

Produção e publicação de videogames

Dimensão produto: O mercado relevante do produto pode ser definido como um mercado único de desenvolvimento e publicação de videogames, que pode então ser segmentado de acordo com a plataforma ou hardware de jogos: (i) edição de videogames para todos os dispositivos (sem segmentação), (ii) edição de videogames para PC, (iii) publicação de videogames para consoles e (iv) publicação de videogames para dispositivos móveis.

Dimensão geográfica: (i) mundial e (ii) nacional

Jurisprudência: 08700.001385/2024-22 (Aceleradora, Epic Games); 08700.003361/2022-46 (Microsoft, Activision); 08700.006064/2020-91 (Microsoft, ZeniMax); 08700.005843/2016-92 (Vivendi, Ubisoft); 08700.005689/2016-59 (Warner Bros., Sony DADC); 08700.001385/2024-22 (Aceleradora, Epic Games); 08700.003361/2022-46 (Microsoft, Activision); 08700.006064/2020-91 (Microsoft, ZeniMax); 08700.009277/2024-06 (RB Tentpole LP, Pinnacle Media Ventures LLC, Pinnacle Media Ventures II LLC, Pinnacle Media Ventures III LLC, National Amusements Inc. e Paramount Global).

Acessar [Base de jurisprudência de mercado relevante](#)