

مايكروسوفت تعزز الاستثمار في تصميم ألعاب فيديو وبناء عالم "ميتافيرس" الافتراضي



وكالات - الإمارات 71
تاريخ الخبر: 2022-01-28

سجّلت شركة "مايكروسوفت" العملاقة في مجال تكنولوجيا المعلومات مبيعات وأرباحاً كبيرة في كافة مجالات عملها في نهاية العام الماضي، وتعزز الاستثمار في هذه الأرباح للاستثمار في ألعاب الفيديو وفي بناء عالم ميتافيرس الافتراضي.

وقال ساتيا ناديلا، رئيس الشركة، أمس الخميس خلال مؤتمر الأرباح ربع السنوية للمجموعة "نشعر أننا في وضع جيد للانخراط في الموجة المقبلة للإنترنت".

وأعلن الأسبوع الماضي عن خطته للاستحواذ على شركة أكتيفيجن بليزارد (من أهم منتجاتها لعبتي كول أوف ديوتي وكاندي كراش)، بالإضافة إلى التوسع في عالم

ميتافيرس الافتراضي الذي يشكّل مستقبل العالم الرقمي.

وتشكل هذه الصفقة البالغة قيمتها 69 مليار دولار أهم عملية اندماج واستحواذ تحصل في عالم التكنولوجيا.

وحققت مايكروسوفت بين أكتوبر وديسمبر إيرادات بلغت 51.7 مليار دولار، وسجّلت أرباحاً صافية بقيمة 18.8 مليار دولار، وهي نتائج فاقت متوسط توقعات المحللين.

في مقابل ذلك، سجّلت إكس بوكس، وهي ثاني أكثر أنظمة ألعاب الفيديو استخداماً في العالم، زيادة محدودة في إيراداتها بلغت 10 في المئة، وأنت بعد بلاي ستايشن التابعة لشركة سوني التي استحوذت على نسبة 64.5 في المئة من حصة السوق في العالم عام 2021، وفق ما ذكرت شركة ستايسا.

وأكد ناديلاً أن الرهانات التي وضعتها الشركة على المحتوى، ومنصات الألعاب والـ كلاود في السنوات الأخيرة أتت ثمارها، مضيفاً حقناً مستويات قياسية في عدد المتابعين خلال ربع السنة الفائت.

وأشار إلى أنّ 18 مليون شخص استخدموا لعبة فورزا هورايزن 5، وأكثر من 20 مليون شخص لعبوا بهيلو إنفنت.

وتأمل مجموعته في دمج ألعاب اكتيفيجن في خدمة الاشتراك الشهري لـ إكس بوكس غايم باس. وستجعل العملية مايكروسوفت ثالث أكبر مجموعة في قطاع ألعاب الفيديو من حيث حجم المبيعات، بعد تنسنت الصينية وسوني اليابانية.

وفي نهاية شهر أكتوبر، أعلنت مايكروسوفت استحواذها على تو هات، وهي شركة إشراف على المضامين شاركت في إزالة محتوى أثار مشاكل في إكس بوكس.

وتعتبر ألعاب الفيديو ممهدة لعالم ميتافيرس. وليست اللعبة سوى أحد عناصر المنصات مثل روبلوكس أو ماينكرافت التي يستخدمها المراهقون تحديداً للعثور على أنفسهم.

وقال ناديلاً أن مستخدمي الألعاب بدأوا يستثمرون في صورهم الرمزية أفاتار ويبنون عوالم افتراضية في ماينكرافت.

ويعتمد ناديلاً كذلك على خدمات المجموعة التقليدية لتحقيق عائدات وإنشاء روابط مع عوالم افتراضية جديدة.

وخلال الربع الفائت، تحسّنت مبيعات مجموعة أوفيس وخدمات تخزين البيانات ومعالجتها بنسبة 14 في المئة على مستوى الشركة، و15 في المئة على المستوى الفردي. وحققت شبكتها الاجتماعية لينكد إن نمواً بنسبة 37 في المئة.

وقال ناديلاً إنه ستُعقد اجتماعات في منصة تيمز ثرو ميش، وهي منصة تعاون بتقنية الواقع المعزز أو الافتراضي، مشيراً إلى أن هذه الاجتماعات ستبدأ على الشاشات أو أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف الذكية وتصبح جذابة أكثر مع استخدام المعدات المناسبة.

لكنّ بعض المحليين يعربون عن شكوكهم في شأن قدرة مايكروسوفت على المضي قدماً بهذه السرعة، أولاً لأن الاستحواذ على أكتيفجن بليزار سيستغرق وقتاً، وثانياً لأن التعافي من الجائحة يمكن أن يُترجم بانخفاض في الطلب وبالتالي في الإيرادات.

وقال الخبير في شركة ثيرد بريدج، سكوت كيسلر رأينا تقهقر شركات كثيرة بعدما كانت من نجوم مرحلة بدايات الجائحة، مشيراً إلى أن نمو التكنولوجيا الرقمية في ظل التدابير الصحية ليس واضحاً أنّه سيبقى مستداماً.



UAE71NEWS