



# Sony anuncia una alianza con Microsoft

El conglomerado tecnológico nipón Sony y la firma informática estadounidense Microsoft anunciaron hoy una alianza destinada a desarrollar servicios de videojuegos en internet, sector en el que competirán con los colosos Google y Apple.

Ambas empresas anunciaron este viernes en un comunicado conjunto que combinarán sus capacidades tecnológicas para crear y ofrecer contenidos de ocio digital en la nube, un mercado pujante que está desplazando al tradicional formato físico de los videojuegos como los cartuchos y las diferentes generaciones de discos ópticos.

Sony y Microsoft han firmado un memorándum de entendimiento donde se comprometen a «explorar el desarrollo conjunto de soluciones en la nube» con vistas a «apoyar sus respectivos servicios de juegos y 'streaming'», señalaron en su nota.

El objetivo es «ofrecer experiencias mejoradas de entretenimiento para sus clientes en todo el mundo», según la alianza estratégica, que también incluye la colaboración para el desarrollo de chips semiconductores y de sensores inteligentes de imagen, unos dispositivos cuyo mercado global domina Sony.

En particular, combinarán la tecnología de estos sensores con el sistema de inteligencia artificial de la plataforma en la nube Microsoft Azure para ofertar «soluciones más amplias dirigidas a clientes corporativos», según ambas empresas, que por ahora no dieron más detalles de sus futuros servicios conjuntos.

La histórica corporación nipona ya factura más por su rama de videojuegos que por sus negocios audiovisuales o de electrónica de consumo, y en 2018 logró un beneficio récord de 916.300 millones de yenes (7.363 millones de euros), gracias sobre todo al auge de sus ventas de software y servicios en línea para su consola PlayStation 4 (PS4).

La empresa cofundada por Bill Gates, por su parte, incrementó en 2018 sus ingresos un 14 % hasta 110.360 millones de dólares (98.732 millones de euros) por el buen rendimiento de sus servicios «en la nube inteligente» y por la creciente facturación del negocio de videojuegos de su plataforma Xbox.

La colaboración tecnológica entre ambas no afectará a sus respectivas marcas PlayStation y Xbox, con las que dominan el sector junto a Nintendo, y llega en un momento marcado por la irrupción de Google y de Apple, gigantes tecnológicos con experiencia también en el negocio de los contenidos.

Google anunció el pasado 19 de marzo su debut en el mercado de los videojuegos con el lanzamiento de un servicio llamado Stadia, que estará disponible este año y que permitirá a sus suscriptores jugar en línea sin necesidad de una consola física.

Apenas una semana después, Apple lanzó un nuevo servicio de suscripción para videojuegos con tarifa plana que da acceso a un catálogo de un centenar de títulos.

A ello se suma la pujanza de otras compañías centradas en desarrollar y distribuir contenidos en la red para ordenadores o teléfonos inteligentes, como la china Tencent, que está detrás de éxitos globales como los títulos multijugador

«Fortnite» (de Epic Games) y «PlayerUnknown's Battlegrounds» (de Brendan Greene).

La remodelación que experimenta el sector también incluye la alianza entre Nintendo y Apple para que la empresa de Cupertino (California, EE.UU.) distribuya contenidos de la nipona, así como un acuerdo entre ésta y la antes mencionada Tencent para comercializar en China la videoconsola Switch.

El sector de los videojuegos es de los de mayor crecimiento de la industria tecnológica: facturó 136.000 millones de dólares en todo el mundo el año pasado, según la firma de análisis IDC, y crece a un ritmo medio anual del 15 %.

Se espera que la generalización de las conexiones a internet de alta velocidad y de las redes de datos para móviles 5G multipliquen el potencial del sector, al permitir jugar en línea a títulos con gráficos cada vez más realistas y con mayores posibilidades interactivas.

Además del mercado de los videojuegos, la alianza de Sony y Microsoft abre la puerta al desarrollo conjunto de aparatos como los televisores y altavoces «inteligentes», o de sistemas de conducción autónoma para automóviles.

La iniciativa fue acogida con entusiasmo entre los inversores de la Bolsa de Tokio, donde los valores de Sony cerraron hoy con un alza del 9,89 %, propiciada también por el anuncio el jueves de la compañía nipona sobre una recompra de acciones por valor de 200.000 millones de yenes (1.631 millones de euros).