

1. 10. 2025

Veźměte, 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 nejpoblárnějším 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

[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:

- [Návrh nového zákona o digitální ekonomice](#)
- [Byznys a paragrafy, díl 30.: Jednání za s.r.o. - zápis jednatelského oprávnění do obchodního rejstříku](#)
- [Předběžné opatření a další instituty k ochraně věřitelů při přeměnách](#)
- [Promlčení zápůjčky bez určení splatnosti v judikatuře Nejvyššího soudu](#)
- [Rozvod s mezinárodním prvkem a související otázky péče o děti a výživného](#)
- [Příkaz a příkaz na místě v přestupkovém řízení vedeném orgány inspekce práce](#)
- [Letiště a letecké stavby](#)
- [Problematické aspekty změn v úpravě odpovědnosti za škodu způsobenou vadou výrobku](#)
- [Autonomní mobilita optikou české legislativy. Kdy se na silnicích dočkáme vozidel bez řidiče?](#)
- [Rodičovská odpovědnost po novele občanského zákoníku: Jak nové principy rovnosti, spolupráce a ochrany dítěte mění praxi soudů a rodin](#)
- [Lhůta a povinnosti při vyrozumění oznamovatele o výsledku posouzení oznámení](#)