

Онлайн-миллиарды на играх.

Всего за несколько последних десятилетий мир онлайн-игр взорвался популярностью. По оценкам, к 2022 году его выручка достигнет \$196 млрд и сейчас это отрасль считается одной из самых быстрорастущих на планете.

Приведенная ниже инфографика исследует скромное начало рынка онлайн-игр в 1990-х годах и погружается в технологические возможности, определяющие его будущее. Азиз Абдусаломов, финансовый эксперт международного финансового бренда Alpari, объясняет данные инфографики и рассказывает, как индустрия развлечения людей вышла в онлайн и начала приносить создателям миллиарды

Рождение онлайн-игр

Прототипы видеоигр были созданы учеными еще в 1950-х годах, но самую первую игровую консоль представили потребителям только в 70-х годах. А онлайн-игры, по сути, появились еще лишь через 20 лет. Только в 90-х они стали активно распространяться: способствовало широкое распространение интернета.



Понятно, что технологические инновации играют огромную роль в подпитке эволюции онлайн-игр, но есть и несколько других факторов.

Компоненты онлайн-игр

В мире игр часто возникает путаница между широко используемыми терминами, такими как «онлайн-игры» и «киберспорт», хотя на самом деле киберспорт – это всего лишь один сегмент, который находится в огромной экосистеме онлайн-игр:

дистрибьюторы и розничные торговцы: платформы, которые распространяют и продают игры;

потоковые сервисы: сервисы, которые дают пользователям возможность транслировать игры в прямом эфире;

разработчики оборудования: компании, которые создают электронную инфраструктуру, необходимую для игр;

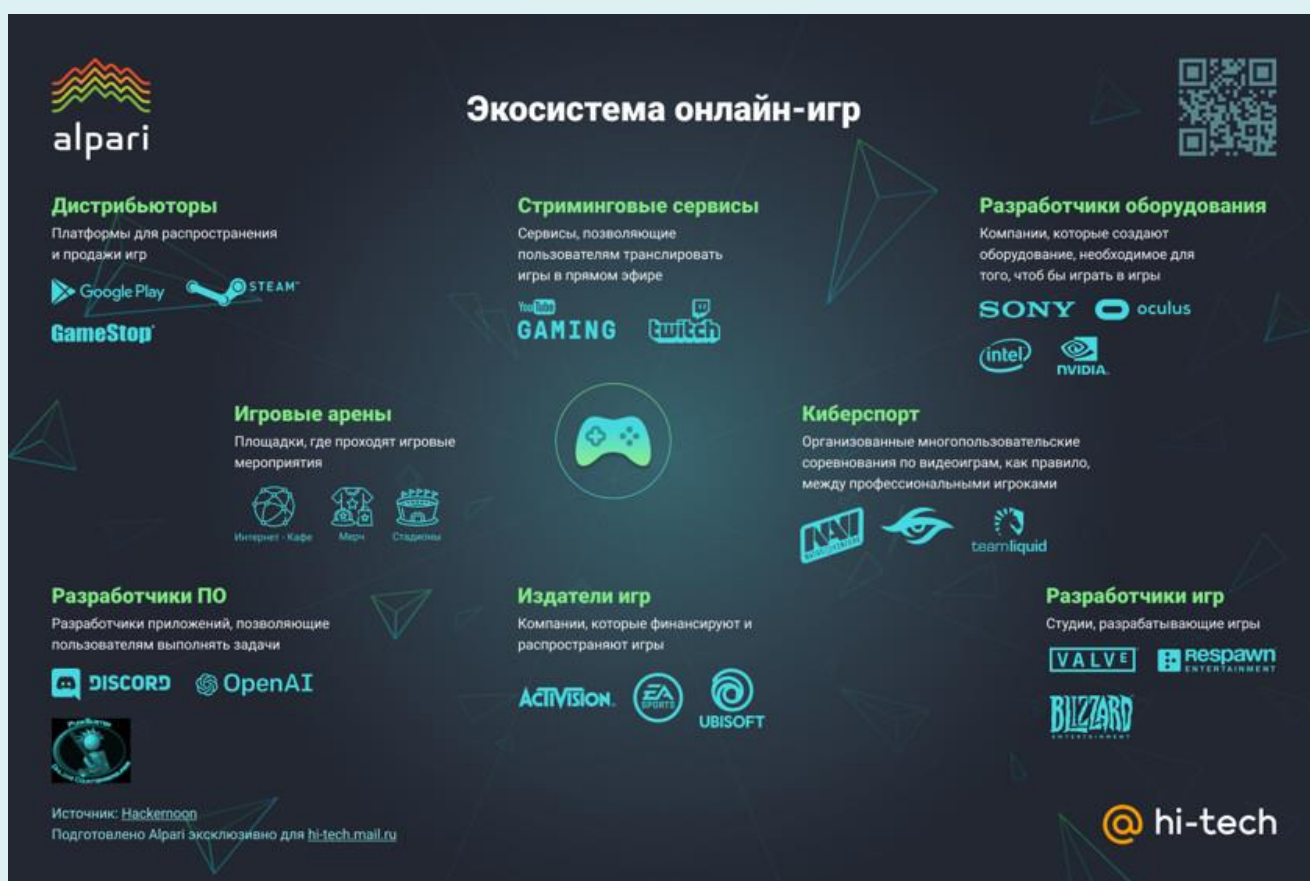
игровые арены: места проведения игровых мероприятий;

киберспорт: организованные многопользовательские соревнования по видеоиграм, как правило, между профессиональными игроками;

разработчики программного обеспечения: разрабатывают приложения, которые позволяют игрокам выполнять определенные задачи;

издатели игр: компании, которые финансируют и распространяют игры;

разработчики игр: студии, которые разрабатывают игры.



Эта экосистема создает десятки потоков дохода для отрасли в целом. Для каждого из этих каналов переход на мобильные игры открывает значительные возможности для роста.

Мобильный телефон: будущее игр

Мобильный гейминг является крупнейшим сегментом игровой отрасли с доходом \$68,5 млрд в 2019 году, что составляет 45% от общего объема рынка игр, который также включает в себя ПК и планшетные игры. По оценкам Newzoo к концу 2020 года эта цифра достигнет \$76,7 млрд — рост на 12%.

Несмотря на то, что это все еще относительно новый сегмент индустрии, мобильные игры развивались с поразительной скоростью: в 2019 году 2,4 млрд человек играли в игры на мобильных устройствах, а уже к середине 2020-го года этот показатель достиг отметки \$3,1 млрд.

Отчасти головокружительный рост популярности мобильных устройств можно объяснить инновационным и бесшовным пользовательским опытом (процесс, при котором покупатель может пройти всю цепочку покупки без переключения на другие действия), который опирается на привлекательные функции, такие как покупки в приложении и награды за лояльность.

С наступлением эры 5G эти карманные игровые приставки могут трансформировать онлайн-игры и сделать индустрию еще более интересной и захватывающей.



Навстречу новой эре развлечений

Число игроков с каждым днем только продолжает расти, становится ясно, что технологические возможности онлайн-игр будут с каждым годом все совершеннее. Некоторые тенденции индустрии уже запущены и будут развиваться дальше:

Виртуальная реальность

Поскольку лидеры отрасли, такие как Oculus и Valve (американские разработчики компьютерных игр), анонсируют более дешевые варианты VR-гарнитур, стирание границ между фантазией и реальностью активнее проникает в массовый рынок, и в 2021 году темп может еще больше ускориться.

Облачные игры

Облачные игры используют преимущества более быстрого и надежного подключения к интернету, предоставляя геймерам возможность транслировать игры, а не играть на консоли.

Персонализация в реальном времени

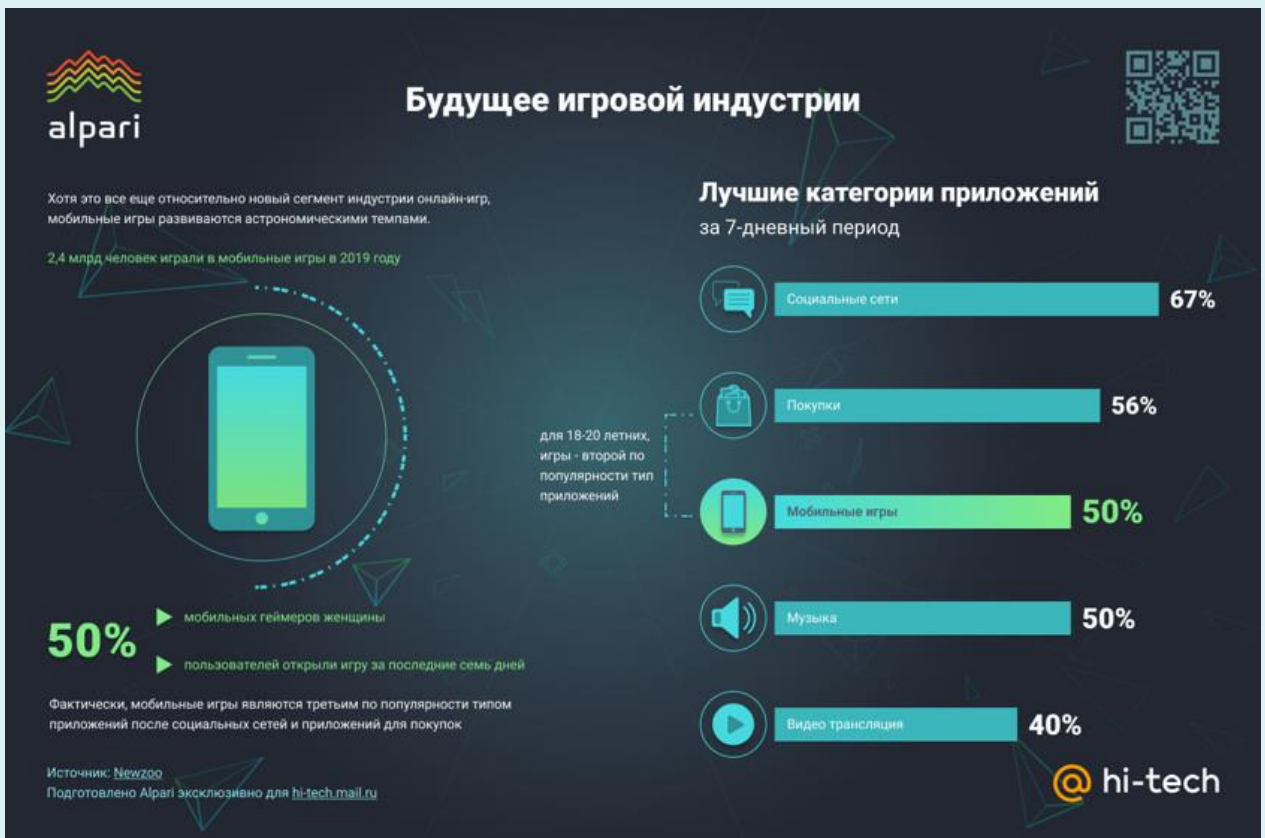
В будущем игры смогут автоматически генерировать игровой контент, который настраивается в соответствии с индивидуальностью и стилем игры каждого игрока на основе данных об игроке.

По мере развития этих технологий они изменяют то, как пользователи воспринимают игры, и предоставляют новые возможности для брендов и рекламодателей, чтобы использовать их для повышения вовлеченности зрителей.

Многие игровые отрасли будут процветать в этой новой среде, в то время как другие отойдут на второй план. Кто выйдет победителем и поведет нас в будущее развлечений?

Динамика акций всех трех наиболее крупных в США издателей видеоигр, бумаги которых обращаются на бирже, превзошла рост индекса S&P 500 в 2020 году: цена акций Activision Blizzard взлетела на 58,80% Electronic Arts Inc. — на 34,27% Take-Two Interactive Software Inc. — на 70,29% тогда как индикатор вырос на 16,06%.

Аналитики J.P. Morgan в последней аналитической записке сохранили рекомендацию «покупать» для акций Activision, понизили рейтинг EA до нейтрального и начали отслеживать динамику бумаг Take-Two, также присудив им нейтральный рейтинг. Эксперты также улучшили рекомендацию по акциям Zynga до «покупать» с нейтрального рейтинга.



Все только начинается

В заключение можно сказать, что все только начинается, индустрию ждет интересное и светлое будущее. Локдауны, вызванные COVID-19, не затронули ее, а наоборот поддержали рост продаж и прибыли компаний-разработчиков, привлекая новых пользователей, ранее не интересовавшихся этим сегментом.

Эволюция вселенной видеоигр прошла многие ступени трансформации и модернизации и это только начало. Рынок видеоигр имеет большие перспективы дальнейшего роста, что делает данную сферу весьма привлекательной для инвестирования как в среднесрочной перспективе, так и в долгосрочной. Рост доходности и привлечение инвестиций подтолкнут сегмент к внедрению новых инновационных продуктов, что в свою очередь может погрузить нас в увлекательный мир виртуальной реальности. По моему ожиданию, объем рынка виртуальной реальности VR и AR к 2026 году может достичь \$90 млрд. Внедрение революционного 5G расширит горизонты цифровой эпохи и даст более широкий доступ к онлайн-играм, что в свою очередь станет новым драйвером роста данной индустрии, а прибыли могут вырасти более чем на 50% к 2026 году.