations, et ensuite dans le segment du marché émergent du *cloud gaming*, dans lequel nous jouons sur du matériel sans caractéristiques techniques spécifiques à des jeux tournant sur des serveurs et des machines se situant à l'extérieur, loin de nos habitations, grâce à internet.

Concernant le segment des consoles et des jeux traditionnels, le constat est sans appel. Les différentes juridictions ont presque totalement laissé-pour-compte les *gamers*. En effet, seul l'accord entre Microsoft et Sony, permettant de garantir l'accès des fabricants de consoles concurrents à la série *Call of Duty* pour une période de 10 ans, a été permis par l'action des différentes autorités de la concurrence. Il est donc plus que probable qu'à l'issue de ces 10 ans, la série *Call of Duty* fasse ses adieux aux consoles de Sony. Ceci rendra donc cette série, qui est distribuée depuis toujours sur les différentes plateformes, exclusive aux consoles de Microsoft, ce qui viendra donc réduire la concurrence dans l'industrie du jeu vidéo pour les jeux de type "*shooter*" et constituera un dangereux précédent pour le secteur des consoles plus traditionnelles, en rendant envisageable d'autres manœuvres afin de rendre du contenu apprécié par les *gamers* exclusif à telle ou telle console de jeux. Cette affaire risque donc d'augmenter encore plus la pratique de rendre tel ou tel jeu exclusif à une console afin de se mettre en position avantageuse sur tel ou tel marché. Il reste néanmoins un irréductible combattant sur le secteur des consoles, qui analyse encore à l'heure actuelle cette acquisition et qui pourrait, même si les chances sont très faibles, encore faire basculer légèrement la balance au moins pour une certaine partie du monde : la *Federal Trade Commission* ou FTC. Cette dernière ne ménage pas ses efforts et compte bien analyser l'acquisition dans ses moindres détails afin de rendre un avis éclairé pour ne pas que l'industrie et ses consommateurs soient préjudiciés par les menaces d'exclusivité planant désormais sur Sony et ses joueurs et plus globalement sur toute l'industrie.

Concernant le secteur du marché en émergence du *cloud gaming*, les différents régulateurs sont tous d'accord sur le fait qu'il faut accorder de grandes protections aux acteurs de ce marché afin qu'ils se développent correctement et que de potentielles exclusivités mal placées ne viennent soit enterrer les concurrents, soit empêcher toute entrée sur le marché menant à des dysfonctionnements structurels de ce dernier. Les solutions trouvées ont néanmoins varié. L'industrie européenne a eu droit à un accord concernant ce secteur pour les jeux d'Activision Blizzard d'une durée de 10 ans et le reste du monde a obtenu un accord similaire mais cette fois d'une durée de 15 ans via l'accord entre Microsoft et Ubisoft, ce qui vient mettre le vieux continent potentiellement en difficulté après la période de 10 ans écoulée. Il est clair que la CMA et la FTC ont été plus tenaces et ont permis aux marchés hors de l'EEE d'obtenir un meilleur accord sur ce segment, même si ce dernier reste insuffisant vu le développement du marché du *cloud gaming* qui pourrait prendre bien plus de temps que

prévu. L'impact de cette affaire sur le contenu exclusif dans le secteur du cloud gaming est donc pour l'heure difficile à estimer, mais pourrait être considérable en prenant en compte les difficultés dans la quasi-totalité du globe à obtenir une connexion internet puissante et stable, condition essentielle afin que ce marché se développe. Si le marché venait à ne pas s'étendre suffisamment avant la fin de ces accords, la mise en place d'exclusivité pour les jeux d'Activision Blizzard est presque inévitable et impacterait l'industrie pour ce segment, en menant à des dysfonctionnements structurels.

En conclusion, l'impact de l'affaire Microsoft/Activision Blizzard sur le contenu exclusif dans l'industrie du jeu vidéo n'est actuellement pas directement perceptible, mais cet impact risque d'être considérable dans la prochaine décennie, tant en termes de *gaming* traditionnel que sur le segment du *cloud gaming*, et ce dans le monde entier. Cette affaire risque de mener à la mise en place d'exclusivités préjudiciables de jeux comme *Call of Duty* fonctionnant depuis toujours sur le système du *multi-homing* aux différents marchés et constitue un dangereux précédent, ce qui pourrait amener d'autres constructeurs (voire à nouveau Microsoft) à continuer d'acheter d'autres studios de jeux pour rendre du contenu fonctionnant à la base sur le principe du *multi-homing* en du contenu fonctionnant sous le signe de l'exclusivité voire carrément à tuer dans l'œuf des projets devant à la base sortir sur les différentes plateformes.

Tous les doutes quant à cette affaire restent néanmoins permis, la procédure auprès de la FTC étant toujours en cours avec de potentielles conséquences difficiles à qualifier et l'avenir n'étant, en principe, jamais inscrit dans le marbre.

BIBLIOGRAPHIE

1. Législation

Règlement (CE) 139/2004 du Conseil du 20 janvier 2004 relatif au contrôle des concentrations entre entreprises, *J.O.U.E.*, L 24/1, 29 janvier 2004.

The Enterprise Act 2002, *T.S.O.*, 7 novembre 2002.

The Enterprise and Regulatory Reform Act 2013, *T.S.O.*, 25 avril 2013.

Clayton Act.

Federal Trade Commission Act.

Federal Trade Commission Rules of Practice.

2. Jurisprudence et décisions des autorités de la concurrence

U.S. Court of Appeals for the Ninth Circuit of San Francisco, Complaint, FTC v. Microsoft Corp., No. 23-15992, 7 février 2024.

Cour du District central de Californie, division ouest, Complaint Hector RORDRIGUEZ, Seth ABNER et HECZ LLC v. Activision Blizzard, Inc., 15 février 2024.

F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Respondent Microsoft Corporation's Motion to Reopen Discovery for the Limited Purpose of Serving Subpoenas Ad Testificandum on Ubisoft Entertainment SA and Sony Interactive Entertainment LLC, *disponible sur www.ftc.gov*, 17 janvier 2024, consulté le 30 mars 2024.

F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Order on Complaint Counsel's Motion to Allow Discovery Regarding Respondents' Agreements with Ubisoft Entertainment SA and Sony Interactive Entertainment LLC, *disponible sur www.ftc.gov*, 26 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024.

F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Complaint Counsel's Motion to Extend Fact Discovery to Allow Discovery Regarding Respondents' Agreements with Ubisoft Entertainment SA and Sony Interactive Entertainment LLC and Request for Expedited Ruling, *disponible sur www.ftc.gov*, 10 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024.

F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Memorandum in Support of Complaint Counsel's Motion to Extend Fact Discovery to Allow Discovery Regarding Respondents' Agreements with Ubisoft Entertainment SA and Sony Interactive Entertainment LLC and Request for Expedited Ruling, *disponible sur www.ftc.gov*, 10 octobre 2023, consulté le 30 mars 2024.

F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Complaint Counsel's Corrected Pre-Trial Brief, *disponible sur www.ftc.gov*, 2 octobre 2023, consulté le 29 mars 2024.

F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Order Returning Matter to Adjudication, *disponible sur www.ftc.gov*, 26 septembre 2023, consulté le 15 mars 2024.

F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Order Designating Administrative Law Judge, *disponible sur www.ftc.gov*, 9 décembre 2022, consulté le 15 mars 2024.

F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Administrative Part 3 Complaint (Redacted Public Version), *disponible sur www.ftc.gov*, 8 décembre 2022, consulté le 15 mars 2024.

F.T.C., Microsoft/Activision Blizzard, case number 2210077, n° de dossier 9412, Press release: FTC Seeks to Block Microsoft Corp.'s Acquisition of Activision Blizzard, Inc., *disponible sur www.ftc.gov*, 8 décembre 2022, consulté le 15 mars 2024.

C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Decision on consent under the final order, *disponible sur www.gov.uk*, 13 octobre 2023, consulté le 7 mars 2024.

C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Press release: New Microsoft/Activision deal addresses previous CMA concerns in cloud gaming, *disponible sur www.gov.uk*, 22 septembre 2023, consulté le 15 mars 2024.

C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard (ex-cloud streaming rights) merger inquiry, Press release: Microsoft submits new deal for review after CMA confirms original deal is blocked, *disponible sur www.gov.uk*, 22 août 2023, consulté le 15 mars 2024.

C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 5 mars 2024.

C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Final report – Overview of our conclusions, *disponible sur www.gov.uk*, 26 avril 2023, consulté le 5 mars 2024.

C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Decision to refer, *disponible sur www.gov.uk*, 15 septembre 2022, consulté le 5 mars 2024.

C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Decision on relevant merger situation and substantial lessening of competition, *disponible sur www.gov.uk*, 1er septembre 2022, consulté le 5 mars 2024.

C.M.A., Microsoft/Activision Blizzard merger inquiry, Commencement notice, *disponible sur www.gov.uk*, 6 juillet 2022, consulté le 5 mars 2024.

COM., *déc. Microsoft/Activision Blizzard*, M.10646, 15 mai 2023.

COM., "Concentrations: la Commission autorise, sous conditions, l'acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft", *disponible sur www.ec.europa.eu*, 15 mai 2023, consulté le 5 avril 2024.

COM., *Summary of Commission Decision of 15 May 2023 declaring a concentration compatible with the internal market and the functioning of the EEA Agreement (Case M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard)*.

THE COMMERCE COMMISSION OF NEW ZEALAND, "Commerce Commission gives clearance for Microsoft to buy Activision", *disponible sur www.comcom.govt.nz*, 8 août 2023, consulté le 5 avril 2024.

DE GOUVEIA, G., "Merger Alert: Anchorage Merger Sub. Inc And Activision Blizzard Inc", *disponible sur www.comptrib.co.za*, 3 juillet 2023, consulté le 1er avril 2024.

THE KOREA FAIR TRADE COMMISSION, "KFTC grants unconditional approval to Microsoft-ABK merger", *disponible sur www.ftc.go.kr*, 31 mai 2023, consulté le 5 avril 2024.

X, "SAMR Officially Approves Microsoft's Activision Blizzard Acquisition", *disponible sur www.bricscompetition.org*, 31 mai 2023, consulté le 1er avril 2024.

ANTIMONOPOLY COMMITTEE OF UKRAINE, "Комітет дозволив опосередковане набуття компанією «Microsoft Corporation» контролю над «Activision Blizzard, Inc.»" (traduction : Le comité a autorisé l'acquisition indirecte du contrôle d'Activision Blizzard, Inc par Microsoft Corporation), *disponible sur www.amcu.gov.ua*, 27 avril 2023, consulté le 5 avril 2024.

THE COMPETITION COMMISSION OF SOUTH AFRICA, Statement on the latest decisions by the Competition Commission, *disponible sur www.compcom.co.za*, 17 avril 2023, consulté le 1er avril 2024.

JAPAN FAIR TRADE COMMISSION, "The JFTC Reviewed the Proposed Acquisition of Activision Blizzard, Inc. by Microsoft Corporation", *disponible sur www.jftc.go.jp*, 28 mars 2023, consulté le 1er avril 2024.

JAPAN FAIR TRADE COMMISSION, "The Result of the Review on the Integration of Microsoft Corporation and Activision Blizzard, Inc.", *disponible sur www.jftc.go.jp*, 28 mars 2023, consulté le 1er avril 2024.

X, "FNE clears Acquisition of Activision Blizzard Inc. by Microsoft Corporation considering local assessment", *disponible sur www.fne.gob.cl*, 29 décembre 2022, consulté le 1er avril 2024.

X, "CADE clears Microsoft's acquisition of Activision Blizzard", *disponible sur www.gov.br*, 7 octobre 2022, consulté le 1er avril 2024.

GENERAL AUTHORITY FOR COMPETITION, post du 21 août 2022 sur le réseau social X, *disponible sur www.twitter.com*, consulté le 1er avril 2024.

THE COMPETITION TRIBUNAL OF SOUTH AFRICA, "Anchorage Merger Sun Inc and Activision Blizzard Inc", case number LM046May22, *disponible sur www.comptrib.co.za*, consulté le 1er avril 2024.

THE AUSTRALIAN COMPETITION & CONSUMER COMMISSION, "Microsoft Corporation – Activision Blizzard Inc.", *disponible sur www.accc.gov.au*, consulté le 5 avril 2024.

AUTORITE D'ARABIE SAOUDITE (GAC), *disponible sur www.gac.gov.sa*, consulté le 1^{er} avril 2024.

3. Littérature scientifique

- BENGHOZI, P.-J., et CHANTEPIE, P., "Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXI^e siècle", *Nectart*, 2019/1 (N° 8).
- BINKEN, J.L.G. et STREMERSCHE, S., "The Effect of Superstar Software on Hardware Sales in System Markets", *Journal of Marketing*, 2009, vol. 73, n°2.
- CASTRO, H.R. et SANT'ANNA, D.A., "Playing against the platform: A research note on the impact of exclusivity under vertical competition in video game platforms", *Technological Forecasting and Social Change*, 2023, vol. 191 (122501).
- CHONG, Y., SETHI, D.K., CHARMAINE HUI YUN, L. et al., "Going forward with pokémon go", *Journal of emergencies, trauma, and shock*, 2018, vol. 11, n° 4.
- COAVOUX, S. et ROQUES, N., "Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube", *Réseaux*, 2020/6 (N° 224).
- CORTS, K.S. et LEDERMAN, M., "Software exclusivity and the scope of indirect network effects in the US home video game market", *International Journal of Industrial Organization*, 2009, vol. 27, no 2.
- DAVIDOVICI-NORA, M. et BOURREAU, M., "Les marchés à deux versants dans l'industrie des jeux vidéo", *Réseaux*, 2012/3-4 (n° 173-174).
- HUHTAMO, E., "Slots of fun, slots of trouble", *The handbook of computer game studies*, Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- NATKIN, S., "La Société du jeu vidéo", *L'ENA hors les murs*, 2022/2 (N° 512).
- BARTZ, D., "Microsoft's \$69 billion Activision deal gets US judge go-ahead, UK softens opposition", *disponible sur www.reuters.com*, 12 juillet 2023, consulté le 15 mars 2024.
- BARTZ, D., SANDERS, C., MALER, S. et KLAMANN, E., "U.S. appeals court refuses FTC request to pause Microsoft deal for Activision", *disponible sur www.reuters.com*, 15 juillet 2023, consulté le 15 mars 2024.
- BARTZ, D. et SHEPARDSON, D., "US asks appeals court to pause Microsoft deal after lower court refuses", *disponible sur www.reuters.com*, 14 juillet 2023, consulté le 15 mars 2024.
- BARTZ, D., "US FTC official withdraws case against Microsoft-Activision deal before internal agency judge", *disponible sur www.reuters.com*, 21 juillet 2023, consulté le 15 mars 2024.
- BARTZ, D., "US FTC tries again to stop Microsoft's already-closed deal for Activision", *disponible sur www.reuters.com*, 6 décembre 2023, consulté le 15 mars 2024.
- BERNARD, O., "Comprendre l'auditoire de la diffusion en direct de jeux vidéo: vers une typologie des modes de lecture, travail de fin d'études (niveau master), Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, 2023, *disponible sur www.depositum.uqat.ca*.
- CPI, "EU Backs \$69B Microsoft, Activision Blizzard Deal", *disponible sur www.pymnts.com*, 15 mai 2023, consulté le 4 mars 2024.
- CPI, "FTC Challenges Microsoft's Gaming Layoffs in Antitrust Trial Fallout", *disponible sur www.pymnts.com*, 7 février 2024, consulté le 29 mars 2024.

CPI, "FTC Mounts Second Challenge to Microsoft's Activision Buy Despite Closed Deal", *disponible sur www.pymnts.com*, 6 décembre 2023, consulté le 15 mars 2024.

CPI, "Japan's Watchdog Clears Microsoft's \$68,7 Billion Activision Deal", *disponible sur www.pymnts.com*, 29 mars 2023, consulté le 1er avril 2024.

CPI, "New Lawsuit Alleges Activision Blizzard Monopolizes Call of Duty Gaming Scene", *disponible sur www.pymnts.com*, 16 février 2024, consulté le 29 mars 2024.

CPI, "Novel Lawsuit Challenges Activision Blizzard's Monopoly over Call of Duty", *disponible sur www.pymnts.com*, 22 février 2024, consulté le 29 mars 2024.

CPI, "South Africa Oks Microsoft's Acquisition Of Activision Blizzard", *disponible sur www.pymnts.com*, 17 avril 2023, consulté le 1er avril 2024.

CPI, "Ukraine Latest To Approve Microsoft/Activision Deal", *disponible sur www.pymnts.com*, 1er mai 2023, consulté le 5 avril 2024.

EISSENS, J., Multi-homing in the Gaming Industry, Travail de fin d'études, Université d'Utrecht, 2015, *disponible sur www.studenttheses.uu.nl*.

HIGUCHI MAKOTO, M., Digital games platforms: a literature review, an empirical assessment of quality and exclusivity in video-game market and a study on project management, Université de Sao Paulo, Thèse de doctorat, 2018, *disponible sur www.teses.usp.br*.

HOLTON, K. et SANDLE, P., "Microsoft, Activision to sell streaming rights to secure biggest video gaming deal", *disponible sur www.reuters.com*, 22 août 2023, consulté le 5 mars 2024.

MANTENA RAVI, N., RAMESH NARAYANAN, S. et SIVA VISWANATHAN, K., "Exclusive Licensing in the Video Gaming Industry", *disponible sur www.scholar.google.com*.

MEHTA, C., "Microsoft appeals against UK block on Activision Blizzard deal", *disponible sur www.reuters.com*, 24 mai 2023, consulté le 5 mars 2024.

PYMNTS, "FTC Seeks to Reverse Court's Approval of Microsoft's Activision Acquisition", *disponible sur www.pymnts.com*, 6 décembre 2023, consulté le 15 mars 2024.

RAADSHEER, V., The effects of partnering with Superstars on Video Games' Quality and Video Games' Sales A Social Network, 2023, Université Erasme de Rotterdam, *disponible sur www.thesis.eur.nl*, p. 7.

SANDLE, P. et SHABONG, Y., "Britain set to clear fresh Microsoft-Activision deal", *disponible sur www.reuters.com*, 22 septembre 2023, consulté le 5 mars 2024.

SANDLE, P., SHABONG, Y. et SONI, A., "Microsoft closes \$69 billion Activision deal after Britain's nod", *disponible sur www.reuters.com*, 13 octobre 2023, consulté le 5 mars 2024.

SANDLE, P., "Microsoft tells UK it will license 'Call of Duty' to Sony for 10 years", *disponible sur www.reuters.com*, 8 mars 2023, consulté le 5 mars 2024.

SANDLE, P., "UK's CMA open to new Microsoft-Activision probe after u-turn", *disponible sur www.reuters.com*, 12 juillet 2023, consulté le 5 mars 2024.

SCARCELLA, M., "'Call of Duty' gamers sue Activision for monopolizing leagues, tournaments", *disponible sur www.reuters.com*, 16 février 2024, consulté le 29 mars 2024.

SHEPARDSON, D., "US FTC asks court to block Microsoft acquisition of Activision", *disponible sur www.reuters.com*, 13 juin 2023, consulté le 15 mars 2024.

SHEPARDSON, D., "US judge temporarily blocks Microsoft acquisition of Activision", *disponible sur www.reuters.com*, 14 juin 2023, consulté le 15 mars 2024.

TOBIN, S. et SANDLE, P., "Microsoft granted two-month pause of UK appeal over Activision deal", *disponible sur www.reuters.com*, 17 juillet 2023, consulté le 5 mars 2024.

URPIS, E., Single-Homing and Multi-Homing in the Videogame Market, Thèse de doctorat, 2013, University of East Anglia, *disponible sur www.ueaeprints.uea.ac.uk*.

VEGARI, A.N., GALVAN, N.Q. et SANGCHANT, V., "Microsoft and Activision: Where Things Stand", *disponible sur www.pbwt.com*, 8 septembre 2023, consulté le 15 mars 2024.

X, "Competition Commission of South Africa Approves Microsoft-Activision Blizzard Deal", *disponible sur www.bricscompetition.org*, 18 avril 2023, consulté le 1er avril 2024.

YUN CHEE, F., "Microsoft wins EU antitrust approval for Activision deal vetoed by UK", *disponible sur www.reuters.com*, 16 mai 2023, consulté le 4 mars 2024.

4. Sites internet amateurs/spécialisés dans le jeu vidéo et la technologie

ALEGSA, L., "Consoles de jeux vidéo de cinquième génération", *disponible sur www.alegsaonline.com*, 5 septembre 2021, consulté le 22 février 2024.

BAYARD, F., "Nintendo annonce la mort de la 3DS, la console portable lancée en 2011", *disponible sur www.phonandroid.com*, 17 septembre 2020, consulté le 24 février 2024.

BECHTOLD, L., "NVIDIA GeForce Now, la solution de cloud ultime ?", *disponible sur www.jeuxvideo.com*, 28 mars 2024, consulté le 30 mars 2024.

BELKAAB, O., "Test de la Nintendo Switch OLED : séduire sans mettre le paquet", *disponible sur www.frandroid.com*, 6 octobre 2021, consulté le 24 février 2024.

BRANDON INGRAM, M., "Serbia Approves Microsoft's Acquisition of Activision Blizzard", *disponible sur www.gamerant.com*, 29 novembre 2022, consulté le 5 avril 2024.

CASTEJON, M., "Game Pass sur Xbox, PC et cloud : tout savoir sur l'abonnement gaming illimité de Microsoft", *disponible sur www.frandroid.com*, 31 juillet 2023, consulté le 2 mars 2024.

CHICHEPORTICHE, O., "Le Commodore 64 souffle ses 30 bougies", *disponible sur www.zdnet.fr*, 3 août 2012, consulté le 15 février 2024.

DACHEZ, K., "Microsoft augmente le prix de la Xbox Series X et du Game Pass en France", *disponible sur www.phonandroid.com*, 21 juin 2023, consulté le 24 février 2024.

EQUIPE CENT FRANCE, "Xbox Series S : date de sortie, caractéristiques, prix... ce que l'on sait de la seconde console de Microsoft", *disponible sur www.cnetfrance.fr*, 26 août 2020, consulté le 24 février 2024.

FALQUY, I., "7 consoles qui ont fait l'histoire de Nintendo depuis 30 ans", *disponible sur www.start.lesechos.fr*, 3 mars 2017, consulté le 22 février 2024.

FRANCOZORE (pseudonyme), "Activision Blizzard : Microsoft obtient l'accord du South Africa's Competition Tribunal", *disponible sur www.xboxygen.com*, 3 juillet 2023, consulté le 1er avril 2024.

FUDGE, J., "Serbia Approves Microsoft's Activision Blizzard Acquisition as FTC Mulls Opposition", *disponible sur www.esportsadvocate.net*, 29 novembre 2022, consulté le 5 avril 2024.

HICKS, A., "Tipping up 33%, Twitch viewers up 21%, Fortnite dominates – Q1'18 Streamlabs Report", *disponible sur www.streamlabs.com*, 28 janvier 2022, consulté le 8 février 2024.

INOUYE, J., "Fairchild Channel F : The Truth About The First Cartridge-Based Console", *disponible sur www.svg.com*, 20 mars 2023, consulté le 15 février 2024.

JAROD (pseudonyme), "La production de Kinect a cessé", *disponible sur www.gamekult.com*, 25 octobre 2017, consulté le 24 février 2024.

KALAT, D., "The Case of the Video Game Lawsuit Racket", *disponible sur www.thinksetmag.com*, 11 juillet 2019, consulté le 15 février 2024.

KEENAN, A., "Microsoft set to face latest challenge from FTC over Activision deal", *disponible sur www.finance.yahoo.com*, 6 décembre 2023, consulté le 1er avril 2024.

KYEN (Pseudonyme), "Aux U.S.A. Megadrive se dit Genesis", *disponible sur www.k-yen-team.fr*, 1er décembre 2009, consulté le 15 février 2024.

KYUJILLO (pseudonyme), "Final Fantasy 7 Remake s'est écoulé à 7 millions d'exemplaires", *disponible sur www.gamekult.com*, 15 septembre 2023, consulté le 24 février 2024.

LECHEVALLIER, P., "Le marché mondial du divertissement boosté par le numérique", *disponible sur www.zdnet.fr*, 8 avril 2018, consulté le 8 février 2024.

LEE, J., "Saudi Arabia approves Microsoft's Activision Blizzard acquisition", The Washington Post, *disponible sur www.washingtonpost.com*, 23 août 2022, consulté le 1er avril 2024.

LE GOUPIL, P., "God of War Ragnarok s'est vendu à 11 millions d'exemplaires en à peine trois mois", *disponible sur www.phonandroid.com*, 2 février 2023, consulté le 24 février 2024.

LE GOUPIL, P., "La Playstation fête ses 25 ans : retour sur la console qui a changé l'histoire du jeu vidéo", *disponible sur www.phonandroid.com*, 30 septembre 2020, consulté le 22 février 2024.

LOIGNON, S., "Le box-office mondial gagne 27 % en 2022, mais reste inférieur d'un tiers à son niveau d'avant la pandémie", *Journal Les Echos*, 6 janvier 2023, *disponible sur www.lesechos.fr*, consulté le 8 février 2024.

L., F., "Activision Blizzard : Le rachat par Microsoft approuvé sans conditions par l'Afrique du Sud", *disponible sur www.kulturegeek.fr*, 4 juillet 2023, consulté le 1er avril 2024.

L., F., "Kinect : Microsoft annonce l'arrêt de la production de sa caméra à capteurs de mouvements", *disponible sur www.kulturegeek.fr*, 22 août 2023, consulté le 24 février 2024.

MALLODELIC (pseudonyme), "Horizon Zero Dawn sortira cet été sur PC", *disponible sur www.ieuxvideo.com*, 10 mars 2020, consulté le 12 février 2024.

MANCEAU, A., "Huitième génération de consoles : que retenir de cette époque marquée par la PS4, la Xbox One et la Wii U ?", *disponible sur www.gaming.gentside.com*, 31 mai 2021, consulté le 24 février 2024.

MILIUS_M. (pseudonyme), "God of War : enfin une date pour la version PC !", *disponible sur www.jeuxvideo.com*, 8 décembre 2021, consulté le 12 février 2024.

MITCHELL, R., "Gower Street estimates 2022 Global Box office hit \$25.9 billion", *disponible sur www.gower.st*, 5 janvier 2023, consulté le 8 février 2024.

MONTILLA, C., "Cloud gaming : quel service de jeu en streaming choisir en 2024", *disponible sur www.frandroid.com*, 20 mars 2024, consulté le 13 avril 2024.

M., A., "Horizon : un point sur les ventes de Forbidden West et de la franchise, c'est un énorme succès", *disponible sur www.gamergen.com*, 9 mai 2023, consulté le 24 février 2024.

OPTISSOIN (pseudonyme), "Cout de production GTA 5 : Quel est le budget total du jeu ?", *disponible sur www.breakflip.com*, 11 mai 2023, consulté le 12 février 2024.

PEREIRA, F., "Rétro Geek : Commodore 64", *disponible sur www.fredzone.org*, 4 juin 2011, consulté le 15 février 2024.

PEREZ, S., "Twitch solidifies its lead with viewership up 21% in Q1, while YouTube Gaming drops", *disponible sur www.techcrunch.com*, 26 avril 2018, consulté le 8 février 2024.

POULET, A., "L'histoire des consoles : la cinquième génération", *disponible sur www.le-vortex.com*, 16 juillet 2011, consulté le 22 février 2024.

POULET, A., "L'histoire des consoles : la quatrième génération", *disponible sur www.le-vortex.com*, 4 juillet 2011, consulté le 15 février 2024.

POULET, A., "L'histoire des consoles : la septième génération", *disponible sur www.le-vortex.com*, 31 juillet 2011, consulté le 24 février 2024.

POULET, A., "L'histoire des consoles : la sixième génération", *disponible sur www.le-vortex.com*, 22 juillet 2011, consulté le 22 février 2024.

POULET, A., "L'histoire des consoles : la troisième génération", *disponible sur www.le-vortex.com*, 29 juin 2011, consulté le 15 février 2024.

SAURONEMX338 (pseudonyme), "Xbox et Square Enix, enfin la réconciliation ?", *disponible sur www.xboxygen.com*, 29 juillet 2023, consulté le 4 mars 2024.

ŠIMIC, I., "Microsoft's acquisition of Activision Blizzard approved in China", *disponible sur www.esportsinsider.com*, 22 mai 2023, consulté le 1^{er} avril 2024.

SPENCER, P., "Bethesda rejoint officiellement la famille Xbox", *disponible sur www.news.xbox.com*, 9 mars 2021, consulté le 30 mars 2024.

TERRASSON, B., "Microsoft annonce le rachat d'Activision Blizzard pour 68,7 milliards de dollars", *disponible sur www.sieclediqital.fr*, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024.

TOMCHOUCREW (pseudonyme), "Activision Blizzard : Voici la liste des studios acquis par Xbox", *disponible sur www.xboxygen.com*, 15 octobre 2023, consulté le 2 mars 2024.

TOMCHOUCREW (pseudonyme), "Microsoft et Activision Blizzard : le rachat est validé par l'Arabie saoudite", *disponible sur www.xboxygen.com*, 21 août 2022, consulté le 1er avril 2024.

TOMCHOUCREW et FRANCOZORE (pseudonymes), "Officiel : le Chili valide le rachat d'Activision par Microsoft dès la phase 1", *disponible sur www.xboxygen.com*, 29 décembre 2022, consulté le 1er avril 2024.

TOUZANI, S., "GTA 6 arrive : les chiffres fous de la saga mythique du jeu vidéo", *disponible sur www.lesechos.fr*, consulté le 12 février 2024.

WESTCOTT, K. et ARBANAS, J., "Gen Z gamers are poised to shake up the media and entertainment industries for good", *disponible sur www.fortune.com*, 17 avril 2021, consulté le 7 février 2024.

WARREN, T., "Microsoft's Activision Blizzard acquisition approved by EU regulators", *disponible sur www.theverge.com*, 15 mai 2023, consulté le 5 avril 2024.

WARREN, T., "Sony agrees to 10-year Call of Duty deal with Microsoft", *disponible sur www.theverge.com*, 16 juillet 2023, consulté le 12 avril 2024.

WEISE, K., SORKIN, A.R., BROWNING, K. et DE LA MERCED, M.J., "Microsoft will buy Activision Blizzard, betting \$70 billion on the future of games.", The New York Times, *disponible sur www.nytimes.com*, 18 janvier 2022, consulté le 2 mars 2024.

WIJMAN, T., "Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018", *disponible sur www.newzoo.com*, 30 avril 2018, consulté le 8 février 2024.

WOLENS, J., "Here's where the Microsoft-Activision deal stands around the world", *disponible sur www.pcqgamer.com*, 21 juin 2023, consulté le 5 avril 2024.

X, "China clears Microsoft's Activision Blizzard acquisition", *disponible sur www.chinaeconomicreview.com*, 31 mars 2023, consulté le 1^{er} avril 2024.

X, "Les 13 jeux les plus vendus sur Atari 2600", *disponible sur www.senscritique.com*, 2015, consulté le 15 février 2024.

X, "L'évolution des consoles de jeux", *disponible sur www.gamechampions.com*, 23 août 2023, consulté le 15 février 2024.

X, "Sega Saturn", *disponible sur www.obsolete-tears.com*, consulté le 22 février 2024.

X, "Top des meilleurs jeux de la Master System", *disponible sur www.senscritique.com*, consulté le 15 février 2024.

X, "Tour d'horizon des 9 générations de consoles", *disponible sur www.plarium.com*, consulté le 15 février 2024.

X, "1TL200 : A Magnavox Odyssey", 16 novembre 2015, *disponible sur www.videogamehistorian.wordpress.com*, consulté le 15 février 2024.

YLONITH (pseudonyme), "Une histoire de jeu vidéo : Pong", *disponible sur www.gameher.fr*, 18 août 2019, consulté le 15 février 2024.

2023 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, *disponible sur* www.newzoo.com
2022 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, *disponible sur* www.newzoo.com.
2021 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, *disponible sur* www.newzoo.com.
2020 Global Games Market Report (Free version), Newzoo, *disponible sur* www.newzoo.com.

5. Autres

GAUTIER, M., "Streaming vidéo – Faits et chiffres", *disponible sur* www.statista.com, 13 décembre 2023, consulté le 8 février 2024.

IFPI, "*Chiffre d'affaires de l'industrie musicale dans le monde par type de ventes de 1999 à 2022*", Statista, *disponible sur* www.statista.com, 2024, consulté le 8 février 2024.

PWC, "Revenus générés par les ventes de livres numériques dans le monde de 2009 à 2016 , par zone géographique (en million de dollars des Etats-Unis)", Statista, *disponible sur* www.statista.com, 2024, consulté le 8 février 2024.

PWC, "The Hollywood Reporter, Recettes de l'industrie de la télévision et de la vidéo dans le monde en 2015 et 2020 (en milliards de dollars des Etats-Unis)", Statista, *disponible sur* www.statista.com, 2024, consulté le 8 février 2024.

STOLL, J., "Netflix's annual revenue from 2022 to 2023", *disponible sur* www.statista.com, 30 janvier 2024, consulté le 8 février 2024.

X, "Comment devenir streamer", *disponible sur* www.letudiant.fr, 29 août 2023, consulté le 7 février 2024.

www.dictionnaire.lerobert.com.

www.en.wikipedia.org.

www.gov.uk.

www.insee.fr.

www.jeuxvideo.com.

www.lalanquefrancaise.com.

www.larousse.fr.

www.linternaute.com.

www.oxfordlearnersdictionaries.com.

www.gov.br.

www.vqchartz.com.

www.wholesgame.com.

www.wikipedia.org.

www.xbox.com.