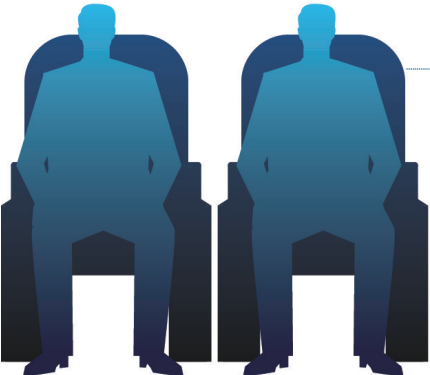


微软一边涨价一边裁员

<<<

刚刚官宣Xbox涨价的消息后,微软正酝酿新一轮裁员计划。此次裁员规模预计将控制在公司全球员工总数的2.5%以内,波及数千个职位,重点涵盖销售、企业咨询以及Xbox游戏业务。与此同时,微软近期的股价表现引起了投资人的焦虑。仅6月一个月内,公司股价跌去近20%。微软市值也在过去8个月里蒸发了近1.3万亿美元。去年10月28日,微软股价达到4.03万亿美元,迈入了“4万亿俱乐部”。至6月29日,微软市值为2.77万亿美元,缩水约30%。



截至**2025年6月30日**
微软在全球拥有约**22.8万**名全职工工

叠加本次计划中的**数千**人级裁员
微软多轮人力优化
累计缩减岗位规模将逼近**2万**大关

数千人级裁员

据媒体7月1日报道,知情人士透露,微软正持续控制成本,此次裁员预计将影响数千个岗位,占微软约22万名员工总数的不到2.5%。裁员涉及销售和咨询部门,Xbox游戏部门也有岗位受到影响。裁员消息最早可能于下周宣布。

根据微软提交给美国证券交易委员会(SEC)的最新文件,截至2025年6月30日,该公司在全球拥有约22.8万名全职工工。若按2.5%的上限比例推算,本轮裁员可能影响多达5700名员工。叠加本次计划中的数千人级裁员,自2025年5月起,微软多轮人力优化累计缩减岗位规模将逼近2万大关。



微软酝酿**新一轮**裁员计划

占员工总数的不到**2.5%**
可能影响多达**5700**名员工

2025年5月 裁减了**6000**个岗位

2025年7月 裁减了**9000**名员工
约占员工总数的**4%**

2026年 向其美国约**12.5万**名员工中的**约7%**
提供自愿退休计划
即**近9000**人符合条件

去年5月,微软裁减了6000个岗位。随后又在当年7月裁减了9000名员工,约占微软员工总数的4%。今年微软还首次提出向其美国约12.5万名员工中的约7%提供自愿退休计划,即近9000人符合条件。一位知情人士表示,约有1/3符合条件的员工接受了买断,这使得微软本轮裁员的百分比低于去年。

持续瘦身背后,是企业向AI倾斜的战略资源重分配逻辑,微软高管也多次在公开场合强调AI的重要性。微软CEO纳德拉在2025年7月时表示,当前公司20%至30%开发代码由人工智能工具自动生成。另据微软首席技术官凯文·斯科特(Kevin Scott)预测,到2030年,95%的代码将由人工智能生成。

巨额AI基础设施投入带来的资本支出压力,也倒逼微软持续优化人力成本结构。微软

2025财年AI、算力相关资本支出达880亿美元,2026财年全年资本开支规划维持高位。公司CFO艾·胡德在财报电话会上表示,2027财年公司运营费用增速将维持在中高个位数,同时公司员工人数将同比减少。她强调,这是公司持续提升运营效率、以更快节奏和更强敏捷性运营的体现。

AI冲击担忧

从业绩表现看,微软的多项业务保持增长。微软2026财年第三财季(截至3月31日)财报显示,微软智能云部门的营收为347亿美元,同比增长30%。其中Azure和其他云服务收入增长40%,超出预期。

但裁员计划凸显了微软在加大AI支出之

际控制成本的动作。该公司也面临华尔街的压力,市场担忧AI可能取代软件服务。Cresset Wealth Advisors首席投资策略师杰克·阿布林(Jack Ablin)表示,投资人的忧虑来自两方面。一方面投资人担忧微软在人工智能领域的大额投入,另一方面人们也担忧人工智能可能带来的颠覆性影响。

虽然持续对人工智能领域进行大量投入,但微软并不满意当前的行业格局。6月,纳德拉曾谈及人工智能集中化带来的霸权风险。他表示,在人工智能领域占据主导地位的几家公司,大肆宣扬人工智能存在安全风险和失业问题的同时,又声称需要大量资源实现无限制扩张。

虽未直接点名,但这番言论直指OpenAI和Anthropic等头部公司。微软与上述两家公司既有合作也存在竞争。微软自2019年开始投资OpenAI,双方紧密的合作关系已经松动。2月27日,OpenAI官宣与亚马逊建立多年期战略合作伙伴关系。微软则与OpenAI在4月27日再次更新了协议。最新协定主要修订了过去的排他性内容。

此外,微软旗下的办公软件业面临着挑战。Anthropic在今年1月推出AI办公软件Claude Cowork,并且几次更新AI工具,引发了投资者对软件行业前景的担忧。有分析师认为Anthropic的产品会对微软的365产品带来冲击。

Xbox将涨价

AI冲击之外,微软还面临着成本压力。近日,微软发布公告称,由于关键零部件成本持续上涨,消费者未来购买Xbox游戏主机时将不得不支付更高的价格。

微软称,自8月1日起,512GB存储容量的Xbox Series S售价将上调100美元,至约500美元;1TB版本售价则将提高150美元。与

此同时,入门级Xbox Series X的起售价将升至约750美元。微软指出,推动本轮涨价的主要原因是存储和内存成本大幅攀升。“游戏主机所使用的存储和内存价格已经上涨超过2.5倍,而我们预计到2027年秋季,这部分成本还将再翻一番。”

这是微软在13个月内对Xbox主机进行的第三次大幅调价。2025年5月,微软上调了Xbox主机及周边配件价格;同年10月,美国市场Xbox主机价格再度上涨20至70美元。

针对本次上调售价,微软在官方博客中表示:“去年10月,我们已在美国市场将Xbox主机售价上调20至70美元。我们原本希望无需再次提价,并在过去数月中持续与供应商协商各种解决方案。”

但存储和内存价格的大幅攀升让公司不得不再次涨价。微软表示,目前游戏主机存储和内存的价格已经上涨超2.5倍,同时,公司预计到2027年秋季,这部分成本还将再翻一番。Xbox团队还进一步强调:“整个消费电子行业都在应对当前的零部件供应危机,但游戏主机受到的冲击尤为严重。与手机、电脑、音箱及其他消费电子产品不同,游戏主机通常不以盈利为目的,其售价往往低于制造成本。”

需要注意的是,Xbox主机及微软游戏业务当前的处境并不乐观。最新财报显示,2026财年第三财季,受Xbox内容服务与硬件收入双双下滑的影响,微软游戏业务收入同比下降7%,减少了3.8亿美元。Xbox内容和服务收入较上年同期下降了5%;Xbox硬件收入同比降幅更是高达33%,主要原因是主机销量下降。

多家报道称,微软正在评估游戏业务的多种战略方向,包括拆分Xbox、重组为全资子公司,或引入合作伙伴成立合资企业。而过去一年间,类似传闻已多次浮出水面。

北京商报记者 赵天舒

聚焦 Focus

借势世界杯 EA寻找第二曲线

上一届世界杯结束之后,Electronic Arts Incorporated(以下简称“EA”)与FIFA合作了将近30年的独家授权正式取消,但EA不仅没有关停足球游戏产品线,更是推出更名作品FC系列,完成品牌转型。根据EA发布的官方新闻稿,在FC 24上线首日就有220万人安装该应用,打破了EA SPORTS移动足球系列的纪录,上线10天内,超过1120万新用户下载。



EA官方公布的数据显示,截至2026年,FC系列全平台累计注册玩家破1.5亿,核心的球员卡包付费收入保持稳定,整体足球品类年度营收规模和此前FIFA联名时期基本持平。EA依旧手握英超、西甲、德甲等全球主流联赛、俱乐部与球员独立肖像版权,仅剥离FIFA冠名、世界杯官方赛事标识使用权,同时持续升级游戏画面、对战玩法与电竞赛事体系,玩家核心游玩需求并未因品牌更名受到影响。借助本届世界杯全球流量,FC系列同步上线原创足球赛事主题活动,持续拉动游戏用户活跃度。

根据EA发布的四季度及2026财年业绩报告,2026财政年度的净收入为75.31亿美元,较前一年度增长了1%,该季度经营活动产生的净现金为5.8亿美元,整个财政年度的经营活动产生的净现金为25.53亿美元,同比分别增长6%和23%。在2026财年,EA全球足球游戏品类净预订量增长了中位数,包括FC 26、FC Online和FC Mobile。

“玩家选择足球游戏的核心是看重真实联赛、球员内容,而非单一FIFA标识,EA拥有完整赛事版权的同时,其足

球系列多年沉淀的手感、AI系统、线上社区以及Ultimate Team模式,都形成了比较深的用户习惯,品牌变更不会轻易动摇核心收入。独家授权取消后,EA获得了更大的战略主动权,但关键还是看它如何重新配置这些资源。虽然短期来看,FIFA的授权取消对EA的影响相对有限,但长此以往是否会对EA形成竞争冲击,则取决于FIFA能否真正建立新的数字生态。”数码行业从业人员石明坤如是说。

就在2026年世界杯赛事期间,EA依托旗下FC系列落地规模化游戏内广告布局,试图打造区别于游戏买断、道具内购的全新增长曲线。EA明确发布的公告称,正式推出EA广告,将品牌直接引入游戏。

根据EA官方公告数据,在主机、移动端和PC平台,其游戏和服务在2026财年每月触达超过1.2亿玩家,其粉丝们在FC系列中每月完成超过10亿场比赛。在EA看来,这种规模和频率共同为品牌通过真实互动体验与观众建立联系创造了机会与平台。

EA相关负责人曾在公开访谈中表示,脱离FIFA独家合作框架后,EA

不再受FIFA官方赞助商排他条款约束,拥有自主对接、筛选广告品牌的完整权限,这也是独立广告业务能够全面铺开的关键基础。

在EA的规划中,此次上线的独立广告业务集中在体育游戏赛道,核心载体为原FIFA系列迭代而来的FC系列,同时覆盖《麦登橄榄球》《NHL冰球》等自有头部体育IP。EA宣称,其广告形式将贴合真实赛场环境,不会强制弹窗打断对局体验。

“世界杯的热度势必会带来的短期流量红利,使不少品牌都会咨询EA游戏广告投放方案,整体商业合作意向热度较高。但在各大游戏厂商均承压的当下,EA同样存在存储、引擎开发等各类运营成本困境,无法独善其身压低广告投放门槛。”北京市社会科学院研究员沈望舒进一步解释道,“且玩家对游戏内商业植入的容忍度往往有限,频繁插入大量广告可能会引发口碑下滑,从而失去高黏性用户。长远来看,游戏厂商想要长期站稳市场,不能过度依靠硬件与广告衍生业务,深耕原创优质游戏内容才是核心根基。”

北京商报记者 卢扬 实习生 王祺妹

· 图片新闻 ·

美最高法院维持“出生公民权”



6月29日,美国华盛顿特区最高法院外。视觉中国/图

美国最高法院6月30日作出裁决,推翻了美国总统特朗普限制“出生公民权”的行政令。最高法院以6-3的结果维持下级法院的判决,继续阻止特朗普政府限制“出生公民权”的行政令生效。

这是最高法院2月判定特朗普政府大规模关税违法后,再次否决特朗普政府的重大政策。

特朗普2025年1月重返白宫后签署行政令,规定父母均非美国公民或合法永久居民的新生儿不能自动获得公民身份。该行政令在美国多地引发诉讼,多名联邦地区法官禁止该行政令生效。

挑战该行政令的一方认为,该行政令违反了美宪法第十四修正案。该修正案规定,所有在美国出生或归化并接受美国司法管辖的人,均为美国公民。

特朗普政府认为,修正案中“受美国司法管辖”这一表述意味着,公民权无法仅凭出生地点获得。只有“效忠”美国者所生子女才能自动获得公民身份,“效忠”关系应通过合法定居体现。

非法移民、临时居留者所生子女不能自动获得美国国籍。

最高法院的裁决发布后,特朗普在社交媒体上发文称,这一决定“对我们国家来说太糟糕了”。他同时表示,将支持国会共和党人努力通过立法解决这一问题。美国司法部则表示,将严厉打击违反法律的“生育旅游”计划。

但最高法院的裁决同时指出,国会或政府可以采取行动,尝试限制外国人在美国生育的行为。大法官卡瓦诺指出,宪法赋予国会权力,可以增加新的例外条款来应对诸如非法移民等现代问题,但“国会尚未这样做”。

据《华盛顿邮报》援引数十位教授提交的法庭之友意见书报道,如果特朗普的行政令生效,美国每年将有约25万名新生儿没有公民身份。到2045年,这一数字将达到约500万。其中一些孩子可能会因此成为无国籍人士,因为他们的父母可能不愿意或无法为子女在其祖国获得公民身份。

北京商报综合报道