

## جوجل تستأنف قضية احتكار أوروبية لتجنب غرامات بـ 8 مليارات دولار



تتجه جوجل إلى محكمة كبرى في الاتحاد الأوروبي، الاثنين لاستئناف عقوبة قياسية لمكافحة الاحتكار في الاتحاد الخاص بها. Android الأوروبي فرضت بسبب خنق المنافسة من خلال هيمنة نظام التشغيل أندرويد تحارب الشركة قراراً صدر عام 2018 عن المفوضية التنفيذية في الاتحاد الأوروبي، أكبر جهة إنفاذ لمكافحة الاحتكار في الاتحاد، والذي أسفر عن غرامة قدرها 4.34 مليار يورو (5 مليارات دولار) - لا تزال أكبر غرامة فرضتها بروكسل على الإطلاق بسبب السلوك المضاد للمنافسة.

إنها واحدة من ثلاث عقوبات لمكافحة الاحتكار يبلغ مجموعها أكثر من 8 مليارات دولار ضربت بها اللجنة جوجل بين عامي 2017 و2019. واستأنفت الشركة التي تتخذ من كاليفورنيا العقوبات الثلاث. وفي حين تضمنت العقوبات مبالغ ضخمة، يشير النقاد إلى أن جوجل تستطيع تحملها بسهولة وأن الغرامات لم تفعل الكثير لتوسيع المنافسة.

وقالت المفوضية في قرارها الأصلي إن ممارسات جوجل تقيد المنافسة وتقلل من الخيارات أمام المستهلكين. ومع ذلك، تخطط جوجل للقول بأن نظام أندرويد المجاني والمفتوح المصدر أدى إلى انخفاض أسعار الهواتف ودفعت المنافسة مع منافستها الرئيسية، أبل.

قالت الشركة مع افتتاح جلسة الاستماع التي تستغرق خمسة أيام في محكمة العدل الأوروبية العامة. ورفضت مفوضية الاتحاد الأوروبي التعليق. من أبل، وهو iOS أندرويد هو أكثر أنظمة تشغيل الأجهزة المحمولة شيوعاً، حيث يتفوق حتى على نظام التشغيل موجود في أربعة من أصل خمسة أجهزة في أوروبا. وقضت المفوضية بأن جوجل خرقت قواعد الاتحاد الأوروبي من خلال مطالبة صانعي الهواتف الذكية بأخذ حزمة من تطبيقات جوجل إذا أرادوا أيّاً منها على الإطلاق، ومنعتهم من بيع الأجهزة ذات الإصدارات المعدلة من أندرويد. تحتوي الحزمة على 11 تطبيقاً، بما في ذلك يوتيوب والخرائط وجيميل، لكن المنظمين ركزوا على الثلاثة التي لديها أكبر حصة في السوق: بحث جوجل وكروم ومتجر الشركة للتطبيقات. مفتوح المصدر ومجاني، يمكن لصانعي الهواتف أو المستهلكين أن يقرروا بأنفسهم Android جوجل ترى أنه نظراً لأن التطبيقات التي يجب تثبيتها على أجهزتهم. ولأنها الشركة الوحيدة التي تتحمل تكاليف تطوير أندرويد وصيانته، يتعين على جوجل إيجاد طرق لاسترداد هذه النفقات، لذا فإن الحل الذي تقدمه هو تضمين التطبيقات التي ستدر أرباحاً، مثل البحث وكروم. (أ.ب)