Journal officiel
de l'Union européenne

FR
Série C

C/2023/552

27.10.2023

Résumé de la décision de la Commission

du 5 septembre 2023

relative à une décision adoptée en vertu de l'article 3 du règlement (UE) 2022/1925

(Affaire DMA.100040 – BYTEDANCE – ONLINE SOCIAL NETWORKING SERVICES)

[notifiée sous le numéro C(2023) 6102 final]

(Le texte en langue anglaise est le seul faisant foi)

(C/2023/552)

Le 5 septembre 2023, la Commission a adopté une décision en vertu de l'article 3 du règlement (UE) 2022/1925. Conformément aux dispositions de l'article 44 du règlement (UE) 2022/1925 ([1])*, la Commission publie ci-après les noms des parties et l'essentiel de la décision, en tenant compte de l'intérêt légitime des entreprises à ce que leurs secrets d'affaires ne soient pas divulgués.*

1. INTRODUCTION

(1) La décision de désignation (ci-après la «décision») désigne ByteDance comme contrôleur d'accès en vertu de l'article 3 du règlement (UE) 2022/1925 (ci-après le «règlement sur les marchés numériques») en ce qui concerne un service de plateforme essentiel qui est fourni par ByteDance et qui constitue, selon l'analyse de la Commission, un point d'accès majeur permettant aux entreprises utilisatrices d'atteindre leurs utilisateurs finaux, selon les termes de l'article 3, paragraphe 1, point b), du règlement sur les marchés numériques.

(2) Avec sa notification, sur le fondement de l'article 3, paragraphe 5, du règlement sur les marchés numériques, ByteDance a présenté des arguments visant à renverser la présomption selon laquelle elle devrait être désignée comme contrôleur d'accès parce que son service TikTok atteint les seuils fixés à l'article 3, paragraphe 2, dudit règlement. ByteDance a présenté des demandes de réfutation pour deux délimitations possibles de sa plateforme TikTok comme i) service de réseau social en ligne et ii) service de plateforme de partage de vidéos. Dans sa décision, la Commission rejette cette réfutation relative à TikTok au motif que les arguments présentés ne remettent pas manifestement en cause la présomption selon laquelle elle est un contrôleur d'accès.

2. PROCÉDURE

(3) Le 3 juillet 2023, conformément à l'article 3, paragraphe 3, premier alinéa, du règlement sur les marchés numériques, ByteDance a informé la Commission qu'elle atteignait les seuils fixés à l'article 3, paragraphe 2, point a), et à l'article 3, paragraphe 2, point b), dudit règlement, mais pas ceux fixés à l'article 3, paragraphe 2, point c), en ce qui concerne son service TikTok qu'elle considère comme un service de plateforme essentiel répondant à la qualification de service de partage de vidéos et non à celle de service de réseau social en ligne. Avec sa notification, ByteDance a présenté une réfutation (voir introduction).

(4) Le 26 juillet 2023, la Commission a envoyé une lettre à ByteDance au sujet de sa notification afin de lui exposer ses observations préliminaires sur cette dernière. ByteDance a répondu à la lettre de la Commission le 2 août 2023.

(5) Le 17 août 2023, une réunion par visioconférence s'est tenue à la demande de ByteDance, entre cette dernière et les services de la Commission afin de permettre à ByteDance de présenter et d'expliquer plus en détail les arguments et les points de vue présentés dans son formulaire GD et dans sa réponse du 2 août 2023.

3. CADRE JURIDIQUE

(6) Le règlement sur les marchés numériques établit une série de critères objectifs définis de façon restrictive pour qualifier une grande plateforme en ligne de contrôleur d'accès. La désignation doit être faite en ce qui concerne un ou plusieurs services de plateforme essentiels fournis par l'entreprise qui constituent un point d'accès majeur permettant aux entreprises utilisatrices d'atteindre leurs utilisateurs finaux au sens de l'article 3, paragraphe 1, point b), du

([1]) Règlement (UE) 2022/1925 du Parlement européen et du Conseil du 14 septembre 2022 relatif aux marchés contestables et équitables dans le secteur numérique et modifiant les directives (UE) 2019/1937 et (UE) 2020/1828 (règlement sur les marchés numériques) (JO L 265 du 12.10.2022, p. 1).

règlement sur les marchés numériques. Afin de déterminer si un service fourni par une entreprise constitue un service de plateforme essentiel qui remplit la condition énoncée à l'article 3, paragraphe 1, point b), dudit règlement, il est nécessaire, à titre préliminaire, de qualifier et de délimiter le service en question. Un critère pertinent pour qualifier et délimiter les services de plateforme essentiels est la finalité pour laquelle le service est utilisé soit par les utilisateurs finaux, soit par les entreprises utilisatrices, ou encore par les deux.

(7) En vertu de l'article 3, paragraphe 1, du règlement sur les marchés numériques, la Commission désigne une entreprise comme contrôleur d'accès si cette dernière remplit trois conditions cumulatives, à savoir: a) elle a un poids important sur le marché intérieur; b) elle fournit un service de plateforme essentiel qui constitue un point d'accès majeur permettant aux entreprises utilisatrices d'atteindre leurs utilisateurs finaux; et c) elle jouit d'une position solide et durable, dans ses activités, ou jouira, selon toute probabilité, d'une telle position dans un avenir proche. L'article 3, paragraphe 2, du règlement sur les marchés numériques prévoit que ces exigences sont réputées satisfaites lorsque certains seuils quantitatifs sont atteints par le chiffre d'affaires ou la capitalisation boursière de l'entreprise, ainsi que par le nombre d'utilisateurs finaux et d'entreprises utilisatrices d'un service de plateforme essentiel donné au cours de chacun des trois derniers exercices.

(8) En vertu de l'article 3, paragraphe 5, premier alinéa, du règlement sur les marchés numériques, une entreprise qui atteint tous les seuils fixés à l'article 3, paragraphe 2, dudit règlement peut présenter, avec sa notification, des arguments pour démontrer que, exceptionnellement, bien qu'elle atteigne tous ces seuils, elle ne satisfait pas aux exigences énumérées à l'article 3, paragraphe 1 du règlement, en raison des circonstances dans lesquelles le service de plateforme essentiel concerné opère. L'article 3, paragraphe 5, deuxième alinéa, du règlement sur les marchés numériques dispose que si les arguments présentés ne sont pas suffisamment étayés parce qu'ils ne remettent manifestement pas en cause les présomptions énoncées à l'article 3, paragraphe 2 du règlement, la Commission peut les rejeter. En revanche, si la Commission estime que les éléments présentés sont suffisants pour démontrer que les exigences prévues à l'article 3, paragraphe 1, du règlement ne sont pas remplies, elle peut accepter la réfutation et décider ou non d'ouvrir une enquête de marché en vertu de l'article 17, paragraphe 3, du règlement.

4. **APPRÉCIATION DE LA COMMISSION**

(9) Dans sa décision, la Commission conclut que TikTok constitue un service de plateforme essentiel de type réseau social en ligne au sens de l'article 2 du règlement sur les marchés numériques et constitue, individuellement, un point d'accès majeur permettant aux entreprises utilisatrices d'atteindre leurs utilisateurs finaux selon les termes de l'article 3, paragraphe 1, point b), dudit règlement.

(10) Bien que la Commission ne conteste pas, dans sa décision, que TikTok correspond à la définition d'un service de plateforme de partage de vidéos, la Commission estime que les caractéristiques et les fonctionnalités de TikTok vont au-delà de celles d'un service de plateforme de partage de vidéos. La Commission considère non seulement que TikTok correspond à la définition d'un service de réseau social en ligne, mais aussi que cette classification reflète le mieux les spécificités et l'étendue des caractéristiques et des fonctionnalités de TikTok. Par conséquent, la Commission considère que TikTok constitue un service de plateforme essentiel de type réseau social en ligne.

(11) Dans sa décision, la Commission conclut également que la méthode utilisée par ByteDance pour comptabiliser les utilisateurs finaux et les entreprises utilisatrices de TikTok aux fins d'évaluer si les seuils fixés à l'article 3, paragraphe 2, points b) et c), du règlement sur les marchés numériques sont atteints est erronée. Sur la base des informations fournies par ByteDance, la Commission conclut que ByteDance atteint bien tous les seuils fixés à l'article 3, paragraphe 2, en ce qui concerne TikTok.

(12) Enfin, dans sa décision, la Commission considère que bon nombre des arguments de réfutation avancés par ByteDance ne constituent pas des éléments d'appréciation que le règlement sur les marchés numériques reconnaît comme justifiant une réfutation exceptionnelle des présomptions fondées sur les conditions énumérées à l'article 3, paragraphe 2, dudit règlement. En tout état de cause, sur la base de l'appréciation figurant dans la décision, la Commission conclut que les arguments de réfutation de ByteDance ne sont pas suffisamment étayés pour remettre manifestement en cause la présomption selon laquelle elle est un contrôleur d'accès en ce qui concerne son service TikTok. Par conséquent, la décision rejette la réfutation.

(13) Les constatations exposées dans la décision sont fondées sur les informations dont disposait la Commission au moment de son adoption. En cas de changement important de l'un des faits sur lesquels repose la décision, ou si cette décision repose sur des informations incomplètes, inexactes ou dénaturées, la Commission peut revoir ou modifier celle-ci en vertu de l'article 4, paragraphe 1, du règlement sur les marchés numériques.

5. **CONCLUSIONS**

(14) Pour les raisons exposées ci-dessus, la décision désigne ByteDance comme contrôleur d'accès en ce qui concerne TikTok, le service de réseal social en ligne de ByteDance. Elle rejette en outre les arguments de réfutation avancés par ByteDance à cet égard.