t. LXXVIII • nr 5/2025 (923) • DOI 10.33226/0137-5490.2025.5.6

Mgr Magdalena Milejska

Uniwersytet Warszawski
ORCID: 0000-0002-1923-5921
e-mail: magdalena.milejska2000@gmail.com

Przejęcie Activision Blizzard przez Microsoft. Analiza elementów procesu na gruncie prawa antymonopolowego

Microsoft's acquisition of Activision Blizzard. Analysis of the elements of process under antitrust law

Streszczenie

Przejęcie Activision Blizzard przez Microsoft jest jednym z największych wydarzeń w historii branży gier wideo i technologii cyfrowych. Transakcja wymagała analiz prawnych i zatwierdzenia przez organy regulacyjne. Analizy obejmowały przede wszystkim kwestie antymonopolowe, ochronę konkurencji i praw konsumentów. W treści artykułu przedstawiony został proces przejęcia ze szczególnym naciskiem na jego perspektywę prawną. Zaprezentowano stanowiska najważniejszych organów kontrolnych w Europie i Stanach Zjednoczonych, powzięte środki zaradcze i warunki na przyszłość dla spółek uczestniczących w transakcji. Analizując proces przejęcia, należy zadać pytanie, jak kształtowały się stanowiska organów antymonopolowych oraz jakie można zauważyć podobieństwa, a jakie różnice w ich decyzjach.

Słowa kluczowe: przejęcie spółki, Activision Blizzard, Microsoft, konkurencja

Abstract

Microsoft's acquisition of Activision Blizzard is one of the biggest events in the history of the video games and digital technology industry. The transaction required legal analyses and regulatory approval. The analyses mainly covered antitrust, competition and consumer rights issues. The body of the article presents the acquisition process with particular emphasis on its legal perspective. The positions of the most important regulatory authorities in Europe and the US, the remedies taken and the obligations for the companies involved in the transaction for the future are presented. When analysing the takeover process, it is necessary to ask what the positions of the antitrust authorities were and what similarities and differences can be observed in their decisions.

Keywords: acquisition, Activision Blizzard, Microsoft, competition

JEL: K21, L44

Wprowadzenie

Microsoft należy do grupy globalnych potentatów w branży oprogramowania i usług technologicznych. Historia przedsiębiorstwa rozpoczęła się w 1975 r., kiedy wspólnie założyli je Bill Gates i Paul Allen (Lohr, 2018). Ich pierwszy sukces miał miejsce w roku 1985. Na rynek wprowadzono wówczas system operacyjny Windows. W roku 1986 przedsiębiorstwo Microsoft wyemitowało pierwsze akcje i stało się spółką giełdową, a w konsekwencji największym producentem oprogramowania komputerowego na świecie. Dominacja Microsoftu w branży trwała przez lata, a jego podstawowym produktem pozostawał system operacyjny Windows.

Z czasem technologia PC przestała dominować na rynku IT. Coraz większą popularność wśród konsumentów zdobywały smartfony. Reakcją Microsoftu na te zmiany było wystąpienie dyrektora generalnego Satyi Nadelli, podczas którego przedstawił model biznesowy skupiający się na usługach związanych z technologią tzw. chmury, czyli przechowywaniem danych na zdalnych serwerach z możliwością dostępu w każdym miejscu i czasie przez Internet. Spółka zaangażowała się także w rynek gier wideo. Według sprawozdań za rok 2021 dział gier przyczynił się do wzrostu

creative commons
Uznanie autorstwa 3.0 Polska

przychodów o 18% (Reiff, 2021). Istotną częścią wyniku finansowego była sprzedaż autorskiej konsoli Microsoftu Xbox. W 2021 r. model Xbox S sprzedał się w liczbie blisko 9 milionów sztuk (Timothy, b.d.). Wynik ten był znacznie lepszy niż wyniki głównego konkurenta Microsoftu, przedsiębiorstwa Sony produkującego konsole PlayStation. Microsoft jest przykładem elastycznego przedsiębiorstwa, które potrafi dostosować się do globalnych rynkowych trendów na bardzo szybko rozwijającym się rynku nowych technologii informatycznych (Bralski, 2017).

Jednym z przejawów swobody, jaką Microsoft prezentuje, funkcjonując na rynku nowych technologii, było podjęcie próby przejęcia spółki Activision Blizzard. Ze względu na to, że w transakcji tej wzięły udział dwa przedsiębiorstwa o oddziaływaniu globalnym, jej sfinalizowanie było uzależnione od decyzji organów ochrony konkurencji takich jak brytyjski Competition and Markets Authority (CMA), Komisja Europejska czy amerykańska Federal Trade Commission. Analizując proces przejęcia, należy zadać pytanie, jakie były stanowiska wymienionych organów antymonopolowych oraz jakie były podobieństwa, a jakie różnice w ich decyzjach.

Zainteresowanie Microsoftu przejęciem Activision Blizzard

O kierunku rozwoju Microsoftu świadczą wypowiedzi Satyi Nadelli, w których podkreśla on, że gry wideo staną się w przyszłości kluczowym elementem technologii metawersji (Hachman, 2022). Podczas konferencji Microsoft BUILD w 2021 r. Nadella opisał koncepcję metawersji korporacyjnej, która zakłada połączenie cyfrowych bliźniaków, symulowanych środowisk i rzeczywistości mieszanej. W jego wizji metawersja korporacyjna ma za zadanie osadzić rzeczywisty świat w świecie komputerowym i zdigitalizować przestrzeń przez interakcje z awatarami. Gry wideo wydają się być naturalną przestrzenią do wykorzystania technologii metawersji. Interakcje w rzeczywistości rozszerzonej (AR) i rzeczywistości wirtualnej (VR) czy kreowanie wirtualnych cyfrowych osób, które mogą ingerować w metawersję, pomagają tworzyć uczucie „wirtualnej obecności" (Quarmby, 2022).

Gry stanowią potencjalną platformę do wdrożenia przedstawionej koncepcji metawersji. Spółka Activision Blizzard jest jednym z liderów w branży gier i ma status globalnej spółki holdingowej specjalizującej się w dystrybucji i rozwoju interaktywnych treści oraz usług związanych z grami wideo na urządzenia mobilne, PC i konsole. Spółka powstała w 2008 r. w wyniku fuzji Activision i Vivendi Games (będącego w posiadaniu przedsiębiorstwa Blizzard). Activision znane jest m.in. z tytułu Call of Duty dostępnego także na konsolę Sony. Przedsiębiorstwo Blizzard wydało takie tytuły jak World of Warcraft czy Diablo (Sharma, 2022).

W dniu 18.01.2022 r. spółka Microsoft oficjalnie ogłosiła zainteresowanie przejęciem kontroli nad przedsiębiorstwem Activision Blizzard, oferując 68,7 miliarda dolarów, co oznaczało gotowość dokonania najdroższego przejęcia w historii branży gier (The Economist, 2022). Rady dyrektorów zarządzające obydwoma spółkami i akcjonariusze ustalili warunki transakcji w kwietniu 2022 r. i zapowiedzieli jej sfinalizowanie jeszcze w 2023 r. (Kovach, 2022). Przejęcie kontroli nad spółką, oprócz pozyskania praw własności do dochodowych gier na PC i konsole, miało docelowo sprawić, że Microsoft będzie także ważnym podmiotem rynku gier mobilnych, stając się właścicielem bardzo popularnego tytułu Candy Crush (Kuhnke, 2022).

Kluczowym mechanizmem wykorzystywanym przez międzynarodowe instytucje w przypadku przejęć pomiędzy tak dużymi przedsiębiorstwami jest ochrona konkurencji oraz weryfikacja transakcji pod kątem przepisów antymonopolowych. Dlatego też przedsiębiorstwa Microsoft i Activision Blizzard, chcąc doprowadzić przejęcie do skutku, były zobowiązane spełnić wymagania stawiane przez organy ochrony konkurencji z Europy i Stanów Zjednoczonych. Przykładem aktów regulujących te kwestie są amerykańskie Antitrust Guidelines for Collaborations Among Competitors (Federal Trade Comission, & U. S. Department of Justice, 2020) czy brytyjski Competition Act 1998[1].

Działania Sony wobec przejęcia Activision Blizzard

Po ujawnieniu planów dotyczących przejęcia spółki Activision Blizzard przez Microsoft jasne stanowisko w tej kwestii wyrazili przedstawiciele Sony Interactive Entertainment (SIE), producenta konsoli PlayStation. Głównym zarzutem SIE wobec planowanej transakcji było potencjalne znaczne obniżenie poziomu konkurencji (SLC – *substantial lessening of competition*[2]) w brytyjskiej branży gier wideo.

Podobnie brytyjski organ Competition and Markets Authority (CMA) argumentował, że Microsoft miałby zdolność ograniczenia lub osłabienia dostępu konkurencyjnych przedsiębiorstw do treści tworzonych przez Activision, zwłaszcza popularnej gry Call of Duty. W przypadku przejęcia Activision Blizzard przez Microsoft (który produkuje konsolę Xbox), dostęp Sony i Playstation do wielu gier mógłby zostać znacznie lub całkowicie ograniczony, co negatywnie wpłynęłoby na konsumentów i poziom konkurencji w branży (Cleary Gottlieb Steen, & Hamilton LLP, 2023, s. 1).

Wytyczne CMA odnośnie do środków zaradczych w transakcjach fuzji i przejęć wymuszają znalezienie rozwiązania w celu naprawy szkód dla konkurencji. Organ CMA jest zobligowany do rozważenia środków zaradczych, które skutecznie rozwiążą problem przy minimalnych kosztach, ingerencji i bez nadmiernego obciążenia (Competition & Markets Authority, 2018). W konflikcie pomiędzy Microsoft i Sony CMA uznał zakaz przeprowadzenia transakcji za „kompleksowe rozwiązanie" problemów konkurencji zidentyfikowanych w ustaleniach wstępnych, tzw. PFs (*the provisional findings*). Zakaz transakcji został uznany za skuteczny środek zaradczy, który chroniłby przed ewentualnymi strategiami wykluczenia, jakie Microsoft mógłby zastosować w celu ograniczenia dostępu do treści stworzonych przez Activision.

SIE zgodziło się z tą propozycją, uważając, że zakaz stanowi skuteczne narzędzie do naprawy potencjalnych negatywnych skutków dla konkurencji (Cleary Gottlieb Steen, & Hamilton LLP, 2023, s. 2).

Blokada przejęcia przez Competition and Markets Authority

Od stycznia 2022 r. znana była informacja, że Microsoft podjął kroki w celu przejęcia wyłącznej kontroli nad spółką Activision. Transakcja miała zostać przeprowadzona za pośrednictwem spółki zależnej Microsoftu, Anchorage Merger Sub (United States Securities and Exchange Commission, 2022). Potencjalne przejęcie było wydarzeniem o oddziaływaniu globalnym. Dlatego transakcja stanowiła przedmiot analizy organów ochrony konkurencji na całym świecie. Pozytywne opinie w temacie zakupu opublikowały organy ochrony konkurencji wielu państw, w tym m.in. Arabii Saudyjskiej, Brazylii oraz Japonii (Lee, 2022; Tassi, 2022; Japan FTC, 2023).

Zgodnie z przepisami Enterprise Act 2002[3] CMA był zobligowany do dokładnego zbadania dwóch kwestii. Organ musiał określić, czy trwające lub rozważane ustalenia dotyczące przejęcia mogły doprowadzić do sytuacji, w której przedsiębiorstwa przestaną być odrębnymi podmiotami. Definicja „przedsiębiorstwa" obejmuje wszelką działalność prowadzoną dla zysku, co wpisuje się w przedmiot sprawy, ponieważ połączenie skutkuje tym, że obie spółki znajdują się we własności i pod kontrolą tego samego podmiotu, a więc przestają być odrębnymi podmiotami[4].

Drugą kwestią badaną przez CMA było określenie, czy połączenie ma związek z Wielką Brytanią pod względem obrotu lub udziału w dostawach. Wartość obrotu Activision w Wielkiej Brytanii przekroczyła 70 milionów funtów w roku finansowym 2021[5], spełniając warunek obrotu określony w normach prawnych. Tym samym organ CMA otrzymał uprawnienia, by podjąć działania w omawianej sprawie.

Zgodnie z regulacjami prawnymi obowiązującymi w Wielkiej Brytanii w przypadku, gdy CMA stwierdza, że połączenie spółek może prowadzić do znacznego ograniczenia konkurencji (SLC), ma obowiązek rozważyć możliwe działania naprawcze. Obejmuje to podejmowanie środków w celu zaradzenia, złagodzenia lub zapobieżenia SLC i wszelkim potencjalnym negatywnym skutkom wynikającym z ograniczenia konkurencji. CMA ma także możliwość wydania zalecenia stronom niebiorącym udziału w postępowaniu, aby niwelowały skutki SLC[6]. Rozwiązania podjęte przez organ muszą być realistyczne i skuteczne w przywracaniu konkurencji oraz minimalizacji ewentualnych negatywnych konsekwencji jej braku. CMA ma elastyczność w wyborze działań, które mogą obejmować różne środki, takie jak na przykład sprzedaż aktywów, zmiany w strukturze własnościowej lub regulacje indywidualne zależne od konkretnego przypadku[7].

CMA wdraża decyzję w sprawie środków zaradczych po analizie potencjalnych skutków planowanego połączenia. Może to uczynić przy akceptacji stron względem wskazanych warunków, jeśli strony są zainteresowane takim rozwiązaniem, lub wydać nakaz. W przypadku obu tych opcji CMA wymaga, aby środki zaradcze zostały wdrożone w ciągu 12 tygodni od publikacji raportu końcowego, choć ten okres może być przedłużony o maksymalnie 6 tygodni na potrzeby formalnych konsultacji publicznych.

Początkowe wytyczne CMA dotyczące środków zaradczych wobec ograniczenia konkurencyjności przez przejęcie Activision Blizzard opublikowano 26.04.2023 r. Spółka Microsoft została objęta zakazem nabywania aktywów lub udziałów Activision lub uzyskiwania na nie istotnego wpływu przez dziesięć lat. W tej konkretnej sytuacji CMA uznał, że zakaz fuzji to skuteczny i proporcjonalny środek zaradczy w kontekście znacznego ograniczenia konkurencji na rynku usług gier w chmurze w Wielkiej Brytanii i wszelkich wynikających z tego negatywnych skutków (Competition & Markets Authority, 2023a, s. 414–415)[8]. Nie był to jednak koniec sprawy, gdyż w późniejszym terminie, uzyskawszy zgody innych organów ochrony konkurencji, spółka zdecydowała się skorzystać z procedury odwoławczej.

Zgoda Komisji Europejskiej na przejęcie Activision Blizzard

Kolejnym organem zaangażowanym w kwestię wpływu przejęcia na poziom konkurencji na rynku była Komisja Europejska. Wszczęcie postępowania ogłoszono w Dzienniku Urzędowym UE z 14.11.2022 r.[9] Skutkiem prowadzonych przez KE działań, na podstawie unijnego rozporządzenia w zakresie kontroli łączenia przedsiębiorstw[10], organ zatwierdził proponowane przejęcie Activision Blizzard przez Microsoft. Zatwierdzenie to wiąże się z zastrzeżeniem pełnego przestrzegania przez Microsoft narzuconych warunków. Decyzja ta to rezultat dochodzenia, w wyniku którego Komisja wydała decyzję opartą na dowodach, informacjach i opiniach interesariuszy, włączając w to konkurentów, klientów, twórców gier oraz dystrybutorów (European Commission, 2023a, s. 1).

W trakcie analizy rynku Komisja Europejska sprawdzała możliwości Microsoftu w zakresie naruszenia konkurencji w sektorze dystrybucji gier wideo na konsole i komputery PC, a także w obszarach związanych z usługami subskrypcji gier i rozwiązaniami opartymi na chmurze. Komisja Europejska zdecydowała, że Microsoft nie będzie miał znaczącego wpływu na konkurencję w sektorach konsol i usług subskrypcji gier. Zidentyfikowano jednak potencjał do ograniczenia konkurencji w dziedzinie dystrybucji gier w chmurze. Z tego powodu określone warunki ograniczające wpływ Microsoftu na wskazany rynek zostały uznane za niezbędne do zachowania zdrowej konkurencji[11].

W celu rozwiązania problemów zidentyfikowanych przez Komisję Europejską Microsoft zaproponował wprowadzenie obowiązków licencyjnych na okres 10 lat. Obejmują one bezpłatne licencje dla konsumentów w Europejskim Obszarze Gospodarczym (EOG), które umożliwią korzystanie

z usług strumieniowego przesyłania gier Activision Blizzard za pośrednictwem różnych usług chmurowych. Oferują również dostawcom usług strumieniowego przesyłania gier w chmurze odpowiednie licencje, co ma pozwolić graczom z EOG na strumieniowe przesyłanie gier na komputery PC i konsole. Komisja Europejska po przeanalizowaniu tych środków zaradczych zdecydowała, że proponowane przejęcie, z uwzględnieniem tych warunków, nie podważa konkurencji, a wręcz przeciwnie, może przynieść rynkowi korzyści. Ostateczna decyzja KE była uzależniona od pełnej implementacji tych wymogów[12]. Pozytywne dla Microsoftu i Activision rozpatrzenie sprawy przejęcia ogłoszono w dokumencie KE Case M. 10646 – Microsoft/Activision Blizzard z 15.05.2023 r. (European Commission, 2023b).

Wyrok sądu amerykańskiego w sprawie przejęcia Activision Blizzard

Pracę nad analizą wpływu przejęcia na stan konkurencji w branży gier wideo w USA podjęła również Federal Trade Commission (FTC). Oficjalnie 8.12.2022 r. organ ten wydał decyzję o niemożności przeprowadzenia transakcji w proponowanej przez Microsoft i Activision Blizzard formie, argumentując to możliwymi ograniczeniami dostępu do gier wydawnictwa Activision Blizzard i zbyt dużym wpływem Microsoftu na rynek gier w chmurze (United States of America Before the Federal Trade Commission, b.d.-a)[13].

Aby zniwelować obiekcje FTC, oprócz gwarancji dotyczącej dostępności usług przesyłu gier w chmurze Microsoft podjął inne obowiązki antymonopolowe. Jednym z zabezpieczeń było zapewnienie, że Call of Duty, popularna gra Activision, będzie nadal dostępna na platformach innych niż Xbox. Spółka Microsoft zadeklarowała też udostępnienie treści Activision w usługach chmurowych dla gier. W sprawę został zaangażowany Trybunał United States District Court for the Northern District of California. Miał on za zadanie ocenić, czy fuzja ta powinna być wstrzymana lub nawet przerwana do czasu zakończenia postępowania administracyjnego prowadzonego przez FTC. Trybunał orzekł, że nie ma podstaw by uznać, że transakcja znacząco ograniczyłaby konkurencję. W kontekście zapewnień przedłożonych przez Microsoft, zdaniem Trybunału, można było zakładać, że połączenie tych przedsiębiorstw przyniesie korzyści konsumentom dzięki zwiększonej dostępności gier (United States District Court Northern District of California, b.d.)[14].

W dniu 18.07.2023 r. przedsiębiorstwa Microsoft i Activision Blizzard złożyły wniosek o uchylenie postępowania w sprawie ich fuzji. Rzecznik ds. skarg nie zgłosił żadnych zastrzeżeń ani sprzeciwu wobec tego wniosku. W związku z tym FTC zgodnie z zasadą 3.26 (c) wydała nakaz wycofania sprawy spod rozstrzygnięcia. Na mocy tej decyzji FTC nie wniosła sprzeciwu ani nie podjęła żadnych działań przeciwko finalizacji połączenia (United States of America Before the Federal Trade Commission, 2023)[15].

Realizacja transakcji

Zakup Activision Blizzard przez Microsoft oficjalnie potwierdzono 13.10.2023 r. O przejęciu poinformował przez media społecznościowe prezes Microsoftu Brad Smith. Transakcja warta 68,7 miliarda dolarów była największym tego typu przedsięwzięciem w historii branży gier wideo. Tym samym Microsoft stał się trzecim największym na świecie przedsiębiorstwem na tym rynku. Biorąc pod uwagę przychody, lepsze statystyki prezentują tylko Tencent i Sony (Parvini, 2023).

J. van Dreunen, amerykański wykładowca akademicki specjalizujący się w temacie rynków gier wideo, zwrócił uwagę, że dokonanie tej transakcji może w niedalekiej przyszłości zachęcić największe korporacje do przeprowadzenia kolejnych konsolidacji, co wpłynie na obraz całej branży. Na przykład Electronic Arts, twórca gier Star Wars, FIFA czy Battlefield, wyceniany jest na około 35 miliardów dolarów, czyli kwotę o połowę mniejszą niż ta, którą zapłacił Microsoft za zakup Activision Blizzard. Microsoft poprzez ten zakup stał się właścicielem dużej bazy bardzo popularnych gier na urządzenia mobilne i stacjonarne. Wobec tego na rynku gier kluczową rolę zaczyna odgrywać przedsiębiorstwo, którego podstawowym produktem jest platforma do gier, a nie same gry. Microsoft stał się właścicielem ważnych produktów przeznaczonych na konsole, komputery stacjonarne i urządzenia mobilne. Należy pamiętać także o autorskich rozwiązaniach związanych z wykorzystaniem chmury. To wszystko sprawia, że Microsoft ma teraz potencjał, by stać się kluczowym podmiotem na polu wszystkich technologii związanych z grami wideo (Parvini, 2023).

Przejęcie Activision Blizzard przez Microsoft będzie miało szereg skutków prawnych wynikających z warunków, na które zdecydowali się przedstawiciele Microsoftu, aby przekonać międzynarodowe organy nadzoru, że konsekwencją transakcji nie będzie ograniczenie konkurencji na rynku gier. Podstawą pozytywnego rozpatrzenia sprawy przejęcia przez Federal Trade Commission było zagwarantowanie przez Microsoft dostępu do serii Call of Duty platformie PlayStation na następne 10 lat. Porozumienie pomiędzy Sony i Microsoftem potwierdza dokument FTC „In the Matter of Microsoft Corporation, a corporation, and Activision Blizzard, Inc., a corporation" (Federal Trade Commission, b.d.)[16]. Kolejną gwarancją antymonopolową związaną z tą popularną grą jest zapowiedź wydania nowego tytułu także na konsolę Switch produkowaną przez Nintendo (Microsoft, 2023)[17]. Dotąd platforma ta była przez producentów CoD pomijana. Oprócz najbardziej reprezentatywnego Call of Duty, spółka Microsoft zapowiedziała udostępnienie innych tytułów autorstwa Activision Blizzard w ramach usług związanych z chmurą, gdzie nie były one dotychczas dostępne.

Największym problemem Microsoftu w planie przejęcia Activision Blizzard był brak zgody brytyjskiego CMA, który początkowo wydał w tej sprawie zakaz. Przedsiębiorstwa wykorzystały w zaistniałej sytuacji swoje prawo do wniesienia odwołania (Courts and Tribunals Judicary, b.d.)[18] i skierowały je do Competition Appeal Tribunal (CAT), propo-

nując jednocześnie pewien zakres rozwiązań, który miał zagwarantować utrzymanie konkurencji na rynku i tym samym zneutralizować argumenty sformułowane przeciwko przejęciu (Ivan, 2023). Skutkiem powziętych działań był powrót CMA do postępowania i rozpatrzenie przedstawionych przez Microsoft propozycji (Kennedy, 2023).

W wyniku prowadzonych negocjacji, po decyzjach KE i FTC, również brytyjski CMA zgodził się na zaproponowane przez korporację warunki. Zostały one zawarte w dokumencie z 13.10.2023 r. potwierdzającym zgodę CMA na przejęcie Activision Blizzard przez Microsoft zatytułowanym „Anticipated acquisition by Microsoft Corporation of Activision Blizzard (excluding Activision Blizzard's non-EEA cloud streaming rights)" (Competition & Markets Authority, 2023b)[19]. Zgodnie z umową, w zamian za pozwolenie na przejęcie Microsoft zdecydował się oddać prawa do streamingu gier Activision Blizzard w chmurze spółce Ubisoft Entertainment. Warunki obejmują wszystkie istniejące i wydane w ciągu najbliższych 15 lat gry (Competition & Markets Authority, 2023b). Tym samym kontrolowany przez Microsoft Xbox Cloud Gaming nie będzie wyłącznym streamingiem w chmurze uprawnionym do gier wydanych przez nowo przejętą spółkę. Zdaniem przedstawicieli CMA opisane skutki prawne w branży gier wideo są wystarczające, by utrzymać konkurencyjność cen i usług (Sandle i in., 2023).

Podsumowanie

Odnosząc się do postawionego we wprowadzeniu pytania badawczego, porównanie reakcji i decyzji organów ochrony konkurencji w Wielkiej Brytanii, Unii Europejskiej i Stanach Zjednoczonych w kontekście przejęcia Activision przez Microsoft pozwala zauważyć pewne podobieństwa, ale także różnice. W Wielkiej Brytanii CMA zdecydował, że fuzja Microsoftu i Activision mogłaby prowadzić do znacznego ograniczenia konkurencji na rynku usług tzw. chmury. Dlatego początkowo CMA wydał zakaz nabywania przez Microsoft aktywów lub udziałów w Activision na okres dziesięciu lat jako środek zaradczy mający na celu zapobiegnięcie temu ograniczeniu konkurencji.

W ramach struktur administracyjnych Unii Europejskiej Komisja Europejska również zidentyfikowała potencjalne zagrożenia dla konkurencji, szczególnie w dziedzinie dystrybucji gier w chmurze oraz wpływu na rynek systemów operacyjnych do komputerów osobistych. Po dokładniejszym zbadaniu rynków KE doszła jednak do wniosku, że Microsoft nie uzyskałby znaczącego wpływu na konkurencję w niektórych sektorach, takich jak konsole i usługi subskrypcji gier. Microsoft zaoferował kompleksowe obowiązki licencyjne na okres 10 lat. Taka deklaracja ze strony Microsoftu zniwelowała całkowicie obawy Komisji.

W Stanach Zjednoczonych sprawa ta była rozważana przez Trybunał, który doszedł do wniosku, że nie ma dowodów na to, że fuzja znacząco ograniczyłaby konkurencję. Wręcz przeciwnie, stwierdzono, że połączenie Microsoftu i Activision przyniesie korzyści konsumentom poprzez większy dostęp do treści i gier. Dlatego Trybunał postanowił, że fuzja nie powinna być wstrzymywana ani zakończona do czasu rozstrzygnięcia postępowania administracyjnego prowadzonego przez FTC.

Ostatecznie Microsoft podjął kroki w celu zmiany decyzji organu regulacyjnego Wielkiej Brytanii. Decyzja CMA na początkowym etapie narzuciła Microsoftowi zakaz nabywania aktywów lub udziałów w Activision przez dziesięć lat. Microsoft postanowił powziąć dostępne środki prawne w celu odwołania się od zakazu, jednocześnie proponując szereg rozwiązań, które mogłyby skłonić brytyjski organ do zmiany decyzji. Podjęte działania poskutkowały ostateczną zmianą decyzji i wydaniem przez CMA zgody na przejęcie Activision Blizzard przez Microsoft.

Przypisy/Notes

[1] https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1998/41/contents (dostęp: 25.10.2023).
[2] Section 35. Enterprise Act 2002. https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2002/40/section/35 (dostęp: 25.10.2023).
[3] Section 36. Enterprise Act 2002. https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2002/40/section/36, (dostęp: 25.10.2023).
[4] Section 26. Enterprise Act 2002. https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2002/40/section/26, (dostęp: 25.10.2023).
[5] Section 23. Enterprise Act 2002. https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2002/40/section/23, (dostęp: 25.10.2023).
[6] Section 36(2). Enterprise Act 2002. https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2002/40/section/36, [dostęp: 25.10.2023].
[7] Section 41(2). Enterprise Act 2002. https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2002/40/section/41, [dostęp: 25.10.2023].
[8] https://assets.publishing.service.gov.uk/media/644939aa529eda000c3b0525/Microsoft_Activision_Final_Report_.pdf (dostęp: 25.10.2023).
[9] Dz. Urz. UE C431 z 14.11.2022 r., 2022/C431/03. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=OJ:C:2022:431:FULL (dostęp: 25.10.2023).
[10] Rozporządzenie Rady (WE) nr 139/2004 z 20.01.2004 r. w sprawie kontroli koncentracji przedsiębiorstw (Dz. Urz. UE L24/1).
[11] Tamże, s. 1
[12] Tamże, s. 2.
[13] https://www.ftc.gov/system/files/ftc_gov/pdf/D09412MicrosoftActivisionAdministrativeComplaintPublicVersionFinal.pdf (dostęp: 25.10.2023).
[14] https://www.cand.uscourts.gov/ftc-v-microsoft_corp_et_al/ (dostęp: 25.10.2023).
[15] https://www.ftc.gov/system/files/ftc_gov/pdf/d09412_commission_order_withdrawing_from_adjudication_unsigned.pdf (dostęp: 25.10.2023).
[16] https://www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2210077-microsoftactivision-blizzard-matter, (dostęp: 25.10.2023).
[17] https://news.microsoft.com/2023/02/21/microsoft-and-nvidia-announce-expansive-new-gaming-deal/ (dostęp: 25.10.2023).
[18] https://www.judiciary.uk/about-the-judiciary/our-justice-system/jud-acc-ind/right-2-appeal/ (dostęp: 25.10.2023).
[19] https://www.gov.uk/cma-cases/microsoft-slash-activision-blizzard-ex-cloud-streaming-rights-merger-inquiry (dostęp: 25.10.2023).

Bibliografia/References

Literarura/Literature

Bralski, P. (2017, 24 sierpnia). *MicrosoftMówi: Microsoft IT opiera swoją strategię na chmurze*. Microsoft. news.microsoft.com/pl-pl/features/microsoftmowi-microsoft-opiera-swoja-strategie-na-chmurze/

Cleary Gottlieb Steen, & Hamilton LLP. (2023, 1 marca). *Sony Interactive Entertainment observations on the CMA's provisional findings*. assets.publishing.service.gov.uk/media/6411a823d3bf7f79daa1123b/Sony_Interactive_Entertainment_s_response_to_the_provisional_findings.pdf

Competition & Markets Authority. (2018). *Merger remedies*. assets.publishing.service.gov.uk/media/5c12349c40f0b60bbee0d7be/Merger_remedies_guidance.pdf (dostęp: 25.10.2023).

Competition & Markets Authority. (2023a). *Anticipated acquisition by Microsoft of Activision Blizzard, Inc*. Final report. assets.publishing.service.gov.uk/media/644939aa529eda000c3b0525/Microsoft_Activision_Final_Report_.pdf (dostęp: 25.10.2023).

Competition & Markets Authority. (2023b, 22 sierpnia). *Anticipated acquisition by Microsoft Corporation of Activision Blizzard (excluding Activision Blizzard's non- EEA cloud streaming rights). Decision on acceptance of undertakings in lieu of reference*. ME/7068/23. gov.uk/cma-cases/microsoft-slash-activision-blizzard-ex-cloud-streaming-rights-merger-inquiry

Courts and Tribunals Judicary. (b.d.). *The right to appeal*. https://www.judiciary.uk/about-the-judiciary/our-justice-system/jud-acc-ind/right-2-appeal/ (dostęp: 25.10.2023).

European Commission. (2023a). *Mergers: Commission clears acquisition of Activision Blizzard by Microsoft, subject to conditions*. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/pl/ip_23_2705

European Commission. (2023b, 15 maja). *Case M.10646 – Microsoft/Activision Blizzard*. https://ec.europa.eu/competition/mergers/cases1/202330/M_10646_9311516_7443_3.pdf (dostęp: 25.10.2023).

Federal Trade Comission, & U.S. Department of Justice. (2020). *Antitrust Guidelines for Collaborations Among Competitors*. ftc.gov/sites/default/files/attachments/dealings-competitors/ftcdojguidelines.pdf (dostęp: 25.10.2023).

Federal Trade Commission. (b.d.). *In the Matter of Microsoft Corporation, a corporation, and Activision Blizzard, Inc., a corporation*. Docket No. 9412. ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2210077-microsoftactivision-blizzard-matter (dostęp: 25.10.2023).

Gerken, T. (2023, 11 maja). *UK further restricts Microsoft and Activision merge*. BBC. bbc.com/news/technology-65557230

Hachman, M. (2022, 3 lutego). *Microsoft CEO: The metaverse is just games, really*. PC World. pcworld.com/article/611678/microsoft-ceo-the-metaverse-is-just-games.html (dostęp: 25.10.2023).

Ivan, T. (2023, 24 maja). *Microsoft files appeal against UK decision to block its Activision Blizzard deal*. Video Games Chronicle. videogameschronicle.com/news/microsoft-files-appeal-against-uk-decision-to-block-its-activision-blizzard-deal/ (dostęp: 25.10.2023).

Japan FTC. (2023). *The JFTC reviewed the proposed acquisition of Activision Blizzard, Inc. by Microsoft Corporation*. jftc.go.jp/en/pressreleases/yearly-2023/March/230328.html (dostęp: 05.11.2024).

Kennedy, V. (2023, 12 lipca). *CMA open to "new merger investigation" if Microsoft restructures Activision Blizzard deal*. Eurogamer. eurogamer.net/cma-open-to-new-merger-investigation-if-microsoft-restructures-activision-blizzard-deal (dostęp: 25.10.2023).

Kovach, S. (2022, 18 stycznia). *Microsoft to buy Activision in $68.7 billion all-cash deal*. CNBC. cnbc.com/2022/01/18/microsoft-to-buy-activision.html (dostęp: 25.10.2023).

Kuhnke, O. (2022, 27 października). *Phil Spencer says Activision Blizzard deal is about mobile, not making call of duty exclusive*. Gamespot. gamespot.com/articles/phil-spencer-says-activision-blizzard-deal-is-about-mobile-not-making-call-of-duty-exclusive/1100-6508690/ (dostęp: 25.10.2023).

Lee, J. (2022). *Saudi Arabia approves Microsoft's Activision Blizzard acquisition*. washingtonpost.com/video-games/2022/08/23/saudi-arabia-microsoft-activision-acquisition (dostęp: 25.10.2023).

Lohr, S. (2018, 15 października). *Microsoft's Co-Founder, Is Dead at 65*. The New York Times. https://www.nytimes.com/2018/10/15/obituaries/paul-allen-dead.html

Microsoft. (2023, 15 lutego). *Microsoft and NVIDIA announce expansive new gaming deal*. news.microsoft.com/2023/02/21/microsoft-and-nvidia-announce-expansive-new-gaming-deal/ (dostęp: 25.10.2023).

Parvini, S. (2023, 13 września). *Microsoft acquires Activision Blizzard in $69-billion gaming deal*. Los Angeles Times. latimes.com/entertainment-arts/business/story/2023-10-13/microsoft-activision-blizzard-acquisition-deal (dostęp: 25.10.2023).

Quarmby, B. (2022, 19 stycznia). *Microsoft's massive metaverse move: Buying Activision for $69B [EB/OL]*. Cointelegraph. cointelegraph.com/news/microsoft-s-massive-metaverse-move-buying-activision-for-69b (dostęp: 25.10.2023).

Reiff, N. (2021, 20 października). *Investing in Microsoft Stock (MSFT) [EB/OL]*. Investopedia. investopedia.com/microsoft-stock-msft-5078359

Sandle, P., Shabong, Y., & Soni, A. (2023, 13 października). *Microsoft closes $69 billion Activision deal after Britain's nod*. Reuters. https://www.reuters.com/markets/deals/uk-antitrust-regulator-clears-microsofts-acquisition-activision-2023-10-13/

Sharma, R. (2022, 24 stycznia). *Will Activision Really Boost Microsoft's (MSFT) Metaverse Ambitions?* Investopedia. investopedia.com/microsoft-activision-metaverse-ambitions-5216839 (dostęp: 27.08.2023).

Tassi, P. (2022). *Brazil approves Microsoft Activision acquisition*. forbes.com/sites/paultassi/2022/10/06/brazil-approves-microsoft-activision-acquisition-says-it-doesnt-need-to-protect-playstation/ (dostęp: 25.10.2023).

The Economist. (2022, 22 stycznia). *Why Microsoft is splashing $69bn on video games*. economist.com/business/why-microsoft-is-splashing-69bn-on-video-games/21807242 (dostęp: 25.10.2023).

Timothy, O. (b.d.). *Current-gen game console unit sales 2021 [EB/OL]*. Statista. statista.com/statistics/276768/global-unit-sales-of-video-game-consoles/ (dostęp: 25.10.2023).

United States District Court Northern District of California. (b.d.). Federal Trade Commission v. Microsoft Corp. et al. (Case No. 23-cv-02880-JSC). cand.uscourts.gov/ftc-v-microsoft_corp_et_al/ (dostęp: 25.10.2023).

United States of America Before the Federal Trade Commission. (2023, 20 lipca). Order withdrawing matter from adjudication pursuant to rule 3.26(c) of the commission rules of practice (Docket No. 9412). ftc.gov/system/files/ftc_gov/pdf/d09412_commission_order_withdrawing_from_adjudication_unsigned.pdf (dostęp: 25.10.2023).

United States of America Before the Federal Trade Commission. (b.d.-a). In the Matter of Microsoft Corporation, a corporation, and Activision Blizzard, Inc., a corporation. Docket No. 9412. Complaint. ftc.gov/system/files/ftc_gov/pdf/D09412MicrosoftActivisionAdministrativeComplaintPublicVersionFinal.pdf (dostęp: 25.10.2023).

United States Securities and Exchange Commission. (2022, 18 stycznia). Agreement and Plan of Merger by and Among Microsoft Corporation, Anchorage Merger Sub Inc. and Activision Blizzard, Inc. sec.gov/Archives/edgar/data/718877/000110465922005154/tm223212d3_ex2-1.htm (dostęp: 25.10.2023).

Akty prawne/Legal acts

Competition Act (1998). legislation.gov.uk/ukpga/1998/41/contents

Enterprise Act (2002). legislation.gov.uk/ukpga/2002/40/contents

Rozporządzenie Rady (WE) nr 139/2004 z 20.01.2004 r. w sprawie kontroli koncentracji przedsiębiorstw (Dz. Urz. UE L24/1).

Mgr Magdalena Milejska

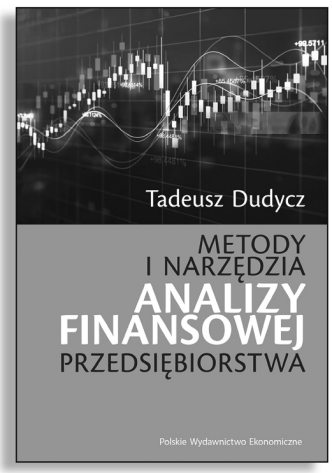
Absolwentka prawa na Wydziale Prawa i Administracji Uniwersytetu Warszawskiego oraz kierunku zarządzanie finansami i rachunkowość na Wydziale Zarządzania tejże uczelni. Obecne zainteresowania naukowe skupia na zagadnieniach dotyczących tokenizacji aktywów w prawie handlowym oraz przejęciach zarówno polskich, jak i zagranicznych podmiotów.

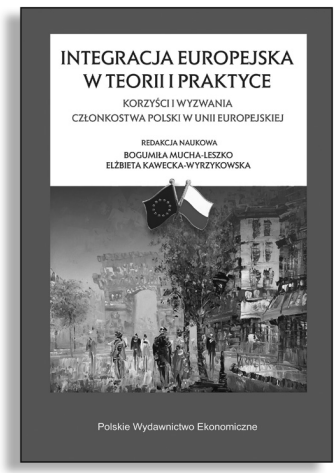
Mgr Magdalena Milejska

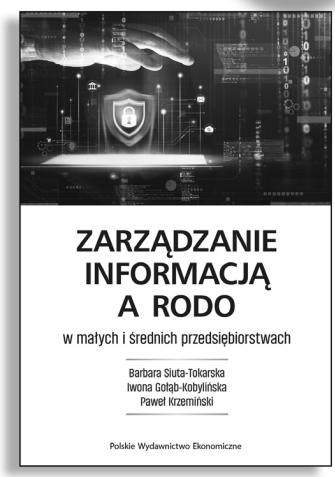
A law graduate from the Faculty of Law and Administration at the University of Warsaw and financial management and accounting at the Faculty of Management at the University of Warsaw. Her current research interests focus on issues concerning tokenization of assets in commercial law and acquisitions of both Polish and foreign entities.

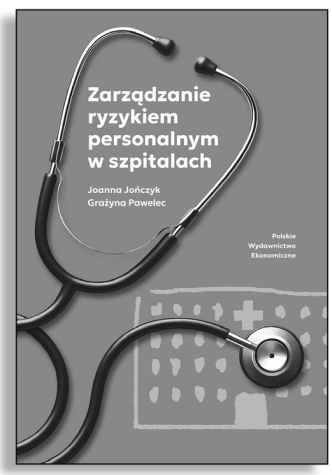
POLSKIE WYDAWNICTWO EKONOMICZNE

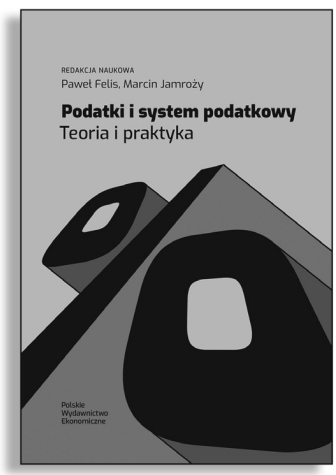
ZAPOWIEDZI











Książki do nabycia na stronie: www.pwe.com.pl