

SENTENCIA DEL TRIBUNAL GENERAL (Sala Segunda ampliada)

27 de septiembre de 2023 (*)

(Competencia – Acuerdos, decisiones y prácticas concertadas – Mercado de videojuegos para PC – Plataforma – Decisión por la que se declara una infracción del artículo 101 TFUE y del artículo 53 del Acuerdo EEE – Restricción de las importaciones paralelas – Conceptos de «acuerdo» y de «práctica concertada» – Restricción de la competencia por objeto – Copyright)

En el asunto T-172/21,

Valve Corporation, con domicilio social en Bellevue, Washington (Estados Unidos), representada por los Sres. L. Kjølbbye, S. Völcker y G. Caldini, abogados,

solicitante,

v

Comisión Europea, representada por los Sres. M. Farley, C. Sjödin, J. Szczodrowski y L. Wildpanner, en calidad de agentes,

acusado,

EL TRIBUNAL GENERAL (Sala Segunda ampliada),

compuesto por S. Pappasavvas, Presidente, A. Marcoulli, J. Schwarcz, V. Tomljenović (Relator) y W. Valasidis, Jueces,

Registrador: I. Kurme, Administrador,

Vista la parte escrita del procedimiento,

tras la audiencia del 18 de enero de 2023,

da lo siguiente

Juicio

1 Mediante su recurso basado en el artículo 263 TFUE, la demandante, Valve Corporation, solicita la anulación de la Decisión C(2021) 75 final de la Comisión, de 20 de enero de 2021, relativa a un procedimiento previsto en el artículo 101 TFUE y en el artículo 53 del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo (EEE) (Asuntos AT.40413 – Focus Home, AT.40414 – Koch Media, AT.40420 – ZeniMax, AT.40422 – Bandai Namco y AT.40424 – Capcom) (en lo sucesivo, «decisión impugnada»).

Antecedentes de la disputa

2 La demandante es una empresa que opera en el sector de los videojuegos para PC y de las tecnologías de entretenimiento. Opera una plataforma de juegos en línea para videojuegos de PC denominada Steam (en lo sucesivo, «la plataforma Steam»).

3 Los videojuegos para PC compatibles con la plataforma Steam (en lo sucesivo, «videojuegos Steam») son desarrollados por editores de juegos (en lo sucesivo, «editores»), que poseen los derechos de autor de sus respectivos juegos. Para que los videojuegos Steam estén disponibles en la plataforma Steam, los editores celebran con el solicitante un acuerdo de distribución, normalmente complementado con disposiciones específicas para los distintos juegos. Para permitir a los editores desarrollar videojuegos Steam, el solicitante les concede una licencia para la tecnología Steam y les ofrece servicios y soluciones técnicos (en lo sucesivo, «servicios Steamworks»). A continuación, los editores cargan sus juegos en los servidores del solicitante y le

conceden licencias no exclusivas. A continuación se accede a los videojuegos de Steam a través de los servidores del solicitante.

4 Los usuarios pueden comprar el acceso a los videojuegos de Steam directamente en la plataforma Steam en Steam Store. Alternativamente, los videojuegos para PC compatibles con Steam se pueden comprar a distribuidores externos, ya sea en medios tangibles o intangibles. En caso de adquisición a un tercero distribuidor, el usuario deberá activar el juego en la plataforma Steam mediante una clave de activación compuesta por un único código alfanumérico ('las claves Steam'), para poder acceder y jugar ese juego en el entorno Steam. Una vez que el usuario haya activado el juego en su cuenta de usuario de Steam, podrá jugarlo de la misma forma que si hubiera comprado el juego en Steam Store.

5 Los servicios de Steamworks incluyen, además del sistema de claves Steam, una función de control del territorio ('geo-blocking' o 'bloqueo geográfico'). Hay dos tipos de restricciones. En el caso de restricciones de activación, el videojuego sólo podrá activarse en la plataforma Steam en el territorio autorizado. Una vez activado, es posible jugar fuera del territorio autorizado. En el caso de restricciones de tiempo de ejecución, el usuario podrá activar y jugar el videojuego únicamente en el territorio autorizado.

Procedimiento administrativo

6 A partir de información recibida de los participantes del mercado, en 2013 la Comisión Europea inició una investigación de oficio sobre el bloqueo geográfico de determinados videojuegos para PC en función de la ubicación geográfica del usuario.

7 El 2 de febrero de 2017, la Comisión inició un procedimiento contra la demandante y cinco editores, a saber, Bandai, Capcom, Focus Home, Koch Media y ZeniMax (en lo sucesivo, «los cinco editores»), con arreglo al artículo 2, apartado 1, del Reglamento (CE) n.º 773/2004, de 7 de abril de 2004, relativa a la tramitación del procedimiento por la Comisión con arreglo a los artículos [101] y [102 TFUE] (DO 2004, L 123, p. 18).

8 Tras la adopción de cinco pliegos de cargos el 5 de abril de 2019, la Comisión concedió a la demandante acceso a su expediente en los cinco asuntos. El 17 de julio de 2019, el solicitante presentó respuestas a los cinco pliegos de cargos.

9 Paralelamente, el 30 de abril de 2019, los cinco editores expresaron su voluntad de cooperar con la Comisión más allá de su obligación legal de hacerlo. Entre el 28 de octubre y el 9 de noviembre de 2020 presentaron declaraciones formales en las que reconocieron la infracción, los hechos relevantes y sus respectivas responsabilidades por la infracción.

10 El 20 de enero de 2021, la Comisión adoptó la Decisión impugnada.

11 El mismo día, la Comisión adoptó también cinco decisiones relativas a la infracción por cada uno de los cinco editores del artículo 101 TFUE y del artículo 53 del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo (EEE).

Decisión impugnada

12 Mediante la Decisión impugnada, la Comisión consideró que la demandante había participado, junto con cada uno de los cinco editores, en cinco infracciones únicas y continuadas del artículo 101 TFUE y del artículo 53 del Acuerdo EEE durante varios períodos entre el 27 de septiembre de 2010 y el 9 de octubre de 2015. Describe dichas infracciones como un grupo de acuerdos contrarios a la competencia o de prácticas concertadas entre la demandante y cada uno de los cinco editores en el territorio del EEE, destinados a restringir las ventas transfronterizas de determinados videojuegos Steam («los videojuegos en cuestión») al impedir que los distribuidores de los editores respondan a solicitudes no solicitadas de distribuidores o usuarios situados fuera del territorio de determinados países del EEE («ventas pasivas»). Estas restricciones se implementaron mediante claves de Steam geobloqueadas que impedían a los usuarios ubicados fuera del país o países designados del EEE activar los videojuegos en cuestión.

13 En primer lugar, según el análisis de los apartados 6.1, 6.2, 7 y 8.1 de la Decisión impugnada, la Comisión constató que existían acuerdos o prácticas concertadas entre la demandante y cada uno de los cinco editores consistentes en la aplicación de restricciones geográficas, mediante el bloqueo geográfico de las claves de Steam, con el fin de impedir las ventas pasivas de los videojuegos controvertidos en el EEE (en lo sucesivo, «conducta controvertida»). En cada uno de los cinco casos, consideró que las condiciones contractuales relativas a los servicios de Steamworks simplemente permitían geobloquear las claves de Steam. Así, en su opinión, para que la demandante pudiera generar claves de Steam geobloqueadas, era necesario que ésta y los editores llegaran a un acuerdo para establecer las restricciones geográficas.

14 En el caso de Bandai, la Comisión descubrió que las claves de Steam habían sido bloqueadas geográficamente para cinco videojuegos de Steam para la República Checa, Hungría, Polonia y Eslovaquia. Consideró que las restricciones se habían aplicado entre el 13 de marzo de 2012 y el 22 de abril de 2014, fecha en la que el solicitante las había levantado, a petición de Bandai.

15 En el caso de Capcom, la Comisión constató que las claves de Steam habían sido geobloqueadas para cinco videojuegos para la República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia, Rumanía y Eslovaquia, aunque esos juegos se vendían en todo el EEE. Consideró que dichas restricciones se habían aplicado entre el 13 de febrero de 2013 y el 17 de noviembre de 2014, a petición de Capcom. Además, señaló que, en abril de 2014, la demandante se había negado a aplicar restricciones de activación adicionales solicitadas por Capcom.

16 En el caso de Focus Home, la Comisión constató que las claves de Steam habían sido bloqueadas geográficamente, con restricciones de activación y, en algunos casos, también restricciones de tiempo de ejecución, para 19 videojuegos para Estonia, Letonia, Lituania, Hungría y Polonia. Declaró que dichas restricciones se habían aplicado entre el 17 de mayo de 2013 y el 9 de octubre de 2015, hasta el levantamiento de todas las restricciones, a petición de Focus Home o por iniciativa propia del demandante.

17 Por lo que respecta a Koch Media, la Comisión constató que se habían producido bloqueos geográficos de las claves de Steam, con restricciones de activación para cinco videojuegos de Steam para la República Checa, Hungría, Polonia, Eslovaquia y, en el caso de uno de esos juegos, el Reino Unido. Consideró que dichas restricciones se habían aplicado entre el 23 de agosto de 2011 y el 9 de octubre de 2015, fecha en la que el demandante las había levantado por propia iniciativa.

18 En lo que respecta a ZeniMax, la Comisión constató que se habían producido bloqueos geográficos de las claves de Steam, con restricciones de activación para la versión localizada de cinco videojuegos de Steam para la República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia, Eslovaquia y, en el caso de uno de esos juegos, Rumania. Consideró que dichas restricciones se habían aplicado entre el 27 de septiembre de 2010 y el 9 de octubre de 2015, fecha en la que la demandante las había levantado por iniciativa propia.

19 En segundo lugar, en el punto 6.3 de la Decisión impugnada, la Comisión señaló que cuatro de los cinco editores habían complementado el uso de las claves de Steam geobloqueadas mediante la celebración de acuerdos bilaterales con algunos de sus distribuidores que contenían restricciones transfronterizas a las ventas. Sin embargo, consideró que la demandante no tenía conocimiento de dichas restricciones a las ventas transfronterizas ni del hecho de que las claves geobloqueadas que había proporcionado a los editores se utilizaban para reforzar las restricciones contenidas en determinados acuerdos de distribución. En consecuencia, consideró que no se podía considerar a la demandante responsable de ninguna infracción del artículo 101 TFUE en relación con dichos acuerdos de distribución.

20 En tercer lugar, en el punto 8.2 de la Decisión impugnada, la Comisión consideró que el comportamiento de la demandante y de los cinco editores constituía una restricción de la competencia por su objeto.

21 En consecuencia, la Comisión consideró que la demandante había participado en cinco infracciones distintas, únicas y continuadas, al celebrar y aplicar acuerdos bilaterales y/o prácticas concertadas con cada uno de los cinco editores, estableciendo activaciones geográficas y restricciones de tiempo de ejecución y proporcionando servicios de

bloqueo geográfico. Claves de Steam para restringir las ventas pasivas de los videojuegos en cuestión en el EEE.

Formas de pedido solicitadas

22 El demandante solicita al Tribunal de Justicia que:

- Anule total o parcialmente la Decisión impugnada en lo que le atañe.
- Condene en costas a la Comisión.

23 La Comisión solicita al Tribunal de Justicia que:

- desestime el recurso;
- Condene en costas a la demandante.

Ley

24 La demandante invoca dos motivos en apoyo de su recurso. El primer motivo se basa en errores de Derecho y de apreciación de los hechos en aplicación del artículo 101 TFUE, apartado 1, en la medida en que la Comisión consideró que la demandante y cada uno de los cinco editores habían celebrado un acuerdo o participado en una práctica concertada. para restringir las ventas pasivas de los videojuegos en cuestión. El segundo motivo se basa en errores de Derecho y de apreciación de los hechos en aplicación del artículo 101 TFUE, apartado 1, en la medida en que la Comisión calificó el comportamiento de la demandante de «restricción de la competencia por el objeto».

Primer motivo: errores de hecho y de Derecho al constatar la Comisión la existencia de acuerdos o prácticas concertadas contrarios al artículo 101, apartado 1, del TFUE

25 El primer motivo se divide, esencialmente, en dos partes. La demandante alega, en primer lugar, que la Comisión amplió indebidamente el alcance de los conceptos de «acuerdo» y de «práctica concertada» en el sentido del artículo 101 TFUE. En segundo lugar, cuestiona el valor probatorio de los elementos de prueba que permitieron a la Comisión concluir que existía una coincidencia de voluntades entre la demandante y cada uno de los editores.

Primera parte del primer motivo: errores de Derecho y de apreciación de los hechos en lo que respecta a los conceptos de «acuerdo» o de «práctica concertada» y a la posibilidad de que el comportamiento controvertido esté comprendido en el artículo 101 TFUE

26 La demandante alega, en esencia, que la Comisión amplió indebidamente el alcance del concepto de «acuerdo» o de «práctica concertada» en el sentido del artículo 101 TFUE, apartado 1, para abarcar conductas que, en realidad, eran puramente unilateral.

27 En primer lugar, la demandante alega que actuó simplemente como un prestador de servicios que aplicaba medidas técnicas a petición de los editores. Precisa a este respecto que, para detectar una conducta prevista en el artículo 101 TFUE, es necesario demostrar una concurrencia de voluntades para realizar una conducta específica en el mercado. En particular, afirma que el hecho de haber proporcionado claves de Steam no implica ningún comportamiento por su parte en el mercado ni la expresión de ninguna intención común en relación con el comportamiento de los editores en el mercado y sus decisiones en cuanto al uso de las claves. .

28 En segundo lugar, la demandante alega que la Comisión aplicó erróneamente la jurisprudencia sobre los «modos pasivos de participación», la «aceptación tácita», el «distanciamiento» y la «aquiescencia a una política unilateral o a una conducta unilateral», que no pueden transponerse a una política vertical. situación en la que una de las empresas actúa como prestador de servicios técnicos. En particular, la demandante reprocha a la Comisión haber introducido dos nuevos conceptos en su análisis: por un lado, el de "conocimiento" del comportamiento unilateral y del objetivo contrario a la competencia de

una parte contratante y, por otro, el de "distanciamiento" del comportamiento unilateral de una parte contratante. Estos conceptos no son pertinentes para probar la concertación en el sentido del artículo 101 TFUE.

29 En tercer lugar, la demandante alega que la Comisión pasó por alto que, según la jurisprudencia, una solicitud unilateral de una parte contratante no da lugar a una concertación simplemente porque un prestador de servicios, que desconoce la existencia de una concertación entre las partes, parte contratante y terceros, interviene en su ejecución.

30 Además, la demandante alega que la Comisión se equivocó al considerar que el suministro de claves Steam geobloqueadas formaba parte de una estrategia comercial seguida por ella destinada a proteger sus márgenes en Steam Store o limitar las ventas pasivas.

31 La Comisión rebate las alegaciones de la demandante.

– Consideraciones preliminares sobre el razonamiento de la Comisión en la Decisión impugnada

32 Con carácter preliminar, procede señalar que el comportamiento objeto de la Decisión impugnada no se refiere a los videojuegos Steam vendidos por la demandante en Steam Store, sino únicamente a determinados videojuegos Steam distribuidos en un soporte tangible o digital. por terceros distribuidores mediante claves de Steam. Las medidas de bloqueo geográfico examinadas por la Comisión en dicha Decisión se refieren únicamente a las claves que se utilizan únicamente para la venta de dichos videojuegos por parte de terceros distribuidores fuera de Steam Store.

33 Procede señalar también que, contrariamente a lo que sostiene la demandante, la Comisión no llegó a la conclusión de que existían acuerdos o prácticas concertadas basándose únicamente en los siguientes factores, que se enumeran en los considerandos 251 a 272 de la Decisión impugnada, a saber el hecho de que cada uno de los editores tenía derecho a recibir claves geobloqueadas en virtud del acuerdo de

distribución de Steam, que debían indicar a la demandante qué juegos y territorios estaban cubiertos por el bloqueo geográfico, que habían realizado dichas solicitudes y que la demandante había proporcionado las claves de Steam. Tal afirmación resulta de una lectura parcial de dicha Decisión y no tiene en cuenta el hecho de que el análisis de la existencia de acuerdos o prácticas concertadas entre la demandante y los cinco editores se basa en tres apartados de la Decisión impugnada y no en únicamente en los considerandos 251 a 272 de dicha Decisión.

34 En primer lugar, en el punto 6.1 de la Decisión impugnada, titulado «Resumen de la actividad empresarial [de la demandante]», la Comisión examinó el funcionamiento de la plataforma Steam, la relación que la demandante tenía con los editores y usuarios de dicha plataforma, y las funcionalidades de las claves de Steam vinculadas al bloqueo geográfico. En particular, en el punto 6.1.6 de dicha Decisión, titulado «La práctica [de la demandante] en materia de claves geobloqueadas», la Comisión expuso por separado, para cada uno de los cinco editores, las pruebas que demostraban que la demandante había hecho publicidad, puesto a disposición y en ocasiones incluso planteó de forma proactiva la posibilidad de utilizar las claves de Steam geobloqueadas con el fin de restringir las ventas pasivas. Al término de dicho análisis, concluyó, en el considerando 133 de dicha Decisión,

35 En segundo lugar, en el punto 6.2 de la Decisión impugnada, titulado «Acuerdos y/o prácticas concertadas entre [la demandante] y los editores», la Comisión expuso las pruebas que demostraban que la demandante y cada uno de los cinco editores habían acordado suministrar información geográfica -Claves de Steam bloqueadas para los distintos juegos en cuestión. En esa parte de dicha decisión, pretendía en primer lugar demostrar que la demandante había accedido a cada una de las solicitudes de suministro de claves Steam geobloqueadas. Para ello, se basó en declaraciones de la demandante o de los editores que confirmaban que tales claves habían sido efectivamente facilitadas, en intercambios de correos electrónicos entre la demandante y los editores relativos a pedidos de dichas claves o a pedidos de dichas claves realizados por los editores utilizando el formulario automatizado establecido por el solicitante.

36 En tercer lugar, en el punto 8.1 de la Decisión impugnada, titulado «Acuerdos y prácticas concertadas», la Comisión consideró que el comportamiento entre la demandante y cada uno de los cinco editores

podía constituir «acuerdos» o «prácticas concertadas» en el sentido del Artículo 101 TFUE.

37 Tras observar que, según la jurisprudencia, una conducta pasiva podría estar comprendida en el artículo 101 TFUE, en particular cuando una parte aprueba tácitamente una práctica ilícita sin distanciarse públicamente de ella y cuando una parte acepta una política unilateral cooperando o al prestar asistencia en la aplicación de dicha política, la Comisión examinó individualmente el comportamiento entre la demandante y los cinco editores.

38 En esencia, para cada uno de los editores, la Comisión consideró que el bloqueo geográfico no podía ser aplicado unilateralmente, ni por el solicitante ni por el editor. Consideró que las pruebas expuestas en el punto 6.2 de la Decisión impugnada permitían demostrar que la demandante, a petición de los editores, había proporcionado claves de Steam geobloqueadas para cada uno de los videojuegos en cuestión. Así, según la Comisión, estos elementos demostraban una coincidencia de voluntades entre la demandante y cada uno de los cinco editores en cuanto a establecer restricciones geográficas, mediante la entrega de tales claves, que se utilizaban para restringir las ventas pasivas.

39 Por último, en el considerando 276 de la Decisión impugnada, la Comisión afirmó que efectivamente existía una coincidencia de voluntades entre la demandante y los editores con vistas a restringir las ventas pasivas, ya que la demandante había optado por poner la función de control geográfico a disposición de los editores. Los editores, habían informado a los editores de esa posibilidad, habían atendido las solicitudes de los editores de bloquear geográficamente los videojuegos en cuestión, no podían haber ignorado que las claves de Steam geobloqueadas se utilizaban para restringir las ventas pasivas y no se habían distanciado de esa práctica. Añadió que la demandante no podía ignorar que dichas claves se utilizaban para restringir las ventas pasivas, dado que ella misma promovía su uso como medio para impedir las «importaciones grises» (importaciones paralelas).

40 Las alegaciones de la demandante deben examinarse a la luz de estos elementos relativos al razonamiento de la Comisión en la Decisión impugnada.

- Sobre la posibilidad de detectar la conducta controvertida en virtud del artículo 101 TFUE

41 La demandante alega que el comportamiento controvertido no está comprendido en el ámbito de aplicación del artículo 101 TFUE, ya que actuó simplemente como un proveedor de servicios que no suministraba más que medios técnicos de bloqueo geográfico a los editores.

42 A este respecto, en primer lugar, procede recordar que el artículo 101 TFUE, apartado 1, establece que todos los acuerdos entre empresas, todas las decisiones de asociaciones de empresas y todas las prácticas concertadas que puedan afectar al comercio entre Estados miembros y que tengan por objeto o efectuar la prevención, restricción o distorsión de la competencia dentro del mercado interior son incompatibles con el mercado interior y están prohibidos.

43 Según reiterada jurisprudencia del Tribunal de Justicia, para que exista un «acuerdo» en el sentido del artículo 101 TFUE, apartado 1, basta con que las empresas hayan manifestado su intención común de comportarse en el mercado en un determinado (véase la sentencia de 14 de enero de 2021, *Kilpailu-ja kuluttajavirasto*, C-450/19, EU:C:2021:10, apartado 21 y jurisprudencia citada). Para que exista «acuerdo», es necesario que exista la expresión de la concurrencia de voluntades de al menos dos partes, sin que la forma en que se exprese esa concurrencia sea por sí sola decisiva (véase sentencia de 10 de noviembre de 2017, *Icap y Otros / Comisión* (T-180/15, EU:T:2017:795), apartado 98 y jurisprudencia citada).

44 Por lo que se refiere al término «práctica concertada», de la jurisprudencia del Tribunal de Justicia se desprende que el artículo 101 TFUE, apartado 1, distingue entre dicho término y, en particular, los términos «acuerdo» y «decisión de "una asociación de empresas"», con la única intención de detectar diversas formas de colusión entre empresas que, desde un punto de vista subjetivo, tienen la misma naturaleza y sólo se distinguen entre sí por su intensidad y las formas en que se manifiestan (véase, en este sentido, la sentencia de 22 de octubre de

2015, AC-Treuhand / Comisión , C-194/14 P, EU:C:2015:717, apartado 29 y jurisprudencia citada).

45 En este contexto, procede señalar también que el principal objetivo de la prohibición establecida en el artículo 101 TFUE, apartado 1, es garantizar que la competencia no se falsee en el mercado común y que su plena eficacia implica que la contribución activa de una empresa a una restricción de la competencia se aplica incluso si esa contribución no se refiere a una actividad económica que forma parte del mercado relevante en el que se produce o se pretende realizar dicha restricción (véase la sentencia de 10 de noviembre de 2017, Icap y otros / Comisión , T-180/15, EU:C:2017:795, apartado 104 y jurisprudencia citada).

46 Además, de la jurisprudencia del Tribunal de Justicia no se puede deducir que el artículo 101, apartado 1, del TFUE se refiera únicamente a i) a las empresas que operan en el mercado afectado por las restricciones de la competencia o, incluso, en los mercados anteriores o posteriores a ese mercado o los mercados vecinos, o (ii) empresas que restrinjan su libertad de acción en un mercado determinado en virtud de un acuerdo o como resultado de una práctica concertada. De hecho, de la jurisprudencia reiterada del Tribunal de Justicia se desprende que el texto del artículo 101, apartado 1, del TFUE se refiere en general a todos los acuerdos y prácticas concertadas que, en relaciones horizontales o verticales, falseen la competencia en el mercado común. , independientemente del mercado en el que operen las partes, AC-Treuhand / Comisión , C-194/14 P, EU:C:2015:717, apartado 35 y jurisprudencia citada; de 26 de enero de 2017, Villeroy & Boch / Comisión , C-644/13 P, EU:C:2017:59, apartado 51 y jurisprudencia citada; sentencia de 10 de noviembre de 2017, Icap y otros / Comisión , T-180/15, EU:T:2017:795, apartado 103).

47 Contrariamente a lo que sostiene la demandante, la jurisprudencia expuesta en el anterior apartado 46 es efectivamente de alcance general y no se limita a los casos en los que la empresa en cuestión desempeñó el papel de «facilitador» del cártel entre otras empresas que operan en otro mercado. Se desprende del tenor de los apartados 35 y 36 de la sentencia de 22 de octubre de 2015, AC-Treuhand / Comisión (C-194/14 P, EU:C:2015:717), en la que el Tribunal de Justicia expuso las consideraciones mencionadas en el apartado 46 supra por primera vez, y del hecho de que la jurisprudencia

mencionada en el apartado 35 de dicha sentencia no se refiere a la facilitación, que el Tribunal de Justicia pretendía que dichas consideraciones fueran de alcance general.

48 De ello se deduce que un comportamiento no puede sustraerse al artículo 101 TFUE por el mero hecho de formar parte de una relación entre una empresa y su proveedor de servicios. Además, contrariamente a lo que sostiene la demandante, el análisis de la Comisión no permite considerar que ningún prestador de servicios que proporcione medidas técnicas participe en un acuerdo o práctica concertada con arreglo al artículo 101 TFUE. Para que el comportamiento entre un prestador de servicios y su contratante pueda ser controlado a la luz del artículo 101 TFUE, son necesarios los requisitos establecidos para la aplicación de dicha disposición y, en particular, el requisito relativo a la existencia de una concurrencia de testamentos, también deben ser satisfechos.

49 En segundo lugar, y en cualquier caso, procede señalar que, contrariamente a lo que sostiene la demandante, no actuó como un mero prestador de servicios sin actividad alguna en el mercado de que se trata o en relación con él.

50 En efecto, la demandante explotaba la plataforma Steam a la que se podía acceder a los videojuegos en cuestión y sin la cual no era posible jugar. Además, como indicó la demandante en su recurso, las claves de Steam, que fueron objeto de la conducta controvertida, sólo podían utilizarse en esa plataforma. La demandante también afirmó en la vista que los videojuegos Steam vendidos por terceros distribuidores contenían códigos generados por ella, que estaban almacenados en sus servidores y que debía cifrar para que correspondieran a las claves Steam suministradas. Por lo tanto, incluso si los videojuegos de Steam fueran distribuidos por terceros, no podrían ser utilizados por el usuario final sin un servicio prestado por la demandante. Por tanto, la demandante desempeñó un papel central en la relación entre los editores y los usuarios finales de los videojuegos de Steam, lo que, por otra parte, confirmó en la vista. Así, la demandante actuó como un operador que formaba parte integral de la cadena económica de explotación de los videojuegos Steam distribuidos por terceros distribuidores y que implicaban el uso de claves Steam. El hecho, invocado por la demandante, de que las claves de Steam se faciliten gratuitamente a los editores no permite desvirtuar tal conclusión.

51 Además, como señaló la Comisión en los considerandos 81 a 83 de la Decisión impugnada, la demandante, que había celebrado acuerdos de distribución Steam con cada uno de los editores, también vendía los videojuegos en cuestión en Steam Store y, por tanto, también operaba en el mercado. Es cierto, como señala la demandante y como se ha indicado en el anterior apartado 32, que el comportamiento objeto de dicha decisión no se refiere a los videojuegos Steam vendidos por la demandante en Steam Store, sino únicamente a determinados videojuegos Steam distribuido en un medio tangible o digital por terceros distribuidores mediante claves de Steam. Sin embargo, a los efectos de evaluar si existe un acuerdo o práctica concertada, se deben tener en cuenta todos los factores relevantes, así como el contexto económico y jurídico específico de cada caso (ver, Activision Blizzard Alemania / Comisión , C-260/09 P, EU:C:2011:62, apartado 72). No puede descartarse que los videojuegos Steam vendidos por terceros distribuidores competían al menos potencialmente con los videojuegos Steam vendidos por la demandante en la plataforma Steam. Independientemente del medio de adquisición, los usuarios accedían a los videojuegos Steam en la plataforma Steam y tenían acceso al mismo contenido y experiencia.

52 De lo anterior se desprende, pues, que la Comisión no incurrió en error al considerar que podía considerar el comportamiento entre la demandante y los cinco editores con arreglo al artículo 101 TFUE.

– Los conceptos de 'acuerdo' y 'práctica concertada' y la demostración de una 'concurrencia de voluntades'

53 La demandante alega, en esencia, que la Comisión amplió el alcance de los conceptos de «acuerdo» y de «práctica concertada» al constatar que existía una concurrencia de voluntades y, por tanto, una colusión, entre la demandante y cada uno de los cinco editores.

54 A este respecto, procede señalar, en primer lugar, que de la jurisprudencia recordada en los anteriores apartados 43 a 45 se desprende que la existencia de un «acuerdo» o de una «práctica concertada» se basa en la expresión de la concurrencia de voluntades de dos partes sobre el principio de restricción de la competencia,

cualquiera que sea la forma en que se manifieste esa concurrencia de voluntades.

55 Además, la jurisprudencia distingue entre los casos en los que una empresa ha adoptado una medida verdaderamente unilateral y, por tanto, sin la participación expresa o implícita de otra empresa, y aquellos en los que el carácter unilateral de la medida es meramente aparente. Si bien los primeros no entran en el ámbito de aplicación del artículo 101 TFUE, apartado 1, debe considerarse que los segundos revelan un acuerdo entre empresas y, por tanto, pueden estar comprendidos en el ámbito de aplicación de dicho artículo. Éste es el caso, en particular, de las prácticas y medidas de restricción de la competencia que, aunque aparentemente adoptadas unilateralmente por el fabricante en el marco de sus relaciones contractuales con sus distribuidores, reciben al menos la aquiescencia tácita de estos (sentencias de 26 Octubre de 2000, Bayer contra Comisión , T-41/96, EU:T:2000:242, apartado 71, y de 9 de julio de 2009, Peugeot y Peugeot Nederland / Comisión , T-450/05, EU:T:2009:262, apartado 173). Sin embargo, la Comisión no puede considerar que un comportamiento aparentemente unilateral constituye en realidad la base de un acuerdo entre empresas en el sentido del artículo 101, apartado 1, del TFUE, si no demuestra la existencia de una aquiescencia, expresa o implícita, en dicho comportamiento. por parte de las demás empresas implicadas (véase, en este sentido, la sentencia de 26 de octubre de 2000, Bayer / Comisión , T-41/96, EU:T:2000:242, apartado 72).

56 A continuación, procede recordar que, según la jurisprudencia del Tribunal de Justicia, en la mayoría de los casos la existencia de una práctica concertada o de un acuerdo debe deducirse de una serie de coincidencias e indicios que, en su conjunto, pueden, a falta de otra explicación plausible, constituyen prueba de una infracción de las normas de competencia. En consecuencia, el principio de efectividad exige que una infracción del Derecho de la competencia de la UE pueda probarse no sólo mediante pruebas directas, sino también mediante indicios, siempre que sean objetivos y coherentes (véase sentencia de 21 de enero de 2016, Eturas y otros, C - 74 /14, EU:C:2016:42, apartados 36 y 37 y jurisprudencia citada).

57 Por último, por principio, el nivel de prueba exigido para establecer la existencia de un acuerdo contrario a la competencia en el marco de una relación vertical no es superior al exigido en el marco de

una relación horizontal. Sin embargo, para apreciar la existencia de un acuerdo ilegal es necesario tener en cuenta todos los factores pertinentes, así como el contexto económico y jurídico específico de cada caso. Por lo tanto, la cuestión de si se puede deducir de determinadas pruebas que se ha celebrado un acuerdo contrario al artículo 101, apartado 1, del TFUE no puede abordarse en términos abstractos, según se trate de una relación vertical u horizontal. Activision Blizzard Alemania / Comisión , C-260/09 P, EU:C:2011:62, apartados 71 y 72).

58 En el caso de autos, como se desprende de los anteriores apartados 34 a 39, la Comisión consideró que existía una coincidencia de voluntades entre la demandante y cada uno de los cinco editores para restringir las ventas pasivas, en la medida en que la demandante había optado por poner implantado funciones de control territorial, había informado a los editores de tal posibilidad, había atendido las solicitudes de los editores de bloquear geográficamente los videojuegos en cuestión, no podía haber ignorado que las claves de Steam geobloqueadas estaban destinadas a restringir las importaciones paralelas , en particular porque había promovido el uso del bloqueo geográfico con tales fines y no había indicado que se distanciara de esa práctica.

59 En particular, procede señalar, en primer lugar, que la Comisión consideró, en el punto 6.1.6 de la Decisión impugnada, que la demandante había promovido la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico de las claves de Steam con el fin de restringir las importaciones paralelas con los editores y discutieron con ellos la oportunidad de implementar ese bloqueo geográfico para territorios donde los videojuegos de Steam se venden a un precio más bajo y para los cuales se podrían identificar problemas de importación paralela.

60 En segundo lugar, la Comisión consideró, en los puntos 6.1.5 y 6.2 de la Decisión impugnada, que la demandante había aceptado efectivamente, a petición de los editores, facilitar las claves de Steam geobloqueadas para los distintos juegos en cuestión, lo que, Además, la demandante no lo niega. A este respecto, procede señalar que la propia demandante explicó en la demanda que no cumplía automáticamente las solicitudes de claves Steam para un lote de juegos definido por el editor, sino que comprobaba previamente la coherencia de la solicitud del editor.

61 Además, como señaló la Comisión en los considerandos 137, 155, 170, 185 y 200 de la Decisión impugnada, la intervención y el consentimiento de la demandante eran necesarios para establecer el bloqueo geográfico de las claves de Steam. Consta que solo el demandante estaba en condiciones de generar las claves de Steam geobloqueadas. Además, la demandante tenía libertad para elegir entre acceder o no a las solicitudes de suministro de claves de Steam geobloqueadas o de levantar el bloqueo geográfico de las claves de Steam ya proporcionadas. Por ejemplo, como se desprende de los considerandos 524, 525, 529 y 530 de la Decisión impugnada, la demandante se negó a aplicar nuevas restricciones solicitadas por determinados editores, manteniendo al mismo tiempo otras restricciones geográficas establecidas para dichos editores. También puso fin unilateralmente a algunas de las restricciones geográficas (ver, por ejemplo, considerandos 174 y 188 de dicha Decisión). Esas pruebas muestran claramente que la participación y el consentimiento del demandante eran necesarios para que se adoptara y aplicara la conducta en cuestión y que, por tanto, no era unilateral.

62 Por tanto, los elementos expuestos en los apartados 58 a 61 anteriores, considerados en su conjunto, permiten demostrar la existencia de una coincidencia de voluntades entre la demandante y los editores en cuanto a la aplicación del bloqueo geográfico con el fin de restringir las importaciones paralelas y por tanto, en lo que respecta al comportamiento que debe adoptarse en el mercado.

63 Procede considerar que estos elementos, considerados en conjunto, podrían constituir una prueba objetiva y concordante de que la demandante y cada uno de los editores tenían la intención de restringir las importaciones paralelas o, al menos, que la demandante, después de haber promovido entre los editores la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico para impedir las importaciones paralelas, había accedido a las solicitudes de los editores de claves de Steam geobloqueadas con el fin de aplicar tal política de restricción de las ventas pasivas.

64 Contrariamente a lo que sostiene la demandante, el hecho de que los editores no se comprometieran con ella a adoptar una determinada conducta en el mercado, así como el hecho de que ella no se comprometiera con los editores, aunque estuvieran establecidos, son

irrelevantes. Como se desprende de la jurisprudencia recordada en el apartado 43 supra, no es necesario demostrar la existencia de un compromiso formal para acreditar la existencia de un acuerdo o de una práctica concertada, sino únicamente de una concurrencia de voluntades en cuanto a la conducta a adoptar en el mercado.

65 Además, en la medida en que la demandante reprocha a la Comisión haber ampliado el alcance del concepto de "acuerdo" introduciendo los nuevos conceptos de "conciencia" del comportamiento unilateral de una parte contratante y de "distanciamiento" del comportamiento unilateral, procede señalar que, como se desprende de los anteriores apartados 58 a 61, el comportamiento controvertido no puede calificarse de «comportamiento unilateral». Por las mismas razones, deben desestimarse las alegaciones de la demandante según las cuales la Comisión descontextualizó la jurisprudencia sobre los modos pasivos de participación y aquiescencia en una política unilateral para incluir comportamientos que en realidad son puramente unilaterales.

66 Además, como se desprende de los anteriores apartados 55 a 62, la Comisión no se basó únicamente en el conocimiento del objetivo perseguido por los editores ni en el mero hecho de no distanciarse de dicho comportamiento, para demostrar la existencia de un acuerdo o de una práctica concertada, sino que tuvo en cuenta esos factores entre otros muchos que constituían un conjunto de pruebas capaces de demostrar la existencia de una concurrencia de voluntades. A la luz de la jurisprudencia expuesta en los anteriores apartados 56 y 57, la Comisión tenía derecho a tener en cuenta esas pruebas como parte de un conjunto de pruebas.

67 Además, contrariamente a lo que sostiene la demandante, la Comisión no intentó demostrar la existencia de una coincidencia de voluntades basándose únicamente en el conocimiento general de que las claves de Steam geobloqueadas "podían" ser utilizadas por los editores con el fin de restringir importaciones paralelas. Por el contrario, como se desprende, en particular, de los considerandos 109 a 133 y 276 de la Decisión impugnada, basó su análisis en un conocimiento específico del modo en que los editores utilizaban dicha herramienta. Se basó en el hecho de que la demandante había planteado proactivamente la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico de las claves de Steam para limitar las importaciones paralelas y que era consciente o debería haber

sido consciente de que las solicitudes de Steam geobloqueadas claves, específicamente mencionadas en dicha Decisión,

68 De ello se deduce que los factores tomados en consideración por la Comisión, sin perjuicio del examen de su valor probatorio, cuestionado en el marco de la segunda parte del primer motivo, pueden demostrar la existencia de una coincidencia de voluntades entre el solicitante y cada uno de los editores.

69 Esta conclusión no puede desvirtuarse por los demás argumentos de la demandante.

70 En primer lugar, contrariamente a lo que sostiene la demandante, de la Decisión impugnada no se desprende que la Comisión haya afirmado que la jurisprudencia sobre los «modos pasivos de participación», la «aquiescencia a una política unilateral» y el «distanciamiento» permita identificar un principio general de que la provisión unilateral de medidas técnicas necesarias para la implementación de una conducta específica es suficiente para establecer la concertación. En particular, como se desprende de los apartados 55 a 68 supra, la Comisión tuvo en cuenta que para apreciar la existencia de un acuerdo era necesaria una concurrencia de voluntades relativas a la conducta restrictiva de la competencia.

71 En segundo lugar, la demandante alega que las sentencias de 6 de enero de 2004, BAI y Comisión / Bayer (C-2/01 P y C-3/01 P, EU:C:2004:2), y de 26 de octubre de 2000, Bayer / Comisión (T-41/96, EU:T:2000:242), respaldan su posición de que la Comisión no pudo constatar que existiera una coincidencia de voluntades entre ella y cada uno de los editores. En su réplica, añade que la jurisprudencia sobre el comportamiento aparentemente unilateral controvertido en dichas sentencias se desarrolló en el contexto fáctico específico de la relación entre un proveedor y sus distribuidores, y que la Comisión consideró, erróneamente, que podía aplicar en el presente caso. Tales argumentos deben rechazarse.

72 Procede señalar a este respecto que, como señala la demandante, se desprende de la sentencia de 6 de enero de 2004, BAI y Comisión / Bayer(C-2/01 P y C-3/01 P, EU:C:2004:2, apartados 101,

102 y 122), que la exigencia de acreditar la concurrencia de voluntades implica demostrar que existe una intención declarada en el parte contratante respaldar la intención de la otra parte contratante de perseguir un objetivo contrario a la competencia, como el de impedir las importaciones paralelas. Sin embargo, contrariamente a lo que afirma la demandante, en el presente caso se cumple tal requisito. La Comisión dedicó una parte de la Decisión impugnada a analizar el hecho de que la demandante había mencionado proactivamente a los editores la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico de las claves de Steam para restringir las importaciones paralelas desde los territorios en los que se comercializaban los juegos. vendido a un precio más bajo.

73 Además, contrariamente a lo que sostiene la demandante en su réplica, se desprende de la sentencia de 6 de enero de 2004, BAI y Comisión / Bayer(C-2/01 P y C-3/01 P, EU:C:2004:2, apartados 101, 102 y 122), que la exigencia de prueba de la manifestación de una concurrencia de voluntades entre los contratantes partes para perseguir la consecución conjunta de un objeto contrario a la competencia puede trasponerse a cualquier relación vertical entre socios comerciales y, por tanto, que el alcance de esa sentencia no se limita únicamente a las relaciones entre distribuidores y proveedores. En este contexto, deben desestimarse las alegaciones de la demandante según las cuales, según dicha jurisprudencia, no puede producirse una concurrencia de voluntades por el mero hecho de que una parte contratante aplique una medida técnica solicitada por la otra parte contratante.

74 El hecho de que el comportamiento controvertido consista en la aplicación de medidas técnicas, como el bloqueo geográfico de las claves de Steam por parte de una empresa a petición de la otra parte del contrato, no impide considerar que las partes contratantes pretendían perseguir la consecución conjunta de un objetivo contrario a la competencia. No se puede descartar que, en determinados casos, la aplicación de medidas técnicas pueda reflejar una política comercial por parte de la parte contratante, o al menos una auténtica intención por parte de la otra parte. esa parte se adhiera a la política unilateral definida por la otra empresa.

75 En tercer lugar, carece de eficacia la alegación de la demandante según la cual la jurisprudencia citada en el considerando 245 de la Decisión impugnada, relativa a la adhesión a mecanismos colusorios que facilitan la coordinación, es irrelevante para el presente asunto. En dicho

considerando, la Comisión se limitó a describir las diferentes situaciones en las que puede considerarse la existencia de una práctica concertada. De dicha Decisión no se desprende que la Comisión se haya basado específicamente en esa jurisprudencia para comprobar la existencia de una práctica concertada entre la demandante y cada uno de los editores.

76 En cuarto lugar, la alegación de la demandante según la cual la Comisión consideró erróneamente que la política unilateral de una parte contratante implica una concertación únicamente porque un prestador de servicios, que desconoce la existencia de una concertación entre la otra parte contratante y terceros, participa como «facilitador» en su ejecución y vulneró el alcance de la sentencia de 10 de noviembre de 2017, *Icap y otros / Comisión*(T-180/15, EU:T:2017:795), debe desestimarse por inoperante. A este respecto, basta señalar que las supuestas infracciones del artículo 101 TFUE por parte de la demandante se refieren únicamente al comportamiento entre ella y cada uno de los cinco editores. Así, la Comisión no consideró que la demandante hubiera «facilitado» acuerdos entre cuatro de los editores y sus terceros distribuidores. Por el contrario, como se desprende de los considerandos 232 a 234 de la Decisión impugnada, la Comisión consideró que la demandante no sabía o no podía esperarse razonablemente que supiera que las claves de Steam geobloqueadas se utilizaban además a cláusulas que restringen las importaciones paralelas contenidas en los acuerdos de distribución celebrados por cuatro de los editores con sus terceros distribuidores.

77 En quinto lugar, la demandante alega que la Comisión se equivocó al afirmar que había actuado para proteger sus propios márgenes en Steam Store y reprocha a la Comisión no haber llevado a cabo un análisis más exhaustivo de sus intereses comerciales. En este contexto, reprocha a la Comisión, en particular, no haber demostrado que el bloqueo de las claves Steam de los videojuegos en cuestión impidió la erosión de los precios en los Estados miembros donde los precios son elevados o la de los precios en la Steam Store. Estos argumentos deben desestimarse por inoperantes.

78 A este respecto, procede señalar que, como señaló la Comisión en el considerando 110 de la Decisión impugnada, para declarar una infracción del artículo 101 TFUE no es necesario demostrar que la empresa se beneficia de la infracción. Como se desprende de la

jurisprudencia citada en el apartado 46 supra, el texto del artículo 101 TFUE, apartado 1, se refiere en general a todos los acuerdos y prácticas concertadas que, en relaciones horizontales o verticales, falseen la competencia en el mercado interior, con independencia de la mercado en el que operan las partes, y la conducta comercial de sólo una de las partes necesita verse afectada por los términos de los acuerdos en cuestión. Además, en el contexto de un acuerdo cuyo objetivo era restringir la competencia, no importa, en cuanto a la existencia de la infracción, Sumitomo Metal Industries y Nippon Steel / Comisión (C-403/04 P y C-405/04 P, EU:C:2007:52), apartados 44 y 45).

79 En sexto lugar, la demandante reprocha a la Comisión no haber tenido en cuenta la autonomía de los editores en la gestión de los videojuegos Steam. Sostiene que su papel se limitó a la ejecución técnica de la conducta en cuestión y que no desempeñó un papel esencial en la determinación de la conducta per se (elección de territorios, duración, etc.), que fue determinada unilateralmente por cada uno de los editores. Sin embargo, incluso si se estableciera que fueron los editores los que decidieron el «contenido» de la conducta o, en otras palabras, los parámetros de las restricciones a las ventas pasivas, este hecho es irrelevante a efectos de la aplicación del artículo 101 TFUE, dado que la Comisión pudo demostrar que la demandante había promovido esa conducta, y luego que había proporcionado libremente las claves de Steam geobloqueadas con pleno conocimiento de que los editores las solicitaban con el fin de restringir las ventas pasivas. Poco importa quién haya provocado la conducta en cuestión, ya que puede acreditarse una concurrencia de voluntades entre los participantes en el cártel (véase, en este sentido, sentencia de 27 de julio de 2005, Brasserie nationale / Comisión , T-49/02 a T-51/02, EU:T:2005:298, apartado 130).

80 En séptimo lugar, la demandante alega que la existencia de un marco contractual entre ella y los editores no es suficiente para establecer un «acuerdo» destinado a restringir el comercio paralelo. Sin embargo, tal argumento es inoperante puesto que, como se desprende, en particular, de los considerandos 137, 155, 170, 185 y 200 de la Decisión impugnada, la Comisión no basó la prueba de la existencia de un acuerdo o de una práctica concertada únicamente en la disposiciones contractuales que regulan las relaciones entre el solicitante y los editores.

81 Habida cuenta de lo que antecede, procede desestimar la primera parte del primer motivo.

Segunda parte del primer motivo: apreciación incorrecta por parte de la Comisión de las pruebas relativas a la demandante y a cada uno de los cinco editores

82 La demandante alega que los elementos de prueba en los que se basó la Comisión no demuestran de manera suficiente en Derecho la existencia de un acuerdo con cada uno de los editores. Sostiene, en particular, que la Comisión afirmó, erróneamente, que había realizado actividades de promoción con los cinco editores y había planteado proactivamente la posibilidad de bloquear geográficamente las claves de Steam para restringir las ventas pasivas. Sostiene que la Comisión se equivocó en su apreciación de los hechos, basándose en una lectura incorrecta y selectiva de tan sólo trece documentos, a saber, una presentación de Steamworks y doce intercambios de correos electrónicos entre ella y los cinco editores sobre claves para juegos específicos, por un importe de sólo algunos de los destinatarios de la Decisión impugnada.

83 La demandante cuestiona, para cada una de las cinco editoriales, el valor probatorio de las pruebas examinadas por la Comisión en el punto 6.1.6 de la Decisión impugnada. En particular, alega que los editores informaron claramente a la Comisión, durante el procedimiento administrativo, de que el bloqueo de las claves de Steam era una decisión unilateral adoptada por iniciativa suya y no de la demandante. Sostiene que esto también se desprende de los intercambios de correo electrónico tenidos en cuenta por la Comisión, en los que se limitó a responder a preguntas y solicitudes de información de los editores o formular preguntas rutinarias para identificar sus necesidades. La demandante alega también que algunos de los documentos tenidos en cuenta por la Comisión carecen de valor probatorio, ya que o se refieren a zonas fuera del EEE o no mencionan el EEE y se refieren únicamente a uno o dos juegos de cada editor. Por último, considera que las presentaciones del servicio Steamworks no prueban en modo alguno que promoviera la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico en el EEE para restringir las importaciones paralelas y preservar los márgenes.

84 La Comisión rebate las alegaciones de la demandante.

85 En el presente asunto, como se desprende de los anteriores apartados 34 a 39 y 58, la Comisión consideró que existía una coincidencia de voluntades entre la demandante y cada uno de los cinco editores para restringir las ventas pasivas de los videojuegos en cuestión, en la medida en que dado que la demandante había optado por establecer funciones de control territorial, había informado a los editores de tal posibilidad, había atendido las solicitudes de los editores de geobloquear los videojuegos en cuestión, no podía haber ignorado que Steam, geobloqueado claves tenían como objetivo restringir las importaciones paralelas, en particular porque había promovido el uso del bloqueo geográfico con tales fines y no había indicado que se distanciara de esa práctica. De este modo,

86 Como se ha expuesto en el apartado 68 supra, si bien tal razonamiento puede demostrar que la demandante compartía la intención de los editores de impedir las importaciones paralelas, sigue siendo necesario que las pruebas tomadas en consideración por la Comisión demuestren que la demandante había aceptado efectivamente geobloquear los videojuegos en cuestión para los territorios afectados, sabiendo que los editores solicitaban las claves de Steam geobloqueadas con el objetivo de restringir las ventas pasivas.

87 La demandante no niega haber proporcionado las claves de Steam geobloqueadas a petición de los editores. Niega haber "acordado" únicamente geobloquear las claves de Steam para restringir el comercio paralelo en el EEE, con pleno conocimiento de ese objetivo. Por lo tanto, cuestiona principalmente el análisis realizado por la Comisión de las pruebas expuestas en la sección 6.1.6 de la Decisión impugnada y la conclusión de que promovió la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico de las claves de Steam para restringir las importaciones paralelas.

88 Con carácter preliminar, en la medida en que la demandante reprocha de manera general a la Comisión haber incumplido su deber de diligencia al realizar un análisis selectivo de las pruebas basándose en el razonamiento del punto 6.1.6 de la Decisión impugnada en trece documentos Entre los miles de documentos que obran en autos, el Tribunal constata que la demandante se limita a identificar, entre esos miles de documentos que la Comisión supuestamente no tuvo en

cuenta, unos diez documentos. Se trata de declaraciones realizadas por los editores durante el procedimiento administrativo, en las que afirmaron que habían decidido unilateralmente aplicar las restricciones geográficas a los videojuegos en cuestión, así como de las pruebas a que se refiere esa decisión que confirman que fueron los editores quienes tomaron solicitudes de bloqueo de las claves de Steam.

89 En primer lugar, el hecho de que los editores explicaran que habían decidido aplicar unilateralmente políticas que restringieran las ventas pasivas no es incompatible con la existencia de un acuerdo o una práctica concertada en el sentido del artículo 101 TFUE. Como se indicó en el apartado 61 anterior, la intervención y el consentimiento del solicitante eran necesarios para la implementación del bloqueo geográfico de las claves de Steam. Además, como se ha indicado en el apartado 55 supra, en el contexto del examen de la primera parte del presente motivo, una medida que sólo es ostensiblemente unilateral está comprendida en el ámbito de aplicación del artículo 101 TFUE si se demuestra que una empresa consintió, tácita o expresamente, en la conducta determinada por la otra parte del contrato. En segundo lugar, como se desprende del anterior apartado 77,

90 Como cuestión preliminar adicional, procede señalar que, contrariamente a lo que sostiene la demandante, no era necesario que las pruebas recogidas en el punto 6.1.6 de la Decisión impugnada demostraran que tenía conocimiento directo del objetivo subyacente a la decisión impugnada. solicitudes de los editores de que las claves de Steam geobloqueadas se refieran a todos los videojuegos en cuestión o al territorio del EEE.

91 A este respecto, procede señalar que, como se indicó en el anterior apartado 56, la existencia de una práctica concertada o de un acuerdo debe, en la mayoría de los casos, deducirse de una serie de coincidencias e indicios que, en conjunto, pueden, en el caso de a falta de otra explicación plausible, constituyen prueba de una infracción de las normas de competencia. Aunque la Comisión debe presentar pruebas firmes, precisas y coherentes para establecer que ha habido una infracción, debe tenerse en cuenta que no es necesario que cada elemento de prueba presentado por la Comisión cumpla esos criterios en relación con cada aspecto de la infracción. Basta con que el conjunto de pruebas invocadas por dicha institución, considerado en su conjunto, cumpla este requisito (véase la sentencia de 26 de enero de

2017, Comisión / Keramag Keramische Werke y otros , C-613/13 P, EU:C:2017:49, apartado 52 y jurisprudencia citada, y sentencia de 12 de julio de 2018, NKT Verwaltungs y NKT / Comisión , T-447/ 14, no publicado, EU:T:2018:443, apartado 108).

92 Siempre que se haya demostrado claramente, por una parte, para cada uno de los videojuegos en cuestión, que la demandante había respondido positivamente a las solicitudes de los editores y les había proporcionado claves de Steam geobloqueadas y, por otra parte, que la demandante había promocionado el posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico para restringir las ventas pasivas con un editor, de modo que tuviera conocimiento de la intención expresada por dicho editor de utilizar el bloqueo geográfico para restringir las importaciones paralelas, la Comisión tenía pleno derecho al llegar a la conclusión de que la demandante conocía o debía haber tenido conocimiento de que las solicitudes relativas a otros juegos también perseguían ese objetivo. Se podrían sacar tales conclusiones, ya que no había otras razones posibles que justificaran las solicitudes, en particular porque las solicitudes no se referían a territorios para los cuales había justificaciones relacionadas con las normas locales. Por tanto, no era necesario que las pruebas presentadas por la Comisión en el punto 6.1.6 de la Decisión impugnada se referieran a todos los videojuegos en cuestión, ya que otras pruebas, como las relativas a los pedidos de claves de Steam geobloqueadas, permiten para demostrar que las restricciones a las importaciones paralelas afectaban efectivamente a dichos juegos.

93 Por las mismas razones expuestas en los apartados 90 a 92 anteriores, el Tribunal de Justicia considera que no era necesario que cada elemento de prueba presentado por la Comisión se referiera al territorio del EEE, ya que otros elementos de prueba, como el relativo a Los pedidos de claves de Steam geobloqueadas permiten establecer que las restricciones a las importaciones paralelas están relacionadas con el territorio del EEE.

94 A la luz de estas consideraciones procede examinar si los elementos reunidos por la Comisión permitieron demostrar la existencia de una coincidencia de voluntades entre la demandante y cada uno de los cinco editores con el fin de restringir las importaciones de los videojuegos en cuestión originarios de los territorios afectados.

- Bandai

95 En cuanto al acuerdo o las prácticas concertadas entre la demandante y Bandai, el comportamiento identificado por la Comisión se refiere a cinco videojuegos Steam publicados por Bandai en el territorio de cuatro Estados miembros: la República Checa, Hungría, Polonia y Eslovaquia.

96 En primer lugar, la Comisión consideró, en los apartados 6.1.6.2 y 6.1.6.7 de la Decisión impugnada, que la demandante había planteado activamente la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico para impedir las importaciones paralelas de videojuegos Steam y que sabía o Debería haber sabido que se solicitaban claves geobloqueadas con el fin de restringir las ventas pasivas de esos juegos. Basó esta conclusión en dos intercambios de correos electrónicos y una presentación de los servicios de Steamworks enviados a Bandai el 10 de junio de 2013.

97 En primer lugar, como señala la Comisión en el considerando 113 de la Decisión impugnada, el intercambio de correos electrónicos de 5 de enero de 2012 se produjo tras un correo electrónico de Bandai en el que se comunicaba su intención de bloquear geográficamente las claves de Steam del «Ridge Racer Unbounded». juego, sin especificar los territorios afectados. En respuesta a ese correo electrónico, el solicitante había declarado que si Bandai "planeaba tener precios significativamente más bajos en ciertas regiones, recomendaba bloquear las claves [de Steam] para activarlas solo en esas regiones". Además, de ese intercambio se desprende que el solicitante había indicado que estaba disponible para "hablar a través de cualquier región [que Bandai pensara] que pudiera requerir un bloqueo regional para asegurarnos de que tenemos un buen plan". Además, la solicitud de bloqueo geográfico de las claves de Steam de ese juego, destinadas a República Checa, Hungría,

98 A continuación, como señaló la Comisión en el considerando 114 de la Decisión impugnada, de los intercambios de 19 de junio de 2012 se desprende que la demandante había indicado, en respuesta a una solicitud de información de Bandai, que recomendaba el bloqueo geográfico para evitar las importaciones paralelas y había sugerido la posibilidad de aplicar esas restricciones a Europa oriental. Contrariamente a lo que sostiene la demandante, en los intercambios de

19 de junio de 2012 no se limitó a informar de que el bloqueo geográfico se utilizaba de forma generalizada en los países de Europa del Este, sino que recomendó incluso su aplicación en esa zona. Además, cabe señalar que, mientras proseguían dichos intercambios, Bandai informó a la demandante de su solicitud de un lote de claves de Steam geobloqueadas, denominadas «Eastern», para la República Checa, Hungría, Polonia y Eslovaquia, para el programa «Inversion ' juego.

99 Por tanto, procede declarar que de los intercambios de correos electrónicos de los días 5 de enero y 19 de junio de 2012 se desprende que la demandante recomendó proactivamente que Bandai estableciera restricciones geográficas para obstaculizar las importaciones paralelas y que era consciente de las prácticas anticompetitivas objeto perseguido por ese editor.

100 Por último, en lo que respecta a la presentación de los servicios de Steamworks, como señaló la Comisión en el considerando 115 de la Decisión impugnada, el hecho de que la referencia a «no más... marketing gris» apareciera en el contexto de la presentación de la función de control territorial es una indicación que la demandante promovía el uso de dicha función con el fin de restringir las ventas pasivas. No puede acogerse la alegación de la demandante según la cual era perfectamente legítimo que ella, como proveedor de servicios y operador de la plataforma de juego, estableciera medidas técnicas para proteger los derechos de autor del editor. A la luz de las demás pruebas presentadas por la Comisión, ésta tenía motivos para afirmar que, al referirse al "marketing gris", En efecto, la demandante se refería a la posibilidad de limitar el impacto de las ventas en territorios donde los precios son más bajos y no sólo a la adopción de medidas técnicas para salvaguardar los derechos de autor. Por tanto, no incurrió en error al tener en cuenta dicha presentación entre los elementos de prueba que constituyen el acervo probatorio.

101 De ello se deduce que, contrariamente a lo que afirma la demandante, las pruebas recogidas en el punto 6.1.6.2 de la Decisión impugnada muestran claramente que había planteado expresamente a Bandai la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico para restringir las importaciones paralelas y, por tanto, que conocía y compartía el objetivo de Bandai de restringir las ventas pasivas.

102 En segundo lugar, la Comisión expuso, en el punto 6.2.1 de la Decisión impugnada, las pruebas que demostraban que la demandante había proporcionado efectivamente claves de Steam geobloqueadas para la República Checa, Hungría, Polonia y Eslovaquia, para los cinco vídeos juegos en cuestión publicados por Bandai. La demandante no cuestiona estos datos.

103 Por lo tanto, a la luz de las consideraciones expuestas en los anteriores apartados 88 a 94, resulta evidente que, considerados en su conjunto, los distintos elementos de prueba aportados por la Comisión constituyen un conjunto de pruebas firmes, precisas y coherentes que permiten establecer una coincidencia de voluntades entre la demandante y Bandai para restringir las ventas pasivas de los juegos en cuestión en el EEE. Por lo tanto, la Comisión ha demostrado de manera suficiente en Derecho la existencia de un acuerdo o práctica concertada entre la demandante y Bandai que tiene por objeto restringir las importaciones paralelas.

104 Ninguna de las alegaciones formuladas por la demandante permite desvirtuar esta conclusión.

105 En primer lugar, por las razones expuestas en el anterior apartado 88, el hecho de que Bandai declarara, durante el procedimiento administrativo, que había decidido unilateralmente restricciones geográficas no puede cuestionar el análisis de la Comisión. Del mismo modo, el hecho de que los intercambios de correo electrónico en los que se basó la Comisión se produjeran a raíz de una solicitud de información a Bandai o de que fuera Bandai quien determinara la lista de territorios cubiertos por las restricciones geográficas no permite cuestionar el hecho que el solicitante sabía o debería haber sabido cuál era el motivo de las solicitudes de Bandai.

106 En segundo lugar, como se desprende del anterior apartado 79, la cuestión de qué parte instiga el comportamiento contrario a la competencia no es pertinente a efectos de celebrar un acuerdo en el sentido del artículo 101 TFUE. En cualquier caso, procede señalar que, como se desprende de los anteriores apartados 97 y 98, los correos electrónicos en los que la demandante planteaba la posibilidad de

geobloquear las claves de Steam para restringir las importaciones paralelas eran anteriores a aquellos en los que Bandai había informado a la demandante de su decisión de geobloquear dichas claves.

107 En tercer lugar, deben desestimarse las alegaciones de la demandante según las cuales las pruebas presentadas por la Comisión sobre Bandai no se refieren al EEE. En primer lugar, contrariamente a lo que sostiene la demandante, el intercambio de correos electrónicos de 19 de junio de 2012 se refiere efectivamente al EEE en la medida en que dichos correos electrónicos se refieren al uso del bloqueo geográfico para Europa del Este. El lote de claves de Steam geobloqueadas, solicitadas por Bandai, tras esos intercambios, para la República Checa, Hungría, Polonia y Eslovaquia se tituló "Oriental". Por tanto, procede considerar que la referencia a Europa del Este se refería efectivamente al territorio del EEE. En segundo lugar, el hecho de que el intercambio de correos electrónicos de 5 de enero de 2012 no se refiera al territorio del EEE, sino que se refieran, en términos generales, a importaciones paralelas, no basta para desestimar esta prueba. Como se sostiene en el párrafo 93 supra, no es necesario que cada elemento de prueba presentado por la Comisión se refiera al territorio del EEE, ya que del conjunto de pruebas reunidas por la Comisión se puede deducir que las partes efectivamente tenían la intención de restringir las importaciones paralelas dentro del EEE. Como señaló la Comisión en el considerando 113 de la Decisión impugnada, las pruebas recogidas en el punto 6.2.1.3 de dicha Decisión permiten demostrar que efectivamente se proporcionaron claves de Steam geobloqueadas para la República Checa, Hungría, Polonia y Eslovaquia. el juego 'Ridge Racer Unbounded' tras el intercambio de correos electrónicos del 5 de enero de 2012. ya que del conjunto de pruebas reunidas por la Comisión se desprende que las partes tenían efectivamente la intención de restringir las importaciones paralelas dentro del EEE. Como señaló la Comisión en el considerando 113 de la Decisión impugnada, las pruebas recogidas en el punto 6.2.1.3 de dicha Decisión permiten demostrar que efectivamente se proporcionaron claves de Steam geobloqueadas para la República

Checa, Hungría, Polonia y Eslovaquia. el juego 'Ridge Racer Unbounded' tras el intercambio de correos electrónicos del 5 de enero de 2012.

108 En consecuencia, debe desestimarse la imputación de la demandante según la cual la Comisión no ha demostrado de manera suficiente en Derecho la existencia de una coincidencia de voluntades y, por tanto, de un acuerdo o, en cualquier caso, de prácticas concertadas entre la demandante y Bandai.

-Capcom _

109 Por lo que se refiere al acuerdo o a las prácticas concertadas entre la demandante y Capcom, el comportamiento identificado por la Comisión se refiere a cinco videojuegos Steam publicados por Capcom y al territorio de ocho Estados miembros: la República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia, Rumanía y Eslovaquia.

110 En primer lugar, la Comisión consideró, en los puntos 6.1.6.3 y 6.1.6.7 de la Decisión impugnada, que la demandante había planteado en ocasiones de forma proactiva a Capcom la posibilidad de utilizar el control territorial y que sabía o debería haber sabido que geo -Las claves bloqueadas se utilizaban con el fin de restringir las ventas pasivas. Basó esta conclusión en tres intercambios de correos electrónicos entre la demandante y Capcom y en una presentación de los servicios Steamworks prestados a Capcom el 2 de julio de 2013.

111 En primer lugar, como indicó la Comisión en el considerando 116 de la Decisión impugnada, de los intercambios de correos electrónicos de 5 de diciembre de 2012 se desprende que la demandante había preguntado explícitamente a Capcom si era necesario un bloqueo geográfico en relación con territorios donde los precios de venta son más bajos, como Rusia. El hecho de que sólo se mencionara el territorio ruso no pone en duda la pertinencia de esas pruebas, ya que de ese intercambio se desprende claramente que se trata simplemente de un ejemplo. Del mismo modo, el hecho mencionado por la demandante de que se limitaba a formular preguntas rutinarias no permite cuestionar la pertinencia de dicho intercambio para demostrar que había planteado activamente la cuestión del bloqueo geográfico a Capcom. Por el

contrario, como señaló la Comisión en el considerando 116 de la Decisión impugnada,

112 A continuación, como señaló la Comisión en el considerando 117 de la Decisión impugnada, en un intercambio de correos electrónicos de 7 de enero de 2014, la demandante indicó a Capcom, en el marco del lanzamiento del juego «Resident Evil 4», que un paquete geobloqueado 'Rusia/CIS' podría ser útil si los productos se vendieran allí a un precio más bajo y si Capcom quisiera evitar importaciones paralelas. Como señaló la Comisión en dicha Decisión basándose en un correo electrónico interno de la demandante, el término «CIS» incluye en ese contexto, en particular, Estonia, Letonia y Lituania, lo que la demandante no niega. Además, el correo electrónico de la demandante de 7 de enero de 2014 se deriva de la declaración de Capcom según la cual Capcom deseaba en última instancia disponer de un único lote mundial para el lanzamiento del videojuego para PC en cuestión.

113 Por último, como indicó la Comisión en el considerando 118 de la Decisión impugnada, en un intercambio de correos electrónicos de 7 de febrero de 2013, la demandante indicó, en respuesta a una pregunta de Capcom, que recomendaba activar el bloqueo geográfico para su uso si los precios de los videojuegos fueran significativamente más bajos en Polonia. Añadió que esto "impide que alguien cargue un camión lleno de juegos en Polonia y los lleve a Alemania para venderlos o su equivalente digital en ventas en línea". Contrariamente a lo que sostiene la demandante, en dichos intercambios no se limitó a comentar los motivos de las solicitudes de Capcom. Por el contrario, formuló recomendaciones de manera proactiva. En ese contexto, el hecho de que se hayan realizado en respuesta a una solicitud de Capcom es irrelevante. En cualquier evento,

114 Además, como señaló la Comisión en el considerando 118 de la Decisión impugnada, las pruebas recogidas en el punto 6.2.2.3 de dicha Decisión permiten demostrar que las claves de Steam geobloqueadas para la República Checa, Estonia, Letonia y Lituania De hecho, Hungría, Polonia y Eslovaquia fueron cedidos para el juego 'Resident Evil 6' tras el intercambio del 7 de febrero de 2013.

115 Por tanto, de los intercambios de correos electrónicos examinados en los apartados 111 a 113 supra y, en particular, del

correo electrónico de 7 de febrero de 2013, se desprende que la demandante recomendó proactivamente que Capcom introdujera restricciones geográficas para restringir las importaciones paralelas y que era consciente del objetivo perseguido.

116 En lo que respecta a la presentación de los servicios Steamworks, mencionada en el considerando 119 de la Decisión impugnada, por las mismas razones expuestas en el apartado 100 supra, procede declarar que la Comisión no incurrió en error al tener en cuenta dicho documento entre los otros elementos de prueba que componen el acervo probatorio.

117 De ello se deduce que, contrariamente a lo que afirma la demandante, las pruebas recogidas en el punto 6.1.6.3 de la Decisión impugnada muestran claramente que había planteado expresamente a Capcom la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico para restringir las importaciones paralelas y, por tanto, que conocía y compartía el objetivo de Capcom de restringir las ventas pasivas.

118 En segundo lugar, la Comisión expuso, en el punto 6.2.2 de la Decisión impugnada, las pruebas que demostraban que la demandante había proporcionado claves de Steam geobloqueadas para la República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia y Rumanía. y Eslovaquia para los cinco videojuegos en cuestión publicados por Capcom. La demandante no cuestiona estos datos.

119 Por lo tanto, a la luz de las pruebas contenidas en los anteriores apartados 88 a 94, procede considerar que, consideradas en conjunto, las pruebas expuestas en los apartados 6.1.6.3 y 6.2.2 de la Decisión impugnada constituyen una prueba firme, precisa y coherente. conjunto de pruebas que permiten demostrar una coincidencia de voluntades entre la demandante y Capcom para restringir las ventas pasivas de los juegos de que se trata en el EEE. Por lo tanto, la Comisión ha acreditado suficientemente en Derecho la existencia de un acuerdo o una práctica concertada entre la demandante y Capcom que tiene por objeto restringir las importaciones paralelas.

120 Ninguna de las alegaciones formuladas por la demandante permite desvirtuar esta conclusión. En particular, por las razones

expuestas en el apartado 88 supra, el hecho de que Capcom declarara, durante el procedimiento administrativo, que había decidido unilateralmente restricciones geográficas no puede cuestionar el análisis de la Comisión. Del mismo modo, el hecho de que los intercambios de correo electrónico en los que se basó la Comisión se produjeran tras una solicitud de información a Capcom o que fuera Capcom quien determinara la lista de territorios cubiertos por las restricciones geográficas no permite cuestionar el hecho que la demandante se refirió a la posibilidad de restringir las importaciones paralelas con Capcom y conocía o no podía ignorar el motivo de las solicitudes de claves geobloqueadas por parte de Capcom. Además,

121 A la vista de las consideraciones anteriores, el reproche de la demandante según el cual la Comisión no ha demostrado de manera suficiente en Derecho la existencia de una concurrencia de voluntades y, por tanto, de un acuerdo o, en cualquier caso, de prácticas concertadas entre la demandante y Capcom debe ser rechazado.

– Enfoque en casa

122 Por lo que se refiere al acuerdo o a las prácticas concertadas entre la demandante y Focus Home, la conducta identificada por la Comisión se refiere a diecinueve videojuegos Steam publicados por Focus Home, entre ellos el juego «Magrunner», que cubren el territorio de cinco Estados miembros, es decir, según a los juegos en cuestión, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría y Polonia.

123 En primer lugar, la Comisión consideró, en los apartados 6.1.6.4 y 6.1.6.7 de la Decisión impugnada, que la demandante había planteado en ocasiones de forma proactiva la posibilidad de utilizar el control territorial ante Focus Home y que sabía o debería haber sabido que las claves geobloqueadas se utilizaban con el fin de restringir las ventas pasivas. Basó esta conclusión en dos intercambios de correos electrónicos entre la demandante y Focus Home y en una presentación de los servicios Steamworks prestados a Focus Home el 26 de julio de 2013.

124 En primer lugar, como indicó la Comisión en el considerando 120 de la Decisión impugnada, de los intercambios de los días 19 y 20 de

junio de 2013 sobre el videojuego «Magrunner» se desprende que la demandante sugirió que Focus Home geobloqueara las claves de Steam para Polonia tanto para su activación como para su uso como medio para resolver sus preocupaciones en relación con las importaciones paralelas y, por tanto, que era consciente del objetivo perseguido por Focus Home. En particular, de estos intercambios se desprende que Focus Home confirmó expresamente a la demandante que el objetivo de su solicitud era restringir las importaciones paralelas debido a las diferencias en los precios de venta de los juegos entre Polonia y determinados países de Europa occidental. Como señaló la Comisión, el solicitante indicó claramente a Focus Home que quería "ayudar a [Focus Home] a resolver [sus] preocupaciones sobre el mercado gris" y que "[tenía] mucha experiencia en el tratamiento de estas cuestiones". Fue a raíz de esas aclaraciones que el solicitante sugirió a Focus Home que geobloqueara las claves de Steam para su activación y uso.

125 Del mismo modo, como señaló la Comisión en el considerando 123 de la Decisión impugnada, en los intercambios de 13 de septiembre de 2013, la demandante sugirió a Focus Home, a raíz de una solicitud de claves Steam geobloqueadas para las «Cities XL Platinum», «De Orcs and Men' y 'Juego de Tronos', que el editor no tuvo que preocuparse por importaciones paralelas ya que geobloqueó las claves. Por tanto, de los intercambios de correos electrónicos de los días 19 y 20 de junio de 2013 y de 13 de septiembre de 2013 se desprende que la demandante había recomendado proactivamente a Focus Home que estableciera restricciones geográficas para restringir las importaciones paralelas.

126 Esta conclusión no queda desvirtuada por las alegaciones de la demandante de que estaba preocupada por las restricciones lingüísticas solicitadas por Focus Home y que el objetivo principal de su intercambio era ofrecer a sus usuarios una experiencia satisfactoria. Aunque no se puede excluir que la demandante también pueda perseguir tal objetivo, lo cierto es que planteó expresamente a Focus Home la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico para luchar contra las importaciones paralelas.

127 Por último, en lo que respecta a la presentación de los servicios Steamworks, mencionada en el considerando 124 de la Decisión impugnada, procede declarar que tal documento no permite demostrar que la demandante había planteado la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico con fines de Restringir las importaciones paralelas. En primer

lugar, la Comisión se limitó a considerar que la presentación se refería a la función de control territorial. En segundo lugar, dicha presentación contenía información muy general y limitada y no mencionaba la posibilidad de utilizar dichas funciones con el fin de restringir las importaciones paralelas. Sin embargo, esta conclusión no puede cuestionar el valor probatorio de los demás elementos de prueba reunidos por la Comisión, en particular los intercambios de correos electrónicos.

128 De ello se deduce que, contrariamente a lo que sostiene la demandante, los elementos que figuran en el punto 6.1.6.4 de la Decisión impugnada, y en particular los intercambios de correos electrónicos, muestran claramente que había planteado expresamente a Focus Home la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico para restringir las importaciones paralelas y que, por tanto, era consciente del objetivo perseguido por Focus Home de restringir las importaciones paralelas y lo compartía.

129 En segundo lugar, la Comisión expuso, en el punto 6.2.3 de la Decisión impugnada, las pruebas que demostraban que la demandante había proporcionado efectivamente claves de Steam geobloqueadas para Estonia, Letonia, Lituania y Polonia para los 19 videojuegos en cuestión. publicado por Focus Home. La demandante no cuestiona estos datos.

130 Por lo tanto, a la luz de las pruebas contenidas en los anteriores apartados 88 a 94, procede considerar que, consideradas en conjunto, las pruebas expuestas en los apartados 6.1.6.4 y 6.2.3 de la Decisión impugnada constituyen una prueba firme, precisa y coherente. conjunto de pruebas que permiten demostrar una coincidencia de voluntades entre la demandante y Focus Home con vistas a restringir las importaciones paralelas de los juegos controvertidos en el EEE. Por tanto, la Comisión ha acreditado suficientemente en Derecho la existencia de un acuerdo o una práctica concertada entre la demandante y Focus Home que tiene por objeto restringir las importaciones paralelas.

131 Ninguna de las alegaciones formuladas por la demandante permite desvirtuar esta conclusión. En particular, por las razones expuestas en el apartado 88 supra, el hecho de que Focus Home declarara, durante el procedimiento administrativo, que había decidido

unilateralmente restricciones geográficas no puede cuestionar el análisis de la Comisión. Del mismo modo, el hecho de que los intercambios de correo electrónico en los que se basó la Comisión se hayan producido a raíz de una solicitud de claves de Steam geobloqueadas por parte de Focus Home o de que haya sido Focus Home quien haya determinado la lista de territorios cubiertos por las restricciones geográficas no constituye un cuestionar el hecho de que el demandante conocía o no podía ignorar el motivo de las solicitudes de Focus Home. Como se desprende del apartado 79 supra,

132 Habida cuenta de lo que antecede, procede desestimar la imputación de la demandante según la cual la Comisión no ha demostrado suficientemente en Derecho la existencia de una concurrencia de voluntades y, por tanto, de un acuerdo o, en cualquier caso, de prácticas concertadas entre el solicitante y Focus Home.

– Koch Medios

133 Por lo que se refiere al acuerdo o prácticas concertadas entre la demandante y Koch Media, las conductas identificadas por la Comisión se referían a cinco videojuegos Steam publicados por Koch Media, incluidos los juegos «Dead Island» y «Metro Last Night» en el territorio de cinco Estados miembros, a saber, según los juegos en cuestión, la República Checa, Hungría, Polonia, Eslovaquia y el Reino Unido.

134 En primer lugar, la Comisión consideró, en los apartados 6.1.6.5 y 6.1.6.7 de la Decisión impugnada, que la demandante había planteado en ocasiones de forma proactiva a Koch Media la posibilidad de utilizar el control territorial y que sabía o debería haber sabido que las claves geobloqueadas se utilizaban con el fin de restringir las ventas pasivas. Basó esta conclusión en tres intercambios de correos electrónicos entre la demandante y Focus Home y en dos presentaciones de los servicios de Steamworks realizadas a Koch Media el 13 de marzo de 2012.

135 En primer lugar, como señaló la Comisión en el considerando 125 de la Decisión impugnada, del intercambio de correos electrónicos de 18 de marzo de 2011 se desprende que Koch Media había indicado a la demandante, con vistas a lanzar la "Isla Muerta", juego, que tenía intención de solicitar lotes separados de claves de Steam para Europa

occidental (Alemania, España, Francia e Italia), el Reino Unido y Europa del este (incluida Rusia) debido a los menores precios de venta en estos últimos países. En respuesta a esta solicitud, la demandante propuso crear dos lotes separados para Rusia y la CEI, por una parte, y para Europa del Este, por otra, recomendación que, por otra parte, fue seguida por Koch Media en sus solicitudes de claves de Steam. Además, como señaló la Comisión en el considerando 126 de dicha Decisión, Está claro que el demandante sabía perfectamente que el bloqueo geográfico abarcaba territorios del EEE. En sus intercambios con Koch Media, la demandante distinguió claramente entre el lote «Rusia/CEI», el lote «Europa del Este» y el lote «Reino Unido». Dado que posteriormente la demandante proporcionó a Koch Media un lote de claves de Steam geobloqueadas para la República Checa, Hungría, Polonia y Eslovaquia y un lote de claves de Steam geobloqueadas para Rusia, se puede deducir que el lote de «Europa del Este» concernía a esos Estados miembros del EEE.

136 A continuación, como indicó la Comisión en los considerandos 127 y 128 de la Decisión impugnada, el 17 de mayo de 2013 la demandante se puso en contacto, por iniciativa propia, con Koch Media para informarle de que un tercero distribuidor vendía dos de sus videojuegos, a saber, 'Metro Last Night' y 'Dead Island Riptide', a precios muy bajos. Koch Media, preocupado porque los hechos denunciados perjudicaran las ventas en Steam, pidió consejo al demandante. En este contexto, en un correo electrónico de 21 de mayo de 2013, la demandante propuso a Koch Media la introducción de restricciones geográficas de activación para los territorios de origen de las importaciones paralelas.

137 Además, como señaló la Comisión en el considerando 129 de la Decisión impugnada, a raíz de dichos intercambios e intercambios internos de Koch Media que indicaban que la demandante podía geobloquear las claves de Steam para el territorio de «Europa del Este» (correos electrónicos de 23 y 25 de mayo de 2013), el solicitante confirmó además que "[podría] ayudar definitivamente a limitar la activación de las claves minoristas únicamente en su conjunto específico de territorios para reducir el marketing gris".

138 Por tanto, de los intercambios de correos electrónicos de 18 de marzo de 2011 y de mayo de 2013 se desprende que la demandante había recomendado proactivamente a Koch Media que estableciera

restricciones geográficas para restringir las importaciones paralelas. Contrariamente a lo que sostiene la demandante, el hecho de que Koch Media ya hubiera previsto introducir restricciones a la activación y de que él mismo hubiera decidido sobre el territorio no puede desvirtuar estas conclusiones. En cualquier caso, de los intercambios de correos electrónicos con Koch Media se desprende claramente que la demandante era consciente de que las solicitudes de claves de Steam geobloqueadas para la República Checa, Hungría, Polonia, Eslovaquia y el Reino Unido estaban destinadas a Restringir las importaciones paralelas.

139 Por último, en lo que respecta a las presentaciones de los servicios de Steamworks, mencionadas en el considerando 130 de la Decisión impugnada, la Comisión se limitó a precisar que las presentaciones se referían a la función de control territorial. Por tanto, las presentaciones contienen información muy general y limitada y no mencionan la posibilidad de utilizar dichas funciones con el fin de restringir las importaciones paralelas. Sin embargo, esta circunstancia no puede cuestionar el valor probatorio de los demás elementos de prueba reunidos por la Comisión, en particular los intercambios de correos electrónicos.

140 De ello se deduce que, contrariamente a lo que afirma la demandante, las pruebas recogidas en el punto 6.1.6.5 de la Decisión impugnada muestran claramente que había planteado expresamente a Koch Media la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico para restringir las importaciones paralelas y, por tanto, que conocía y compartía el objetivo de Koch Media de limitar las ventas pasivas.

141 En segundo lugar, la Comisión expuso, en el punto 6.2.4 de la Decisión impugnada, las pruebas que demuestran que la demandante efectivamente había proporcionado, para los cinco videojuegos controvertidos publicados por Koch Media, claves de Steam geobloqueadas para el República Checa, Hungría, Polonia, Eslovaquia y, en el caso de uno de esos partidos, Reino Unido. La demandante no cuestiona estos datos.

142 Por tanto, procede declarar que, en su conjunto, los elementos de prueba expuestos en los apartados 6.1.6.5 y 6.2.4 de la Decisión impugnada constituyen un conjunto de pruebas firmes, precisas y

coherentes que permiten demostrar una concurrencia de voluntades entre la demandante y Koch Media con el fin de restringir las ventas pasivas de los juegos en cuestión en el EEE. Por lo tanto, la Comisión ha acreditado suficientemente en Derecho la existencia de un acuerdo o una práctica concertada entre la demandante y Koch Media que tenía por objeto restringir las importaciones paralelas.

143 Ninguno de los argumentos expuestos por la demandante permite desvirtuar esta conclusión. En particular, por las razones expuestas en el apartado 88 supra, el hecho de que Koch Media declarara, durante el procedimiento administrativo, que había decidido por iniciativa propia sobre las restricciones geográficas y que ya había comunicado dicha decisión a la demandante no permite cuestionar el análisis de la Comisión. Del mismo modo, el hecho de que, en respuesta a las solicitudes de asesoramiento e información de Koch Media, la demandante haya planteado la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico de las claves de Steam para restringir las importaciones paralelas no puede cuestionar la conclusión de que estaba consciente del motivo detrás de las solicitudes de ese editor. En segundo lugar, como se desprende del anterior apartado 79,

144 Además, contrariamente a lo que sostiene la demandante, el hecho de que no se opusiera a las solicitudes de Koch Media demuestra efectivamente la existencia de una coincidencia de voluntades entre ambas empresas. Como se indicó en el apartado 59 anterior, la intervención y el consentimiento del solicitante eran necesarios para la implementación del bloqueo geográfico de las claves de Steam. Así pues, el hecho de que la demandante aceptara suministrar claves de Steam geobloqueadas a pesar de que conocía, e incluso había recomendado, el uso de dichas claves con el fin de restringir las importaciones paralelas, permitió efectivamente demostrar una concurrencia de voluntades para implementar restricciones a las ventas pasivas. Incluso si se demostrara que la demandante no estaba en condiciones de decidir por su propia voluntad sobre el bloqueo geográfico de las claves de Steam, este hecho no cuestionaría esta conclusión.

145 Habida cuenta de lo que antecede, la imputación de la demandante según la cual la Comisión no ha demostrado de manera suficiente en Derecho la existencia de una concurrencia de voluntades y,

por tanto, de un acuerdo o, en cualquier caso, de prácticas concertadas entre la demandante y Koch Media debe ser rechazado.

- ZeniMax

146 En cuanto al acuerdo o las prácticas concertadas entre la demandante y ZeniMax, el comportamiento identificado por la Comisión se refiere a cinco videojuegos Steam publicados por ZeniMax en el territorio de ocho Estados miembros, según los juegos en cuestión: República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia, Eslovaquia y Rumanía.

147 En primer lugar, la Comisión consideró, en los apartados 6.1.6.6 y 6.1.6.7 de la Decisión impugnada, que la demandante había planteado ocasionalmente de forma proactiva la posibilidad de utilizar el control territorial con ZeniMax y que sabía o debería haber sabido que el Se estaban utilizando claves geobloqueadas con el fin de restringir las ventas pasivas. Basó esta conclusión en dos intercambios de correos electrónicos entre la demandante y ZeniMax y en una presentación sobre Steamworks realizada a ZeniMax en enero de 2014.

148 Como indicó la Comisión en el considerando 131 de la Decisión impugnada, de los intercambios de correos electrónicos de 2 de septiembre de 2010 se desprende que la demandante había planteado efectivamente a ZeniMax la posibilidad de bloquear geográficamente las claves de Steam para territorios como Rusia, donde los precios son bajos. En dichos intercambios, la demandante informó a ZeniMax de que, salvo determinadas excepciones, recomendaba que las claves de Steam pudieran activarse sin restricción territorial alguna. En cuanto a esas excepciones, el solicitante afirmó, por ejemplo, que "si usted vende una versión de bajo precio en un territorio como Rusia, configuraríamos esas claves para que se activen únicamente en ese territorio".

149 Del mismo modo, en un intercambio de correos electrónicos de 29 de junio de 2010, mencionado en la nota a pie de página 167 de la Decisión impugnada, la demandante afirmó a ZeniMax que el motivo principal del bloqueo geográfico era impedir las importaciones paralelas de sus videojuegos, en cuyo contexto probablemente se venderían a

precios muy bajos. Añadió que, por ejemplo, creó claves de Steam específicas para sus propios juegos, que sólo podían activarse en Rusia.

150 El hecho, al que se refiere la demandante, de que los intercambios de correos electrónicos de 29 de junio de 2010 y 2 de septiembre de 2010 mencionen la posibilidad de un bloqueo geográfico para limitar las importaciones paralelas únicamente en conexión con el territorio de Rusia no cuestiona la valor probatorio de la prueba. En primer lugar, de los intercambios en cuestión se desprende claramente que Rusia fue identificada sólo como ejemplo y que la demandante efectivamente recomendó, de manera más general, utilizar el bloqueo geográfico para aquellos territorios donde los juegos se vendían a precios más bajos para evitar importaciones paralelas en territorios donde los precios de venta son más altos. En segundo lugar, como se indicó en el apartado 93 supra, no es necesario que cada elemento de prueba presentado por la Comisión se refiera al territorio del EEE, ya que del conjunto de pruebas reunidas por la Comisión se desprende que las partes tenían efectivamente la intención de restringir las importaciones paralelas dentro del EEE. En el apartado 6.2.5 de la Decisión impugnada, la Comisión presentó otras pruebas que demostraban que ZeniMax había solicitado el bloqueo geográfico de las claves de Steam para varios territorios del EEE, a saber, la República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia, Eslovaquia y Rumanía, y que la demandante efectivamente había aceptado, a raíz de dichas solicitudes, facilitar las claves de Steam geobloqueadas. Sin embargo, no había ninguna justificación aparente para el bloqueo geográfico de esas llaves, aparte de los precios más bajos aplicados en esos territorios. La Comisión presentó varias pruebas más que demostraban que ZeniMax había solicitado el bloqueo geográfico de las claves de Steam para varios territorios del EEE, a saber, la República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia, Eslovaquia y Rumanía, y que el solicitante efectivamente había acordó, tras esas solicitudes, proporcionar las claves de Steam geobloqueadas. Sin embargo, no había ninguna justificación aparente para el bloqueo geográfico de esas llaves, aparte de los precios más bajos aplicados en esos territorios. La Comisión presentó varias pruebas más que demostraban que ZeniMax había solicitado el bloqueo geográfico de las claves de Steam para varios territorios del EEE, a saber, la República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia, Eslovaquia y Rumanía, y que el solicitante efectivamente había acordó, tras esas solicitudes, proporcionar las claves de Steam geobloqueadas. Sin embargo, no había ninguna justificación aparente para el bloqueo

geográfico de esas llaves, aparte de los precios más bajos aplicados en esos territorios.

151 Además, el hecho, mencionado por la demandante, de que del intercambio de correos electrónicos de 29 de junio de 2010 se desprende que desaconsejaba el bloqueo geográfico de las claves de Steam para varios países de la UE, tampoco pone en duda el valor probatorio de dicho documento. En ese intercambio de correos electrónicos, la demandante se limitó a recomendar no bloquear geográficamente un lote específico de claves de Steam «en varios países de la UE», alegando que dichas claves se referían a usuarios que «pagaban casi el mismo precio». De la lista de territorios adjunta al intercambio de correos electrónicos de 29 de junio de 2010 se desprende que las claves de Steam a las que se hacía referencia en dichos intercambios estaban destinadas únicamente a España, Francia, Italia, Austria, el Reino Unido, los «países nórdicos» y los "Países del Benelux". Por tanto, las claves de Steam objeto de dicho intercambio de correos electrónicos no estaban destinadas a ser vendidas en la República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia, Eslovaquia y Rumanía. Así pues, de dicho intercambio se desprende que la demandante desaconsejó el bloqueo geográfico para el territorio de la Unión Europea en ese caso concreto únicamente porque dicho bloqueo geográfico no era útil para luchar contra las importaciones paralelas.

152 Además, incluso si pudiera aceptarse la interpretación de los intercambios de 29 de junio de 2010 propuesta por la demandante, procede señalar que, como se desprende del anterior apartado 150, la demandante efectivamente proporcionó claves de Steam geobloqueadas para los territorios en el EEE, mientras que, como se ha declarado en el anterior apartado 59, podía perfectamente negarse a hacerlo.

153 Por último, en lo que respecta a la presentación de los servicios de Steamworks, mencionada en el considerando 132 de la Decisión impugnada, la Comisión se limitó a precisar que dicha presentación mencionaba la función de control territorial. Por tanto, la presentación contiene información muy general y limitada y no menciona la posibilidad de utilizar dichas funciones con el fin de restringir las importaciones paralelas. Sin embargo, esta circunstancia no puede cuestionar el valor probatorio de los demás elementos de prueba reunidos por la Comisión, en particular los intercambios de correos electrónicos.

154 En segundo lugar, en el apartado 6.2.5 de la Decisión impugnada, las pruebas demuestran que la demandante había aceptado proporcionar claves de Steam geobloqueadas para la República Checa, Estonia, Letonia, Lituania, Hungría, Polonia, Eslovaquia y Rumanía para los cinco videojuegos controvertidos, publicados por ZeniMax, prueba que la demandante no discute.

155 A la luz de los elementos de prueba mencionados en los anteriores apartados 88 a 94, procede declarar que, en conjunto, los elementos de prueba presentados en los puntos 6.1.6.6 y 6.2.5 de la Decisión impugnada constituyen un conjunto firme, preciso y coherente. elementos de prueba que permiten demostrar que la demandante había promovido la posibilidad de utilizar el bloqueo geográfico de las claves de Steam con el fin de restringir las importaciones paralelas y que era consciente de que las solicitudes de claves de Steam de ZeniMax tenían como objetivo restringir las importaciones paralelas en el EEE. Por tanto, la Comisión ha acreditado suficientemente en Derecho la existencia de un acuerdo o una práctica concertada entre la demandante y ZeniMax que tenía por objeto restringir las importaciones paralelas.

156 Habida cuenta de lo que antecede, debe desestimarse la imputación de la demandante según la cual la Comisión no ha demostrado suficientemente en Derecho la existencia de un acuerdo o, en cualquier caso, de una práctica concertada entre la demandante y ZeniMax.

157 Por consiguiente, procede desestimar la segunda parte del primer motivo y, por tanto, dicho motivo en su totalidad.

Segundo motivo: errores de Derecho y errores de apreciación de los hechos al considerar una restricción de la competencia por el objeto, en contravención del artículo 101 TFUE

158 La demandante alega que la Comisión infringió el artículo 101 TFUE y cometió errores de Derecho y de apreciación de los hechos al calificar su comportamiento con los cinco editores de restricción de la competencia por el objeto. En esencia, reprocha a la Comisión (i) no

haber tenido suficientemente en cuenta la novedad del asunto, (ii) haber evaluado incorrectamente el contexto jurídico de la conducta en cuestión y (iii) no haber tenido debidamente en cuenta el contexto económico .

159 En primer lugar, procede señalar que el análisis de la Comisión, en el que concluyó que el comportamiento de la demandante y de los cinco editores constituía una restricción por el objeto, se recoge en el punto 8.2 de la Decisión impugnada.

160 En primer lugar, en el punto 8.2.1 de la Decisión impugnada, la Comisión expuso los principios relativos a las restricciones por objeto y a las restricciones a las ventas pasivas. Recordó que una conducta encaminada a fragmentar el EEE en mercados nacionales y a prohibir o limitar las importaciones paralelas y, por tanto, las ventas pasivas, debía, en principio, calificarse de restricción por objeto en el sentido del artículo 101 TFUE. Añadió que los derechos de propiedad intelectual no pueden ejercerse de manera que contravengan la creación y protección del mercado interior y que la misma conclusión se aplica a los acuerdos de licencia no exclusiva y a los acuerdos de distribución.

161 En segundo lugar, en el punto 8.2.2.2 de la Decisión impugnada, la Comisión analizó el contenido y el objetivo de los acuerdos o prácticas concertadas entre la demandante y cada uno de los cinco editores. Consideró que dicho objetivo era restringir las ventas pasivas de los videojuegos en cuestión.

162 En tercer lugar, en la sección 8.2.2.3, la Comisión analizó el contexto jurídico y económico de los acuerdos o prácticas concertadas entre la demandante y cada uno de los cinco editores. Consideró que ninguna circunstancia incluida en ese contexto le impedía considerar que dichos acuerdos o prácticas concertadas constituían restricciones por su objeto en el sentido del artículo 101 TFUE.

La novedad del caso.

163 La demandante reprocha a la Comisión no haber tenido suficientemente en cuenta la novedad del asunto y el contexto sin precedentes en el que ella y los editores actuaban.

164 La demandante alega que la Comisión se equivocó al considerar que podía basarse en la jurisprudencia para calificar el comportamiento controvertido de restricción de la competencia por el objeto, cuando era la primera vez que examinaba un comportamiento consistente en prestación, por un tercero, de medidas tecnológicas previstas por la Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de mayo de 2001, sobre la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines en la sociedad de la información (DO 2001 L 167, p. 10; en lo sucesivo, «Directiva sobre derechos de autor»). En particular, considera que la Comisión pretende incluirla en el régimen de los asuntos de comercio paralelo, cuando no actuaba, en el marco de la conducta objeto de la Decisión impugnada, como revendedor o distribuidor de las editoriales. 'Videojuegos de Steam, sino más bien como proveedor de servicios digitales. Además, alega que, contrariamente a lo que concluyó la Comisión en dicha Decisión, no tenía ningún interés financiero en bloquear las claves de Steam ni ninguna estrategia para proteger las ventas de Steam Store o sus márgenes. Por tanto, la jurisprudencia existente sobre las importaciones paralelas no constituye una "experiencia" relevante a efectos de calificar los acuerdos en cuestión como una restricción por el objeto. Para calificar una práctica novedosa como restricción de la competencia por su objeto, la Comisión debería haber evaluado cuidadosamente las circunstancias del caso para determinar que la práctica presenta un grado suficiente de daño, lo que significaba que un examen individual y detallado de la conducta en cuestión debería haberse llevado a cabo.

165 La Comisión rebate las alegaciones de la demandante.

166 Para estar comprendido en la prohibición establecida en el artículo 101, apartado 1, del TFUE, un acuerdo, una decisión de una asociación de empresas o una práctica concertada debe tener "por [su] objeto o efecto" impedir, restringir o distorsionar de competencia en el mercado interior.

167 A este respecto, de la jurisprudencia del Tribunal de Justicia se desprende que determinados tipos de coordinación entre empresas revelan un grado suficiente de perjuicio para la competencia como para considerar que no procede examinar sus efectos. Determinadas formas de coordinación entre empresas pueden considerarse, por su propia

naturaleza, perjudiciales para el buen funcionamiento de la competencia normal (véase la sentencia de 2 de abril de 2020, Budapest Bank y otros , C-228/18, EU:C:2020: 265, apartado 35 y jurisprudencia citada).

168 En lo que respecta a los acuerdos clasificados como "restricciones por el objeto", no es necesario investigar sus efectos ni, a fortiori, demostrar sus efectos sobre la competencia para calificarlos como "restricciones de la competencia", en el sentido del artículo 101, apartado 1. TFUE, en la medida en que la experiencia demuestra que tales comportamientos conducen a caídas de la producción y a aumentos de precios, lo que da lugar a una mala asignación de recursos en perjuicio, en particular, de los consumidores (véase, en este sentido, la sentencia de 30 de enero de 2020, Generics (Reino Unido) y otros, C-307/18, EU:C:2020:52, apartado 64 y jurisprudencia citada). Para que tenga un objeto contrario a la competencia, basta, por tanto, con que el acuerdo pueda tener como resultado, en un caso concreto, impedir, restringir o falsear la competencia en el mercado interior (véase, en este sentido, la sentencia de 14 marzo de 2013, Allianz Hungária Biztosító y otros , C-32/11, EU:C:2013:160, apartado 38).

169 De la jurisprudencia del Tribunal de Justicia se desprende claramente que el concepto de restricción de la competencia «por el objeto» debe interpretarse de forma estricta y sólo puede aplicarse a determinadas prácticas concertadas entre empresas que revelen, por sí mismas y teniendo en cuenta el contenido de sus disposiciones, sus objetivos y el contexto económico y jurídico del que forman parte, un grado suficiente de perjuicio a la competencia para considerar que no es necesario evaluar sus efectos, ya que algunas formas de coordinación entre empresas pueden considerarse, por su propia naturaleza, perjudiciales para el buen funcionamiento de la competencia normal (véase la sentencia de 30 de enero de 2020, Generics (UK) y otros, C-307/18, EU:C:2020:52, apartados 67 y jurisprudencia citada). El criterio jurídico esencial para determinar si un acuerdo implica una restricción de la competencia «por el objeto» es la constatación de que tal acuerdo revela en sí mismo un grado suficiente de perjuicio a la competencia para considerar que no es necesario evaluar sus efectos (véase la sentencia de 2 de abril de 2020, Budapest Bank y otros , C-228/18, EU:C:2020:265, apartado 37 y jurisprudencia citada).

170 A la hora de determinar ese contexto jurídico y económico, es necesario tener en cuenta la naturaleza de los bienes o servicios

afectados, así como las condiciones reales de funcionamiento y estructura del mercado o mercados en cuestión (véanse sentencias de 11 de septiembre de 2014 , CB / Comisión , C-67/13 P, EU:C:2014:2204, apartado 53, y de 19 de marzo de 2015, Dole Food y Dole Fresh Fruit Europe / Comisión , C-286/13 P, EU:C: 2015:184, párrafo 117).

171 En primer lugar, de la jurisprudencia se desprende también que, en el caso de acuerdos que constituyen infracciones especialmente graves de la competencia, el análisis del contexto económico y jurídico del que forma parte la práctica puede limitarse a lo estrictamente necesario para demostrar la existencia de una restricción de la competencia por el objeto (véase la sentencia de 27 de abril de 2017, FSL y otros / Comisión , C-469/15 P, EU:C:2017:308, apartado 107 y jurisprudencia citada).

172 En primer lugar, procede señalar que la Comisión examinó el contenido de los acuerdos o prácticas concertadas entre la demandante y los cinco editores y los objetivos que perseguían, para concluir que constituían una restricción de la competencia por su objeto. En el punto 8.2.2.2 de la Decisión impugnada (considerandos 310 a 345 de la Decisión impugnada), la Comisión examinó el contenido y el objetivo de dichos acuerdos o prácticas concertadas. A este respecto, se refirió a los distintos elementos de prueba que le permitieron comprobar la existencia de dichos acuerdos o prácticas concertadas y, en particular, a los distintos intercambios entre la demandante y los editores. Tras ese análisis,

173 Como se desprende del examen del primer motivo, de los intercambios entre la demandante y cada uno de los editores, tal como se exponen en el punto 6.1.6 de la Decisión impugnada, se desprende que el suministro de claves de Steam geobloqueadas tenía efectivamente por objeto restringir las importaciones paralelas de los videojuegos de que se trata, haciendo prácticamente imposible cualquier venta pasiva fuera del territorio de determinados países del EEE. Más concretamente, el bloqueo geográfico pretendía impedir que esos videojuegos, distribuidos mediante claves de Steam en el territorio de los países del EEE a precios bajos, fueran adquiridos por distribuidores o usuarios situados en el territorio de otros países del EEE donde los precios a los que se comercializaban esos vídeos los juegos se

distribuyeron fueron mucho mayores. Además, CB / Comisión , C-67/13 P, EU:C:2014:2204, apartado 54 y jurisprudencia citada).

174 Como señaló acertadamente la Comisión en los considerandos 280 a 292 de la Decisión impugnada, desde la sentencia de 13 de julio de 1966, Consten y Grundig / Comisión (56/64 y 58/64, EU:C:1966:41), y en la sentencia Según reiterada jurisprudencia, se admite que los acuerdos que tengan por objeto restringir el comercio paralelo (véanse las sentencias de 28 de abril de 1998, Javico , C-306/96, EU:C:1998:173, apartado 14 y el asunto -Ley citada, y de 6 de octubre de 2009, GlaxoSmithKline Services y otros / Comisión y otros., C-501/06 P, C-513/06 P, C-515/06 P y C-519/06 P, EU:C:2009:610, apartado 59 y jurisprudencia citada), incluso cuando tienden a impedir a los usuarios adquirir productos o servicios debido a su ubicación geográfica, son suficientemente nocivos para constituir una restricción por objeto en el sentido del artículo 101 TFUE (véanse, en este sentido, las sentencias de 6 de julio de 2000, Volkswagen / Comisión , T -62/98, EU:T:2000:180, apartados 115 y 178, y de 9 de julio de 2009, Peugeot y Peugeot Nederland / Comisión , T-450/05, EU:T:2009:262, apartado 282).

175 Los acuerdos destinados a dificultar la interpenetración de los mercados nacionales, a dividir los mercados nacionales según las fronteras nacionales o a segmentar artificialmente el mercado interior pueden frustrar el objetivo del Tratado de lograr la integración de esos mercados mediante el establecimiento de un mercado único mercado (sentencia de 13 de julio de 1966, Consten y Grundig / Comisión , 56/64 y 58/64, EU:C:1966:41, p. 497; véase también, en este sentido, sentencia de 4 de octubre de 2011, Football Association Premier League y otros , C-403/08 y C-429/08, EU:C:2011:631, apartado 139 y jurisprudencia citada).

176 Además, como señaló la Comisión en los considerandos 299 y 300 de la Decisión impugnada, puede considerarse que las restricciones a las ventas pasivas y, en particular, las medidas adicionales para garantizar el respeto de las limitaciones territoriales contenidas en los acuerdos de licencia exclusiva tienen por objeto la restricción de la competencia (véase, en este sentido, la sentencia de 9 de diciembre de 2020, Groupe Canal + / Comisión , C-132/19 P, EU:C:2020:1007, apartados 51 a 54 y jurisprudencia citada).

177 Así, en principio, un acuerdo destinado a prohibir o limitar el comercio paralelo tiene por objeto impedir la competencia (véase la sentencia de 6 de octubre de 2009, *GlaxoSmithKline Services y otros / Comisión y otros*, C-501/06 P, C-513 /06 P, C-515/06 P y C-519/06 P, EU:C:2009:610, apartado 59 y jurisprudencia citada), a menos que otras circunstancias incluidas en su contexto económico y jurídico permitan concluir que tal los acuerdos no pueden perjudicar la competencia (véase, en este sentido, la sentencia de 4 de octubre de 2011, *Football Association Premier League y otros*, C-403/08 y C-429/08, EU:C:2011:631, apartado 140) .

178 Es cierto que, a diferencia del presente asunto, la jurisprudencia relativa a las restricciones a las ventas pasivas se desarrolló principalmente en relación con acuerdos o prácticas concertadas que forman parte de un acuerdo exclusivo de distribución o de licencia. Sin embargo, de dicha jurisprudencia se desprende claramente que no es la existencia de un acuerdo exclusivo de distribución o de licencia como tal lo que se ha considerado perjudicial para la competencia, sino el establecimiento de obligaciones contractuales o de medidas adicionales que impidan las ventas pasivas y den lugar a una compartimentación del mercado interior (véanse, en este sentido, sentencias de 13 de julio de 1966, *Consten y Grundig / Comisión*, 56/64 y 58/64, EU:C:1966:41, pp. 497 y 498; de 1 de febrero de 1978, *Miller International Schallplattencontra Comisión*, 19/77, EU:C:1978:19, apartado 7; y de 4 de octubre de 2011, *Football Association Premier League y otros*, C-403/08 y C-429/08, EU:C:2011:631, apartados 138 y 139).

179 El objetivo del comportamiento controvertido es hacer prácticamente imposible el uso de las claves Steam fuera del territorio de determinados países del EEE e introducir una verdadera restricción a las ventas pasivas de los videojuegos controvertidos fuera de dichos territorios. Así, al igual que las medidas adicionales mencionadas en el apartado 178 supra, este comportamiento conduce a una reconstrucción de la compartimentación de los mercados nacionales y a una segmentación artificial del mercado interior que puede frustrar el objetivo del Tratado de lograr la integración de los mercados nacionales mediante el establecimiento de un mercado único.

180 Además, contrariamente a lo que sostiene la demandante, el hecho de que la jurisprudencia relativa a las restricciones a las importaciones paralelas se haya desarrollado en el contexto de las

relaciones entre distribuidores y proveedores no pone en duda la pertinencia de dicha jurisprudencia a efectos de considerar que la conducta en cuestión era restrictiva por su objeto.

181 Como señaló la Comisión en los considerandos 314, 321, 328, 335 y 342 de la Decisión impugnada, el bloqueo geográfico de las claves de Steam impidió a los distribuidores de los editores a los que se entregaron dichas claves vender los videojuegos en cuestión (en particular en respuesta a solicitudes no solicitadas de usuarios potenciales) a usuarios ubicados en países del EEE distintos de los cubiertos por las restricciones. Tal comportamiento conduce a la eliminación de la competencia, en los países donde los precios son más elevados, entre las ventas pasivas de los videojuegos en cuestión distribuidos mediante claves Steam geobloqueadas y las ventas de los juegos en cuestión en Steam Store. Del mismo modo, la conducta en cuestión conduce a la eliminación de la competencia, en países donde los precios son más altos, entre las ventas pasivas de los videojuegos en cuestión distribuidos mediante claves Steam geobloqueadas y las distribuidas por los distribuidores de los editores en los territorios donde los precios son más elevados. Así, los acuerdos o prácticas concertadas controvertidas pueden equipararse a las medidas adicionales examinadas en la jurisprudencia relativa a las importaciones paralelas citada en el apartado 178 supra, que restringían la competencia entre los distintos distribuidores del proveedor.

182 Además, según reiterada jurisprudencia, el artículo 101 TFUE cubre cualquier contribución activa de una empresa a una restricción de la competencia, incluso si esa contribución no se refiere a una actividad económica que forme parte del mercado relevante en el que se produce esa restricción o (véase la sentencia de 10 de noviembre de 2017, Icap y otros / Comisión, T-180/15, EU:C:2017:795, apartado 104 y jurisprudencia citada). Por tanto, el hecho de que la demandante y los editores no mantuvieran una relación distribuidor-proveedor en el contexto de la conducta en cuestión es irrelevante, ya que la conducta en sí tiene por objeto impedir las importaciones paralelas y restringir la competencia entre los diversos distribuidores de las editoriales.

183 En cualquier caso, si bien la demandante no actuaba como distribuidora de los videojuegos en cuestión mediante claves Steam geobloqueadas, procede señalar que, como señaló la Comisión en los considerandos 111, 112, 357 y 358 de la Decisión impugnada, el

demandante vendía los mismos videojuegos en Steam Store. Por lo tanto, estaba claramente interesada en que las claves de Steam estuvieran geobloqueadas para los territorios en los que los juegos en cuestión se vendían a un precio más bajo por terceros distribuidores. Los videojuegos vendidos en Steam Store, por los que la demandante se quedó con el 30 % de las cantidades recibidas, competían al menos potencialmente con los videojuegos Steam vendidos por terceros distribuidores mediante claves Steam geobloqueadas. De este modo,

184 A la luz de todo lo anterior, la Comisión no se equivocó al concluir que existía experiencia suficientemente sólida y confiable para sustentar la conclusión de que, en principio, los acuerdos o prácticas concertadas en cuestión eran, por su propia naturaleza, perjudiciales para el buen funcionamiento de la competencia. A la luz de la jurisprudencia expuesta en los anteriores apartados 171 y 177, la Comisión tenía derecho a limitarse a examinar si existían o no circunstancias en el contexto jurídico y económico que permitieran concluir que los acuerdos o prácticas concertadas en cuestión no podían perjudicar a la competencia.

Análisis del contexto legal

185 La demandante alega que la Comisión no tuvo en cuenta el hecho de que los derechos de propiedad intelectual y la Directiva sobre derechos de autor eran elementos esenciales del contexto jurídico que deben tenerse en cuenta en la aplicación del artículo 101 TFUE.

186 En primer lugar, la demandante alega que la Comisión aplicó erróneamente la distinción jurisprudencial entre la existencia de un derecho de autor y su ejercicio. Esa distinción significa simplemente que la legislación de competencia de la UE puede impedir el ejercicio de los derechos de autor en determinadas circunstancias, pero no significa que los derechos de autor sean irrelevantes para la evaluación de si una conducta específica constituye una restricción de la competencia.

187 En segundo lugar, la demandante alega que, para garantizar un equilibrio entre el Derecho de la propiedad intelectual y el Derecho de la competencia, las normas de competencia deben interpretarse de manera coherente con las normas sobre la libre circulación. El Tribunal

de Justicia ha recurrido al principio del agotamiento de los derechos para determinar el momento en que un obstáculo al comercio causado por el ejercicio de los derechos de propiedad intelectual se vuelve artificial y arbitrario y, por tanto, incompatible con el mercado interior. La demandante alega a este respecto que, conforme a la Directiva sobre derechos de autor, los derechos de autor de los editores sobre los videojuegos en cuestión no estaban sujetos a agotamiento en la Unión Europea.

188 En tercer lugar, la demandante alega que la Decisión impugnada menoscaba el efecto útil de la Directiva sobre derechos de autor. Las medidas técnicas, como el bloqueo geográfico de las claves de Steam, están expresamente autorizadas por el artículo 6 de la Directiva sobre derechos de autor y no pueden clasificarse como una restricción por objeto. Así, según ella, los editores tenían todo el derecho a utilizar medidas de control territorial para impedir la comunicación no autorizada al público de sus videojuegos Steam en una parte del territorio del EEE.

189 La Comisión rebate las alegaciones de la demandante.

190 En el presente caso, la Comisión dedicó los considerandos 347 a 355 de la Decisión impugnada a un examen del contexto jurídico. Además, en los considerandos 293 a 309 de dicha Decisión, llevó a cabo un análisis detallado de la jurisprudencia relativa a la aplicación del artículo 101 TFUE en el marco de los derechos de propiedad intelectual.

191 En primer lugar, como señaló acertadamente la Comisión en los considerandos 293 y 294 de la Decisión impugnada, según reiterada jurisprudencia, el mero hecho de que un acuerdo implique derechos de propiedad intelectual no excluye la aplicación del artículo 101 TFUE. Aunque el Tratado no afecta a la existencia de derechos de propiedad intelectual, en particular de derechos de autor, el ejercicio de esos derechos puede estar comprendido, no obstante, en las prohibiciones previstas por el Tratado, en particular por el artículo 101 TFUE. Así, el ejercicio de un derecho de propiedad intelectual puede estar comprendido en la prohibición prevista en el artículo 101 TFUE siempre que parezca ser el objeto, el medio o la consecuencia de un acuerdo (véanse, en este sentido, las sentencias de 8 de junio de 1971, *Deutsche Sociedad Grammophon*, 78/70, EU:C:1971:59, apartados 6 y

10, y de 6 de octubre de 1982, Coditel y otros , 262/81, EU:C:1982:334, apartado 17), sin perjuicio de que pueda constituyen una expresión legítima de ese derecho que autoriza a su titular, en particular, a oponerse a cualquier uso no autorizado (véase, en este sentido, la sentencia de 30 de enero de 2020, Generics (UK) y otros , C-307/18, EU:C:2020 :52, apartado 79 y jurisprudencia citada).

192 Además, como señaló acertadamente la Comisión en el considerando 295 de la Decisión impugnada, la distinción entre la existencia de derechos de propiedad intelectual y el ejercicio de tales derechos también se aplica cuando dichos derechos se explotan en forma intangible, es decir, en forma de servicio en lugar de en un soporte físico. En la sentencia de 6 de octubre de 1982, Coditel y otros (262/81, EU:C:1982:334, apartados 14 y 17), mencionada por la Comisión en dicho considerando, el Tribunal de Justicia previó expresamente que el ejercicio de la los derechos de autor sobre una película y el derecho de exhibición que se deriva de los derechos de autor podrían falsear la competencia y verse afectados por la prohibición establecida en el artículo 101 TFUE (sentencia de 9 de diciembre de 2020, Groupe Canal + contra Comisión , C-132/19 P, EU:C:2020:1007, apartado 52). En particular, el Tribunal señaló que esto podría ser así independientemente del hecho de que la puesta a disposición de una película mediante exhibición pueda repetirse hasta el infinito, de que el titular de los derechos de autor pueda exigir regalías por cualquier exhibición de esa película y de que el titular de los derechos de autor podría conceder a un único licenciataria el derecho exclusivo de exhibir esa película, y prohibir así su exhibición a otros, en el territorio de un Estado miembro durante un período de tiempo determinado (véase, en este sentido, la sentencia de 6 de octubre de 1982, Coditel y otros, 262/81, EU:C:1982:334, apartados 11, 12 y 15). Por tanto, de la jurisprudencia del Tribunal de Justicia se desprende que el hecho de que el titular de los derechos de autor pueda seguir ejerciendo sus derechos, en particular para exigir un canon por cada exhibición de una película o por la prohibición de exhibiciones sucesivas por otros, no impide que tal ejercicio de los derechos de autor entre en el ámbito de aplicación del artículo 101 TFUE, cuando dicho ejercicio podría constituir una restricción encubierta al comercio entre Estados miembros (véase, en este sentido, sentencia de 6 de octubre de 1982, Coditel y otros , 262 /81, EU:C:1982:334, apartados 13 y 17).

193 De lo anterior se deduce que la cuestión del agotamiento o no del derecho de propiedad intelectual no excluye por sí sola que la

aplicación del artículo 101 TFUE o el comportamiento en cuestión constituyan una restricción por el objeto cuando el ejercicio de ese derecho puede constituir una restricción encubierta. restricción del comercio entre Estados miembros.

194 Habida cuenta de lo que antecede, procede declarar que, contrariamente a lo que afirma la demandante, la Comisión no incurrió en error al considerar que sus argumentos relativos al no agotamiento de los derechos de autor sobre los videojuegos controvertidos no eran pertinentes para el propósito de su análisis. Así, los argumentos de la demandante que reprochan a la Comisión no haber examinado si la venta de los videojuegos Steam mediante claves Steam estaba comprendida en el derecho de distribución (artículo 3 de la Directiva sobre derechos de autor) o en el derecho de comunicación al público (artículo 4 de dicha Directiva) y las consecuencias que se desprenden de la sentencia de 19 de diciembre de 2019, *Nederlands Uitgeversverbond y Groep Algemene Uitgevers*(C-263/18, EU:C:2019:1111), en lo que respecta a la aplicación de la regla del agotamiento de los derechos de autor a los videojuegos controvertidos, son ineficaces. Además, a la luz de la jurisprudencia citada en los apartados 191 y 192 anteriores, el argumento de la demandante según el cual la jurisprudencia sobre la libre circulación se basa en el principio del agotamiento del derecho de propiedad intelectual para determinar si una barrera comercial es artificial no puede llevar a una conclusión diferente y, por tanto, debe rechazarse por los mismos motivos.

195 En segundo lugar, contrariamente a lo que sostiene la demandante, la Comisión no ha dejado de tener en cuenta la Directiva sobre derechos de autor y, más concretamente, su artículo 6, ni la ha privado de efectos prácticos.

196 Es cierto que la Comisión no se refirió expresamente ni a la Directiva sobre derechos de autor ni a su artículo 6 en la Decisión impugnada, aunque esta cuestión había sido planteada por la demandante en sus respuestas al pliego de cargos.

197 Sin embargo, es evidente, en primer lugar, que, como señaló la Comisión en el considerando 347 de la Decisión impugnada, ésta no cuestiona la posibilidad de que los editores concedan a sus distribuidores licencias limitadas al territorio de determinados territorios

del EEE. países. El comportamiento controvertido se refiere a las medidas adicionales, adoptadas por la demandante y cada uno de los editores, destinadas a garantizar el respeto de tales limitaciones territoriales imposibilitando cualquier venta o cualquier uso de los videojuegos en cuestión fuera del territorio de determinados países del EEE. Además, como se desprende de los anteriores apartados 191 a 196, la Comisión analizó detalladamente la jurisprudencia relativa a la interacción entre los derechos de autor y el artículo 101 TFUE.

198 A este respecto, a la luz de la jurisprudencia expuesta en los anteriores apartados 191 y 192, el Tribunal de Justicia considera que, contrariamente a lo que afirma la demandante, el mero hecho de que el considerando 29 y el artículo 6 de la Directiva sobre derechos de autor establezcan la posibilidad de adoptar «medidas tecnológicas» no se opone a que tales medidas se adopten con arreglo al artículo 101 TFUE cuando sean el objeto, el medio o la consecuencia de un comportamiento que infrinja dicho artículo. Además, el artículo 9 de dicha Directiva establece expresamente que sus disposiciones no afectarán a la aplicación de la legislación en materia de prácticas restrictivas y de competencia desleal.

199 Como se ha indicado en el apartado 176 supra, la Comisión observó acertadamente que, según la jurisprudencia, si bien la propia concesión de licencias, incluidas las exclusivas, no es contraria al artículo 101 TFUE, las medidas adicionales destinadas a garantizar el cumplimiento de las limitaciones territoriales sobre la explotación de dichas licencias, y en particular la obligación de adoptar medidas que impidan el acceso a la materia protegida desde fuera del territorio cubierto por el acuerdo de licencia en cuestión, pueden tener un objeto contrario a la competencia y estar comprendidas en el artículo 101 TFUE (Véanse, en este sentido, las sentencias de 4 de octubre de 2011, *Football Association Premier League y otros* , C-403/08 y C-429/08, EU:C:2011:631, apartados 141 a 143, y de 9 de diciembre de 2020. *Grupo Canal +contra Comisión* , C-132/19 P, EU:C:2020:1007, apartados 51, 53 y 54).

200 Contrariamente a lo que sostiene la demandante, el hecho de que la sentencia de 4 de octubre de 2011, *Football Association Premier League y otros* (C-403/08 y C-429/08, EU:C:2011:631), se dictara en el contexto específico de la aplicación de la Directiva 93/83/CEE del Consejo, de 27 de septiembre de 1993, relativa a la coordinación de

determinadas normas relativas a los derechos de autor y a los derechos afines a los derechos de autor aplicables a la radiodifusión por satélite y a la retransmisión por cable (DO 1993, L 248, p. 15), no exige cuestionar la posibilidad de adoptar la misma solución en el presente caso.

201 En el asunto que dio lugar a la sentencia de 9 de diciembre de 2020, *Groupe Canal + / Comisión* (C-132/19 P, EU:C:2020:1007, apartados 51 a 54), dictada en el contexto de servicios de televisión de pago que implican transmisiones por Internet, que no están sujetas al régimen específico de la Directiva sobre radiodifusión por satélite, el Tribunal de Justicia consideró, independientemente de la cuestión del agotamiento de los derechos de autor, que las conclusiones contenidas en la sentencia de 4 de octubre de 2011, *Football Association Premier League y Otros* (C-403/08 y C-429/08, EU:C:2011:631), podrían aplicarse a las medidas controvertidas en aquel asunto, ya que las situaciones eran comparables en términos comerciales y competitivos.

202 A continuación, procede declarar que, en el caso de autos, el ejercicio de los derechos de autor de los editores era efectivamente el objeto, el medio o la consecuencia de un acuerdo en el sentido de la jurisprudencia recordada en el apartado 191 *supra*. Como se desprende de los anteriores apartados 172 y 173, el bloqueo geográfico de las claves de Steam no perseguía el objetivo de proteger los derechos de autor de los editores, sino que pretendía eliminar las importaciones paralelas con el fin de proteger las ventas de los videojuegos en cuestión y los elevados importes de regalías recaudados por los editores, o por el solicitante, en lo que respecta a la Tienda Steam, en determinados países del EEE. Como señaló la Comisión en los considerandos 347 y 356 de la Decisión impugnada, el hecho de que los editores sean titulares de los derechos de autor de los videojuegos en cuestión, al menos para todo el territorio del EEE, confirma tal conclusión.

203 Además, como se desprende de los considerandos 305 a 309 y 352 a 354 de la Decisión impugnada, la cuestión de si los derechos de autor de los editores estaban sujetos o no a la regla del agotamiento de los derechos de autor y si las ventas pasivas por parte de los distribuidores de los editores podían estar sujetas de un procedimiento judicial ante los órganos jurisdiccionales nacionales competentes no es decisivo a efectos de la aplicación del artículo 101 TFUE. Además, independientemente de si las ventas pasivas de los distribuidores podían

ser sancionadas ante los tribunales nacionales competentes por infracción de los derechos de autor de los editores, hay que señalar, como señaló la Comisión en la vista, que del correo electrónico se desprende que intercambios entre el solicitante y los editores identificados en la Sección 6.1. 6 de la decisión impugnada, que los editores se enfrentaban a problemas de ventas pasivas y que el bloqueo geográfico de las claves de Steam se implementó para responder al fenómeno de las ventas pasivas efectivamente detectado por los editores y la demandante. Así, el comportamiento controvertido tenía por objeto imposibilitar las ventas pasivas, eliminando así la competencia real o potencial que dichas ventas representan. Además, como se ha indicado en el anterior apartado 183, la demandante percibió efectivamente una remuneración del 30 % sobre las ventas de los videojuegos controvertidos en Steam Store, de modo que tenía interés en impedir importaciones paralelas que pudieran afectar a las ventas en Steam Store. . De ello se deduce que los acuerdos o prácticas concertadas entre la demandante y los cinco editores podían en la práctica impedir,

204 Por último, procede señalar que, en sentencia de 4 de octubre de 2011, Football Association Premier League y otros(C-403/08 y C-429/08, EU:C:2011:631, apartados 108 a 115), el Tribunal de Justicia subrayó que los derechos de autor sólo pretenden garantizar a los titulares afectados la protección del derecho a explotar comercialmente la comercialización o la puesta a disposición de la materia protegida, mediante la concesión de licencias a cambio del pago de una remuneración; no garantiza a los titulares de derechos afectados la posibilidad de exigir la remuneración más elevada posible o de adoptar conductas que puedan dar lugar a diferencias artificiales de precios entre los mercados nacionales compartimentados. Este reparto y la diferencia de precios artificial que genera son inconciliables con el objetivo fundamental del Tratado, que es la realización del mercado interior (sentencia de 4 de octubre de 2011, Football Association Premier League y otros , C-403/08 y C-429/08, EU:C:2011:631, apartados 108 a 115 y 145). Como se ha indicado en el apartado 196 supra, el bloqueo geográfico de las claves de Steam no perseguía el objetivo de proteger los derechos de autor de los editores, sino que claramente se utilizaba para eliminar por completo las importaciones paralelas y proteger así los elevados derechos de autor recaudados por los editores o por la demandante, en lo que respecta a Steam Store, en determinados países del EEE.

205 Habida cuenta de lo que antecede, procede declarar que la Comisión no incurrió en error al considerar que los derechos de autor de los editores sobre los videojuegos controvertidos no se oponían a la aplicación del artículo 101 TFUE a la conducta controvertida ni a su calificación como restricción por objeto. Por lo tanto, la Comisión consideró acertadamente, a la luz del contexto jurídico pertinente, que la constatación, mediante las claves de Steam geobloqueadas, de una imposibilidad práctica de activar o utilizar los videojuegos en cuestión en otros territorios del EEE, y, por tanto, de importarlos a otros territorios del EEE, constituía una restricción de la competencia por su objeto.

Análisis del contexto económico

206 La demandante reprocha a la Comisión no haber examinado suficientemente el contexto económico en el que se produjo el comportamiento controvertido. Sostiene que la Comisión debería haber examinado si la restricción de las ventas pasivas era, por su propia naturaleza, perjudicial para el buen funcionamiento de la competencia, en la medida en que reducía la producción y aumentaba los precios, en perjuicio de los consumidores. Estas condiciones no se cumplen en el presente caso.

207 En primer lugar, la demandante reprocha a la Comisión no haber tenido en cuenta la naturaleza de los productos y servicios afectados. Sostiene que los productos digitales y los servicios en línea son fundamentalmente diferentes de los bienes tangibles.

208 En segundo lugar, la demandante reprocha a la Comisión no haber tenido en cuenta que el bloqueo geográfico beneficiaba a los consumidores, ya que permitía a los editores crear una audiencia y aumentar la producción, además de garantizar el suministro en los países donde los precios son más bajos. La demandante alega, en particular, que, en sus respuestas al pliego de cargos, demostró de manera suficiente en Derecho los posibles efectos favorables a la competencia.

209 En consecuencia, la demandante sostiene que ha demostrado la existencia de una duda razonable sobre el grado supuestamente suficiente de perjuicio a la competencia causado por los acuerdos o

prácticas concertadas y, por tanto, sobre su objeto contrario a la competencia.

210 La Comisión rebate las alegaciones de la demandante.

211 Procede señalar que los considerandos 356 a 366 de la Decisión impugnada contienen el análisis del contexto económico. La principal observación de la Comisión fue que no existía ninguna obligación o justificación específica para el bloqueo geográfico de las claves de Steam aparte de la restricción de posibles ventas pasivas con el fin de crear barreras artificiales al comercio dentro del EEE. Así, el acuerdo de bloqueo de las claves de Steam no era inherente a la naturaleza de la propia licencia, sino que estaba previsto para garantizar que los terceros distribuidores que recibieran las claves respetaran los límites territoriales de sus respectivas licencias. Como cuestión secundaria, la Comisión señaló que la entrega de las claves de Steam geobloqueadas debía examinarse en el contexto de las relaciones comerciales entre la demandante y cada uno de los editores en su conjunto. De este modo,

212 En primer lugar, por lo que se refiere a la imputación de la demandante según la cual la Comisión no examinó si el comportamiento controvertido era suficientemente perjudicial porque provocaba reducciones de la producción y aumentos de precios en perjuicio de los consumidores, procede señalar que el Tribunal de Justicia ha declarado que El artículo 101 TFUE no tenía por objeto proteger sólo los intereses de los competidores o de los consumidores, sino también proteger la estructura del mercado y, con ello, la competencia per se. Por tanto, para considerar que un acuerdo tiene un objeto contrario a la competencia, no es necesario que los consumidores finales se vean privados de las ventajas de una competencia efectiva en términos de suministro o de precio (sentencia de 6 de octubre de 2009, GlaxoSmithKline Services y otros c . Comisión y otros, C-501/06 P, C-513/06 P, C-515/06 P y C-519/06 P, EU:C:2009:610, apartado 63).

213 En segundo lugar, la demandante reprocha a la Comisión no haber tenido en cuenta la naturaleza de las claves de Steam. A este respecto, procede señalar, en primer lugar, que, en el considerando 4 de la Decisión impugnada, la Comisión examinó en detalle el funcionamiento de la industria de los videojuegos para PC y la forma en que se distribuyen dichos juegos. En segundo lugar, se desprende, en

particular, de los considerandos 349 a 355 de dicha Decisión, relativos al contexto jurídico, que la Comisión respondió a las alegaciones de la demandante según las cuales los productos o servicios en cuestión no eran bienes tangibles, sino que en realidad consistían en la adquisición, por parte del usuario final, de una licencia para acceder y jugar un juego en Steam. Es, además, en ese contexto, la Comisión consideró que la cuestión del agotamiento del derecho de autor no era pertinente a los efectos de concluir que existía una restricción por objeto. Como se ha examinado en los apartados 191 a 194 anteriores, el hecho de que el comportamiento controvertido se refiera a bienes intangibles o a servicios digitales, cubiertos por derechos de autor que no han sido agotados, no impide que se considere que dicho comportamiento constituye una restricción por el objeto.

214 En tercer lugar, ninguna de las alegaciones de la demandante según las cuales la naturaleza de las claves de Steam o el funcionamiento del mercado de los videojuegos justifican apartarse de la jurisprudencia según la cual los acuerdos destinados a impedir o limitar las importaciones paralelas tienen, en principio, como cuyo objeto es restringir la competencia, pueden tener éxito.

215 En primer lugar, los argumentos de la demandante de que, en esencia, el hecho de que la reventa de las claves de Steam sea fácil, económica y sin fricciones pone en duda el punto de vista general del Derecho europeo de la competencia de que el comercio paralelo puede ejercer presión sobre los precios. y crear beneficios financieros para los consumidores, debe rechazarse.

216 Como se ha indicado en el apartado 177 supra, según la jurisprudencia, debe considerarse, en principio, que un acuerdo destinado a limitar el comercio paralelo tiene por objeto restringir la competencia. Sin embargo, ni del tenor del artículo 101 TFUE, apartado 1, ni de la jurisprudencia se desprende que esta conclusión se base únicamente en el hecho de que se presume que tal acuerdo priva a los consumidores finales de las ventajas de una competencia efectiva en condiciones de suministro o precio. En consecuencia, para considerar que un acuerdo tiene un objeto contrario a la competencia, no es necesario que se prive a los consumidores finales de las ventajas de una competencia efectiva en términos de suministro o de precio (véase, en este sentido, la sentencia de 6 de octubre de 2009, GlaxoSmithKline

Services y otros contra Comisión y otros, C-501/06 P, C-513/06 P, C-515/06 P y C-519/06 P, EU:C:2009:610, apartados 62 y 63).

217 Además, las afirmaciones de la demandante de que la jurisprudencia sobre el carácter nocivo de las restricciones a las importaciones paralelas se desarrolla sobre la base de la constatación de que existen «fricciones» que limitan dicho comercio paralelo e impiden que genere escasez o precios significativamente más altos. en el Estado miembro exportador no están fundamentadas en modo alguno.

218 A continuación, los argumentos de la demandante de que la Comisión no podía ignorar el hecho de que el legislador de la Unión había tenido en cuenta las características particulares de los productos digitales y de los servicios en línea al excluirlos del ámbito de aplicación del Reglamento (UE) 2018/302 del Parlamento Europeo y de del Consejo, de 28 de febrero de 2018, sobre la lucha contra el bloqueo geográfico injustificado y otras formas de discriminación basadas en la nacionalidad, el lugar de residencia o el lugar de establecimiento de los clientes en el mercado interior y por la que se modifican los Reglamentos (CE) n.º 2006/2004 y (UE) 2017/ 2394 y la Directiva 2009/22/CE (DO 2018, L 60 I, p. 1). Dicho Reglamento no estaba en vigor en el momento de los hechos. En cualquier caso, como se desprende de la cláusula de revisión introducida en el artículo 9 de dicho Reglamento,

219 Además, el argumento de la demandante según el cual el bloqueo geográfico permitía a los editores seguir una política comercial de aumentar la producción en un territorio determinado cobrando precios más bajos, con el fin de alcanzar efectivamente un precio objetivo, podría aplicarse a cualquier tipo de producto o servicio, ya sea tangibles o digitales. Por lo tanto, incluso si fuera cierto, ese argumento no puede justificar que se aparte, en el presente caso, de la jurisprudencia relativa a las restricciones a las importaciones paralelas de bienes o servicios digitales.

220 Por último, en lo que respecta a la alegación de la demandante según la cual los videojuegos para PC son productos «semiperecederos», por lo que la diferenciación de precios se produce a lo largo del tiempo, la demandante no explica cómo este factor puede cuestionar la conclusión de la Comisión de que el Las restricciones a las

importaciones paralelas de claves de Steam son perjudiciales para la competencia.

221 En cuarto lugar, en la medida en que la demandante niega tener interés en el bloqueo geográfico de las claves de Steam, procede señalar, en primer lugar, que, como se ha declarado en el apartado 77 supra, no es necesario, a efectos de que establece una infracción del artículo 101 TFUE, demostrar que la empresa se beneficia de la infracción. En segundo lugar, y en cualquier caso, como se ha declarado en el anterior apartado 183, la demandante percibió efectivamente una remuneración del 30 % sobre las ventas de los videojuegos controvertidos en la Steam Store, de modo que tenía interés en impedir importaciones paralelas que pudieran afectar a las ventas. en la Tienda Steam.

222 En quinto lugar, el hecho de que el bloqueo geográfico de las claves de Steam sólo afecte a determinados juegos y represente únicamente el 3 % de las ventas totales de los videojuegos de Steam es irrelevante en el contexto del análisis de las restricciones por objeto. El hecho de que sólo un pequeño porcentaje de los videojuegos de Steam se vea afectado por el bloqueo geográfico, incluso si así se comprobara, no permite cuestionar la nocividad de la conducta controvertida ni, en particular, la conclusión de que la conducta es, por su naturaleza, contraria al objetivo mismo de proteger el mercado interior que persigue el Tratado.

223 A este respecto, procede recordar que las empresas que celebran un acuerdo cuyo objetivo es restringir la competencia no pueden, en principio, sustraerse a la aplicación del artículo 101 TFUE, apartado 1, alegando que su acuerdo no debe tener un efecto apreciable sobre la competencia. (véase sentencia de 28 de junio de 2016, Telefónica / Comisión, T-216/13, EU:T:2016:369, apartado 216 y jurisprudencia citada). El artículo 101, apartado 1, del TFUE establece una clara distinción entre el concepto de «restricción por el objeto» y el de «restricción por el efecto», estando cada uno de ellos sujeto a normas de prueba diferentes. En cuanto a las prácticas calificadas como "restricciones por el objeto", no es necesario investigar ni, a fortiori, demostrar sus efectos sobre la competencia para calificarlas de "restricción de la competencia" en el sentido del artículo 101, apartado 1. TFUE. Por el contrario, cuando no se establece el objeto contrario a la competencia de un acuerdo, de una decisión de una asociación de

empresas o de una práctica concertada, es necesario examinar sus efectos para demostrar que efectivamente se ha impedido o restringido la competencia. o distorsionada en medida apreciable (sentencia de 30 de enero de 2020, Generics (UK) y otros , C-307/18, EU:C:2020:52, apartados 62 a 66).

224 En sexto lugar, la demandante alega que la Comisión no tuvo en cuenta los efectos favorables a la competencia del bloqueo geográfico de las claves de Steam, aunque había mencionado la existencia de tales efectos en el marco del procedimiento administrativo.

225 Es cierto que, cuando las partes de un acuerdo invocan sus efectos favorables a la competencia, dichos efectos deben, como elementos del contexto de ese acuerdo, ser debidamente tenidos en cuenta a efectos de su calificación de «restricción por el objeto» «, en la medida en que pueden cuestionar la apreciación global de si la práctica concertada de que se trata ha revelado un grado suficiente de perjuicio a la competencia. La consideración de estos efectos no pretende desvirtuar la calificación de «restricción de la competencia» en el sentido del artículo 101, apartado 1, del TFUE, sino simplemente apreciar la gravedad objetiva de la práctica en cuestión (sentencia de 30 de enero de 2020, Generics (UK) y otros , C-307/18, EU:C:2020:52, apartados 103 y 104).

226 Sin embargo, tener en cuenta tales cuestiones presupone que los efectos procompetitivos no sólo están demostrados y son pertinentes, sino que también están específicamente relacionados con el acuerdo en cuestión. Además, la mera existencia de tales efectos procompetitivos no puede, como tal, excluir la caracterización como una "restricción por objeto". Si tales efectos están demostrados, son relevantes y están específicamente relacionados con el acuerdo en cuestión, esos efectos procompetitivos deben ser lo suficientemente significativos como para justificar una duda razonable sobre si el acuerdo en cuestión causó un grado suficiente de daño a la competencia y, por lo tanto, en cuanto a su objeto contrario a la competencia (sentencia de 30 de enero de 2020, Generics (UK) y otros, C-307/18, EU:C:2020:52, apartados 105 a 107). Por tanto, una mera alegación infundada de efectos procompetitivos de los acuerdos en cuestión no es suficiente para descartar la existencia de una restricción por el objeto (véase la sentencia de 25 de marzo de 2021, Lundbeck/Comisión, C-591/16 P , UE : C:2021:243, apartado 137 y jurisprudencia citada).

227 En el presente caso, la demandante indicó en sus respuestas al pliego de cargos adjunto a la demanda que la conducta controvertida no podía constituir una restricción de la competencia por el objeto debido a sus efectos procompetitivos. Sin embargo, se limitó a afirmar, sin fundamentar sus afirmaciones, que, de no existir un bloqueo geográfico de las claves de Steam, las claves destinadas a venderse a precios más bajos se transferirían a los demás países del EEE. Así, en su opinión, a falta de claves geobloqueadas, los Estados miembros destinatarios de la estrategia de precios diferenciados ya no recibirían claves Steam. Esto llevaría a un ajuste de los precios al alza y en ningún caso a una caída general de los precios.

228 En primer lugar, como se desprende de la jurisprudencia recordada en el anterior apartado 226, la mera alegación infundada de efectos favorables a la competencia de los acuerdos controvertidos no puede bastar para excluir su calificación de «restricción por el objeto».

229 Además, contrariamente a lo que sostiene la demandante, del informe de investigación de la Comisión de 10 de mayo de 2017 sobre el sector del comercio electrónico (COM(2017) 229 final) no se puede extraer ninguna conclusión, concretamente en el presente caso. La afirmación contenida en ese informe de que "si la discriminación de precios permite a la empresa atender un mercado que de otro modo no estaría atendido, el efecto sobre el bienestar general del consumidor debería ser normalmente positivo" es general y abstracta y, además, está matizada, como lo demuestra el uso del término «normalmente». Por lo tanto, tal afirmación no demuestra en modo alguno la existencia de efectos procompetitivos significativos y demostrados, específicos del acuerdo entre la demandante y los editores. Además, de ninguna manera se ha demostrado que, en ausencia del bloqueo geográfico de las claves de Steam,

230 En segundo lugar, y en cualquier caso, las reducciones de precios para los consumidores no constituyen necesariamente un efecto favorable a la competencia suficiente para suscitar dudas razonables sobre si los acuerdos o prácticas concertadas en cuestión son suficientemente perjudiciales (véase, en este sentido, la sentencia de 12 de enero 2023, HSBC Holdings y otros / Comisión , C-883/19 P, EU:C:2023:11, apartados 198 a 205).

231 Por lo tanto, a la luz de los requisitos establecidos en los apartados 220 y 226 anteriores, debe considerarse que las alegaciones de la demandante son generales y no están fundamentadas, y no demuestran que los efectos procompetitivos en los que se basa hayan sido probados o que son específicos de la conducta en cuestión y suficientemente significativos. Por tanto, el hecho de que la demandante haya hecho referencia a dichos efectos favorables a la competencia durante el procedimiento administrativo no basta para demostrar que la Comisión haya cometido un error de apreciación al concluir que el comportamiento controvertido era suficientemente nocivo ni, a fortiori, al calificar el comportamiento en cuestión como una restricción por objeto.

232 Además, los demás párrafos de las respuestas al pliego de cargos a los que se refiere la demandante en sus escritos no se refieren a la cuestión de si la Comisión tenía derecho a considerar que la conducta en cuestión constituía una restricción por el objeto, sino más bien a la cuestión de si la Comisión podría aplicar el artículo 101, apartado 3, del TFUE.

233 Habida cuenta de todo lo anterior, procede declarar que la Comisión no incurrió en error al considerar que el contexto jurídico y económico en el que se celebraron los acuerdos o prácticas concertadas entre la demandante y los editores no permitía considerar cuestiona su conclusión de que dichos acuerdos o prácticas concertadas, en la medida en que tenían por objeto restringir las importaciones paralelas, constituyen restricciones de la competencia por su objeto.

234 Habida cuenta de lo que antecede, procede desestimar el segundo motivo y, por tanto, el recurso en su totalidad.

Costos

235 Según el artículo 134, apartado 1, del Reglamento de Procedimiento del Tribunal General, la parte perdedora será condenada en costas si éstas han sido solicitadas en los escritos de la parte perdedora. Al no haber sido desestimados los argumentos de la

demandante, procede condenarla a cargar, además de con sus propias costas, con las costas de la Comisión, conforme a las pretensiones de ésta.

Por esos motivos,

EL TRIBUNAL GENERAL (Sala Segunda ampliada)

por la presente:

- 1) Desestimar el recurso;

- 2) Valve Corporation cargará con sus propias costas y con las de la Comisión Europea.

Papasavvas

Marcoulli

Schwarcz

Tomljenović

Valasidis

Pronunciada en audiencia pública en Luxemburgo, a 27 de septiembre de 2023.

V. Di Bucci

S. Papasavvas