

微软批评索尼占据8成市场！但却闭口不提任天堂！

在本周于欧盟举行的动视暴雪闭门听证会上，微软提出了一种说法，即在游戏方面微软的市场占比实际上非常小。微软展示了一张幻灯片，主要强调欧洲游戏主机市场份额，表明在该地区 PlayStation 占据了 80% 的市场份额，而 Xbox 仅占 20%。



之后的新闻发布会上，微软 Brad Smith 进一步表示，在全球范围内，PS 主机和 Xbox 主机的占比约为 70：30，而在日本则为 96：4，且该数字虽然会有波动，但 20 年来一直相对稳定。甚至在去年，索尼供应链受限业绩下滑，但在供应链恢复后的第 4 季度出现了强劲的反弹。他表示，根据微软计算，全球范围内，索尼第四季度对比微软的销售额约为 69 比 31，和 20 年以来的全球市场份额几乎一致。

这一论点引发了批评。事实上数据是准确的，只需要查看对应季度的两家公司财报即可确认。受到批评的原因实际上是因为该数据忽略了任天堂。任天堂的 Switch 主机不仅是“三雄”之一，更在相当一段时间里占据了市场主导地位，包括其拥有强大基础市场的欧洲市场。这些批评声称，这一对比仅讨论 PS 和 Xbox 主机，是微软为了让索尼看起来比实际上更具有统治力。

不过这种批评实际上并不准确。微软实际上一直再主张任天堂是主要竞争对手之一，因为这将很好的驳斥监管机构的关键论电之一，即“《使命召唤》是一款非常重要的游戏，失去它的主机将无法成功。”任天堂 Switch 是目前世界上最受欢迎的主机，并且没有任何一款《使命召唤》作品。这也是微软税负巴西监管部门批准收购的原因。



当然人驳斥这一论点，指出任天堂在完全不同的市场中运营，主要目标市场是家庭、儿童和更休闲的游戏玩家。这也是一个被许多监管机构接受的观点，联邦贸易委员会将游戏主机市场在当前的情况下定义为仅包括 Xbox 和 PlayStation。

这也是为什么微软在自己讨论时没有提到任天堂：这是监管机构本身
的看法，而微软仅仅是按照它们的观点呈现了市场现状。

GI.biz 还表示，微软在欧盟的陈述获得了比较大的成功，但是真正的阻碍还是英国的 CMA。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167722270810403.html>