财联社12月9日讯（编辑 史正丞）美国当地时间周四午后，美国联邦贸易委员会发布公告称，该委员会以3-1的投票结果决定与微软对簿公堂，谋求阻止其收购动视暴雪。

（来源：FTC官网）

需要说明的是，这个决定只意味着FTC将启动诉讼程序，并不意味着直接否决微软这笔690亿美元的收购案。但这里也存在一个法律障碍：今年1月微软宣布收购动视暴雪时，合同里明确写清楚交易截止日期是2023年的6月30日。如果届时官司还没有打完，两家公司要么重新再协商一份交易协议，或者直接一拍两散。

除了美国以外，英国和欧盟的反垄断监管也在密切关注这笔交易，不排除也会提出反对意见。

FTC为何出手？

作为反垄断监管，FTC反对这笔收购的出发点就是判断交易将阻碍游戏市场的竞争环境。

FTC论证称，在挥舞钞票打压竞争对手方面，微软已经有过前科。在收购ZeniMax（贝塞斯达母公司）后，微软就把该工作室开发的知名游戏《星空》和《血色降临》设为独占，而公司前脚刚刚和欧洲反垄断监管机构保证过“没有阻碍主机竞品获得游戏的动机”。

FTC表示，动视暴雪是全球少数几家能开发跨平台、高质量游戏的工作室之一，旗下拥有《使命召唤》、《魔兽争霸》、《守望先锋》等知名IP，全球月活达到1.54亿。通过这笔收购，微软将同时具备阻碍竞争的能力和动机，包括操纵游戏定价、降低竞争对手平台的游戏质量和用户体验，甚至完全拒绝竞争对手使用动视的内容，最终对消费者构成伤害。

对于FTC的决定，微软总裁布拉德·史密斯第一时间发表声明称，微软仍然相信这笔交易将扩大竞争，并为游戏玩家和游戏开发商创造更多机会。从交易开始的第一天起，我们就在积极处理反垄断疑虑，包括本周向FTC提出妥协方案。虽然我们相信能够和平解决这个问题，但我们也欢迎在法庭上陈述观点的机会，并且对获胜充满信心。

（来源：社交媒体）

就在本周，微软与任天堂达成协议，将在完成动视暴雪收购后的十年里向其提供《使命召唤》系列游戏。由于这款游戏原本就不在Switch平台上发售，所以也被广泛视为微软应对反垄断压力的策略。虽然微软同时也宣布向PC市场的游戏发行商做出同样的承诺，但获得的反馈却非常微妙。

游戏发行平台运营商Valve的创始人Gabe Newell对媒体表示，很高兴微软愿意继续使用我们的平台，甚至还主动提出要签一份长期协议，但我们认为这是没有必要的行为。Gabe表示，首先我们并不会通过协议要求合作伙伴在遥远的未来继续在平台上发布产品，另外Phil（微软游戏CEO）和微软团队一直履行了他们的承诺，所以我们相信他们的意图。

当然，作为FTC口中“唯二推出高性能游戏主机”厂商中的另一家，索尼一直强烈反对微软收购动视，并且对微软抛出的“十年协议”置之不理。

最后，因为一系列负面事件处于舆论漩涡的动视暴雪CEO Bobby Kotick，也赶在第一时间发表声明，强调FTC的指控与事实不符，相信这笔交易最终仍能够完成。

（来源：动视暴雪）

动视暴雪企业事务执行副总裁和首席通讯官Lulu Cheng Meservey表示，FTC的工作是保护消费者，而不是保护竞争对手。今天的投票违背了先例，但法律并没有发生改变。任何指控这笔交易破坏竞争的主张都忽略了事实：这笔交易利好游戏玩家和整个行业，特别是从外部引入了竞争。我们期待在法庭上证明这一点，并完成与微软的交易。