

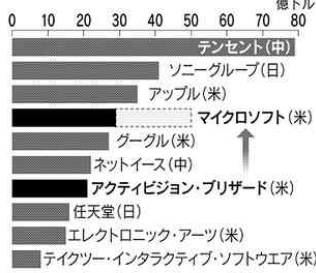
# マイクロソフト巨額買収

# メタバース覇権へ布石

米マイクロソフトが過去最大の買収に動いた。米ゲーム大手アクティビジョン・プリザードの獲得に687億(7・8兆円)を投じる。巨大な仮想空間「メタバース」の普及を見据え、人気ソフトや人材を取り込む。他の巨大テック企業もメタバース分野に多額の資金を投じる方針で、関連ビジネスが一気に広がる可能性が出てきた。

## ゲーム人材取り込む

買収が成立すればソフトで上位に浮上する  
(21年4-6月のゲームソフト関連事業の売上高)



(注)オランダ調査会社ニューズーの推計値より作成

立者を目指す。アクティビジョンは1979年設立で、仏メディア大手ピベ、ライ傘下のゲーム会社は「コールオブデュエ

## 100兆円市場狙う

「今後生まれる」多くのメタバースを支える強力な生態系をつくる。18日の説明会でサティア・ナダラ最高経営責任者(CEO)はこう述べた。

巨額買収に乗り出したのは、ゲーム会社がインターネットに続く有望市場と目される。メタバースを攻める糸口になるか。

「コールオブデュエ」は月々のプレイヤーが1億人を超す「億ゲー」だ。他の作品も含めれば毎月4億人がアクティビジョンのゲームで遊び、メタバースと親和性の高い優良顧客だ。

ゲーム開発者も取り込める。ゲーム人材は仮想空間の構築に詳しい。エンジニアの獲得競争が激しいが、アクティビジョンの人材を得たことは大きい。

メタバース需要開拓の口火を切ったのは米メタ(旧フェイスブック)だ。仮想空間人と交流したり商取引したりする新しい生活空間になるとみる。市場規模は20年代後半に100兆円に迫ると半に100兆円に迫るとの予測もあり、今では米エヌビディアなど有力企業が軒並み開発に取り組み、むIT(情報技術)分野の主戦場になった。

巨額買収は仮想空間の活用で先行するゲーム業界を大きく揺さぶる。IT巨人がこぞってゲーム事業を拡大すれば、資金力に劣るゲーム会社は太刀打ちが難しい。マイクロソフトはゲーム事業の売上高が全体の1割弱だが、アクティビジョンにも1兆円近い資金を投じている。メタも年1兆円規模の投資を明し、メタバース分野は異次元の競争環境に突入しつつある。

買収合戦激しく 焦点はソニーグループ

「今後生まれる」多くのメタバースを支える強力な生態系をつくる。18日の説明会でサティア・ナダラ最高経営責任者(CEO)はこう述べた。

巨額買収に乗り出したのは、ゲーム会社がインターネットに続く有望市場と目される。メタバースを攻める糸口になるか。

「コールオブデュエ」は月々のプレイヤーが1億人を超す「億ゲー」だ。他の作品も含めれば毎月4億人がアクティビジョンのゲームで遊び、メタバースと親和性の高い優良顧客だ。

ゲーム開発者も取り込める。ゲーム人材は仮想空間の構築に詳しい。エンジニアの獲得競争が激しいが、アクティビジョンの人材を得たことは大きい。

メタバース需要開拓の口火を切ったのは米メタ(旧フェイスブック)だ。仮想空間人と交流したり商取引したりする新しい生活空間になるとみる。市場規模は20年代後半に100兆円に迫ると半に100兆円に迫るとの予測もあり、今では米エヌビディアなど有力企業が軒並み開発に取り組み、むIT(情報技術)分野の主戦場になった。

巨額買収は仮想空間の活用で先行するゲーム業界を大きく揺さぶる。IT巨人がこぞってゲーム事業を拡大すれば、資金力に劣るゲーム会社は太刀打ちが難しい。マイクロソフトはゲーム事業の売上高が全体の1割弱だが、アクティビジョンにも1兆円近い資金を投じている。メタも年1兆円規模の投資を明し、メタバース分野は異次元の競争環境に突入しつつある。

買収合戦激しく 焦点はソニーグループ

買収合戦激しく 焦点はソニーグループ