

**UITTREKSEL VAN DE DAGVAARDING IN EEN WAMCA PROCEDURE
VOOR HET CENTRAAL REGISTER VOOR COLLECTIEVE ACTIES**

1. INLEIDING

1. Dit uittreksel bevat de belangrijkste elementen van de dagvaarding die op 24 juni 2025 is uitgebracht op verzoek van Stichting Massaschade & Consument (de “**Stichting**”), eiseres, tegen de volgende gedaagden:

- (i) de besloten vennootschap met beperkte aansprakelijkheid **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT BENELUX B.V.**, statutair gevestigd te Hilversum en kantoorhoudende te (1213 NS) Hilversum aan de Olympia 1;
- (ii) de vennootschap naar buitenlands recht **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE LIMITED**, zonder bekende woon- of vestigingsplaats in Nederland, doch gevestigd te Londen, Verenigd Koninkrijk, aan het adres 10 Great Marlborough Street, W1F 7LP; en
- (iii) de vennootschap naar buitenlands recht **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT NETWORK EUROPE LIMITED**, zonder bekende woon- of vestigingsplaats in Nederland, doch gevestigd te Londen, Verenigd Koninkrijk, aan het adres 10 Great Marlborough Street, W1F 7LP.

2. De dagvaarding zal worden aangebracht bij de rechtbank Midden-Nederland, locatie Utrecht, afdeling civiel recht, op **woensdag 27 augustus 2025**, te 10:00 uur.

2. SAMENVATTING VAN DE ZAAK

3. De onderneming Sony wordt met deze collectieve actie namens ruim 1,7 miljoen Nederlandse gamers die een Sony PlayStation gameconsole bezitten ter verantwoording geroepen. Deze grote groep gamers ondervindt al vele jaren de negatieve gevolgen van de onrechtmatige praktijken van Sony in de vorm van kunstmatig hoge prijzen voor de aanschaf

van PlayStation games en aanvullende softwareproducten ("**Add-on content**"). Dit is onder meer het gevolg van het uitsluiten van concurrentie door Sony op de markt voor distributie van (digitale) games en Add-on content.

4. In het huidige digitale tijdperk kunnen bedrijven indrukwekkende economische machtsposities verkrijgen die hen het vermogen geven markten, economieën en zelfs samenlevingen ingrijpend te beïnvloeden. Misbruik van een dergelijk machtspositie kan leiden tot grote schade, onrecht en ongelijkheid. Om dit te voorkomen bepaalt het mededingingsrecht in artikel 102 van het Verdrag betreffende de Werking van de Europese Unie ("**VWEU**") en artikel 24 Mededingingswet ("**Mw**") dat een onderneming met een economische machtspositie een bijzondere verantwoordelijkheid heeft om met haar gedrag geen afbreuk te doen aan een daadwerkelijke en onvervalste mededinging op de markt. Het bereiken van een economische machtspositie is op zich geen probleem. Zelfs het verdedigen ervan is toegestaan. Concurrentie is immers goed voor consumenten en innovatie. Maar het concurrentiespel moet wel eerlijk worden gespeeld. Dat wil zeggen op basis van verdienste, en niet met gebruik van onrechtmatige strategieën.
5. De onderneming Sony heeft deze verantwoordelijkheid ernstig veronachtzaamd, zo blijkt uit de onrechtmatige wijze waarop zij is omgesprongen met haar marktmacht.
6. Sony heeft sinds de introductie van de PlayStation 4 ("**PS4**") en PlayStation 5 ("**PS5**") al jaren een enorme marktmacht op de markt voor de gameconsoles. Zo heeft Sony wereldwijd al meer dan 75 miljoen PS5-consoles verkocht en genereerde zij in het laatste kwartaal van 2024 met haar gamingdivisie een omzet van ongeveer USD 10,9 miljard, een stijging van 16,5% ten opzichte van het voorgaande jaar. Sony's marktaandeel op de gaming-consolemarkt in Nederland (en de rest van Europa) is al jaren (en in ieder geval sinds de introductie van de PS4 op 29 november 2013) stelselmatig ruim boven de mededingingsrechtelijk relevante grens van 50%.
7. Deze marktmacht heeft Sony in staat gesteld om een gesloten digitaal PlayStation ecosysteem te creëren, waarin zij controle uitoefent over zowel consumenten als de ontwikkelaars en uitgevers van games en Add-on content met betrekking tot de (digitale) distributie hiervan. Dit werkt als volgt.

8. PlayStation-consoles draaien op door Sony ontwikkelde software, en digitale games en Add-on content kunnen uitsluitend worden aangeschaft via de Sony PlayStation Store, de digitale winkel voor gebruikers van de PlayStation-consoles ("**PlayStation Store**"). Sony beheerst de ontwikkeling en distributie van digitale games en Add-on content op het PlayStation-platform via de 'Global Developer and Publisher Agreement' ("**GDPA**"). Deze overeenkomst, die ontwikkelaars en uitgevers moeten ondertekenen om hun producten op PlayStation-systemen te publiceren, stelt Sony in staat om controle uit te oefenen over de distributievoorwaarden en -praktijken. Door middel van de GDPA legt Sony voorwaarden op die concurrentiebeperkend werken, zoals het uitsluiten van alternatieve distributiekanaalen en het afdwingen van excessieve commissies van 30% op de verkoop van digitale games en Add-on content. Het gevolg hiervan is dat digitale spellen gemiddeld 47% duurder zijn dan dezelfde fysieke spellen.
9. In de woorden van een van de deelnemers aan de collectieve actie: *"Het is oneerlijk dat fysieke spellen vaak veel goedkoper zijn dan de digitale versie die je bij PlayStation koopt. Er zijn geen andere opties om ergens anders de digitale versie te kopen dan in de PlayStation store."*
10. Stichting Massaschade & Consument (de "**Stichting**"), een ervaren en erkende representatieve organisatie onder de Wet Afwikkeling Massaschade in Collectieve Actie ("**WAMCA**"), heeft opdracht gegeven aan economische experts van Berkeley Research Group LLC ("**BRG**") om onderzoek te doen naar het handelen van Sony. BRG concludeert in haar uitvoerige rapportage (het "**BRG Rapport**") onder meer dat (i) Sony een economische machtspositie heeft op diverse markten, waaronder de markt voor fysieke spelconsoles en de markt voor distributie van digitale PlayStation games, en (ii) Sony misbruik maakt van haar economische machtspositie op deze markten door elke vorm van concurrentie op digitaal winkelniveau uit te sluiten waardoor consumenten gedwongen worden om digitale spellen en Add-on content via de PlayStation Store te kopen tegen onredelijke voorwaarden en prijzen.
11. De economische machtspositie en het bijbehorende gedrag van Sony vormen een inbreuk op artikel 102 VWEU en artikel 24 Mw. Daarnaast maakt Sony inbreuk op de artikelen 101

VWEU en 6 Mw, omdat haar handelen – zakelijk weergegeven – ten uitvoer wordt gelegd door middel van de GDPA (een overeenkomst tussen ondernemingen).

12. De Stichting vordert in deze procedure onder de WAMCA een verklaring voor recht en een collectieve schadevergoeding namens alle natuurlijke personen met een gewone verblijfplaats in Nederland die een Sony PlayStation Network Account ("**PSN Account**") hebben en die sinds de introductie van de PS4 op 29 november 2013 tot heden (de "**Relevante Periode**") een of meerdere aankopen hebben gedaan in de PlayStation Store (de "**Gedudeerde**").
13. De onderneming Sony bestaat voor de door de Stichting geconstateerde inbreuken ten minste uit de rechtspersonen Sony Interactive Entertainment Benelux B.V. ("**SIEB**"), Sony Interactive Entertainment Europe Limited ("**SIEE**") en Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited ("**SIENE**"). Deze vennootschappen maken onderdeel uit van de Sony-groep met aan het hoofd de vennootschap naar buitenlands recht Sony Group Corporation (Sony Group Kabushiki Kaisha), gevestigd te Japan. Zoals hieronder zal worden toegelicht, maken SIEB, SIEE en SIENE (hierna tezamen: "**Sony**") onderdeel uit van dezelfde economische eenheid die zich schuldig maakt aan de inbreuken waarop deze collectieve actie ziet.
14. SIEE en SIENE zijn op 18 februari 2025 schriftelijk aansprakelijk gesteld voor het misbruik van de economische machtspositie. Op 23 mei 2025 heeft de Stichting ook SIEB schriftelijk aansprakelijk gesteld.
15. Op 19 februari 2025 heeft de Stichting de 'Fair PlayStation'-campagne gelanceerd, die in de eerste week al ruim 20.000 aanmeldingen ontving. Maar liefst 2430 deelnemers grepen zelfs de mogelijkheid aan om expliciet toe te lichten waarom zij zich hebben aangemeld voor de actie. Dit benadrukt de breed gedragen bezwaren onder gamers over Sony's machtsmisbruik.
16. De aansprakelijkstelling van Sony heeft niet tot een oplossing geleid. De Stichting heeft daarom besloten verdere juridische actie te ondernemen. Vergelijkbare collectieve acties

zijn eerder gestart in het Verenigd Koninkrijk en Portugal namens gedupeerden in die landen.

3. PROCESPARTIJEN

17. De Stichting is opgericht op 15 maart 2021. De Stichting heeft als doel heeft het beschermen van de belangen van consumenten. Zij handelt daarbij zonder winstoogmerk. De Stichting is geen ‘*ad hoc*-stichting’ en heeft veel ervaring met het voeren van collectieve acties onder de WAMCA. Zo is zij in de afgelopen jaren al dergelijke acties gestart tegen TikTok, Google, Airbnb en ABN Amro Bank. De rechtbank heeft al in twee WAMCA-procedures vastgesteld dat de Stichting voldoet aan de vereisten van artikel 3:305a BW, de WAMCA en de Claimcode. De Stichting is in de TikTok-procedure voor een groot deel van de betreffende groep ook als exclusieve belangenbehartiger in de zin van artikel 1018e lid 1 Rv (“**Exclusieve Belangenbehartiger**”) aangewezen. In de onderhavige procedure dient voor de beoordeling van de ontvankelijkheid van de Stichting in beginsel dan ook enkel acht te worden geslagen op onderwerpen die specifiek betrekking hebben op de onderhavige procedure, zoals representativiteit en toegang tot voldoende financiële middelen. Om deze onderdelen proactief te adresseren legt de Stichting op de eerste roldatum een accountantsrapport over met informatie over het aantal geregistreerde aanmeldingen voor deze actie en een kopie van de Litigation Funding Agreement (“**LFA**”).
18. SIEB is onder meer verantwoordelijk voor het ontwikkelen, produceren en uitgeven van software, en de productie, marketing en distributie van hardware, waaronder PlayStation-consoles, in de Benelux, waaronder dus ook Nederland.
19. SIEE beheert de website PlayStation.com, ontwikkelt en publiceert PlayStation gerelateerde producten en diensten, waaronder games, en distribueert PlayStation hardware. Het bedrijf is verantwoordelijk voor de verkoop, marketing en distributie van PlayStation-producten, inclusief hardware en software, in Europa. SIEE sluit overeenkomsten met externe game-ontwikkelaars en uitgevers die producten willen ontwikkelen en distribueren die op PlayStation te gebruiken zijn in de Europese Economische Ruimte (“**EER**”), en dus in Nederland. Volgens de GDPR is SIEE is verantwoordelijk voor Nederland.

20. SIENE is volledig in handen van SIEE. SIENE heeft zelf geen medewerkers, maar wordt ondersteund door SIEE. SIENE is de online verkoper van de digitale producten en diensten, waaronder het PlayStation Network (“PSN”), die worden verkocht via de PlayStation Store op consoles, de website www.PlayStation.com en de mobiele PlayStation app in de EER. De servicevoorwaarden voor PlayStation Network worden gesloten tussen SIENE en Nederlandse consumenten (de “Servicevoorwaarden”). SIENE beschikt sinds 11 oktober 2022 over een vestiging in Nederland aan de Olympia 1, te (1213 NS) Hilversum (tevens het vestigingsadres van SIEB). Vóór die tijd beschikte de entiteit niet over een vestiging in Nederland of een ander EU-land en opereerde het enkel vanuit het Verenigd Koninkrijk. Sinds 11 oktober 2022 worden de Servicevoorwaarden voor PlayStation Network gesloten tussen Nederlandse consumenten en SIENE via haar vestiging in Nederland.

4. BRG

21. De Stichting heeft BRG ingeschakeld om het gedrag van Sony op de Nederlandse markt grondig te analyseren. BRG is een wereldwijd opererend adviesbureau gespecialiseerd in economisch onderzoek. Het door haar opgestelde BRG Rapport biedt inzicht in de marktpraktijken van Sony en de gevolgen daarvan voor consumenten en bevat een gedetailleerde analyse van Sony's handelspraktijken, marktmacht en de impact op de Nederlandse consument. BRG heeft eerder soortgelijke analyses uitgevoerd in het Verenigd Koninkrijk en Portugal met betrekking tot Sony's marktgedrag in die landen. Deze eerdere betrokkenheid betekent dat BRG diepgaande kennis heeft van de materie en de specifieke praktijken van Sony. Hoewel de Nederlandse markt unieke kenmerken heeft, zijn de economische principes en gedragingen van Sony grotendeels vergelijkbaar met die in andere Europese landen. BRG is aldus reeds vertrouwd met de relevante marktmechanismen en juridische kwesties, redenen voor de Stichting om BRG ook in Nederland als expert in te schakelen.

5. HET GEDRAG VAN SONY

22. Sony heeft de eerste PlayStation console gelanceerd in Europa in september 1995. Sindsdien heeft zij iedere 5 tot 7 jaar een nieuwe console op de markt gebracht. Het nieuwste model, de PS5, is in november 2020 op de Nederlandse markt geïntroduceerd.

23. Alle PlayStation consoles verschijnen op de markt met een geïntegreerd besturingssysteem van Sony. Het besturingssysteem van de PlayStation consoles zorgt ervoor dat de PlayStation hardware (d.w.z. de console) op de door Sony beoogde wijze kan functioneren. In feite opereert het besturingssysteem op een vergelijkbare manier als de besturingssystemen van bijvoorbeeld pc's of mobiele telefoons. De complexiteit en het belang van het besturingssysteem nemen toe naarmate de PlayStation hardware steeds meer functionaliteiten en hogere prestaties biedt.
24. Consumenten kunnen er niet voor kiezen om alternatieve besturingssystemen op hun PlayStation consoles te installeren, met uitzondering van de PlayStation 3 ("**PS3**") waarbij deze optie bestond tot 2010. Met de introductie van PS4 op 29 november 2013 is deze mogelijkheid echter volledig uitgesloten. Dit geldt ook voor de PS5. Deze twee edities worden uitsluitend verkocht met een geïntegreerd besturingssysteem van Sony, genaamd Orbis OS.
25. De PS4 en PS5 consoles werken aldus niet met alternatieve besturingssystemen. Bovendien staat Sony het niet toe dat consumenten voor een ander besturingssysteem kiezen, zelfs als dat technisch mogelijk zou zijn. Zo verbieden de huidige gebruiksvoorwaarden van Sony expliciet het installeren van niet-geautoriseerde software. Consumenten die dat alsnog doen, door middel van zogenoemde '*Jail Breaking*'-praktijken, riskeren daarmee om volledig van het Sony-ecosysteem uitgesloten te worden. Met andere woorden: wanneer consumenten kiezen voor een PlayStation, kiezen zij er daarmee ook voor om exclusief gebruik te maken van Sony's besturingssysteem.
26. Dit heeft ook duidelijke gevolgen voor wat betreft de zogenaamde interoperabiliteit. De PlayStation consoles werken namelijk niet met spellen of andere software die zijn ontwikkeld voor andere consoles, en vice versa. Ontwikkelaars en uitgevers van spellen die PlayStation-gebruikers willen bereiken, moeten dus hun spellen compatibel maken met de software- en hardware-vereisten van de PlayStation consoles.
27. De eerste twee versies van de PlayStation konden slechts gebruikt worden met spellen op fysieke media zoals cd's of dvd's. Met de introductie van de PS3 in maart 2007 heeft Sony voor gebruikers ook de mogelijkheid gecreëerd om digitale spellen te kopen. Hiervoor

werden alle PS3 consoles uitgerust met een geheugencapaciteit van minimaal 40 gigabyte ("GB"). Deze capaciteit is later met de lancering van de PS4 uitgebreid tot een minimum van 500 GB. Deze uitgebreide capaciteit maakte het mogelijk voor consumenten om meer digitale spellen op hun console te bewaren en te spelen. Daarnaast konden consumenten kiezen om deze capaciteit verder uit te breiden met speciale hogesnelheid-USB-sticks met een capaciteit van 250 tot 8000 GB.

28. De PS5 introduceerde een nog grotere geheugencapaciteit van minimaal 875 GB, die verder uitgebreid kan worden door middel van hogesnelheid-USB-sticks met een capaciteit van 250 tot 8000 GB. De PS5 kent, naast de standaardversie, ook een zogenoemde *Digital Only*-versie die geen cd- of dvd-speler heeft. Deze versie kost gemiddeld 20% minder dan de standaard editie.
29. Ontwikkelaars ontwerpen spellen en Add-on content. Onder Add-on content wordt verstaan additionele spel-gerelateerde softwareproducten, zoals uitbreidingspakketten om spellen uit te breiden of om additionele functies aan spellen toe te voegen. Uitgevers brengen deze spellen en Add-on content vervolgens op de markt en organiseren de verkoop ervan. De rollen van ontwikkelaar en uitgever sluiten elkaar in de praktijk niet uit.
30. Sommige bedrijven, waaronder Sony zelf, zijn zowel met de ontwikkeling als de commercialisering van spellen bezig, terwijl anderen zich alleen op de ontwikkeling van spellen richten en vertrouwen op een externe uitgever voor de commercialisering ervan. Hierdoor zijn deze rollen in de praktijk niet altijd makkelijk te onderscheiden. Om deze reden zal in het vervolg over 'ontwikkelaars en uitgevers van spellen' worden gesproken.
31. Om spellen en Add-on content te maken voor PlayStation-gebruikers, hebben ontwikkelaars en uitgevers toegang nodig tot de hardware- en softwarecomponenten van de console (d.w.z. de fysieke console en het besturingssysteem). Hiervoor moeten Sony's ontwikkelingstools worden gebruikt om ervoor te zorgen dat het eindproduct compatibel is met de PlayStation console (zowel de hardware als de software).
32. Om toegang te krijgen tot deze hardware- en softwaretools moeten ontwikkelaars en uitgevers een specifieke overeenkomst aangaan met Sony, te weten de GDPA. De GDPA is

een licentieovereenkomst voor ontwikkelaars en uitgevers voor het ontwikkelen, uitgeven, laten vervaardigen, op de markt brengen, adverteren, distribueren of verkopen van PlayStation spellen en Add-on content. De GDPA ziet dus in feite op alle stappen rondom de commercialisering van PlayStation spellen en Add-on content.

33. Een voorbeeld van de GDPA – die tussen Sony en uitgever Take-Two Interactive is gesloten – is gepubliceerd op de website van de U.S. Securities Exchange Committee. Hoofdstukken 6 en 7 van de GDPA bevatten de technische vereisten waar ontwikkelaars en uitgevers zich aan moeten houden. Specifieke bepalingen uit de GDPA zullen, voor zover relevant, in de volgende hoofdstukken worden besproken.
34. De distributie van PlayStation spellen verloopt via twee kanalen: digitale distributie en fysieke distributie. De distributie van Add-on content verloopt (vrijwel) uitsluitend digitaal.
35. Onder digitale distributie wordt begrepen de distributie van digitale spellen, dat wil zeggen spellen die in het digitale format aan consumenten worden aangeboden, door middel van bestanden die gedownload kunnen worden. De termen ‘digitale distributie van spellen’ en de ‘distributie van digitale spellen’, die hierna door elkaar worden gebruikt, hebben dus dezelfde betekenis. Dit geldt eveneens voor Add-on content.
36. Onder fysieke distributie wordt verstaan het distribueren van spellen op fysieke media (d.w.z. cd’s, dvd’s of blu-ray). De termen ‘fysieke distributie van spellen’ en de ‘distributie van fysieke spellen’, die hierna door elkaar worden gebruikt, hebben dus dezelfde betekenis. Deze terminologie omtrent de distributie van PlayStation spellen en Add-on content volgt de benadering van BRG in haar economisch rapport.
37. De distributie van PlayStation spellen en Add-on content heeft zich ontwikkeld overeenkomstig de technische ontwikkelingen van de PlayStation consoles. Bij de eerste twee edities van de PlayStation was enkel sprake van fysieke distributie, omdat deze consoles alleen met cd’s en dvd’s werkten. De distributie van digitale spellen is, tezamen met het PSN en de PlayStation Store, in Europa geïntroduceerd in 2008; twee jaar na de lancering van de PS3.

38. Het PSN is een onlinenetwerk waarop alle digitale diensten met betrekking tot de PlayStation consoles aangeboden (kunnen) worden. De PlayStation Store is de virtuele winkel van Sony waar digitale PlayStation spellen en Add-on content kunnen worden aangeschaft door consumenten. De PlayStation Store maakt dus deel uit van de diensten die op het PSN worden aangeboden. Samen vormen zij de kernonderdelen van Sony's digitale ecosysteem.
39. Sinds de lancering van het PSN en de PlayStation Store is de digitale distributie van spellen steeds populairder geworden onder consumenten. Voor de volledigheid vermeldt de Stichting dat consumenten nog tot 1 april 2019 digitale spellen konden kopen door middel van door Sony uitgevaardigde toegangscode's, die in verschillende winkels verkocht werden. Met het afschaffen van deze optie door Sony, kunnen digitale spellen en Add-on content nog uitsluitend via de PlayStation Store gekocht worden.
40. De fysieke en digitale distributie van PlayStation spellen en Add-on content is geregeld in de GDPR. Hoofdstuk 9 van de GDPR bevat de specifieke voorwaarden voor beide vormen van distributie.
41. Op grond van de GDPR mogen ontwikkelaars en uitgevers hun digitale PlayStation spellen en Add-on content uitsluitend via het PSN aan consumenten verkopen. Uitzonderingen op deze verplichting zijn slechts mogelijk met de expliciete toestemming van Sony. Digitale distributie van PlayStation spellen en Add-on content via het PSN vindt plaats via de PlayStation Store.
42. Bij de distributie van digitale spellen en Add-on content via het PSN heeft Sony op grond van de GDPR volledige controle over het commercialiseringsproces, waaronder de prijsstelling, marketing, presentatie en (door)verkoop van de digitale spellen en Add-on content.
43. De vergoeding die ontwikkelaars en uitgevers ontvangen voor hun digitale spellen en Add-on content wordt bepaald aan de hand van de inkomstenverdelingsregeling tussen hen en Sony. Hierbij zijn twee alternatieven mogelijk. Sony kan: (i) ontwikkelaars en uitgevers een wholesale-prijs bieden voor alle rechten van het betreffende spel en Add-on content of (ii) een percentage van de verkoopprijs (d.w.z. een commissie) inhouden bij iedere

transactie via de PlayStation Store. De hoogte van Sony's commissie is niet expliciet vermeld in de GDPA, maar volgens BRG blijkt uit openbaar beschikbare informatie dat deze 30% van de verkoopprijs bedraagt. Sony registreert de hoeveelheid digitale spellen en Add-on content die is verkocht en berekent op basis daarvan de vergoeding die ontwikkelaars en uitgevers van haar ontvangen.

44. Ongeacht welke vorm van vergoeding wordt toegepast, heeft Sony als enige het exclusieve recht om de finale verkoopprijzen (d.w.z. de detailhandelsprijs) van digitale spellen en Add-on content te bepalen en te wijzigen. Ontwikkelaars en uitgevers kunnen Sony hierover adviseren, maar spelen geen (beslissende) rol bij de eindbeslissing. Wanneer Sony zelf een spel en Add-on content ontwikkelt en in de PlayStation Store verkoopt, bepaalt zij uiteraard volledig autonoom de prijsstelling en commercialisering ervan.
45. De aankoop van PlayStation spellen en Add-on content volgt noodzakelijkerwijs de manier van distributie. Zodoende kunnen fysiek gedistribueerde spellen (d.w.z. cd's, dvd's of blu-ray) gekocht worden via (online en offline) detailhandelaren. De aankoop van digitale spellen en Add-on content verloopt uitsluitend via het PSN en de PlayStation Store.
46. De enige uitzondering hierop is Add-on content die beschikbaar is gesteld voor zogenaamde '*cross-commerce*'. Dergelijke Add-on content komt voor in spellen waarbij de ontwikkelaars en uitgevers, met goedkeuring van Sony, een zogenoemde '*cross-play*'-functionaliteit ("**Cross-Play**") hebben geïntroduceerd. Cross-Play maakt het mogelijk voor PlayStation-gebruikers om bepaalde spellen online te spelen met gebruikers van andere consoles, zoals Xbox. Deze functionaliteit is echter voor een zeer beperkt aantal spellen beschikbaar en wordt pas sinds 2018 toegestaan. Bij PlayStation spellen die een Cross-Play functionaliteit bieden, kunnen consumenten Add-on content delen en aanschaffen die beschikbaar is voor andere consoles zoals de Xbox. Zoals uit het rapport van BRG blijkt, is ook deze mogelijkheid in de praktijk zeer beperkt vanwege de verschillende technische en financiële voorwaarden die Sony hieraan verbindt.
47. Wanneer consumenten digitale spellen of Add-on content willen aanschaffen, moeten zij een PSN-account aanmaken en akkoord gaan met de daarvoor geldende gebruiksvoorwaarden. Op grond van deze gebruiksvoorwaarden is het verboden voor consumenten

om, met behulp van ongeautoriseerde hardware of software, de PlayStation console en het bijhorende ecosysteem anders te gebruiken dan door Sony is beoogd. Zodoende kunnen en mogen consumenten hun digitale spellen en Add-on content niet via andere mogelijkheden verkrijgen dan de PlayStation Store, met uitzondering van de beperkte Add-on content die beschikbaar is voor cross-commerce. Wanneer consumenten dat door Sony opgelegde verbod negeren, riskeren zij om volledig uitgesloten te worden van het PSN, met als gevolg dat zij niet langer gebruik kunnen maken van Sony's digitale ecosysteem en de digitale spellen en Add-on content die ze van Sony hebben aangeschaft.

48. Sony's gedrag beperkt, kortom, elke vorm van keuzevrijheid wat betreft: (i) de distributie van digitale spellen en Add-on content voor ontwikkelaars en uitgevers en (ii) de aanschaf hiervan door consumenten.

6. AANSPRAKELIJKHEID SONY

49. Het gedrag van Sony kwalificeert als misbruik van een economische machtspositie in de zin van artikel 102 VWEU en 24 Mw. Sony heeft misbruik gemaakt van haar economische machtspositie op: (i) de markt voor fysieke spelconsoles, (ii) de markt voor PlayStation System Software dan wel (iii) de markt voor fysieke spelconsoles met geïntegreerde besturingssystemen, (iv) de markt voor de digitale distributie van PlayStation spellen en (v) de markt voor digitale distributie van Add-on content voor PlayStation spellen. De Stichting meent dat het begin van de inbreuk kan worden gekoppeld aan de introductie van de PlayStation Store in 2008. In ieder geval maakt Sony misbruik van haar economische machtspositie sinds de lancering van de PS4, overeenkomstig de vordering van de Stichting. De overeenkomsten die Sony sluit met ontwikkelaars en uitgevers zijn tevens in strijd met het kartelverbod in artikel 101 VWEU en artikel 6 Mw vanwege zowel de aard en de effecten ervan. De gedragingen van gedaagden kwalificeren voorts als een onrechtmatige daad in de zin van art. 6:162 BW. De Stichting beroept zich tot slot op ongerechtvaardigde verrijking ex artikel 6:212 BW.
50. BRG schat het totaal aantal Gedupeerden op ruim 1,7 miljoen. BRG schat dat de totale schade, inclusief rente, neerkomt op een bedrag van EUR 435,4 miljoen, indien men tot uitgangspunt neemt dat een eerlijke commissie 12% zou bedragen in plaats van 30%.

Voor genoemd schadebedrag betreft nog een schatting, aangezien BRG voor de berekening van de exacte schade afhankelijk is van nadere informatie, zoals de exacte verkoopprijzen van games en Add-on Content tijdens de Relevante Periode, waarover alleen Sony beschikt. Deze informatie heeft de Stichting bij Sony opgevraagd, maar Sony is vooralsnog niet bereid geweest deze informatie te verstrekken. Voor zover Sony ook bij conclusie van antwoord nalaat deze voor de onderhavige procedure relevante informatie in het geding te brengen, verzoekt de Stichting de rechtbank om Sony op grond van artikel 22 Rv te bevelen de relevante bescheiden te overleggen.

7. TOEPASSELIJKHEID WAMCA

51. De Stichting stelt deze collectieve actie in op grond van artikel 3:305a BW. De onderhavige collectieve schadevergoedingsvordering van de Stichting valt binnen de temporele reikwijdte van de WAMCA. Het onrechtmatige handelen van Sony bestaat er immers uit dat zij (in ieder geval in de periode) ná 15 november 2016 tot heden misbruik heeft gemaakt van haar dominante marktpositie, met als doel en effect het beperken van de concurrentie in verschillende markten binnen het PlayStation-ecosysteem en het verhogen van de prijzen van PlayStation spellen en Add-on content betaald door consumenten in Nederland. De schadeveroorzakende gebeurtenissen zijn weliswaar ook ingetreden vóór inwerkingtreding van de WAMCA, maar die gebeurtenissen zijn blijven voortduren na inwerkingtreding van de WAMCA. Sony kon haar gedrag aanpassen toen de inwerkingtreding van de WAMCA eraan zat te komen, maar zij heeft dat niet gedaan.

8. NAUW OMSCHREVEN GROEP (DE GEDUPEERDEN)

52. De groep van personen die de Stichting in de onderhavige collectieve actie vertegenwoordigt, betreft de groep met alle Gedupeerden, te weten:
- a) alle personen met een gewone verblijfplaats in Nederland;
 - b) die een PSN-account hebben; en
 - c) die een of meerdere aankopen hebben gedaan in de PlayStation Store waarvoor een vergoeding is betaald in de periode van 29 november 2013 tot

9. RECHTSMACHT EN TOEPASSELIJK RECHT

9.1. Absolute bevoegdheid

Absolute bevoegdheid ten aanzien van SIEB

53. De Nederlandse rechter is ten aanzien van de vorderingen jegens SIEB bevoegd op grond van art. 2 Rv aangezien SIEB in Nederland gevestigd is.

Absolute bevoegdheid ten aanzien van SIEE en SIENE

54. De Nederlandse rechter is ten aanzien van de vorderingen jegens SIE en SIENE op meerdere gronden bevoegd.
55. Nu de Nederlandse rechter reeds bevoegd is om kennis te nemen van de vorderingen jegens SIEB, is de Nederlandse rechter op grond van artikel 7 Rv ook bevoegd in verband met de vorderingen jegens SIEE en SIENE, nu tussen de vorderingen een zodanige samenhang bestaat, dat redenen van doelmatigheid een gezamenlijke behandeling rechtvaardigen. Alle gedaagden zijn immers betrokken bij hetzelfde feitencomplex en zij worden op dezelfde juridische grondslagen aansprakelijk gehouden. Zij maken voorts allen deel uit van dezelfde onderneming die zich schuldig maakt aan de inbreuken die in de onderhavige procedure centraal staan.
56. De Nederlandse rechter is voorts bevoegd op grond van artikel 6 onder e Rv. Op grond van dit artikel heeft de Nederlandse rechter rechtsmacht in zaken betreffende verbintenissen uit onrechtmatige daad indien het schadebrengende feit zich in Nederland heeft voorgedaan of kan voordoen. Volgens vaste jurisprudentie van het Hof gaat het hierbij om de plaats waar de schade is ingetreden (het *Erfolgsort*) als de plaats van de gebeurtenis die met de schade in een oorzakelijk verband staat (het *Handlungsort*).
57. De aan Sony verweten gedragingen betreffen mededingingsrechtelijke inbreuken. Volgens vaste jurisprudentie wordt de markt die wordt beïnvloed door de mededingingsrechtelijke gedragingen gelokaliseerd op het grondgebied van de lidstaat waar de schade is ingetreden. De plaats van het intreden van de schade is de plaats van de aanvankelijke en

directe schade, die eruit bestaat dat Gedupeerden te veel hebben betaald voor hun aankopen in de PlayStation Store. Deze consumenten zijn allen woonachtig in Nederland en het Erfolgsort bevindt zich aldus ook in Nederland.

9.2. Relatieve bevoegdheid

Relatieve bevoegdheid ten aanzien van SIEB

58. De rechtbank Midden-Nederland is ten aanzien van de vorderingen jegens SIEB bevoegd op grond van artikel 99 Rv, aangezien SIEB is gevestigd te Hilversum.

Relatieve bevoegdheid ten aanzien van SIEE en SIENE

59. De rechtbank Midden-Nederland is ten aanzien van de vorderingen jegens SIEE en SIENE bevoegd op grond van artikel 99 jo. 107 Rv aangezien tussen de vorderingen tegen de onderscheiden gedaagden een zodanige samenhang bestaat, dat redenen van doelmatigheid een gezamenlijke behandeling rechtvaardigen.
60. De Stichting merkt ten overvloede op dat de rechtbank Midden-Nederland ook op grond van artikel 102 Rv bevoegd kan ontlenen om kennis te nemen van de vorderingen jegens gedaagden. De rechtbank is immers in ieder geval bevoegd ten aanzien van de vorderingen ten behoeve van het deel van de achterban van de Stichting dat zijn gewone verblijfplaats heeft in het arrondissement van de rechtbank Midden-Nederland. De rechtbank Midden-Nederland dient echter ook ten aanzien van het deel van de achterban dat buiten dit arrondissement woonachtig is relatief bevoegd te worden aangemerkt. Redenen van efficiëntie en goede procesorde verzetten zich er immers tegen dat de Stichting genoodzaakt zou zijn om afzonderlijke procedures aanhangig te maken bij alle arrondissementen waarin (een deel van) haar achterban woonachtig is.

9.3. Toepasselijk recht

61. De Stichting beroept zich direct op de artikelen 101 en 102 VWEU en de jurisprudentie van het HvJ EU.

62. De Stichting beroept zich voorts op de schending van de artikelen 6 en 24 Mw. Op grond van artikel 6 lid 3 onder a Rome II is Nederlands recht van toepassing op de gestelde mededingingsrechtelijke inbreuk. Hierin is namelijk bepaald dat de niet-contractuele verbintenis die uit een beperking van de mededinging voortvloeit, wordt beheerst door het recht van het land waarvan de markt (waarschijnlijk) beïnvloed wordt.
63. De Stichting verkiest op basis van artikel 6 lid 3 sub b van de Verordening Rome II het Nederlands recht als toepasselijk recht op haar vorderingen.
64. Ook op de vorderingen gestoeld op ongerechtvaardigde verrijking is Nederlands recht van toepassing. In artikel 10 lid 1 Rome II is bepaald dat de niet-contractuele verbintenis die voortvloeit uit ongerechtvaardigde verrijking, waaronder begrepen onverschuldigde betaling, en die tevens verband houdt met een bestaande, nauw met die ongerechtvaardigde verrijking samenhangende betrekking tussen de partijen, zoals een overeenkomst of een onrechtmatige daad, wordt beheerst door het recht dat op die betrekking van toepassing is. Op grond van deze bepaling wordt dus aangesloten bij de gestelde onrechtmatige mededingingsrechtelijke inbreuk en daarom is eveneens Nederlands recht van toepassing.

PETITUM

De Stichting verzoekt de rechtbank, voor zover mogelijk uitvoerbaar bij voorraad:

Exclusieve belangenbehartiger

- I. de Stichting aan te wijzen als Exclusieve Belangenbehartiger in de zin van artikel 1018e lid 1 Rv;

Nauw omschreven groep (de Gedupeerden)

- II. te bepalen dat de Stichting de belangen behartigt van de volgende nauw omschreven groep (de Gedupeerden) in de zin van artikel 1018d Rv:
 - a) alle personen met een gewone verblijfplaats Nederland;
 - b) die een PSN-account hebben; en

- c) die een of meerdere aankopen hebben gedaan in de PlayStation Store waarvoor een vergoeding is betaald in de periode van 29 november 2013 tot heden;
- III. te bepalen dat ieder lid van deze groep Gedupeerden gedurende een periode van drie maanden na de aankondiging van de uitspraak waarin de Stichting als Exclusieve Belangenbehartiger wordt aangewezen, de griffie van de rechtbank schriftelijk kan laten weten zich van de behartiging van diens belangen in deze collectieve procedure te willen bevrijden (*opt out*);

Verklaringen voor recht

- IV. te verklaren voor recht dat:
 - a) gedaagden jegens ieder lid van de Gedupeerden in strijd handelen met de artikelen 101 en/of 102 VWEU en artikelen 6 en/of 24 Mw;
 - b) gedaagden daarmee onrechtmatig hebben gehandeld jegens ieder lid van de Gedupeerden en zichzelf ongerechtvaardigd hebben verrijkt;
 - c) gedaagden diens schade hoofdelijk aansprakelijk zijn jegens ieder lid van de Gedupeerden en de door ieder lid van de Gedupeerden geleden en nog te lijden schade dienen te vergoeden, inclusief wettelijke rente;

Veroordeling tot vergoeding van schade

- V. *primair*: gedaagden hoofdelijk te veroordelen tot betaling aan de Stichting van de schade van ieder lid van de Gedupeerden, welke schade al dan niet op basis van artikelen 6:97 en/of 6:104 BW door uw rechtbank in goede justitie wordt vastgesteld, te vermeerderen met wettelijke rente vanaf de datum van het te wijzen vonnis tot aan de dag der algehele voldoening;

subsidiar: gedaagden hoofdelijk te veroordelen tot betaling aan de Stichting van de schade van ieder lid van de Gedupeerden, welke schade nader zal worden opgemaakt bij staat en zal worden vereffend zoals bij wet is voorgeschreven, te vermeerderen met wettelijke rente vanaf de datum van het te wijzen vonnis tot aan de dag der algehele voldoening.

Wijzen van afwikkeling collectieve schade (art. 1018i Rv)

VI. te bepalen dat gedaagden hoofdelijk dienen te betalen, binnen zes weken na het in deze zaak te wijzen vonnis:

primair

- a) aan de Stichting alle op grond van dit petitum aan de Stichting en ieder lid van de groep Gedupeerden toekomende bedragen, door overboeking van dit bedrag naar een door de Stichting op te geven derdengeldenrekening van een gezamenlijk door partijen aan te wijzen gerenommeerd notariskantoor in Nederland en de bepaling dat enig deel van het door gedaagden betaalde bedrag dat na 24 maanden na betaling, dan wel een door uw rechtbank te bepalen termijn, resteert, door de Stichting zal mogen worden uitgekeerd aan een of meer door de Stichting aan te wijzen organisaties zonder winst-oogmerk die actief zijn op het gebied consumentenbescherming;
- b) aan de Stichting te betalen een door de rechtbank in goede justitie te bepalen bedrag, dat zal dienen om de Stichting in staat te stellen de kosten van afwikkeling van de schadevergoeding te betalen;
- c) te bepalen dat de Stichting een onafhankelijke professionele claimafhandelaar zal inhuren en opdracht zal geven de schadevergoedingen te verdelen onder de leden van de groep Gedupeerden, het een en ander onder toezicht van de Stichting;
- d) gedaagden te bevelen volledige medewerking te verlenen aan het uitvoeren van de collectieve schadeafwikkeling, welke medewerking onder meer behelst dat de gedaagden via de Sony PlayStation Store alle leden van de groep Gedupeerden zal attenderen op de collectieve schadeafwikkeling, en de leden van de groep Gedupeerden zal doorsturen naar een door de claimafhandelaar te bepalen adres of website, en de gedaagden de Stichting zal voorzien van contactgegevens van de leden van de Gedupeerden, en alle andere informatie waar de Stichting om vraagt;

Subsidiair:

de collectieve schadeafwikkeling zodanig vorm te geven als de rechtbank geraden acht op basis van door de Stichting en gedaagden op grond van artikel 1018i Rv over te leggen voorstellen voor een collectieve schadeafwikkeling;

Buitengerechtelijke kosten en proceskosten

- VII. gedaagden hoofdelijk te veroordelen tot vergoeding aan de Stichting binnen vier weken na het te wijzen vonnis:
- a. de volledige, werkelijke proceskosten van dit geding, buitengerechtelijke kosten en verdere kosten die de Stichting heeft gemaakt, op grond van artikel 1018l lid 2 Rv, en/of 237 Rv en/of 6:96 BW, dit alles te vermeerderen met de wettelijke rente vanaf de datum van het te wijzen vonnis tot aan de dag van algehele voldoening;
 - b. de volledige door de Stichting gemaakte buitengerechtelijke kosten en nog in het kader van de schadeafwikkeling te maken kosten, op grond van artikel 6:96 BW, het een en ander te vermeerderen met de wettelijke rente vanaf de datum van het vonnis tot aan de dag der algehele voldoening,
 - c. de volledige door de Stichting aan de Financiers te betalen overeengekomen vergoeding, op grond van artikel 6:96 BW en/of artikel 1018l lid 2 Rv, zoals nader te begroten op basis van door de Stichting nader over te leggen informatie.