

AZ ACTIVISION FELVÁSÁRLÁSÁNAK JOGI KÉRDÉSEI

Avagy hogyan szerezhette meg a Microsoft a videojáték-piac egyik legmeghatározóbb stúdióját az állandóság jegyében?

SZALAY András*

1. Bevezetés

Dolgozatom elkészítése előtt már korábban is foglalkoztatott az a kérdés, hogy a videojáték-piac egyes szereplői miért is döntenek úgy (pl. Sony, Microsoft, Nintendo), hogy bizonyos stúdiókat felvásárolnak, hiszen már csupán az Activision Blizzard létrejötte nagy hatással volt az életemre. Tovább gondolva ezt a tárgykört, egyszerre vet fel jogi és ezzel összefüggő gyakorlati problémákat, melyeket egyrészt a fogyasztóvédelmi jog, a versenyjog és a polgári jog eszközrendszerével lehet a maga teljességében vizsgálni, másrészt megértésüket nagymértékben elősegíti a videojáték-piacot alkotó entitások által végzett tevékenységek és az ezáltal létrejött következmények figyelemmel kísérése. A jelen tanulmányban a napjainkban talán legnagyobb port kavaráó videojáték-készítő stúdió felvásárlásának jogi és gyakorlati kérdéseit fogom ismertetni azzal a céllal, hogy alátámasszam azt, hogy a videojáték-piacon résztvevő szereplők tevékenységeiken keresztül vetnek fel a szerzői jog és az iparjogvédelem területéhez nem tartozó, olyan jogi relevanciával bíró, a társadalom valamennyi tagját érintő kérdéseket, amelyek módszeres vizsgálatával nemcsak terebélyesíteni lehet az ismereteinket a fentebb említett (jog)területek szempontjából (versenyjog, fogyasztóvédelmi jog, polgári jog, technológia), hanem a videojátékokon

* PhD-hallgató, Széchenyi István Egyetem

felövő 21. század társadalmának gondolkodásmódját, ezáltal pedig a jogrend-szerhez való viszonyát jogtudományos értelemben is meg lehet ismerni.

A tanulmányban feldolgozott eset aktualitására tekintettel azonban fontosnak tartom előre bocsátani, hogy a bírósági és bizottsági iratok megismerésén túl az ügynek jelenleg még nincs kiterjedt szakirodalma, ezért a dolgozat megírása során nagy jelentőséget tulajdonítottam az empirikus tapasztalatszerzésnek, a statisztikai adatoknak, a logikai okfejtésnek és bár csekélyebb mértékben, azonban építettem a különböző, meghatározó internetes szaklapok és blogok tartalmaira, amelyek a felvásárlás problémakörén belül remekül világítanak rá a fúzió egyes aspektusaira.

2. Az Activision Blizzard Inc. bemutatása a felvásárlásának jelentőségének áttekintése érdekében

2.1. Az Activision történetének áttekintése

Az Activision elnevezésű stúdiót David Crane és Alan Miller játéktervezők alapították, akik bizonyos szerzői jogi problémák felmerülése miatt kiváltak az Atariból, valamint Jim Levy szórakoztatóipari vezető hoztak létre 1979-ben. Az alapítók az Ataritól való távozásukat azzal indokolták, hogy egy olyan vállalatot szerettek volna létrehozni, ahol a tervezők a játékfejlesztési folyamatok kulcsfontosságú szereplői, akikhez a kiválást követően még két tervezőtársuk is csatlakozott. A folyamat aggasztotta az Atari vezetőit és – azzal az indítatással, hogy megőrizze vezető szerepét a videojáték-piacon – igyekezett jogi útra terelni a kérdést, azonban ennek ellenére az Activision folyamatos fejlődésnek indult, aminek köszönhetően 1982-re jelentős tényezőjévé avanszált a videojáték-piacnak, amit érdekes módon kezdetben, az Atari által fejlesztett, klasszikus bestseller játékaikhoz (pl. Chopper Command) hasonló tartalmak megalkotásával ért el.¹

Az előbb említett sikerek egyfajta másolási hullámot indítottak el, amelynek következtében a videojáték-piacon meglehetősen különböző minőségű és összetételű játékok kerültek publikálásra. Ezen öngerjesztő folyamatnak köszönhetően a videojáték-piac rövid időn belül – túltermelése miatt – összeomlott, amit az Activision úgy tudott áthidalni, hogy a fejlesztések fókuszába az otthoni számítógépeket irányította. A nehéz időszakot követően 1993-ban

¹ Michael RAY: Activision Blizzard, Inc. *Britannica Money*, <https://tinyurl.com/mva6fw66>

megjelent a Return to Zork című kalandjátéka, majd egy évvel később, 1994-ben a Pitfall: The Mayan Adventure című, addiktív platformjátéka, amelyek sikerein felbuzdulva a stúdió egyre vonzóbbá tudta tenni magát a tehetséges, fiatal, új generációt jelentő tervezők számára, akiknek köszönhetően 2003-ban megjelent a Call of Duty franchise első része, 2005-ben a Guitar Hero, illetve ezeken felül a következő sikerjátékok kötődnek a stúdióhoz ezen időszakban: Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, illetve a Tony Hawk Pro Skater felújított változata.²

2.2. A Blizzard Entertainment történetének áttekintése

A Blizzard Entertainment-t három, videojátékok iránt meglehetősen érdeklődő személy, nevezetesen Allen Adham, Michael Morhaime és Frank Pearce alapította 1991-ben Silicon & Synapse elnevezéssel. A munkálatok megkezdése során a fejlesztők először már létező játékok asztali számítógépre történő átalakítására koncentráltak annak érdekében, hogy az akkor még javarészt a (video) játéktérmekekben elérhető címeket az otthon kényelméből is el lehessen érni a felhasználók által. Ezen fejlesztési és átalakítási munkálatok során azonban önálló projektek is születtek, amelynek eredményeképpen 1992-ben megjelent a The Lost Vikings, 1993-ban pedig a Rock 'N' Roll Racing c. videojáték. A méltán nevezhető klasszikus videojáték bestsellernek, a Warcraft franchise első részének megjelenése előtt 1994-ben változtatták meg a nevüket Silicon & Synapse-ról Blizzard Entertainment-re, amellyel azonos évben megjelent az Orcs & Humans elnevezésű, a Warcraft széria első részeként megismert, real time stratégiai videojátéka, melyet 1995-ben a széria második része, a Warcraft 2: Tides of Darkness követett.³

Összhangban az előző bekezdésben felsorolt játékokkal, a stúdió remekül ismerte fel a többjátékosmód adta további lehetőségeket, amelynek érdekében a multiplayer játékmód hatékony bevezetésén és alkalmazásán túl egy külön erre a célra tervezett felületet is kialakítottak (Battle.net), ahol a játékosok könnyebben tudtak egymással megmérkőzni, ami pedig közvetlenül hozzájárult a Blizzard sikerességének fokozatos növekedéséhez, hiszen ezen ingyenes szolgáltatással a játékosok különböző térben és időben lévő játékosok számítógépeire csatlakozhattak, amelynek úttörőjének számítottak a következő videojátékok: 1996-

² Uo.

³ Uo.

ban a Diablo széria első része, 1998-ban a StarCraft széria első része. Az igazi áttörést és sikereket az új évezred elején érte el a stúdió, amikor is pontosan 2000-ben megjelent a Diablo-széria folytatásaként a Diablo II, illetve 2002-ben a Warcraft széria folytatásaként a Warcraft 3: Reign of Chaos. Ezen felül ki kell emelni a stúdiónak a legnagyobb bevételt hozó videojátékát, amely egyrészt az eddigiekhez képest teljesen új szemléletmódra helyezte a Warcraft szériának a történeteit, amelynek következtében a korábban a Warcraft szériában megismert Azeroth elnevezésű világ a játékosok közös, állandó online világává alakult, amihez egyedülálló közösségi hálózat is társult.⁴

2.3. Az Activision és a Blizzard Entertainment összefonódása

Az Activision és a Blizzard Entertainment összefonódására 2008-ban került sor, melynek égisze alatt is számos sikeres játék látott napvilágot, melyek közül mindenképpen szükséges kiemelni a 2010-ben megjelent StarCraft II: Wings of Liberty c. videojátékot, a 2012-ben megjelent Diablo III-at, a 2016-ban kiadott, csapatokra osztott lövöldözős játékot, az Overwatch-ot és a pár évvel ezelőtt megjelent Diablo IV-et, illetve a napjainkra már több, mint 20 résszel rendelkező Call of Duty széria folytatásait, melynek legújabb része 2023. november 10. napján volt elérhető az üzletekben, Call of Duty: Modern Warfare III (2023) elnevezéssel.⁵

3. Az Activision Blizzard Inc. felvásárlásának jogi és gyakorlati kérdésköre

3.1. Általánosságban az Activisionról és a globális videojáték-piacról

Az Activision és a Blizzard Entertainment. (a továbbiakban: Activision) 2008-as fúzióját követően a 2009-es esztendőben világviszonylatban 4,279 milliárd dollár bevételt termelt, amely számadat – számolva az inflációval is – 2021-re 8,803 milliárd dollárra emelkedett, amihez képest 2022-ben közel 1,3 milliárd dollárral kevesebb, nevezetesen 7,528 milliárd dollár bevétellel tett szert, amely

⁴ Uo.

⁵ Uo.

megalopozza az Activision Microsoft általi 2023-as felvásárlásának gazdasági dimenzióját.⁶ A bevételek számának ilyen alakulása azért kiemelt jelentőségű jogi értelemben is a felvásárlás szempontjából, mert a videojáték-piac globális szinten 169,9 milliárd dollár bevételt ért el,⁷ amiből 2022-ben a Microsoft 8%-ban (13,592 milliárd dollár) részesedett,⁸ amelyhez hozzáadva az Activision 2022-es bevételeit, alapos okkal feltételezhető, hogy a globális és amerikai videojáték-piacot befolyásolni képes jogügylet van kibontakozóban.

Másik oldalról megközelítve az Activision felvásárlásának kérdését, elengedhetetlen, hogy megvizsgáljuk, hogy a 2015-ös és a 2022-es bevételeinek a megoszlása milyen platformokat jelent valójában. Mindezzel kapcsolatban megállapíthatjuk, hogy 2015-ben a bevételeinek jelentős részét (több mint a fele; 2,5 milliárd dollár) az Activisionnek az otthoni játékkonzolok (pl. PlayStation, Xbox) jelentették, ezt követte nem sokkal lemaradva a PC-re kiadott játékokból szerzett bevételei (kb. 1,5 milliárd dollár), amit pedig csekélyebb mértékben a telefonos játékokból és egyéb platformokból származó bevételei (kb. 500 millió dollár) követtek. Ez az állapot 2022-re teljes mértékben átalakult, hiszen 2022-ben megközelítőleg a játékkonzolra, a PC-re és egyéb platformra kiadott játékaiból származó bevételei (3,75 milliárd dollár) együtt adták ki az okostelefonra kiadott játékaiknak bevételeit (3,75 milliárd dollár).⁹

A fenti adatokból két következtetés vonható le, melyek közül az egyik, hogy 2015 és 2022 között a technikai és technológiai fejlődés olyan erőteljes volt, hogy a 2022-es esztendőre már rendelkeztek vagy rendelkezhetek a felhasználók olyan okostelefonokkal (*gamer smartphone*), amelyek már képesek voltak akár jelentősebb gépigénnyel rendelkező játékok futtatására is. A másik oka az lehet, hogy a videojáték-készítők, ezzel együtt az Activision fejlesztői is felfedezték és továbbfejlesztették a mikrotranzakciók és az ezzel szorosan összefüggő játékmechanizmusok (pl. lootbox-rendszer alkalmazása, skinnek bevezetése, karakterek személyre szabhatósága stb.) széleskörű alkalmazhatóságát, aminek a telefonos videojátékok elterjedése fontos mérföldkövet jelentett.

⁶ STATISTA: *Activision Blizzard Net revenue generated by Activision Blizzard from 2005 to 2022 (in million U.S. dollars)* <https://rb.gy/wfefs>

⁷ STATISTA: *Games market revenue worldwide in 2022, by device (in billion U.S. dollars)* <https://rb.gy/brawag>

⁸ STATISTA: *TweakTown, Nintendo, Microsoft and Sony (Big 3) video games market share worldwide in 2022.* <https://rb.gy/eb10rh>

⁹ STATISTA: *Activision Blizzard, Net revenue generated by Activision Blizzard from 2015 to 2022, by platform (in million U.S. dollars)* <https://rb.gy/ye75dr>

3.2. Az Activision és az amerikai videojáték-piac felvásárláskori állapota

A fentiekhez igazodva, de kifejezetten az amerikai videojáték-piachoz való viszonyítása szempontjából rögzíthetjük, hogy 2022-ben globálisan 1,11 milliárd főt számlált a videojátékos közösség,¹⁰ amelybe természetesen beletartoznak az Egyesült Államokban élő videojátékosok is. Ezt fontosnak tartom kiegészíteni azzal, hogy az Egyesült Államokban végzett 2023-as felmérés szerint a 18-64 év közötti videojátékosok a következő platformokat preferálják a videojátékozás tekintetében a használok száma szerint növekedő sorrendben: a) streaming eszköz (pl. Apple TV, Chromecast), b) hordozható játékkonzol (pl. Nintendo DS), c) táblagép, d) PC-k és laptopok, e) játékkonzolok (pl. PlayStation, Xbox) és f) okostelefon¹¹ Mindebből pedig azt a következtetést lehet levonni, hogy az amerikai videojátékos közösség leginkább az okostelefont, a játékkonzolt és a PC-t vagy laptopot preferálja, illet ritkábban a virtuális szórakozásra tabletet vagy esetleg hordozható játékkonzolt használ, amellyel kapcsolatban megállapítható, hogy az Activision pontosan ezen eszközök felhasználóit célozta meg a tartalmak elkészítése során, ami azt eredményezi, hogy a fúzió keresztül a Microsoft nemcsak a piaci befolyását tudja növelni, hanem a videojátékosok közösségének jelentős számát is ezzel magához tudja csábítani.

Álláspontom szerint ezen – elsősorban gazdasági és technológiai – következtetéseket vetette össze a Microsoft vezetősége a felvásárlásának kérdésének felmerülésekor, amely során arra a konszenzusra jutottak, hogy nemcsak, hogy egy gazdasági értelemben jelentős stúdióval tudják bővíteni a saját szolgáltatási palettájukat, hanem a meglévő tartalmaikat a telefonos játékokban jártas fejlesztőkkel tudják bővíteni.

3.3. A felvásárlással kapcsolatos jogi problémakör felvázolása

A fenti gazdasági és technológiai aspektusból tárgyalt események azonban megítélásom szerint különböző jogi relevanciával bíró kérdéseket is felvetnek. Ezek közül az egyik, hogy az Activision, Microsoft általi felvásárlása alkalmas lehet-e arra, hogy az amerikai videojáték-piacon kialakult versenyt negatív

¹⁰ STATISTA: *Number of video game users worldwide from 2017 to 2027 (in billions).* <https://rb.gy/qq0lcs>

¹¹ STATISTA: *Most used devices for video games in the U.S. as of December 2023* Statista. <http://rb.gy/rrszal>

értelemben befolyásolja? A másik fontos kérdés, hogy az esetleges torzulással a videojátékosok nem kerülnek-e hátrányosabb helyzetbe ahhoz képest, amiben eddig voltak? A harmadik kérdés az, hogy az eddig különböző platformokra megjelent játékokat a továbbra is más eszközöket, szolgáltatásokat igénybe vevő felhasználók a továbbiakban is zökkenőmentesen elérhetik-e vagy csupán az Xbox-szal összefüggő rendszerekbe történő regisztrációval? Negyedik kérdésként pedig az egyik legfontosabb alapelv, a jogbiztonság és az átláthatóság, kiszámíthatóság követelménye mennyiben sérülhet akkor, ha a polgári jogi értelemben vett, már korábban egy másik platformon megvásárolt videojáték használatának a joga kerül azáltal korlátozásra, hogy az egyik játékkatalógusból (pl. PlayStation Plus Extra játékkatalógusa) átkerül egy másik katalógusba (pl. Xbox GamesPass). Az előző kérdések merültek fel az Egyesült Államok Szövetségi Kereskedelmi Bizottságnak a tárgyalóasztalán is, amelynek következtében megindult az Activision, Microsoft általi felvásárlásának kivizsgálása, melyet részletesen az alábbi fejezetekben fogok vizsgálni.

4. A Szövetségi Kereskedelmi Bizottság szerepének bemutatása

A Szövetségi Kereskedelmi Bizottságot (*Federal Trade Commission*; a továbbiakban: FTC) 1914. szeptember 26-án hozták létre azáltal, hogy Woodrow Wilson elnök aláírta a Szövetségi Kereskedelmi Bizottságról szóló törvényt, ami azt a célt szolgálta, hogy meggátolja a tisztességtelen versenymódszerek alkalmazását a kereskedelemben.¹² A létrehozatalt követően 1915. március 16-án kezdte el működését, amelynek keretében az volt a küldetésük, hogy a fogyasztók védelmét és az amerikai piacon lévő versenyt elősegítsék. Az épület történeti megvalósítása társadalmi szempontból is jelentős alkotásnak számít, hiszen összefonódva a jog és gazdaság, a jog és kereskedelem témaköreivel, azt szimbolizálja, hogy az ember felülkerekedett a gazdasági világválságon.¹³

A fenti történelmi hagyományokra épülve kezdte meg – mostanra több mint 100 éves – működését az FTC, amely nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint azt, hogy megvédje az amerikai piacot és annak minden egyes szereplőit a megtévesztő vagy tisztességtelen üzleti gyakorlatoktól, amelyet gyakorlati oldalról a tisztességtelen versenymódszerekkel szemben bűnüldözéssel,

¹² Az FTC hivatalos oldala szerinti küldetése: <https://www.ftc.gov/about-ftc>

¹³ Az FTC hivatalos oldalán elérhető cikk a történetéről: <https://www.ftc.gov/about-ftc/history>

érdekképviselettel, kutatással és oktatással biztosít. Mindezt olyan személet-móddal teszik, ami az élénk gazdaság, tisztességes verseny és a tájékozottság alapelvein nyugszik, amelynek az az egyik célja, hogy védelmezze az amerikai piacot a tisztességtelen vagy megtévesztő cselekményektől és gyakorlatoktól, a tisztességtelen módszerektől. Ugyanakkor ezen tevékenységek másik célja, hogy növelje saját maga hatékonyságát és teljesítményét, amelynek érdekében olyan kérdésekkel foglalkozzon, amelyek valamennyi amerikai polgár, gazdasági szereplő életét érintik. Rögzíthető az FTC vonatkozásában az is, hogy az egyetlen olyan szövetségi ügynökség, amely fogyasztóvédelmi és versenyjogi joghatósággal rendelkezik a gazdaság széles ágazataiban, amit erőteljes és hatékony bűnüldözési tevékenységével garantál.

Ezen felül előmozdítja a fogyasztók érdekeinek érvényre jutását vagy juttatását azáltal, hogy megosztja a kutatási és oktatási tevékenysége során összegyűjtött információkat a szövetségi és állami törvényhozással, illetve az Egyesült Államok kormányzati szerveivel és a nemzetközi kormányzati szervekkel, amely intézmények ezen adatok tükrében tudják meghozni a szükséges intézkedéseket, rendelkezéseket, jogszabályokat. Az előbb említetteken túlmenően politikai és kutatási eszközöket dolgoznak ki a meghallgatások, a műhelytalálkozók és konferenciák révén, amelyhez egy olyan gyakorlatias és közérthető oktatási program társul a fogyasztók és a vállalkozások számára, amelynek köszönhetően megszerezhetik azt a tudást, amely képessé teszi őket arra, hogy a folyamatosan változó technológiai változásokhoz alkalmazkodni tudjanak. Szerkezetileg az FTC Fogyasztóvédelmi, Versenyügyi és Gazdasági Irodákra bontható fel (ahol az érdemi munkálatok folynak), amelyek tevékenységét a Főtanácsosi Hivatal és a nyolc regionálisan elhelyezkedő iroda segíti.¹⁴

5. A Clayton Act releváns rendelkezéseinek ismertetése a Microsoft-ügy vonatkozásában

5.1. A Clayton Act megalkotásának célja

A Clayton Act tartalmazza az Egyesült Államokban az amerikai piacra vonatkozó versenyjogi szabályokat, amelyet 1914-ben fogadott el a Kongresszus annak érdekében, hogy az 1890-ben hozott Sherman Antitrust Act rendelkezéseit kiegészítse, illetve még világosabbá tegye. Fontos különbség a két joganyag

¹⁴ Az FTC hivatalos oldala szerinti küldetése: <https://www.ftc.gov/about-ftc>

között, hogy míg a Sherman Antitrust Act kizárólag a monopolhelyzet kialakításával összefüggésben fogalmazott meg követendő szabályokat és tilalmakat, addig a Clayton Act valamennyi tisztességtelen piaci tevékenységre kiterjedő hatállyal fogalmazta meg a zsinórmértékeket.¹⁵ Tovább haladva ezen a történelmi jelentőségű különbségen az FTC a panasz megfogalmazása során a Clayton Act 18. §, 21. § (b) pont, és 45. § b) pontjára hivatkozott.

5.2. A monopolhelyzet kialakulásának megtiltására vonatkozó rész

Ezen rendelkezések közül az ügy szempontjából kiemelkedik a 18. §, amely egy vállalat részvényeinek a felvásárlásának megengedhetősége vonatkozásában rögzít rendelkezéseket. E jogszabályhely szerint a kereskedelemben vagy a kereskedelmet érintő bármely tevékenységben részt vevő személy közvetlenül vagy közvetve nem szerezheti meg a részvények vagy más részvénytőke egészét vagy bármely részét, valamint az FTC hatáskörébe tartozó személy nem szerezheti meg egy másik, szintén kereskedelemben vagy a kereskedelmet érintő bármely tevékenységben részt vevő személy eszközeinek egészét vagy bármely részét, amennyiben a kereskedelem bármely területén vagy az ország bármely részén a kereskedelmet érintő bármely tevékenységben az ilyen részesedésszerzés hatása lényegesen csökkentheti a versenyt, vagy monopólium létrehozására irányulhat. Ezen felül senki sem szerezheti meg, sem közvetlenül, sem közvetve, a részvények vagy más részvénytőke egészét vagy bármely részét, illetve az FTC joghatósága alá tartozó személy sem szerezheti meg egy vagy több, kereskedelemben vagy a kereskedelmet befolyásoló tevékenységben részt vevő személy vagy személyek eszközeinek egészét vagy bármely részét, ha az ország bármely részén a kereskedelem bármely területén vagy a kereskedelmet érintő bármely tevékenységben az ilyen részvények vagy eszközök megszerzésének, vagy az ilyen részvények szavazással vagy meghatalmazás megadásával vagy más módon történő felhasználásának hatása lényegesen csökkentheti a versenyt, vagy monopólium létrehozására irányulhat.¹⁶

A fenti jogszabályhely szerinti rendelkezések tartalma alapján megállapítható, hogy a Clayton Act és ezzel egyetemben az amerikai jogszabályok különös figyelmet fordítanak a belső piacon kialakult verseny tisztességének és gör-

¹⁵ Adam AUGUSTYN: Clayton Antitrust Act. <https://shorturl.at/4jRVw>

¹⁶ Clayton Antitrust Act 18. § <http://rb.gy/7ji0on>

dülékenységének biztosítására. Ennek érdekében a hivatkozott és rögzített 18. §-a tiltja a vállalkozások olyan módon történő összefonódását, amely alkalmas lehet az amerikai piacon lévő verseny csökkentésére vagy kifejezetten monopolhelyzet kialakulását eredményezheti. Nem tartozik e tilalom hatálya alá az a személy, aki kizárólag befektetési céllal vásárol ilyen részvényeket, azonban azokat nem használja fel szavazással vagy más, a versenyre kiható módon. Fontos további kivételnek minősül a tilalom alól, hogy ezen rendelkezéseket nem lehet úgy értelmezni, hogy ennek eredményeképpen ne lehessen a kereskedelemben vagy az ezzel összefüggő bármely tevékenységet folytató társaságnak leányvállalatokat alapítania, illetve az így létrehozott leányvállalatoknak a részvényeinek egészét vagy egy részét birtokolja, de ebben a tekintetben is figyelemmel kell lennie arra, hogy ezen tevékenysége ne irányuljon jelentősen a verseny csökkentésére. Kiemelt jelentőségű továbbá az a további kivétel, hogy e szakasz egyetlen rendelkezése sem érintheti vagy csorbíthatja a korábban jogszerűen megszerzett jogokat.¹⁷

Láthatjuk tehát, hogy a hivatkozott szakasza a versenytörvénynek állapít meg a tilalom alól olyan kivételeket, amelynek következtében nem sérül a befektetők azon jogosultsága, hogy kifejezetten befektetési céllal szerezhessenek részesedést egy adott vállalatban, illetve, hogy maguk a gazdasági társaságok ne hozhassanak létre működéseik érdekében leányvállalatokat, illetve akár jogi személy, akár természetes személy az érintett, akkor sem érinti a tilalom a jogszerűen szerzett jogait, amelyek vonatkozásában kizárólag arra kell kiemelt figyelmet fordítani, hogy ezen tevékenységek ne eredményezhessék a verseny csökkenését vagy monopolhelyzet létrehozását.

5.3. Az FTC által alkalmazott eljárásrend a panaszok esetében

A Clayton Act 21. §-a rögzíti a végrehajtásra vonatkozó rendelkezéseket, amelynek b) pontja tartalmazza a jogsértésekkel kapcsolatos panaszok kibocsátására, meghallgatásra, beavatkozásra, tanúvallomások benyújtására, jelentésre, jogsértés megszüntetéséről szóló végzésekre, jelentésekre vagy végzések újbóli megnyitására és módosítására vonatkozó normákat. A Clayton Act 21. §-a értelmében, ha az FTC a jogszabályi előírásoknak megfelelően alapos indokkal feltételezheti, hogy bármely piaci szereplő megsértheti vagy megsértette a Clayton Act 18. §-ban meghatározottakat, akkor a jogsértő, il-

¹⁷ Clayton Antitrust Act 18. §.

letve a főügyész részére panaszt bocsát ki és kézbesít, amelyben megállapítja a jogsértéssel összefüggésben a kifogásait, amelynek tartalmaznia kell a meghatározott napon és helyen történő meghallgatásról szóló tájékoztatást azzal, hogy a meghallgatást az értesítés kézbesítésétől számítva legalább 30 nappal kell kitűznie. A meghallgatáson a bepanaszolt személynek joga van a panaszban megfogalmazott kifogások ellen és az abban foglaltak ellen védekezni, azonban ennek sikertelensége esetén az FTC a panaszban megfogalmazott kifogásolt tevékenységek megszüntetésére és a jogellenes cselekménysorozattól való tartózkodásra felszólítani a bepanaszoltat. A panasz alapján történő meghallgatást értelmezhetjük úgy is, mint egy olyan speciális tárgyalást, amin a főügyész bármikor megjelenhet és ennek keretében bármikor beavatkozhat az eljárásba, illetve a jogszabály lehetővé teszi azt is, hogy bármely személy kérelmezhesse, hogy – az FTC indokolásával ellátottan – ügyvéd útján vagy személyesen vehessen részt a meghallgatáson és ennek során ténylegesen, döntést befolyásoló jelleggel beavatkozhasson.¹⁸

Ha az ilyen meghallgatás után az FTC arra az álláspontra helyezkedik, hogy a bepanaszolt védekezése ellenére megsértheti vagy már megsértette a Clayton Act 18. §-ban foglaltakat, akkor az FTC írásbeli jelentést készít, amelyben összefoglalja a tényállással kapcsolatos megállapításait és végzés formájában felszólítja a bepanaszolt személyt arra, hogy hagyjon fel az ilyen tevékenységek, cselekedetek folytatásával, és/vagy váljon meg a birtokában lévő részvényektől, egyéb részvénytőkéktől, vagyontárgyaktól vagy szabaduljon meg a 18. § rendelkezéseivel ellentétesen választott vezető tisztségviselőktől, amelynek feltételeit a kiadott végzés tartalmazza, amely ellen jogorvoslatra van lehetőség a végzésben adott határidő lejártáig. Abban az esetben, ha a bepanaszolt gazdasági társaság nem él a jogorvoslati lehetőséggel, akkor a végzésben foglalt kötelezettségeket kell teljesítenie, azonban ha erre irányuló kérelmet terjeszt elő a bepanaszolt vállalkozás, akkor az eljárás jegyzőkönyvének az illetékes fellebbviteli bírósághoz történő benyújtásáig az FTC módosíthatja, illetve részben vagy egészben hatályon kívül helyezheti a készített jelentést vagy a végzést. A jogszabályi környezet arra is lehetőséget biztosít, hogy a magyar jogból is ismert perújítás intézményéhez hasonlóan, amennyiben az üggyel összefüggésben álló ténybeli és/vagy jogi tények, körülmények úgy megváltoznak és ezzel kapcsolatosan a közérdek is indokolja, akkor az eljárás újbóli megnyitására van lehetőség a döntés felülvizsgálatán keresztül a jelentés vagy végzés jogerőssé válásától számított 60 napon belül, amely tekintetében a döntést, azaz a korábbi

¹⁸ Clayton Antitrust Act 21. §.

döntés megváltoztatásáról, módosításáról vagy hatályon kívül helyezéséről a kérelem benyújtásától számított 120 napon belül hozza meg.¹⁹

A Clayton Act 45. §-a pedig összességében a tisztességtelen versenymód-szerek jogellenességére és az FTC által alkalmazható preventív jellegű intéz- kedésekre vonatkozó normákat rögzíti, amelynek b) pontja kapcsolódik az FTC eljárásához és az általa hozott határozatok módosításához és azok hatályon kívül helyezéséhez. Ennek értelmében ha az FTC alapos indokkal feltételezi, hogy bármely személy a kereskedelemben vagy a kereskedelemre kihatóan tisztességtelen versenymódszert, tisztességtelen vagy megtévesztő cselekményt, gyakorlatot alkalmazott vagy alkalmaz, akkor az ügýtípus megválasztása az FTC mérlegelési jogkörébe tartozik, azonban ha megállapításra kerül, hogy az eljárás jogalapja a közérdek érvényesítésére is szolgál, akkor az FTC köteles panaszt megfogalmaznia, amelyben - összhangban az előző alfejezetben rögzítettekkel – meg kell jelölnie az adott személy által elkövetett vagy elkövetni szándékolt cselekményével kapcsolatos kifogásait, amelyben egyúttal felszólítja az adott tevékenység megszüntetésére és az attól való tartózkodásra, illetve kötelezettségként előírhatja az eredeti állapot helyreállítását (pl. részvények visszavásárlása). Az eljárásban lehetőség van a tanúk meghallgatására, melynek eredményeképpen szerzett vallomást írásba kell foglalni.²⁰

6. Az FTC által megfogalmazott panasz áttekintése

A panasz bevezető része tartalmazza az eljárás jogalapját, amelynek alapul vételével lehetősége nyílt – összhangban a fent hivatkozott szakaszok tartalmával – az FTC-nek az eljárás lefolytatására. Ennek első érdemi részében az ügy jellege szempontjából az FTC megállapította, hogy a nagy teljesítményű videojáték-konzolok piacát a Sony és a Microsoft uralja, amelyet kiemelkedő videojátékaiknak és szolgáltatásaiknak köszönhetnek. Az ügy kiemelt jelentősége, hogy a Microsoft a felvásárláson keresztül a videojáték-piac tekintetében még kedvezőbb pozícióba kerülne, amely révén képes lenne és fokozottan ösztönözve lenne arra, hogy az Activision tartalmait visszatartsa, ezen keresztül pedig számottevően csökkentse a versenyt, ami kedvezőtlenebb termékminőséghez

¹⁹ Clayton Antitrust Act 21. §.

²⁰ Clayton Antitrust Act 45. §.

és árképzéshez, illetve silányabb játékelményhez vezethet, ami jelentős károkat okozna a fogyasztóknak minősülő videojátékosoknak.²¹

Mindez a fenti statisztikai adatokkal kontextusba helyezve azt jelenti, hogy a Microsoft az amerikai nagyteljesítményű konzolok videojáték-piacán kialakult kényes egyensúlyi állapotot forgathatja fel, hiszen e tekintetben – szűk értelemben – csupán 2-3 vállalat jöhet szóba. A panaszban az FTC kifejtette továbbá, hogy a Microsoft korábban tapasztalható magatartása előrevetítheti a fúzióval elérni szándékolt terveit, hiszen a 2021 márciusában felvásárolt ZeniMax Media Inc. (a továbbiakban: ZeniMax) felvásárlásának trösztellenes vizsgálata során megállapítást nyert, hogy a tárgyalási folyamatok során a játékok visszatartásától való elzárkózás nem jelentette azt, hogy ténylegesen nem fognak például a ZeniMax Bethesda Softworks LLC (a továbbiakban: Bethesda) által készített (pl. Starfield, Redfall, Doom széria, stb.) videojátékok innentől a Microsoft kizárólagos tartalmaivá alakulni.²²

A panasz az FTC hatáskörét és illetékességét megalapozó jogszabályhelyek megjelölésével folytatódik, amelynek rendelkezéseit az előző fejezetben már részletesen tárgyaltam, azonban itt meg kell jegyezni, hogy a hatáskör és illetékesség meglétének vizsgálatakor megállapításra került, hogy mind a Microsoft, mind pedig az Activision a Clayton Act szerinti vállalatoknak minősülnek, amelyek a kereskedelemben vagy a kereskedelmet érintő tevékenységet folytatnak és az általuk alkalmazott jogintézmény szintén a Clayton Act vonatkozó rendelkezései alapján fúzióknak minősül. Mindezzel összefüggésben az egyik legfontosabb feladata az FTC-nek valamennyi ügy vonatkozásában valamelyik, földrajzi értelemben vett amerikai piacot kell érintettnek azonosítania, melyek közül az FTC a panaszban az ügy vonatkozásában a következő amerikai piacok érintettségét azonosította: a nagy teljesítményű konzolok termékpiaca, a többjátékos játékmódú előfizetési játékkatalógusok szolgáltatásának termékpiaca, a felhő alapú videojátékozásra irányuló előfizetési szolgáltatások piaca.²³

A nagy teljesítményű videojáték-konzolok piaca esetében a legújabb konzol-generáció termékei vehetők figyelembe, amelynek két meghatározó szereplője a Microsoft Xbox Series X és S, valamint a Sony PlayStation 5, illetve a népszerűsége ellenére a Nintendo Switch jelentős mértékben különbözik az előbbi két játékkonzoltól, ezért a Nintendo eszköze nem tartozik az érintett piachoz. A

²¹ Az FTC által megfogalmazott panasz: In the Matter of Microsoft Corp., a corporation, and Activision Blizzard, Inc., a corporation. Docket No. 9412. <https://rb.gy/7dfrrl>

²² Uo.

²³ Uo.

többjátékos játékkönyvtárak esetében rögzíthető, hogy ez a piac olyan szolgáltatásokat foglal magában, amelyek korlátlan hozzáférést biztosítanak egy olyan játékkatalógushoz, amelyet elsősorban nem mobil (hordozható konzol vagy okostelefon) eszközökön játszanak, és amely az előfizetési díjon felül minden további költség nélkül használható, akár letöltéssel, akár streaming útján. A felhőalapú videojátékozás szempontjából pedig rögzítésre került, hogy ez a piac olyan szolgáltatásokat olvaszt magába, amelyek streaming alkalmazásán keresztül kínálnak játéklehetőséget, amelyért rendszeres (havi, negyedéves vagy éves) díjat szükséges fizetni. E két piac vonatkozásában is megállapítható, hogy mind a Microsoftnak, mind a Sony-nak van olyan saját szolgáltatása, amely ilyen tartalmakat kínál, ezért a tervezett felvásárlásnak a versenyellenes hatásai valószínűsíthetőek.²⁴

Az ügy földrajzi vetülete tekintetében az FTC rögzítette, hogy a tervezett felvásárlás hatásait – a két vállalat amerikai székhelyén túlmenően – az Egyesült Államok határain belül kell értékelni, ugyanis a felsorolt piacok mindegyikén a fogyasztói preferenciák és játékatitűdök alapján mind a Microsoft, mind az Activision releváns tényezőnek minősül, így a fúziójuk kedvezőtlenül befolyásolhatják az amerikai videojáték-piac mechanizmusait.

Konklúzióképpen a panasz utolsó érdemi részében kerültek megfogalmazásra azok a ténylegesen versenyellenesnek minősíthető körülmények, amelyek a felvásárlás vonatkozásában felmerültek. E tekintetben az FTC kifejtette, hogy a felvásárlás következtében a Microsoft képes lenne arra, hogy hátrányos helyzetbe hozza a riválisokat az Activision tartalmainak visszatartásával vagy azok csökkentésével. Ezen belül kiemelt jelentőséget tulajdonítottak az ún. AAA-játékoknak, amelyek a vállalatok legjelentősebb játékait foglalja magában, illetve kifejezetten az előfizetési szolgáltatások szempontjából képes lenne a Microsoft az Activision tartalmak minőségét rontani a rivális konzolokon és előfizetési szolgáltatásokon. A másik ilyen aggály, hogy a tervezett felvásárlás növelné a Microsoft indíttatását arra, hogy az Activision tartalmainak visszatartásával vagy csökkentésével hátrányos helyzetbe hozza a riválisokat az érintett piacokon.²⁵

Ezen felül végül, de nem utolsó sorban, kifogásként kitér a Microsoft korábbi gyakorlatára, amely alapján alapos indokkal lehet következtetni arra a veszélyre, hogy az Activision tartalmának visszatartásával vagy leminősítésével a riválisok hátrányos helyzetbe hozására fog törekedni. Az FTC kifejtette továbbá

²⁴ Uo.

²⁵ Uo.

azt is, hogy a tartalmak visszatartásán, leminősítésén keresztül károsítani tudja az érintett piacokon kialakult versenyt, amin keresztül pedig közvetlenül a videojátékos közösséget is kedvezőtlenebb helyzetbe kényszerítheti.²⁶

7. A bíróság döntésének ismertetése

Az ügy szempontjából kiemelt jelentőségű, hogy a panasz következtében szervezett meghallgatáson a Microsoft nem tudta minden kétséget kizáróan bizonyítani, hogy az FTC által felsorolt aggályok ne következhetnének be az Activision felvásárlása után.²⁷ Ezért annak érdekében, hogy a konkrét felvásárlási folyamatot a folyamatban lévő 2022. decemberében indított per lezárásáig ideiglenes intézkedés iránti kérelmet nyújtott be a Kalifornia állambeli Északi Kerületi Bírósághoz, amiben kérte a részvények felvásárlásának felfüggesztését.²⁸

A Microsoft a bíróság előtti védekezésében rámutatott arra, hogy már az egyesülés bejelentését követően kötelezettséget vállalt arra, hogy a Call of Duty-k, ezzel együtt pedig valamennyi Activision-tartalom elérhetőségét bővíti, amelynek során hangsúlyozta, hogy ennek keretében olyan platformokra is el fogja juttatni a videojátékokat, amelyekre eddig nem lehetett őket használni, ezért egyáltalán nem áll érdekében az FTC által aggályosnak talált exkluzív tartalomra minősítés. A másik fontos ellenvetése a Microsoftnak az volt, hogy az Activision részvényeinek felvásárlása érdekében bemutatott üzleti tervben a bevételek tekintetében nem a Microsoft platformokra, hanem a PlayStation eladásokra támaszkodik, amelynek egyik kardinális részét képezi az Activision által készített mobilos tartalmakhoz való hozzáférés, amely szintén ellentétes azon állítással, hogy a Microsoft ösztönözve lenne a tekintetben, hogy visszatartsa a játékokat.²⁹

Következő érvként hozta fel az alperes, hogy nincs a tekintélyes, számtalan bizalmas információt tartalmazó, megközelítőleg 1 millió dokumentumot számláló iratanyag között olyan belső irat, e-mail vagy beszélgetés, amely alátámasztaná, hogy a felvásárlás következtében a Call of Duty vagy más játék exkluzív tartalomra válna, sőt mind a bejelentés után, mind pedig a bírósági eljárás során kötelezettséget vállalt a Microsoft arra, hogy a Call

²⁶ Uo.

²⁷ Uo.

²⁸ Az FTC v. Microsoft Corp. született döntés: <https://rebrand.ly/f371bd>

²⁹ Uo.

of Duty-t meghagyja multiplatformos videojátéknak és ezen túlmenően még szélesebb körbe fogja eljuttatni az Activision tartalmait. Rögzítésre került, hogy a Microsoft pénzügyi eredményességének elengedhetetlen feltétele a Call of Duty multiplatform jellegének megőrzése, amelyet már a felhasználók más játék esetében (pl. Minecraft) is tapasztalhattak, aminek esetleges korlátozásával (pl. más platformokon elérhetetlenné tétel) egyrészt jelentős mértékű bevételtől esne el, ami a videojátékosok táborának csökkenésével lehetne magyarázni. Végül, de nem utolsó sorban az alperes kiemelte, hogy a felperes gyakorlata versenyhatósági és fogyasztóvédelmi szerepében eljárva nem tudott olyan esetet beazonosítani, amikor az alperes egy – Minecraft-hoz hasonló paraméterekkel rendelkező – játékot eltávolított volna az kizárólagosság jegyében más vállalatok platformjairól, sőt ellenkezőleg, még könnyebben hozzáférhetővé tette azt a videojátékos közösség valamennyi tagja számára.³⁰

A bíróság mérlegelte a felperes kifogásait és az alperesek védekezését, amelynek eredményeképpen arra az álláspontra helyezkedett, hogy bár az FTC helyesen azonosította az érintett piacokat és ezzel összefüggésben, szintén helyesen mutatott rá földrajzi értelemben is az Egyesült Államok érintettségére, azonban a Microsoft felvásárlása során keletkezett dokumentumok és a tárgyalás során elhangzottak alapján – a fentebb leírtakkal összhangban – nem lehet minden kétséget kizáróan megállapítani a fúzió vonatkozásában azt, hogy az érintett piacokon lévő verseny csökkentésére, torzítására vagy monopolhelyzet kialakítására irányulna, illetve azt sem lehet ez alapján leszűrni egyértelműen, hogy a tartalmak színvonala, árazása, az adott videojátékhoz kapcsolódó élmény, vizuális és audiovizuális megjelenés kedvezőtlenül alakulna.³¹ Ezen túlmenően hangsúlyozta a bíróság, hogy nemhogy nincsenek versenyellenes hatásai az ügy szerinti összefonódásnak, hanem éppen ellenkezőleg az összeolvadás következtében a videojátékosok nagyobb mértékben férhetnek majd hozzá az Activision tartalmaihoz³² és az érintett piacokon, de kiváltképp a nagyteljesítményű konzolok piacán tapasztalható Sony részére történő eltolódás helyett – a 2022-es globális állapot szempontjából is – kiegyensúlyozottabb viszonyokat teremthet,³³ ezért a felvásárlás megakadályozása érdekében előterjesztett

³⁰ Uo. 33–39.

³¹ Uo. 51–53.

³² Uo.

³³ Statista: Nintendo, Microsoft and Sony (Big 3) video games market share worldwide in 2022. <https://shorturl.at/YfoFz>

ideiglenes intézkedést a bíróság elutasította, amelynek következtében a fúzió megvalósulhatott.³⁴

8. Összegzés az esetleges következmények viszonylatában

Láthatjuk tehát, hogy a videojáték-piac egyes szereplői is képesek olyan jogi relevanciával bíró, hétköznapi életünket is nagymértékben meghatározó eseteket produkálni, amely nemcsak a gazdasági, szerzői jogi és iparjogvédelmi kérdéseket veti fel, hanem a versenyjogi szabályok esetleges megsértésén keresztül képes lehet a fogyasztók jogainak csorbitására.³⁵³⁶ Elegendő az eset vonatkozásában példaként végig gondolni azt a helyzetet, amikor a részvények felvásárlásán keresztül létrejövő fúzió eredményeképpen a Microsoft szempontjából rivális platformon megvásárolt videojáték ezen jogügylet következtében már a versenytárs felületén nem lesz elérhető a másik platformmal rendelkező játékos számára. Ez pedig azért is aggályos, mert bár tény, hogy az ellenérték megfizetésével a felhasználó nem szerez az adott videojáték tekintetében tulajdonjogot,³⁷ azonban az eszköz és a videojáték megvásárlása napjainkban nemcsak egy szórakozási cikket jelent, hanem egyszerre társasági³⁸ és anyagi megfontolás is³⁹⁴⁰, hiszen a fent említett esetben könnyen előfordulhat, hogy egy felhasználó – ezen szempontokat összevetve, azonban a jövedelmi viszonyaitól függetlenül – azért dönt egy videojáték-konzol és adott játék mellett, mert úgy gondolja, hogy egyrészt a közösség, amiben a hétköznapiak során van az adott gyártó játékkonzolját részesíti előnyben, amit kiegészít az is, hogy az

³⁴ Az FTC v. Microsoft Corp. született döntés, 51–53.

³⁵ Európai Bizottság: Why is competition policy important for consumers? <https://shorturl.at/GcQq0>

³⁶ Irina HARACOGLOU: Competition Law, Consumer Policy and the Retail Sector. Systems' Relation and the Effects of a Strengthened Consumer Protection Policy on Competition Law. *Competition Law Review*, Vol. 3., N. 2. (2007) <https://ssrn.com/abstract=1016759>

³⁷ A Microsoft Xbox-ra vonatkozó szoftver licenszfeltételei: <https://tinyurl.com/bdz672ab> ; a Microsoft fogyasztói áruházának az Európai Gazdasági Térségre és az Egyesült Királyságra vonatkozó értékesítési feltételei, különös tekintettel annak 12. pontjára: <https://www.microsoft.com/hu-hu/store/b/terms-of-sale?rtc=1>

³⁸ STATISTA: *VGChartz, Lifetime sales of video game consoles worldwide as of February 2024 (in million units)* <https://shorturl.at/O3saV>

³⁹ A Microsoft játékkonzoljainak aktuális árazása az Árukereső használatával: <https://shorturl.at/zdju>

⁴⁰ A Sony játékkonzoljainak aktuális árazása az Árukereső használatával: <https://tinyurl.com/4munsdhw>

arra megjelenő tartalmak megközelítőleg 10 éven keresztül zökkenőmentesen elérhetőek legyenek a következő konzolgenerációval megjelenő új eszközök megvásárlásáig.⁴¹

Ebből a szempontból átgondolva a felvásárlás generálta tárgyköröket, rávilághatunk arra, hogy a felvásárlással – a megfelelő hatósági ellenőrzés hiányában – valóban, annak ellenére, hogy a bíróság elutasította az FTC kérelmét, az ügyben felmerülő problémakör alkalmas lehet arra, hogy az érintett amerikai piacokon kialakult versenyt csökkentse, torzítsa, illetve a jelentőségének növekedésén keresztül monopolhelyzetet alakítson ki. Mindez pedig közvetlenül összefüggésbe hozható azzal a veszéllyel, hogy esetlegesen az Activision szolgáltatásai már nem vagy csak részben lesznek elérhetőek a rivális platformokon, valamint a verseny hiánya vagy torzulása kedvezőtlenül befolyásolhatja a már meglévő videojátékok minőségét, technikai megoldásait és a magasabb árazás mellett kevésbé jó játékelményt eredményezhet, hiszen a releváns versenytárs esetleges hiányában a Microsoft nem lenne rászorítva arra, hogy a tartalmait a többi vetélytárhoz képest megfelelő szinten tartsa.

Álláspontom szerint – ellentétben a bíróság által kifejtett érvekkel – az FTC által tett kifogások valóban reális veszélynek számítanak mind az amerikai, mind pedig a globális videojáték-piac tekintetében. Mindezzel ellentétben azonban le kell szögezni azt, hogy a jelenlegi piaci viszonyok között a két nagyteljesítményű konzolgyártó cég közül a Sony platformjain találkozhatunk többnyire olyan exkluzív tartalmakkal (pl. *God of War: Ragnarök*), amik jelenleg nem elérhetőek a Microsoft (Xbox) felhasználók számára a rivális konzol vagy PC/laptop megvásárlása nélkül,⁴² azonban olyan játékokat már lehet találni a Sony által üzemeltett játékkatalógusban, ami bár Microsoft exkluzív tartalomnak minősült (pl. *Minecraft*),⁴³ mégis széleskörű hozzáférést kaptak a PlayStationt használó videojátékosok is. Ehhez igazodva – eltekintve a lehetséges kedvezőtlenebb kimenetelektől – megítélásom szerint az Activision felvásárlásával olyan új lehetőségek is megnyílhatnak a videojátékos-közösség számára, amely az eddigiekhez képest még több előnyt jelent majd. További kedvező hatása lehet a felvásárlásnak, hogy csökkentheti a videojátékos-közösségben a rivális platformok tekintetében a játékosok közötti ellentétet, elősegítheti az együttműködést, és ezáltal nemcsak egy szűkebb réteg számára

⁴¹ A *Call of Duty: Modern Warfare III* árazása és elérhetősége az Árukereső használatával: <https://tinyurl.com/ys9yvyf6>

⁴² A *God of War: Ragnarök* c. videojáték exkluzivitása: <https://tinyurl.com/44tzb59b>

⁴³ A *Minecraft* c. videojáték széleskörű hozzáférhetősége: <https://www.minecraft.net/en-us/about-minecraft>

nyújthat kiemelkedő játékelményt a multiplatform jelleg érvényre juttatása jegyében.

Lényeges megemlíteni még, hogy az ügy – annak ellenére, hogy az FTC-nek nem sikerült 2023 júliusában megakasztani a felvásárlást – továbbra is folyamatban van,⁴⁴ amely vonatkozásában fontos megjegyezni, hogy azóta a brit versenyhatóság,⁴⁵ illetve az Európai Bizottság⁴⁶ is – az FTC által rögzített szempontokhoz hasonlóan – vizsgálta a felvásárlás körülményeit, ami arra enged következtetni, hogy egy olyan meghatározó jogügyletről van szó, amelynek megvalósulása közvetlen kihatással lehet az Egyesült Államoktól eltérő más államok és gazdasági térségek videojáték-piacára is, illetve annak ellenére, hogy 2023 júliusában az ideiglenes intézkedésre irányuló kérelem elutasításával az összeolvadás zöld utat kapott, nem jelenti azt, hogy az ügy – tekintettel arra, hogy jelenleg is folyamatban vannak tárgyalások – végül ne vezethetne az eredeti állapot helyreállításához, nevezetesen a megszerzett részvények visszavásároltatásához.⁴⁷

⁴⁴ WARREN Tom: Microsoft wins FTC fight to buy Activision Blizzard. <https://tinyurl.com/nuezx459>

⁴⁵ A brit versenyhatóság vizsgálata. <https://tinyurl.com/yp6fdmf3>

⁴⁶ Ld. Mergers: Commission clears acquisition of Activision Blizzard by Microsoft, subject to conditions. European Commission, 15 May 2023. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_23_2705

⁴⁷ Tom WARREN: FTC files to block Microsoft from buying Activision Blizzard. <https://tinyurl.com/553wxaee>