



Универзитет „Св. Кирил и Методиј“ во Скопје

Економски факултет – Скопје



Научен труд

Анализа на застапеноста на државната регулација, аквизициите и фузиите помеѓу продукциските студија во индустријата за видео игри

Мартин Костовски

Студент на Департман по економија

martinkostovski01@gmail.com

Апстракт

Индустријата за видео игри е една од најпропулзивните во економските системи во современото глобално општество. Секојдневно се издаваат нови наслови на овој вид забавен софтвер кој највеќе е експлоатиран од страна на младата популација во светот. Поради отсуство на државната интервенција и присуството на саморегулација во индустријата, нејасно дефинирани оценки и класификации на видео игрите во склад со возрастните структури на корисници, глобално се случуваат значаен број немили и погубни настани кои се еден вид на „чува“ во училиштата широм националните економии. На ова место се обидуваме да направиме еден преглед на сите несакани екстерни ефекти кои се генерирани од страна на (не) совесните индустриски играчи во овој сектор, како тие се амортизирани од реални практични примери во сферата на видео игрите и кои државни институции и политички субјекти прават напори да ги елиминираат од своите земји.

Фузиите на студијата кои го произведуваат овој забавен софтвер се потенцијал за зголемување на пазарното учество на компаниите играчи, потиснување на конкуренцијата и низа останати позитивни и негативни ефекти за индустријата и финалните потрошувачи. Ја анализираме една од најголемите фузии на најпопуларните производители и издавачи на видео игри Activision и Blizzard Entertainment и правиме една куса cost-benefit студија за нејзиниот импакт во секторот.

Аквизицијата на Electronic Arts (EA) со Bioware е една од најконтроверзните во историјата на индустријата. Со оваа аквизиција е уништен дел од конкурентскиот потенцијал, се зголеми невработеноста и се опљачкосаа финалните потрошувачи од страна на моќниот гигант EA.

Скопје, 2020

Содржина

Вовед во државната регулација во индустријата за видео игри	3
Академски истражувања на корелацијата помеѓу насилствата во видео игрите и филмовите со насилството во реалниот живот	5
Индустријата за видео игри	5
Одбор за класифицирање на забавен софтвер (The Entertainment Software Ratings Board – ESRB)	6
Шемата за класифицирање на ESRB	6
ESRB структура на мерки и нивно исполнување	7
Понови настани за содржините во видео игрите	7
Диферентни училиштни пукотници	7
Студија на случај: Популарната видео игра Grand Theft Auto: San Andreas	8
Анонимна анкета на потрошувачите спроведена од Федералната комисија за трговија на САД (Federal Trade Commssion)	8
Студии на случај: Фузијата на продукциските студија за видео игри <i>Blizzard Entertainment</i> со <i>Activision</i> и аквизицијата на <i>Electronic Arts (EA)</i> со <i>Bioware</i> .	9
Фузијата на <i>Blizzard Entertainment</i> со <i>Activision</i>	9
Аквизицијата на <i>Electronic Arts</i> со <i>Pandemic Studios (Bioware)</i>	11
Заклучок	14
Користена литература	15

Вовед во државната регулација во индустријата за видео игри

„Ова е законска област која се развива со голема брзина, па што и да кажам, ќе биде застарено до утре“

Џошуа Ферфилд

На 15 јануари 2013 година, Џим Метсон, демократ од сојузната држава Јута на Соединетите Американски Држави (во понатамошниот текст: САД), пристапил во Претставничкиот дом на САД и го претставил т.н. HR 287 или **„Закон за спроведување и оценување на видео игри („The Video Games Rating Enforcement Act“)**. Воведувањето на законот било спроведено само еден месец по пукањето во основното училиште „Сенди Хук“ од страна на 20-годишниот ученик Адам Ланза. Инцидентот се случил во градот Њутаун во сојузната држава на САД, Конектикат, каде што Ланза смртно застрелал дваесет деца на возраст меѓу шест и седум години, но убил и шест возрасни лица, вклучувајќи ја и неговата мајка, која била прва жртва, со што на крај си го одземал и сопствениот живот. Во тој период, овој инцидент во училиштето „Сенди Хук“ бил третото најсмртоносно пукање во училиште во САД и истовремено најсмртоносно убиство во основно училиште.

Според Њујорк Тајмс, убиецот *„...го минувал поголемиот дел од своето време во подрум... играјќи ја видео играта од жанрот стрелец во прво лице (first person shooter), Call of Duty.“*

Со усвојувањето, законот на Џим Метсон законски го обврзува **Одборот за класифицирање на софтвер за забава (The Entertainment Software Ratings Board - ESRB)** да ги рангира видео игрите наместо сегашната практика на опционален рејтинг што нивните производители го дефинираат. Понатаму, законот исто така забранил продажба на игри со специфични оценки на малолетни лица.

ESRB е дваесет и шест години постоечка организација (основана на 16 септември 1994 година во Канада) и во овој момент соработува со разновидни индустриски играчи во индустријата за саморегулирање на производството и продажбата на видео игри. Оваа организација беше предводена од **Патриша Ванс** од 2004 година. Ванс често се прашувала за тоа како индустријата за видео игри сè повеќе се карактеризира како извор на насилно однесување и масовно пукање и дали веќе конечно е дојдено времето играчите во оваа забавна индустрија да се препуштат на формалната државна регулација.

Вознемиреноста во јавноста во врска со содржините на видео игрите се раѓаше долго време пред пукањето во основното училиште Сенди Хук. Со појавата на првите домашни компјутерски видео игри во 1970-тите и 1980-тите години заедно со зачетокот на конзолите за видео игри Атари, започна и дистрибуцијата на аркадни видео игри до домовите. **„Атари“** на јапонски јазик значи *„да се погоди целта“*. Всушност, вообичаено беше видео игрите во себе да содржат борбени и стрелачки секвенци. Други видео игри, пак, имаа експлицитна сексуална содржина, започнувајќи од видео играта од 1987 година **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**. Во неа, играчот е во

улога на средновечна девица која живее во подрумот на своите родители која се обидува да се самозадоволи, за потоа да изврши самоубиство.

Во декември 1993 година, Џозеф Либерман и Херб Кол организирале конгрес за содржините на видео игрите со премисата дека оваа индустрија е неогворна маркетинг содржина за младите. Конгресот се одржал по објавувањето на видео играта **Mortal Kombat**, видео игра која за прв пат во историјата користи дигитално заробени актери, иницирајќи значително пореалистично насилство vis-à-vis претходни игри, и видео играта **Night Trap**, која во себе презентираше значително пореалистичен видео запис од некои минати игри. Првата видео игра Mortal Kombat вклучуваше грозни сцени со смрт и плукање крв. Втората видео игра Night Trap беше видео игра со улоги во кои специјалните агенти треба да штитат група тинејџерки во нивните ноќници во кревет од потенцијални напаѓачи. Во својот воведен говор, Херб Хол рекол: *„Ке бараме од индустријата вистински да се посвети на децата“*. Тој објаснува дека целта на конгресот била да дознае *„...какви регулативи треба да се донесат и кој треба да го стори тоа. Не е изненадувачки што индустријата за видео игри верува дека саморегулацијата е најдобра. И во најдоброто од сите можни сценарија се согласувам. ... во друго сценарио, индустријата за видео игри треба да направи нешто повеќе.“*¹

За време на говорите на конгресот, директорите на корпорациите за производство на конзоли и видео игри, **Nintendo** и **SEGA**, се движеле еден по друг, жестоко обвинувајќи се едни со други за секој проблем, истовремено тврдејќи дека нема потреба од федерално законодавство за ова прашање.

Алибито на Nintendo било дека тие веќе одговорно работеле на ограничување на сомнителната содржина на конзолите Nintendo, па ја префрлувале вината на SEGA. Тие потенцирале дека не одобриле верзија на видео играта Night Trap за нивната конзола и дека Nintendo верзијата на Mortal Kombat била значително помалку вознемирувачка по барање на извршните директори на Nintendo до производителот на видео играта, па иако ја имале во предвид таа состојба, сепак Nintendo добил загрижувачки писма од клиенти кои побарувале од производителот на конзолата за понасилни содржина во нивните видео игри. Претставникот од Nintendo, Хауард Линколн, ја нападнал SEGA велејќи дека *„системот за оценување ESRB не е замена за одговорноста на компанијата“*² и во своето излагање стигнал дотаму што истакнал дека имплементирањето на системот за оценување ESRB може да ги охрабри развивачите да го ограничат насилството во содржината на видео игрите.

Ставот на SEGA во текот на конгресот бил дека тие имаат свој систем за оценување насочувајќи ги клиентите кон соодветните игри. Тие тврделе дека постојат митови за корисниците на видео игри дека просечниот корисник на SEGA CD-та на кои била дистрибуирана видео играта Night Trap имал 22 години и помалку од 5% од нив се помлади од 13 години.

Извршниот директор на SEGA, Бил Вајт, нагласил дека *„информацијата, а не регулативата, е соодветна политика“*. Потоа говорел дека SEGA веќе има воспоставено сопствен систем на оценување прикажан на

¹ Види подетално на: (<http://www.c-span.org/video/?52848-1/video-game-violence>)

² Ibid.

видео игрите кои работеле на нивната конзола. Сепак, Линколн од Нинтендо брзо го демантирал дека видео играта Night Trap не е оценета според тој систем.

Џозеф Либерман на 3 февруари 1994 година, го следел конгресот за воведување на првото законодавство во Сенатот насочено кон ограничување на одредена содржина во видео игрите. Тој предлог-закон на крајот замира во комитетот и никогаш не стигнува на изгласување во Сенатот. Паралелно, предлог-законот во Претставничкиот дом претрпел слична судбина.

Академски истражувања на корелацијата помеѓу насилствата во видео игрите и филмовите со насилството во реалниот живот

На една седница во Конгресот во 1993 година, неколку академски професионалци дебатираше на оваа тема. Понатаму, во 2004 година анализа во научна публикација во областа на психологијата откри корелација помеѓу насилството во видео игрите кај адолесцентите и насилството во реалниот живот, но не откри колкави се последиците.³ Гордон Дал, економист и професор од Универзитетот Сан Диего во Калифорнија, во својот научен труд користејќи ја локацијата и времето на публикување на филмови со насилни содржини докажува дека криминалот во реалниот свет значително се намалува кога луѓето гледаат некој насилен филм. Студијата посочува дека насилните филмови можат да бидат замена за реалните злосторства.⁴

Индустриската за видео игри

Индустриската за видео игри е прилично сложена, со бројни корпоративни играчи: **конзоли, производители, развивачи на игри и трговци на мало**. Додека секој има интерес за успех во целина, секоја гранка има различни економски стимуланти што треба да ги земат предвид *vis-à-vis* ограничувања за содржината на видео игрите.

Производителите на конзоли сакаат да бидат сигурни дека содржините на нивните платформи се доволно привлечни со цел континуирано да тече продажбата на нивниот хардвер, па затоа треба или самите да развијат игри или пак да најмат независни студија за развивање на видео игри за нивниот хардвер. Покрај тоа, во идеите за имплементацијата на ограничувањата на содржините во видео игрите, производителите мора да размислат како би реагирале крајните корисници и како тоа може да влијае врз желбата на независните развивачи на видео игри да креираат игри компатибилни со нивните системи.

Развивачите на видео игрите можат да бидат ситни и флексибилни, како и останатите софтверски инженери кои се стручни за кодирање самостојно да развијат видео игра наместо да бидат вработени во некое студио за

³ Anderson CA. (2004): „An update on the effects of playing violent video games.“, Journal of Adolescence.

⁴ Dahl G and DellaVigna S. (2009): „Does Movie Violence Increase Violent Crime?“, Quarterly Journal of Economics, Vol. 124, No. 2.

програмирање на видео игри. Некои програмери развиваат една иста видео игра за повеќе конзоли, додека пак некои се специјализирани само за една платформа. Некои од овие компании имаат стекнато континуирана репутација што води до лојални клиенти кои побаруваат специфични видови на видео игри. Други, пак, ќе сторат сè за да започнат со „пробивање“ на видео игра на пазарот во насока да станат големи и етаблирани во индустријата.

Трговците не ги интересира дали ќе постигне успех некоја конзола или видео игра. Тие единствено сакаат да забележат како низ вратата влегуваат нови купувачи. Некои трговци на мало се специјализирани исклучиво за продажби на конзоли и видео игри, како што е популарниот **Game Stop** и нивниот успех зависи од успехот на целокупната индустрија, а други трговци на мало како големите стокковни куќи или големи маркети како **Walmart**, покрај продажбата на видео игри продаваат и поширок асортиман на производи.

Одбор за класифицирање на забавен софтвер (The Entertainment Software Ratings Board – ESRB)

„Сакам да ги вратам вредностите, така што децата да бидат заштитени од социјалниот бум на нечистотија, порнографија, насилство, расизам и перверзија“

Мит Ромни

Одборот за класифицирање на софтвер за забава (The Entertainment Software Ratings Board - ESRB) е саморегулаторно тело кое се појави во месеците по говорите во Конгресот во 1993 година. Неговите првични членови беа главни производители на конзоли во тоа време, Nintendo и SEGA, заедно со развивачите на видео игри **Acclaim Entertainment** и **Electronic Arts** (во понатамошниот текст: **EA**).

Шемата за класифицирање на ESRB

За време на првичните состаноци меѓу четворицата основачки членови на ESRB, корпорацијата SEGA се заложи за тоа целата индустрија да го усвои постојниот систем на оценување наместо да креира некој нов. Nintendo се спротивстави на идејата да користи нешто создадено од неговиот ривал SEGA.⁵ Конечниот резултат беше тоа што ESRB ги класифицира видео игрите во пет категории наместо трите класификации што SEGA ги користеше заедно со соодветните препораки за возраста. Оваа шема многу наликуваше на шемата за класифицирање на филмовите на *Здружението на филмови на Америка (Motion Picture Association of America - МРАА)*, но сепак, ESRB отидоа чекор подалеку со што имплементираа специфични клучни зборови до оценката на видео играта како што се: **„Пушење (Тобасо)“**, **„Крв и крвопролевање (Blood and Gore)“** или **„Сексуална содржина (Sexual content)“** со

⁵ Kohler, Chris (1994): „Videogame Makers Propose Ratings Board to Congress“. Достапно на: http://www.wired.com/2009/07/dayintech_0729/

објаснување на оценката. Овие оценки и клучни зборови се развиваа со текот на времето.

ESRB структура на мерки и нивно исполнување

Производителите на игри плаќаат надомест за секој производ да се оценува според сопствена дискреција. Тие доставуваат до ESRB детални пополнети прашалници за приказната на видео играта, заедно со медиумот за дистрибуција за она што тие го утврдиле дека е експлицитно и со екстремни содржини кои се наоѓаат во видео играта, вклучително и содржина што може да биде „скриена“ или „заклучена“ сè додека играчите дознаат како да ја пронајдат оваа содржина. Некои видео игри се избрани по случаен избор за да се тестираат по пат на играње наместо да се потпираат на извештаите од производителот. Најмалку тројца оценувачи ја опсервираат секоја видео игра. Оценките првично биле формирани со оценувачи кои работеле како фриленсери (почнувајќи од родители кои не играат видео игри па сè до жестоки играчи кои што најголем дел од своето време играат видео игри).

Во 2007 година, ESRB го смени својот извршен модел ангажирајќи седум оценувачи со полно работно време. Ако производителот на видео игри не се согласува со оценката што првично му е доделена, може да ја преуреди видео играта и одново да им достави на оценувачите ревидирана верзија на содржината што треба повторно да се оцени. Вклучувањето во процесот на класифицирање е доброволно за производителите на видео игри, но сепак, производителите на конзоли имаат традиција да забрануваат неоценети видео игри на нивните системи. Покрај тоа, некои трговци на мало одбиваат да продаваат видео игри кои не се оценети. Трговците на мало како Game Stop, има политика да одбива продажби на видео игри за созреани лица со оцена **M (Mature)** на клиенти под 17 години без важечка лична карта, освен ако родител или старател не е присутен.⁶ Спроведувањето ограничувањата за продажба на видео игри е потешко за (онлајн) трговците на мало.

Понови настани за содржините во видео игрите

Контроверзите во контекст на видео игрите и нивните насилни или сексуални содржини не стивнаа од говорите во Конгресот од 1993 година. Впрочем, состојбата ескалира и владите повеќе се ангажираа на изработката на законски прописи кои ја регулираат содржината. Дури 75 членови на Претставничкиот дом презентираа диферентни законски предлози или резолуции во тој период. Иако содржината на законите се разликуваше, сепак, ниту еден од нив досега не стигнал до фазата во која ќе се дефинира како закон.

Диферентни училиштни пакотници

⁶ Погледни пример на: <http://www.gamestop.com/stores/playground/parents.aspx>

Пукотницата во средното училиште Сенди Хук беше последна корелирана со насилството во видео игрите во времето кога Џим Метсон го претставил **Законом за спроведување и оценување на видео игри („The Video Games Rating Enforcement Act.“)**. Навистина, опсервирајќи ги останатите големи училишни пукотници од 1993 година, секој убиец по чинот бил поврзуван со насилство во видео игрите. Тука се вклучени и пукањето во Virginia Tech во 2007 година и оној во средното училиште Columbie High School во Колорадо во 1999 година. Овие настани иницираа дополнителни предлози за законодавството околу насилството во видео игрите, но со мал импакт.

Студија на случај: Популарната видео игра Grand Theft Auto: San Andreas

Во 2005 година, со објавувањето на видео играта **Grand Theft Auto: San Andreas**, се појавија повеќе контроверзии од „**заклучената**“ сцена во рамките на видео играта наречена „**топло кафе (hot coffee mod)**“ достапна на компјутерската верзија на видео играта како и на конзолите Sony PlayStation 2 и Microsoft Xbox. Во тој дел од видео играта, протагонистот има сексуални односи со една од шесте девојки во видео играта. ESRB првично ја оцени видео играта со ознаката **M (Mature)** за созреани играчи, но откако подлабоко го анализира контроверзниот дел од видео играта, повторно ја реоцени како **AO (for Adults Only 18+)** т.е. за лица постари од 18 години. ESRB испорача нови налепници со AO ознаката на трговците на мало за да ги заменат постојните ознаки со M симболот. Голем број на продавачи на видео игри, сепак, одлучија да ја отстранат видео играта од нивните полици. Производителот на видео играта, **Rockstar Games**, со втора верзија на видео играта го елиминира експлицитниот дел од видео играта и објави „чиста“ верзија на видео играта. Се разбира, ова предизвика бес кај голем број политичари, меѓу кои и тогашната сенаторка Хилари Клинтон. Беа донесени резолуции во Конгресот со кои се бараше **Федералната комисија за трговија на САД (Federal Trade Commission)** да истражи дали Rockstar Games свесно го „изиграл“ ESRB системот намерно дозволувајќи ја контроверзната содржина.

Rockstar Games се спогоди со Федералната комисија за трговија, по огромниот број упатени тужби на негова адреса. Исто така, имаше повици за посериозно законодавство како што е „**Законом за заштита на семејната забава (Family Entertainment Protection Act)**“, предложен од Хилари Клинтон, Џозеф Либерман и Еван Беј, кои ја овластија Федералната комисија за трговија да изврши ревизија на ESRB и трговците на мало со видео игри. Предлог-законот замре во комитетот.

Анонимна анкета на потрошувачите спроведена од Федералната комисија за трговија на САД (Federal Trade Commission)

Федералната комисија за трговија на САД, на почетокот на 2000 година, започна анонимна анкета за потрошувачите во која регрутираше испитаници

од 13 до 16 години, без родителска придружба, со задача потрошувачите да заминат на различни продажни места и да се обидат да купат видео игри со содржина оценета за повозрасни лица. Тоа го сторија не само за видео игри, туку и за музички CD-а, билети за филмови во кината и DVD-филмови. Тие открија дека извршувањето на регулативата во кината е најдобро спроведувана, а најниската стапка на ефикасност е пронајдена кај трговците на мало со видео игри на почетокот на 2000-те години, иако таа започна да се менува по скандалот со видео играта *Grand Theft Auto: San Andreas*. Истражувањето на Федералната трговска комисија потврди и отстапувања во кои трговците на мало им продавале видео игри оценети со класификацијата **M (Mature)** за созреани лица на потрошувачи под предложената возраст.⁷

Студии на случај: Фузијата на продукциските студија за видео игри *Blizzard Entertainment* со *Activision* и аквизицијата на *Electronic Arts (EA)* со *Bioware*

Фузијата на *Blizzard Entertainment* со *Activision*

Индустијата за видео игри вредеше 9,5 милијарди американски долари во 2007 година, со очекуван раст од 12,5 милијарди во 2011 година. Проекциите за раст беа уште поголеми на меѓународните пазари, со посебен акцент на азиските земји.

Многу компании се натпреваруваат за производство на видео игри, како што се **THQ**, **EA** и **Take-Two Interactive** и всушност тие се најсилните конкуренти на *Activision Blizzard*. **THQ**, иако е голема компанија, не претставува закана за *Activision Blizzard*. **THQ** се фокусира на младата публика, но тие не успеаја да соберат поддршка во Азија, пазар каде што *Activision Blizzard* сака да го експлоатира.

EA, производител на најпопуларните спортски видео игри како **FIFA** и **NFL** и *Take-Two Interactive*, издавачот на една од најпопуларните и најпродавани франшизи, **Grand Theft Auto**, се најголемата конкурентска закана за *Activision Blizzard*. **EA** има ексклузивни права за **NFL**, со што неговата видео игра **Madden** му носи значителен профит, особено што **EA** секоја година реализира нова верзија. **EA** го користи и сопствениот маркетинг простор за генерирање на маргинални приходи. Таа извршува и дистрибуција на видео игри кои се развиени и публикувани од други компании.

Зошто овие две компании претставуваат голема закана за *Activision Blizzard*? Одговорот е бидејќи **EA** направи неуспешен обид (за среќа на *Activision Blizzard*) да се спои со студиото **TTWO**.

Имено, **Activision** пред фузијата со *Blizzard Entertainment* беше водечки развивач и издавач на видео игри. Неговите најпопуларни наслови се: **Guitar Hero**, **Tony Hawk** и **Call of Duty**. Компанијата беше умерено

⁷ Brian K. Richter (2019), „*The Entertainment Software Ratings Board: Success after 20 Years?*“, George Stigler Center, Case No.4.

вертикално интегрирана, со сопственост на развојни, издавачки и дистрибутивни активности. Нејзината сила е во сопствените стратегии за раст, партнерствата кои и овозможиле ексклузивни права врз некои брендови, водечките наслови на видео игри за различни платформи, силен процес т.н. зелено светло (green light) за контрола на квалитет и можност за онлајн играње. Слабостите вклучуваат неприсутност на странските пазари, недостаток на технологија за развивање на софтвер за персонални компјутери и фактот дека лиценцираниот софтвер е ранлив на конкуренцијата. Можностите се реализираните наслови на видео игри, индустрискиот раст и заемни партнерства кои се темелат на нивната солидна репутација. Заканите се конкуренцијата од останатите развивачи како THQ и Take-Two, цикличното издавање и склоноста кон конзолите.

Blizzard Entertainment пред спојувањето со Activision имаше предност преку врвните наслови на видео игри произведени за персонални компјутери, континуираниот приход втемелен преку претплатите за играње на видео игрите и присутноста на азиските пазари кои се тешко продирливи. Слабостите се трите поделби на корпорацијата **Vivendi** со своите лоши перформанси, недостаток на видео игри за конзоли и високи развојни трошоци. Можностите се темелат на богатата база на корисници, ширењето на меѓународните пазари и продажбата на производи од веќе актуелно реализираните производи. Заканите се базираат на бесплатното играње преку интернет, конкуренцијата од EA и државната регулација на содржините наменети за различни возрасти.

Според моето мислење, бенефитот од оваа фузија е огромна. Индустријата за видео игри не е пазар со слаба трговија, а доказот лежи во бројните аквизиции кои ги реализираше Activision пред спојувањето со Blizzard Entertainment, како и постоењето на многу слободни развивачи (freelancers) кои сакаат партнерство со издавачите.

Имено, постојат и други компании кои тежнееле кон спојување со Activision или Blizzard, а со оглед на фактот дека и двата конкурента се бореле за фузијата, видно е дека државната регулација отсутувала. Затоа сметам дека ниту една друга компанија не се борела за спојување со Activision или Blizzard. Верувам дека овие две компании забележале можност да заработат маргинален профит.

Иако повеќето би се сложиле дека двете компании хоризонтално се интегрираат, сепак вертикалната интеграција, спојувањето за проширување на производството или пазарот би биле целите за кои тежнеат да го заобиколат антиitrustовското законодавство. Но, може и да станува збор и за вертикална интеграција, бидејќи и двете компании купуваат нови дистрибутивни мрежи и трговци. Спојувањето за проширување на производите е можност затоа што се додаваат комплементарни производи, т.е. компанија ориентирана на претплата за содржините (Blizzard Entertainment) се комбинира со компанија која се потпира на лиценцирана содржина (Activision).

Исто така, фактот дека еден субјект е специјализиран за производство на видео игри за компјутер, додека другиот е специјализиран за конзолни игри, додава основа на оваа класификација. Понатаму, може да се оспорува фузијата заради проширување на пазарот, затоа што француска компанија (Blizzard Entertainment), која веќе има пазарно учество во Азија, се спојува со

американска компанија (Activision), делумно за да го искористи тој растечки пазар.⁸

Неизбежното прелевање знаење помеѓу компаниите ќе доведе до иновативни и поквалитетни игри и повеќе нови изданија. Опсервирано од економски аспект во контекст на финансиските бенефити, Blizzard Entertainment веќе ја има оваа корист со тоа што е развивач на несекојдневната, туку и многу тешко копирулива видео игра **World of Warcraft**. Со над 10 милиони активни претплатници и 62% глобално пазарно учество, Blizzard Entertainment има голема моќ за контрола на приходите од своите клиенти, а додавањето на Activision само ќе ја зголеми можноста за диктирање на цените. Сигурен сум дека со оваа аквизиција се таргетира зголемен пазарен удел и доминантна положба во индустријата.

Без оглед сè, оваа фузија ја сметам како победа за потрошувачот. Јас навистина верувам дека соединувањето на овие две компании ќе доведе до некои од најкреативните и забавни видео игри до денес. Секако, Activision Blizzard ќе профитира од продажбата на своите производи и услуги, но токму потрошувачите ќе добијат најмногу задоволство.

Двете компании Activision и Blizzard Entertainment успешно се спојуваат во декември 2008 година, а од неодамна видео игрите на Activision се достапни за дигитална продажба на платформата Battle.net заедно со видео игрите на Blizzard Entertainment.

Аквизицијата на Electronic Arts со Pandemic Studios (BioWare)

Pandemic Studios е основан во 1998 година со основачки удел на компанијата Activision, со канцеларии во Австралија и Калифорнија. Нивните први две развиени видео игри **Battlezone II: Combat Commander** и **Dark Reign 2** се продолжение на видео игрите издадени од Activision.

Видео играта **Full Spectrum Warrior** е уникатна бидејќи и била од полза на американската армија за обука на војниците, па дури и Универзитетот во Јужна Калифорнија и Институтот за креативни технологии ја прилагодиле за лечење на пострауматични стресни пореметувања.⁹ Но, сепак, видео игрите по кои ќе биде запаметено ова студио е франшизата **Star Wars Battlefront**.

Во 2005 година, Pandemic Studios реализира аквизиција со **BioWare** преку компанијата **Elevation Partners** со договор вреден од 300 милиони американски долари, водечка компанија со приватен капитал чиј предводник бил поранешниот претседател на EA, Џон Рикитиело.¹⁰ За две години, и двете студија се купени од EA со договор во вредност од 775 милиони американски долари, испишувајќи историја и завземајќи го третото место во најскапите аквизиции на студија за видео игри на сите времиња со вредност помала од 100 милиони американски долари.¹¹

⁸ "Activision Blizzard Merger Case Study Analysis Essay." (2017), Graduateway.

⁹ Види подетално на: <http://www.virtuallybetter.com/IraqOverview.html>

¹⁰ Види подетално на: <https://www.eurogamer.net/articles/news031105superstudio>

¹¹ <https://www.giantbomb.com/pandemic-studios/3010-1779/>

Аквизицијата на Pandemic Studios од страна на EA значеше прекин на соработката на ова студио со студиото LucasArts за франшизата на видео игрите **Star Wars**, што доведува до проблеми во развојот на отповиканата игра **Star Wars Battlefront III**.

Pandemic Studios во тоа време почна да работи на лиценцирана игра од Бетменовиот филм кандидат за Оскар, **The Dark Knight**. Ова студио започна со работа дури и без расположливи информации за филмот. Видео играта не успева да се издаде во времето на објавување на филмот во јули 2008 година. Нејзиниот развој ќе биде попречуван со технички проблеми. Проектот вреден 100 милиони американски долари е прекинат во октомври 2008 година.

EA ги затвори канцелариите на студиото **Brisbanea**, кои се всушност канцеларии на Pandemic Studios во Австралија за време на Божиќ во 2008 година и целосно го затвора студиото Pandemic Studios во ноември 2009 година, оставајќи ги на работ на егзистенција повеќе од 200 вработени.¹² Затворањето на ова студио бил план на EA за снижување на трошоците кои вклучувале отпуштање на 1.500 вработени, прекинување на десетици игри кои биле во процес на развој и затворање на студијата. EA со оваа и останатите слични деструктивни активности се смета за најозогласеното и најнепосакуваното студио за видео игри во светот кое се смета за „убиец“ на помалите и послаби студија за видео игри и бескрупулозен окупатор и елиминатор на конкуренцијата во оваа индустрија кој со затскриени дејствија ги пљачкосува потрошувачите преку виртуелни микротрансакции.

EA повторно ќе го иницира развивањето на франшизата Star Wars Battlefront во 2015 година со помош на студиото кое е развивач на популарната видео игра **Battlefield**. Но ова повторно оживување на франшизата е критикувано поради недостаток на содржини во видео играта.¹³

Видео играта **Star Wars Battlefront II** во 2017 година беше уште поконтроверзна. Имено, играчите забележале појава на микротрансакции во видео играта преку т.н. виртуелни кутии (loot boxes) со случајно генерирани елементи за играта кои директно се купуваат или се стекнуваат низ играњето, но за нивно отворање е потребно купување на виртуелен клуч со реални пари од страна на играчот.¹⁴ Ова претставува маргинална монетизација од страна на EA. Трошејќи реални пари, некои играчи можеа да стекнат супериорност над останатите, дури и без да ја играат играта. Играта била намерно креирана со ваков монетизационен систем за прогрес на играчот со цел популаризација на овие виртуелни кутии. Еден корисник на популарниот интернет форум **Reddit** заклучил дека се потребни 40 часа играње за стекнување на 60.000 виртуелни кредити за отклучување на карактери во видео играта со нормално играње и без купување на виртуелни кутии.¹⁵ EA токму на Reddit форумот изреагира на коментарот на овој корисник на Reddit нагласувајќи дека интенцијата била „овозможување на играчите чувство на гордост и достигнување за

¹² <https://kotaku.com/confirmed-ea-closes-pandemic-studios-says-brand-will-5406830>

¹³ <https://www.eurogamer.net/articles/2016-05-18-ea-decided-against-star-wars-battlefront-campaign-to-meet-force-awakens-film-launch>

¹⁴ <https://www.ign.com/articles/2017/10/07/opinion-star-wars-battlefront-2-beta-raises-pay-to-win-fears>

¹⁵ Види подетално на:

https://www.reddit.com/r/StarWarsBattlefront/comments/7c6bjm/it_takes_40_hours_to_unlock_a_hero_spreadsheet/

отклучување на карактер“. Тој одговор на EA на форумот Reddit доби 667.814 негативни гласови како повратна информација, станувајќи најнегативниот коментар во историјата на интернетот.¹⁶

EA подоцна привремено го елиминира купувањето на виртуелните кутии и ги намали виртуелните кредити за комплетирање на приказната во видео играта.¹⁷ Овие промени настанаа не само поради реакциите од јавноста, туку и поради раководителите на компанијата Disney кои се вознемирија од реакциите.¹⁸ EA им посочи на инвеститорите дека елиминирањето на микротрансакциите нема да имаат импакт врз очекуваната заработувачка на видео игрите.¹⁹ Оваа видео игра е продадена во повеќе од 9 милиони примероци до јануари 2018 година, што значи милион помалку копии од проценките на EA. Издавачот повторно во април 2018 година ги воведува микротрансакциите, но овојпат овозможувајќи им на играчите да купуваат само визуелно поразлични елементи во видео играта.²⁰

Оваа контроверзна приказна ги поттикна многу владини субјекти низ светот да ги истражуваат ефектите од микротрансакциите во игрите т.е. т.н. виртуелни кутии за пљачкосување на играчите, истражувајќи дали таа појава претставува виртуелно обложување од страна на играчите и мотив за државна регулација. **Белгиската Комисија за Обложување (Belgium Gambling Commission)** ги прогласила овие виртуелни кутии како метод на обложување.²¹ Државниот претставник на Хаваи, Крис Ли, ја етикетираше видео играта Star Wars Battlefront II како „интернет обложувалница втемелена на војни, т.е. видео игра насочена кон децата со цел да ги намами да трошат реални пари“.²² Законодавниот орган на држава Хаваи размислува за два закони со кои би им се забранило на трговците да продаваат видео игри со микротрансакции т.е. виртуелни кутии на потрошувачи помлади од 21 година, а од издавачите ќе бара да ги откријат можностите за пронаоѓање некои предмети во виртуелните кутии.²³

¹⁶https://www.reddit.com/r/StarWarsBattlefront/comments/7cffob/seriously_i_paid_80_to_have_vader_locked/dppum98/

¹⁷ <https://heavy.com/games/2017/11/battlefront-2-microtransactions-loot-star-wars/>

¹⁸ <https://www.wsj.com/articles/electronic-arts-pulls-microtransactions-from-star-wars-battlefront-ii-after-fan-backlash-1510936871>

¹⁹ <https://www.pcgamer.com/ea-tells-investors-turning-off-battlefront-2s-microtransactions-will-not-affect-earnings/>

²⁰ <https://www.engadget.com/2018-04-13-star-wars-battlefront-ii-revives-microtransactions-for-cosmeti.html>

²¹ <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>

²² https://www.youtube.com/watch?v=_akwfRuL4os&feature=youtu.be

²³ <https://arstechnica.com/gaming/2018/02/no-video-game-loot-boxes-for-buyers-under-21-says-proposed-hawaii-bills/>

Заклучок

Државната регулација во индустријата за видео игри без сомнение е неопходна „рака“ која треба да се вмеша во класификацијата на видео игрите во склад со нивната содржина во насока на редуцирање на негативните екстерналии кои ја таргетираат младата популација која е највеќе зависна од нив. Јас искрено се надевам дека во блиска иднина овие негативни појави во оваа индустрија и општеството ќе исчезнат и дека видео игрите нема да се користат како релевантен репер за изгубени млади животи како продукт на неразјаснетата намена на содржини за диферентни возрасти на потрошувачи.

Од друга страна, фузиите на студијата за производство на овој вид забавен софтвер ги гледам како потенцијална енергија опсервирана од технолошки, финансиски, економски, организационен и маркетинг аспект, сплотеност која ќе изроди многу нови ексклузивни наслови на видео игри со кои ќе бидат задоволени преференциите на потрошувачите, а секако по економски цени со кои ќе можат страсните играчи и останатите структури на љубители на овој вид електронска забава да си ги овозможат на легален начин и на повеќе платформи.

На крај, со голем ентузијазам очекувам дека антитрустовските законодавства и комисии ќе стават крај на деструктивните дејствија на меѓународните корпорации за производство и издавање на видео игри, т.е. ќе се заузда тенденцијата на уништување на помалите и финансиски послаби видео студија со цел елиминирање на конкуренцијата во индустријата и „оберување на кајмакот“ од најситните мали компании. Меѓутоа, верувам дека во блиска иднина потрошувачите на овие производи и услуги ќе бидат повеќе заштитени од соодветните јавни институции и нема да бидат манипулирани од понудувачите со затскриени нечесни методи.

Користена литература

- Anderson CA. (2004): „An update on the effects of playing violent video games.“, Journal of Adolescence.
- Dahl G and DellaVigna S. (2009): „Does Movie Violence Increase Violent Crime?“, Quarterly Journal of Economics, Vol. 124, No. 2.
- Kohler, Chris (1994): „Videogame Makers Propose Ratings Board to Congress“.
- Brian K. Richter (2019), „The Entertainment Software Ratings Board: Success after 20 Years?“, George Stigler Center, Case No.4.
- "Activision Blizzard Merger Case Study Analysis Essay." (2017), Graduateway.

Користени линкови:

<http://www.c-span.org/video/?52848-1/video-game-violence>

http://www.wired.com/2009/07/dayintech_0729/

<http://www.gamestop.com/stores/playground/parents.aspx>

<http://www.virtuallybetter.com/IraqOverview.html>

<https://www.eurogamer.net/articles/news031105superstudio>

<https://www.giantbomb.com/pandemic-studios/3010-1779/>

<https://kotaku.com/confirmed-ea-closes-pandemic-studios-says-brand-will-5406830>

<https://www.eurogamer.net/articles/2016-05-18-ea-decided-against-star-wars-battlefront-campaign-to-meet-force-awakens-film-launch>

<https://www.ign.com/articles/2017/10/07/opinion-star-wars-battlefront-2-beta-raises-pay-to-win-fears>

https://www.reddit.com/r/StarWarsBattlefront/comments/7c6bjm/it_takes_40_hours_to_unlock_a_hero_spreadsheet/

https://www.reddit.com/r/StarWarsBattlefront/comments/7cffob/seriously_i_paid_80_to_have_vader_locked/dppum98/

<https://heavy.com/games/2017/11/battlefront-2-microtransactions-loot-star-wars/>

<https://www.wsj.com/articles/electronic-arts-pulls-microtransactions-from-star-wars-battlefront-ii-after-fan-backlash-1510936871>

<https://www.pcgamer.com/ea-tells-investors-turning-off-battlefront-2s-microtransactions-will-not-affect-earnings/>

<https://www.engadget.com/2018-04-13-star-wars-battlefront-ii-revives-microtransactions-for-cosmeti.html>

<https://www.bbc.com/news/technology-43906306>

https://www.youtube.com/watch?v=_akwfRuL4os&feature=youtu.be

<https://arstechnica.com/gaming/2018/02/no-video-game-loot-boxes-for-buyers-under-21-says-proposed-hawaii-bills/>