Gartner ennustab: võrgumängude turg enam kui kahekordistub 2015. aastaks

15 aastat tagasi - 05.07.2011 Autor: AM



Uuringufirma Gartner ennustab elektrooniliste mängude tööstusele suurt tulevikku, enim aga kasvab lähiaastatel võrgumängude (*online gaming*) turg.

Tarbijate kulutused elektroonilistele mängudele ulatuvad 2011. aasta lõpus 74 miljardi dollarini ehk kasvavad 10,4 protsenti võrreldes 2010. aastaga, kui kulutati 67 miljardit, ennustab Gartner. 2015. aastal saab aga mängutööstus tarbijatelt kätte juba 112 miljardit. Sealhulgas kasvab võrgumängude osa 12 miljardilt 2011. aastal 28 miljardile dollarile 2015. aastal.

Elektrooniliste mängude tööstus sisaldab nii riistvara kui tarkvara osa. 2011. aastal kulutati mängutarkvarale 44,7 miljardit.

Elektroonilistele mängudele tehtud kulutused 2010-2015 (miljonites dollarites):

	2011	**2013**	**2015**
riistvara	17 797	24 621	27 354
tarkvara	44 730	51 129	56 512
võrgumängud	11 899	21 453	28 298
kokku	**74 426**	**97 204**	**112 163**

Allikas: Gartner (juuni 2011)

Mobiilimängude osa kasvab ka üsna võimsalt: 15 protsenti kasvu oli 2010. aastal ja 20 protsenti ennustatakse 2015. aastaks.

Kasumit teenitakse aga traditsiooniliselt videomängukonsoolide pealt. 2010. aastal teeniti sel turuosal kaks kolmandikku elektroonilise mängutööstuse kasumist ja 2011. aastal ennustatakse kasumi kasvu 4 protsenti.

Järgmise viie aasta jooksul, ennustab Gartner, jääb riistvara turuosa ligikaudu samaks ja kulutused mängutarkvarale isegi veidi vähenevad, loovutades oma osa

võrgumängudele.

Kulutused elektroonilistele mängudele kokku kasvavad kuni 2015. aastani 27 protsenti. Kõige kõvem kasv tabab võrgumängude turgu, seal aga on suurim kasvumootor virtuaalkaubad, mille kulutused mängijate seas kasvavad peaaegu eksponentsiaalselt.

“Leiame, et lähiajal annavad igasugused registreerimistasud teed muudele ärimudelitele nagu näiteks *tasuta* mängud, mida finantseeritakse mängu sees olevate reklaamide ja mängusiseste mikroarveldustega, sealhulgas virtuaalkaupade müügiga,” ütles Gartneri uuringudirektor Brian Blau. “See tõstab ka sotsiaalvõrkudega seotuse osa, kus võrgumängud on ühendatud sotsiaalvõrkudega.”

- Uudised

- Mobiiltelefonid
- Mängud
- Tarkvara