

М. О. Адинцов, Е. В. Рафалова
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

СЛИЯНИЕ ACTIVISION BLIZZARD И MICROSOFT: НОВЫЙ ЭТАП В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

13 октября 2023 года Microsoft завершила крупнейшую сделку в истории игровой индустрии, приобретя Activision Blizzard за 75,4 миллиарда долларов [1]. Это слияние объединило две мощные компании, что открыло новые возможности для развития игр и технологий.

В результате сделки произошло расширение портфолио Microsoft, в последствии чего компания получила права на такие культовые франшизы, как Call of Duty, Warcraft, Diablo, Overwatch и Candy Crush [1]. Также произошло укрепление позиции Microsoft на рынке: компания стала третьей по величине игровой компанией в мире по доходам, уступая только Tencent и Sony. Однако после одобрения приобретения акционерами слияние было рассмотрено несколькими национальными антимонопольными органами, при этом предварительные одобрения были предоставлены, среди прочего, Европейской комиссией и Государственным управлением по регулированию рынка Китая (SAMR). Федеральная торговая комиссия США (FTC) и Управление по конкуренции и рынкам Соединенного Королевства (CMA) официально оспорили это приобретение. Sony также раскритиковала слияние, выразив обеспокоенность тем, что Microsoft сделает прибыльную франшизу Call of Duty эксклюзивной для платформы Xbox, на что Microsoft обязалась сохранить доступность игр Activision Blizzard на различных платформах, включая PlayStation, как минимум до 2033 года [1].

Сделка обещает ускорить развитие облачных технологий и расширить доступ к играм для игроков по всему миру. Однако сделка вызвала опасения у регуляторов и конкурентов, таких как Sony, из-за возможного монополизма [1]. Чтобы удовлетворить требования антимонопольных органов, Microsoft передала права на облачный гейминг игр Activision Blizzard компании Ubisoft на 10 лет [1].

Слияние Activision Blizzard и Microsoft знаменует собой важный шаг в развитии игровой индустрии. Оно открывает новые горизонты для инноваций, но также требует от компаний соблюдения баланса между конкуренцией и монополией. В ближайшие годы станет понятно, как это слияние повлияет на игроков, разработчиков и рынок в целом.

Литература

1. **Wikipedia.** Acquisition of Activision Blizzard by Microsoft [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Acquisition_of_Activision_Blizzard_by_Microsoft. – Дата доступа: 22.03.2025.