

1. 10. 2025

Vezměte, prosíme, na vědomí, že text článku odpovídá platné právní úpravě ke dni publikace.

# Kterak Evropská komise povolila největší herní akvizici

V herním průmyslu drží společnost Sony Interactive Entertainment se svou konzolí PlayStation silnou tržní pozici. Microsoft, výrobce konkurenčního Xboxu, usiluje o její oslabení stále většími investicemi do technologií, služeb a akvizic velkých studií. Po hladkém převzetí ZeniMax Media (Bethesda) za 7,5 miliardy USD[1] se rozhodl pro další krok, akvizici Activision Blizzard za rekordních 68,7 miliardy USD[2]. Ta však vyvolala zásah soutěžních orgánů, které se obávaly dopadů na trh cloudového hraní. Tento článek se zaměří na průběh řízení před Evropskou komisí a na specifika přijatých závazků i v kontextu rozhodnutí jiných zemí.

V prostředí digitální zábavy je exkluzivní obsah jedním z hlavních nástrojů konkurenčního boje. Společnost Sony dlouhodobě staví svou tržní sílu na silném portfoliu *first-party* (vlastních) titulů dostupných pouze na PlayStationu, což vytváří uzavřený ekosystém a zvyšuje náklady spotřebitele na změnu platformy. Microsoft se tento model snaží napodobit, a to prostřednictvím investic do vývoje vlastních her, expanze služby Xbox Game Pass a akvizic studií, jejichž produkce se může stát exkluzivní nebo časově omezeně dostupnou pouze v jeho ekosystému.

Z hlediska soutěžního práva takové strategie vyvolávají otázku, zda nedochází k neúměrné tržní síle v rámci vertikálních vztahů, kdy subjekt kontrolující distribuci (platformu - Microsoft Store, Xbox Store) současně vlastní výrobce klíčového obsahu (herní studia). V kombinaci s rostoucím významem cloudového hraní a předplatitelských modelů, které mohou zásadně změnit strukturu trhu, se velké akvizice v herním průmyslu dostávají do centra pozornosti soutěžních orgánů.

Akvizice Activision Blizzard je z tohoto pohledu významná nejen svou rekordní hodnotou, ale i dopady, které může mít na distribuční modely a přístup konkurentů k nejpobulárnějším herním značkám. Právě proto se stala předmětem souběžného přezkumu v několika hlavních jurisdikcích, včetně Evropské unie, Spojených států, Spojeného království a Číny, přičemž každá z nich řešila případ trochu jinak.

## Případ před Evropskou komisí

Akvizice společnosti Activision Blizzard byla v rámci Evropské unie posuzována podle nařízení Rady (ES) č. 139/2004 ze dne 20. ledna 2004 o kontrole spojování podniků (dále též „**nařízení**“). Jde tedy ve smyslu čl. 1 nařízení o spojení, které má, vzhledem k velikosti spojovatelů, zjevně unijní rozměr.

Microsoft transakci oficiálně oznámil dne 30. září 2022 ([Case M.10646 - Microsoft/Activision Blizzard](#)). Po předběžném přezkumu v tzv. fázi I Evropská komise dne 8. listopadu 2022 rozhodla o zahájení hloubkového šetření podle čl. 6 odst. 1 písm. c) nařízení, jelikož předběžně identifikovala potenciální rizika omezení hospodářské soutěže v rámci relevantního trhu s videohrami. Možné narušení, podle prvotních zjištění komise, nemělo být pouze v níže uvedeném hraní skrz cloud, ale i v žánrovém postavení, kdy Microsoft by fakticky vlastnil významný podíl na relevantním trhu v rámci žánru FPS (*First Person Shooter*) v podobě titulů sérií Halo a Call of Duty. Komise zároveň upozorňovala na možné distribuční nebezpečí, kdy by mohl Microsoft oblíbené tituly uzamknout pouze pro svou platformu. Komise rizika sice vzala v potaz, na druhou stranu ale nezjistila žádné

překážky pro jiného soutěžitele, aby zmíněným hráčem konkuroval. Podobný výsledek byl i v případě dalších oblastí, do kterých může zmíněná akvizice zasahovat.

V prohlášení o výhradách (*Statement of Objections*) ze dne 31. ledna 2023 komise zdůraznila, že hlavní obava se týká segmentu cloudového hraní (*cloud game streaming services*), tj. hraní skrz vzdálený přístup. Zatímco u konzolového trhu a služeb předplatného typu (*multi-game subscription*) komise neshledala dostatečnou ekonomickou motivaci (důvodem pro takové rozhodnutí mohl být i krok již zmíněné japonské konkurence, která připravovala totožnou službu pro vlastní konzole), v případě cloudových služeb existovalo riziko, že Microsoft využije své silné postavení v infrastruktuře Azure k preferenci vlastní platformy Xbox Cloud Gaming a znevýhodnění jiných poskytovatelů, např. GeForce Now nebo Google Stadia.

Pro odstranění těchto obav Microsoft nabídl vlastní omezení, která Komise přijala a stala se nedílnou součástí rozhodnutí o povolení spojení. Microsoft se zavázal, že všem koncovým uživatelům, kteří si v Evropském hospodářském prostoru (dále též „EHP“) zakoupí počítačovou nebo konzolovou verzi hry vydané Activision Blizzard během následujících 10 let, poskytne bezplatnou licenci k jejímu streamování prostřednictvím libovolné cloudové herní služby dle volby uživatele.

Licence se vztahuje na současné i budoucí tituly vydané během závazkového období a je trvalá. Na základě výše uvedeného může každý poskytovatel cloudových herních služeb v EHP získat bezplatnou, nevýhradní licenci k nabízení streamování her Activision Blizzard svým zákazníkům. Poskytovatelé nejsou povinni využívat infrastrukturu Microsoftu a mohou zvolit libovolnou technologii a platformu. Zmiňovanou volnost musí Microsoft zajistit prostřednictvím standardizovaného rozhraní pro ověření pomocí tzv. entitlement dat, tedy informací, zda konkrétní uživatel vlastní licenci k dané hře. Porušení závazků může ve smyslu čl. 14 nařízení vést až k uložení pokuty ve výši 10 % celosvětového obrátu Microsoftu.

Postup Evropské komise v této věci potvrzuje, že při posuzování spojování podniků v digitálním sektoru je ochotná upřednostnit omezující opatření před strukturálními opatřeními, pokud lze obavy z narušení hospodářské soutěže přesně vymezit a odstranit je cíleným řešením. Komise zde stanovila závazky časově omezené na deset let, což považovala za dostatečné období pro stabilizaci a otevření trhu s cloudovým hraním, aniž by bylo nutné zasahovat do vlastnické struktury.

## **Postoj jiných zemí**

Zatímco například asijské antimonopolní úřady, kde akvizice byla též relevantní, proces povolily téměř bez přezkumu, úřady jiných západních zemí spojení bránily více. V této části článku zhodnotím odlišnosti v podmínkách povolení akvizice, jak vzešly z daných procesů.

## **Spojené království - CMA**

Britská Competition and Markets Authority (dále též „CMA“), co do způsobu vyřešení případu, zvolila podstatně přísnější přístup. V dubnu 2023 CMA celý proces spojení zablokovala s odůvodněním, že by Microsoft po spojení ovládl až 70–75 % světového trhu cloudového hraní, což by mohlo omezit inovace a přístup konkurentů k populárním titulům. CMA odmítla omezující závazky jako nedostatečné a trvala na strukturálním řešení. Výsledkem bylo, že Microsoft postoupil cloudová práva na všechny hry Activision Blizzard vydané v příštích 15 letech mimo EHP společnosti Ubisoft Entertainment SA, která je může licencovat dalším poskytovatelům. Teprve po této restrukturalizaci CMA transakci 13. října 2023 schválila ([CMA - Decision on Revised Deal](#)).

## **Spojené státy - FTC**

Americká Federal Trade Commission (dále též „**FTC**“) se pokusila transakci zablokovat soudní cestou, když požádala o předběžné opatření, které by zabránilo jejímu dokončení. FTC argumentovala, že Microsoft by mohl omezit dostupnost populárních titulů (zejména Call of Duty) na konkurenčních platformách a tím posílit vlastní ekosystém. Federální soud však návrh 11. července 2023 zamítl, protože FTC neprokázala, že by spojení pravděpodobně vedlo k podstatnému omezení hospodářské soutěže. Soud vzal v úvahu i licenční dohody Microsoftu s konkurenčními společnostmi (Nintendo, Nvidia aj.), které celý argument úřadu zavrhly. Po této situaci FTC již aktivně transakci neblokovala.

## **Závěr**

Akvizice společnosti Activision Blizzard společností Microsoft představuje největší transakci v historii herního průmyslu, ale i ilustraci rozdílných přístupů soutěžních orgánů k regulaci nově vznikajících trhů. Výše uvedené rozdíly odrážejí nejen odlišné právní standardy a institucionální kulturu, ale i různou míru ochoty přijímat behaviorální opatření jako dostatečný nástroj ochrany hospodářské soutěže. Zatímco Evropská komise považovala za dostatečné přijmout cílené omezení a umožnila tím realizaci transakce bez strukturálních zásahů britská CMA shledala tento přístup nedostatečným a vynutila si postoupení cloudových práv třetí straně.

Případ této akvizice tak jasně ukazuje, že právo hospodářské soutěže musí reagovat pružně na výzvy plynoucí z rychlého technologického vývoje, zejména s více přibývajícími variacemi relevantních trhů, a že shoda na fakticky totožných zjištěních nemusí nutně vést k jednotnému řešení.

**Petr Jan Berka,**  
paralegal



Advokátní kancelář JELÍNEK & Partneři s.r.o.

Pardubice - Dražkovice 181  
533 33 Pardubice - Dražkovice

Truhlářská 1108/3  
110 00 Praha 1

Tel.: +420 466 310 691  
e-mail: [advokati@advokatijelinek.cz](mailto:advokati@advokatijelinek.cz)

---

[1] [Microsoft to acquire ZeniMax Media and its game publisher Bethesda Softworks - Source](#)

[2] [Microsoft completes \\$69bn deal to buy Call of Duty maker Activision Blizzard | Activision](#)

## Další články:

- [Nový zákon o veřejných dražbách, aukce a obálkové metody](#)
- [Pohled přes hranice - natáčení pornografických klipů jako důvod výpovědi z nájmu bytu](#)
- [Nařízení EU o umělé inteligenci a jeho dopady na využití jazykových modelů v advokátní praxi](#)
- [Revize zájezdové směrnice: co přináší, co hrozilo a co to znamená pro praxi](#)
- [Kupní smlouva o převodu nemovitosti bez uvedení výše kupní ceny](#)
- [Druhá „tlačítková novela“: povinné tlačítko pro odstoupení od smlouvy](#)
- [Souhlas s veřejným užíváním pozemku jako překážka nároku na bezdůvodné obohacení - nález Ústavního soudu sp. zn. I. ÚS 2541/25](#)
- [Kupní smlouva bez přesného určení kupní ceny](#)
- [Byznys a paragrafy, díl 36.: Doložka o mlčenlivosti](#)
- [Detekce podezřelého obchodu v kontextu hazardních her](#)
- [AI omnibus](#)