

微軟的下一塊拼圖—美國對微軟與動視結合案之競爭評估

微軟公司以約687億美元金額收購動視公司，為該公司歷來最高金額的結合案，顯示出本案是微軟在遊戲產業布局中重要的一環，亦為2022年牽動整個科技產業的知名案件。

■ 撰文 = 薛淳仁
(公平會資訊及經濟分析室科員)

前言

去(2022)年1月18日，微軟公司(Microsoft Corp.，下稱微軟)宣布以每股美金(下同)95元，合計約687億收購動視公司(Activision Blizzard, Inc.，下稱動視)¹。微軟係當前主流個人電腦的視窗(Windows)作業系統(Operation System)，以及高階遊戲機Xbox系列的開發商兼發行商，動視則是當前許多知名遊戲軟體開發商兼發行商，與微軟具有上、下游交易關係。二家公司在遊戲產業皆有舉足輕重的地位，該案如確定完成結合，不僅是歷來遊戲產業史中併購金額最高、亦為歷來微軟最高金額的結合案，因此受到國外主要競爭法主管機關矚目，例如歐盟(Europe Union)和英國競爭與市場管理局(Competition and Markets Authority)皆進行審理。而美國聯邦交易委員會(Federal Trade Commission，下稱FTC)也在2022年12月8日公布審理結果，本文則簡介FTC的競爭評估結果²。

本案背景說明

遊戲產業是娛樂產業最大的產業別，其營收已遠超過電影與音樂，2022年在全球的營收已逾1700億，是全球電影票房總和的5倍，未來仍

會持續成長。而電子遊戲(video game)的遊戲服務及內容則可藉由遊戲主機(gaming console或game console)、個人電腦，以及手機使用。經FTC調查及評估，消費者在購買遊戲主機時，會參考遊戲主機所含的硬體規格、價格以及是否得使用候選遊戲主機玩特定遊戲等因素。現行遊戲主機系列則有微軟的Xbox，索尼集團(Sony Group Corporation，下稱索尼)的Playstation(下稱PS)系列，以及任天堂(Nintendo)的Nintendo Switch(下稱Switch)，且彼此間存在一定程度的競爭關係。

在眾多電子遊戲中，又以俗稱3A級遊戲(AAA game)對該產業特別重要。3A級遊戲具有高研發成本、優異的畫面品質以及高營收與高利潤等特性，因其開發所費不貲，獨立從事3A級遊戲開發的公司(業界稱Third-party developer)不多，本案動視即為其中的佼佼者，而微軟與索尼亦從事3A級遊戲開發(業界稱First-party developer)。而在遊戲開發後，亦須由遊戲發行商發行，FTC引述業界「4+1」的說法，主要遊戲發行商分別為本案之動視、美商藝電(EA)、兩方互動軟體有限公司(Take-Two)、育碧(Ubisoft)以及埃匹克娛樂股份有限公司(Epic Games)。

¹ 亦譯為動視暴雪，由原公司動視Activision Publishing收購威望迪遊戲(Vivendi Games)，而威望迪遊戲子公司之一為知名遊戲公司暴雪娛樂(Blizzard Entertainment)。

² 資料來源: FAIR TRADE COMMISSION, "In the Matter of Microsoft/Activision Blizzard", https://www.ftc.gov/system/files/ftc_gov/pdf/D09412MicrosoftActivisionAdministrativeComplaintPublicVersionFinal.pdf, last visited on date: 2023/2/23

傳統遊戲的銷售多採買斷制(buy-to-play)，即支付一筆金額後取得實體或虛擬的複製版(copy)後即可在遊戲主機或電腦上使用，而遊戲庫訂閱服務(multi-game content library subscription services)為近年來成長快速的商業模式，亦即由遊戲供應商提供一線上資料庫(library)，消費者以月或年為周期支付定量金額後，即可使用或下載資料庫內的軟體。索尼的PlayStation Plus的升級方案(Extra)與高級方案(Premium)，美商藝電的EA Play，以及育碧的Ubisoft+皆屬之，而微軟的遊戲庫訂閱服務(Xbox Game Pass)自2017年上線，到2020年已有約1千萬的訂閱者，到2022年已成長至2千5百萬。

採定期定額付費制的亦有雲端遊戲訂閱服務(cloud gaming subscription services)，微軟在2020年9月推出Xbox Game Pass Ultimate，其為遊戲庫訂閱服務衍伸的高級方案，主打「適合每個人的遊戲」(Bring Your Own Game)，以串流方式提供個人化的遊戲庫，其他Amazon、Nvidia、以及Google³等公司也提供此類型的雲端遊戲訂閱服務。

相關市場界定

本案FTC將產品市場界定為高階遊戲主機(high performance console)、遊戲訂閱服務與雲端遊戲訂閱服務等3個市場，地理市場則界定為全美國，理由說明如下。

一、產品市場

(一)高階遊戲主機市場

目前微軟的Xbox系列、索尼的PS系列以及任天堂Switch遊戲皆包含遊戲主

機，然Xbox系列與PS系列遊戲機皆具備強大的系統單晶(systems-on-a-chip，簡稱SoC)硬體設備，Switch為達成像手機或平板電腦便於攜帶，設計為得於手上持握而犧牲部分硬體規格，因此相較於Xbox與PS訂價為近500美元，市售Switch訂價則不到300美元。另Switch的遊戲內容多為家庭取向的遊戲，而Xbox與PS上的遊戲則可能含有暴力相關內容。又經市場調查公司統計，約有4成的Xbox系列與PS系列的消費者也購買Switch遊戲主機，僅少許Xbox消費者也購買PS，反之亦然，因此就「雙遊戲主機消費者」而言，多為持有1臺高階遊戲主機以及1臺Switch。此外電競電腦與Xbox或PS的遊戲主機在價格、硬體規格及功能等皆有差異；同時參考微軟在Epic Games, Inc. v. Apple Inc. (N.D. Cal.2021)案的聽證會證詞，無論在產品品質、遊戲內容及客群等因素，手機亦與高階遊戲主機相異。綜合以上理由，FTC將微軟Xbox與PS的遊戲主機界定為同一產品市場，而為高階遊戲主機市場。

(二)遊戲庫訂閱服務市場

微軟推出之遊戲庫訂閱服務Game Pass已有2500萬的訂閱者，其與傳統買斷制遊戲並不具替代關係，因為遊戲庫訂閱服務可立即提供數百種由微軟或獨立遊戲開發商的遊戲，且消費者僅須每月支付約10美元，與買斷制遊戲訂價可達一款近70美元有別。此外，遊戲庫訂閱服務是透過網路下載取得遊戲軟體，提供消費者對整個遊戲庫的定期接續(access)權利，並在非移動的設備上使用，無論是遊戲內容複

³ 本文參考FTC於2022年12月8日起訴書，而Google的雲端遊戲訂閱服務於2023年1月終止服務。

雜度、品質乃至訂閱對象等，皆與手機遊戲不同，因此手機遊戲並未納入遊戲庫訂閱服務相關市場。

(三)雲端遊戲訂閱服務市場

雲端遊戲訂閱服務是提供消費者在非移動的設備上使用，其特色在於透過雲端串流提供消費者接續，而無須將遊戲下載至主機，亦不受硬體的限制，利用較為低階的電腦、他牌個人電腦、平板電腦或者是智慧電視等皆可訂閱雲端遊戲訂閱服務，其涵蓋的消費者較多。又雲端遊戲訂閱服務提供者，則要部署專用的基礎設施或與第三方簽訂雲端服務契約，而經FTC調查，微軟計劃未來數年內持續投資雲端遊戲服務，例如增添雲端設備等以擴大其市場。因此將雲端遊戲訂閱服務界定為一產品市場。

二、地理市場

考量消費者偏好和遊戲行為在各國皆有差異，而且微軟遊戲庫訂閱服務及雲端遊戲訂閱服務市場以美國為主，因此將地理市場界定為美國境內。

限制競爭效果評估

FTC認為微軟與動視結合後會損害消費者利益並減損相關市場競爭，其具體理由如下：

一、微軟有能力和誘因降低遊戲品質，並實施封鎖行為

因為3A級遊戲是高階遊戲主機、遊戲庫訂閱服務和雲端遊戲訂閱服務的主要投入(input)，而動視公司擁有主要3A級遊戲，在遊戲開發商中居於領先地位，結合之後微軟完全控制動視開發的遊戲，加以其在遊戲主機市場

居於主導地位，將有能力和誘因在競爭對手的遊戲主機和訂閱服務中，扣留動視的遊戲內容或降低其服務品質，提高競爭對手成本，改變其接續動視遊戲內容的條款和時間。又結合後微軟更有能力推廣其產品，並在取得動視優質的遊戲內容後更加具有競爭力，進而從競爭對手的遊戲機和訂閱服務中減少動視遊戲或降低品質，甚至減少優化動視遊戲內容，從而使競爭對手的用戶減少。

二、根據微軟的聲明及過去行為，微軟有可能限制競爭對手或減損產品品質

微軟在2020年與ZeniMax達成結合協議時，ZeniMax曾宣稱某產品可於PS上使用，但此後則改口只能在Xbox上使用，且該公司開發中的「Starfield」等遊戲，隨後微軟也宣布只在Xbox上發行；此外，在該結合案之前，微軟亦曾表示與ZeniMax結合後未必會著手實行，然而結合後卻直接施行。因此，FTC認為基於微軟在前案的行為，足以顯示本案在與動視結合後，微軟很可能著手實施封鎖或者減損遊戲品質的行為。

結語

微軟與動視的結合案顯示出本案是該公司在遊戲產業布局的重要一環，而且為2022年牽動整個科技產業的知名案件。經過FTC審理後認為，微軟有誘因得以有效地削弱市場競爭，而在相關市場具有獨占地位，形成對其他參進者的障礙，並影響相關市場的競爭與創新。同時也有足夠誘因減損動視遊戲在其他遊戲主機上的品質，並有能力排除其他遊戲主機的使用者玩到全部或部分由動視發行的遊戲，損害消費者權益。因此本案違反聯邦交易委員會法(Federal Trade Commision Act)第5條與克萊頓法(Clayton Act)

第7條規定，並在2022年12月8日以3比1的投票結果，決議禁止結合並向法院提起訴訟。而微軟

最後是否可以在遊戲產業完成下一塊企業布局的拼圖，仍有待訴訟結果而定。

