

# Microsoft met la main sur Activision Blizzard pour 69 milliards de dollars

*Chaque vendredi, dans sa revue de presse, Maddyness vous propose une sélection d'articles sur un sujet qui a retenu l'attention de la rédaction. Cette semaine, l'acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft.*

Temps de lecture : minute

---

21 janvier 2022

## Microsoft signe son plus gros rachat dans le jeu vidéo

*L'actu*

Mardi, Microsoft a annoncé qu'il allait procéder au rachat d'Activision Blizzard, l'un des plus grands éditeurs mondiaux de jeux vidéo avec 400 millions de joueurs dans 190 pays, pour près de 70 milliards de dollars. Soit la plus grande acquisition de Microsoft depuis sa création.

Ce montant représente une surprime de 45 % par rapport au cours de clôture en Bourse lundi soir du groupe, connu pour ses franchises star comme *Call of Duty*, *Candy Crush* ou encore *World of Warcraft*. En 2013, Vivendi avait cédé 85 % du capital pour 8,2 milliards de dollars. Ce qui valorisait alors l'éditeur américain près de 9,6 milliards, soit près de sept fois moins. [Lire l'article complet sur les Echos.](#)

# L'apogée de longues années d'acquisitions

## *L'historique*

Provided the deal goes through, Microsoft's acquisition of Activision Blizzard King will add nine new studios, bringing the total number of developers owned to 32. The biggest studios in the deal are *Call of Duty* developer Treyarch Games and Infinity Ward, as well as *Overwatch*, *Diablo*, and *World of Warcraft* developer Blizzard Entertainment. Activision's previous purchases and mergers will grant Microsoft ownership of former PlayStation exclusives *Spyro the Dragon* and *Crash Bandicoot*, as well as the *Tony Hawk* series.

The deal also incorporates a number of smaller studios that work as co-developers or support for Activision Blizzard's bigger games, including Beenox, Toys for Bob, High Moon Studios, Sledgehammer Games, and the embattled Raven Software, whose employees are entering their fifth week of striking. *Lire l'article complet sur the Verge.*

## Troisième acteur mondial du secteur

### *L'ambition*

En annonçant le rachat d'Activision, Satya Nadella a rappelé ses ambitions dans le secteur, constatant que le jeu vidéo était, avec 3 milliards d'utilisateurs, " *la plus grande forme de divertissement et celle qui se développe le plus vite* ", avec une prédiction à 4,5 milliards de consommateurs en 2030.

En s'emparant d'Activision - 400 millions de joueurs actifs mensuels, 10 000 salariés -, Microsoft vise une cible autrement plus élevée avec des

titres prestigieux sur PC et consoles, tels que *Call of Duty* ou *World of Warcraft*. Il s'ouvre également une porte vers le segment des jeux mobiles, dont il était quasiment absent.

Promis à devenir le troisième acteur mondial du secteur derrière le chinois Tencent et le japonais Sony, constructeur de la PlayStation, il met une " *pression énorme* " sur ce dernier, estime Charles-Louis Planade, analyste spécialiste du jeu vidéo chez Midcap Partners. Il ne reste en effet plus guère de grands studios à racheter, sinon Ubisoft, ou Electronic Arts (EA). [Lire l'article complet sur Le Monde.](#)

## Des accusations de harcèlement en toile de fond

### *Le handicap*

Une enquête du *Wall Street Journal* affirmait (en novembre dernier) que le dirigeant Bobby Kotick était au courant d'affaires de viols et d'agressions sexuelles au sein des studios et n'en a pas informé son conseil d'administration.

Pour la deuxième fois en quatre mois, des salariés d'Activision-Blizzard ont cessé le travail. Ils ont été rejoints mercredi par un groupe d'actionnaires minoritaires, [qui réclament à leur tour du départ du PDG](#) ainsi que de deux autres membres du conseil d'administration.

La plainte affirmait également que le suicide d'une salariée du groupe lors d'un voyage d'affaires était dû au harcèlement intense qu'elle subissait de la part d'un de ses supérieurs. Une photo intime de la jeune femme avait été partagée sans son consentement lors d'une soirée organisée par l'entreprise. [Lire l'article complet sur le Figaro.](#)

---

Article écrit par Anne Taffin