

Piata globala a jocurilor video si serviciilor aferente ar putea scadea cu 1,2%, în 2022 (consultanti)

Piata globala de jocuri si servicii aferente acestora se va contracta cu 1,2% în 2022, pâna la valoarea de 188 de miliarde de dolari, comparativ cu anul trecut, ceea ce ar reprezenta prima scadere anuala de peste un deceniu, releva o analiza realizata de unul dintre cei mai mari brokeri de instrumente derivate din lume, publicata recent.

"Sectorul de gaming a fost unul dintre cele mai câstigate în timpul pandemiei, restrictiile impuse ducând la adoptarea la scara larga a jocurilor. Totusi, pe masura ce populatia a revenit la vechile obiceiuri, interesul pentru sectorul de gaming s-a temperat, oamenii reîntorcându-se la activitatile din aer liber si la cele care au lipsit în perioada lockdownului. În perioada initiala a pandemiei, oamenii cautau modalitati de a se distra si de a mentine conexiunile sociale. În trecut, s-a creat un stereotip al faptului ca jocurile video duc la izolare si au un caracter asocial. Cu toate acestea, pandemia a aratat ca acest lucru este departe de adevar. Multi jucatori considera ca jocurile video i-au ajutat la mentinerea sanatatii mintale în timpul restrictiilor pandemice. Un sondaj al jucatorilor europeni a sugerat ca 16% sunt de aceasta parere, iar cei care petrec timp în jocuri multiplayer denota sentimente pozitive fata de aceasta activitate", sustin consultantii XTB.

Conform analizei de specialitate, piata de jocuri, console si alte kit-uri s-a extins cu 26% în perioada 2019 si 2021, în timp ce datele Ampere Analysis estimeaza o contractare cu 1,2% în 2022, fata de anul anterior, pâna la 188 de miliarde de dolari.

"Totusi, se prognozeaza ca anul acesta sa se încheie cu o performanta mai buna decât valorile pre-pandemice, iar perspectivele pentru sector în ansamblu ramân pozitive. Astfel, pandemia pare sa fi accelerat procesul de extindere a pietei", sustine Radu Puiu, analist financiar în cadrul XTB România.

Pe acest fond, numeroase companii de profil au raportat rezultate financiare sub previziunile initiale. În aceasta situatie se afla producatorul de placi video pentru industria jocurilor video, Nvidia, care a invocat "conditiile macroeconomice tulburi", dar si Microsoft, Sony si Nintendo.

În cazul Microsoft, veniturile totale din jocuri video au scazut cu 7%, de la an la an, în conditiile în care vânzarile consolelor Xbox au coborât cu 11%, iar cifrele înregistrate din continut si servicii de jocuri s-au depreciat cu 6%. De asemenea, Nintendo a înregistrat o scadere cu 15% a profitului operational, în perioada aprilie - iunie, cu vânzarea a 3,43 milioane de unitati ale consolei sale portabile (-23%), în timp ce vânzarile de software au scazut cu 8,6%, la 41,4 milioane de unitati.

În comparatie, Sony a comercializat 2,4 milioane de console PlayStation 5, în al doilea trimestru, marcând o usoara crestere fata de nivelul de 2,3 milioane de unitati vândute în aceeasi perioada cu un an în urma.

Pe de alta parte, Electronic Arts a fost una dintre putinele companii care a consemnat o crestere cu 50% a profiturilor si o majorare a veniturilor de 14%.

Potrivit sursei citate, gamerii americani au cheltuit 12,4 miliarde de dolari pe jocuri în al doilea trimestru al acestui an, în scadere cu 13% comparativ cu anul trecut, dupa cum arata cercetare de piata a NPD.

"Gigantul sud-coreean Samsung Electronics a declarat, saptamâna trecuta, ca își ajusteaza previziunile aproape zilnic din cauza gradului ridicat de volatilitate geopolitica si a incertitudinii economice. Acest fapt denota numarul ridicat de necunoscute din piata si dificultatea întâmpinata de companii în a realiza o prognoza relativ exacta.

Exista o naratiune comuna ca industria jocurilor video este rezistenta la recesiune. Astfel, în contextul unei scaderi economice, companiile care produc software si hardware pentru jocuri video ar trebui sa reziste problemelor si poate chiar sa continue sa creasca", se mentioneaza în analiza de specialitate.

Conform raportului Global Entertainment and Media Outlook 2022 - 26, realizat de PwC, se estimeaza ca industria globala a jocurilor va atinge o valoare de 321 de miliarde de dolari, pâna în 2026. La nivel global, jocurile video au reprezentat doar 6,1% dintre cheltuieli în sectorul divertismentului si mass-media, în 2017, dar pâna în 2026 se preconizeaza ca vor atinge o cota de piata de 10,9%.