

Jose Eshkenazi Smeke: La compra de Activision por Microsoft es positiva para México y Latinoamérica

El experto en esports y marketing deportivo Jose Eshkenazi Smeke comenta sobre las implicaciones para Latinoamérica de la compra de Activision por Microsoft

MIAMI, FLORIDA, UNITED STATES, January 18, 2022 /EINPresswire.com/ -- El día de hoy Microsoft anunció la compra de Activision por 68.7 billones de dólares con lo que Microsoft se convierte en la tercera plataforma de gaming por ingresos sólo por debajo de Tencent Holdings Ltd de China y Sony Group de Japón. Sobre este tema entrevistamos al experto en marketing deportivo y gaming [Jose Eshkenazi Smeke](#).

“Ciertamente era de esperarse Activision fuera comprado por Microsoft Studios: es su principal desarrolladora externa de juegos. Microsoft Studios se consolida con esta adquisición toda vez que hace unos años adquirió BTHESDA, Arcane Studios, IDsoftwares, entre otros. En total Microsoft ha adquirido 23 estudios antes de esta compra.”

¿Cuáles sinergias crees que se empiecen a poder implementar?

Obviamente League of Legends, que es desarrollado por Activision Blizzard, es uno de los principales gaming de PC con lo que se espera un crecimiento destacado en el mercado de esports. Con esto La liga de League of Legends seguirá creciendo y Microsoft consolidara su estrategia en el m,ercado de PC.

Por otra parte, la batalla en las consolas se intensificará. Game Pass ha resultado muy exitoso para Xbox con más de 18 millones de suscriptores. Finalmente, en plataformas de contenidos. Netflix esta cerca de lanzar sus productos gaming pero lo va a tener más complicado. Habrá que entender hasta donde va a llegar la alianza de Microsoft y Facebook en Facebook Gaming para



Jose Eshkenazi Publicidad en canchas de futbol

analizar este mercado de contenidos.

¿Cuál consideras que es el reto en esta adquisición?

Microsoft ya cuenta con la experiencia para poder absorber este tipo de compañías y a la vez integrarla con sus divisiones de realidad aumentada. Al final este movimiento consolida a Microsoft en donde Sony no llega: las computadoras.

¿Existe alguna implicación adicional dentro del debate tecnológico que hay a nivel mundial?



Claro se están estructurando tres bloques: El Americano, el chino y el japonés.

“

El aumento en los esports es una realidad en Latinoamérica y es un negocio que con estrategias de publicidad virtual tiene a un excelente socio.”

Jose Eshkenazi Smeke

¿Como afectan estos movimientos a Latinoamérica?

Microsoft es una empresa con fuerte presencia en la región esto podría implicar el desarrollo de más Arenas y espacios enfocados a los esports. Por ejemplo, en México, El Palacio de los Deportes es un foro que se puede adaptar en este escenario. TV Azteca ha sido de las televisoras la que mayor esfuerzo ha enfocado a este sector y finalmente las nuevas restricciones en China abren la puerta para más jugadores que provengan de diferentes

partes del mundo incluyendo Latinoamérica. Por lo que no descartemos que será un mayor impacto en Latinoamérica.

¿Cómo visualizas a la [Publicidad Virtual](#) en este mercado?

El aumento en los esports es una realidad en Latinoamérica y es un negocio que con la Publicidad Virtual tiene a un excelente socio.

¿Quién es Jose Eshkenazi Smeke?

Es el CEO de [Soccer Media Solutions](#). Empresa líder en el segmento de Publicidad Virtual en eventos en vivo tanto deportivos como TV Shows. Soccer Media Solutions se destaca por sus inversiones en tecnología y cuanta con operaciones en diversas partes del mundo.

Sharon Turner
Lideres Empresariales
[email us here](#)



Jose Eshkenazi Publicidad en canchas de futbol



Jose Eshkenazi Soccer Media Solutions



Jose Eshkenazi Publicidad en canchas de futbol

This press release can be viewed online at: <https://www.einpresswire.com/article/560917032>

EIN Presswire's priority is source transparency. We do not allow opaque clients, and our editors try to be careful about weeding out false and misleading content. As a user, if you see something we have missed, please do bring it to our attention. Your help is welcome. EIN Presswire, Everyone's Internet News Presswire™, tries to define some of the boundaries that are reasonable in today's world. Please see our Editorial Guidelines for more information.

© 1995-2022 IPD Group, Inc. All Right Reserved.