هكذا استفادت الألعاب الإلكترونية من أزمة كورونا (إنفوغراف)

الثلاثاء 6 أكتوبر 2020 08:10 م

تشهد منصات الألعاب الإلكترونية إقبالا كبيرا، مدفوعة بالتغيرات الاجتماعية التي فرضها انتشار فيروس كورونا، وما نتج عنه من قيود وإغلاق عام في معظم بلدان العالم.

وبسبب القيود التي فرضت على النشاطات الاجتماعية والاقتصادية في معظم الدول، وجد الكثيرون أنفسهم مضطرين إلى لزوم المنازل لفترات طويلة، ما أدى إلى إبطال الحياة الإجتماعية، وتضرر قطاعات واسعة، في حين كانت هذه الأزمة فرصة ذهبية لشركات الألعاب الإلكترونية، التي استفادت بشكل كبير من الظروف الراهنة التي فرضتها كورونا.

وفقا لتقرير نشرته الشركة العالمية للاستشارات الإستراتيجية "simon-kucher & partners" ارتفع إجمالي الأرباح لدى شركات ألعاب الفيديو بسبب الزيادة في عدد الساعات أمام الأجهزة الإلكترونية.

وقال باحثون إن هناك فئتين من المستخدمين، الأولى "اللاعبون العاديون، وهؤلاء يقضون ما يصل إلى خمس ساعات من ألعاب الفيديو كل أسبوع، بينما تقضي الفئة الثانية ما بين 5 إلى 20 ساعة، أو أكثر من 20 ساعة من الأسبوع في الألعاب، وهؤلاء يقعون ضمن تصنيف فئة اللاعبين الجادين".

وكشف التقرير أيضاً أن هناك ارتفاعا بنسبة 30% في فئتي "اللاعبين العاديين والجادين خلال أزمة كورونا، ويفترض أن اللاعبين العاديين زادوا من وقت اللعب، ومن المتوقع أن يظل عدد كبير منهم مستمرا في اللعب حتى بعد انتهاء الأزمة".

ويتوقع التقرير أن تستقر الزيادة الإجمالية في الفئات أعلى من مستويات ما قبل الأزمة وصولا عند 17% خلال الأشهر القادمة.

وقال التقرير، إن الارتفاع المفاجئ في ساعات اللعب يعني المزيد من الأموال التي يتم إنفاقها، مشيرا إلى أن سوق الألعاب شهد نموا بنسبة 40% في الأشهر الأخيرة، ويتوقع أن يظل في حالة الارتفاع في الإنفاق على هذه الألعاب بعد انتهاء الأزمة.

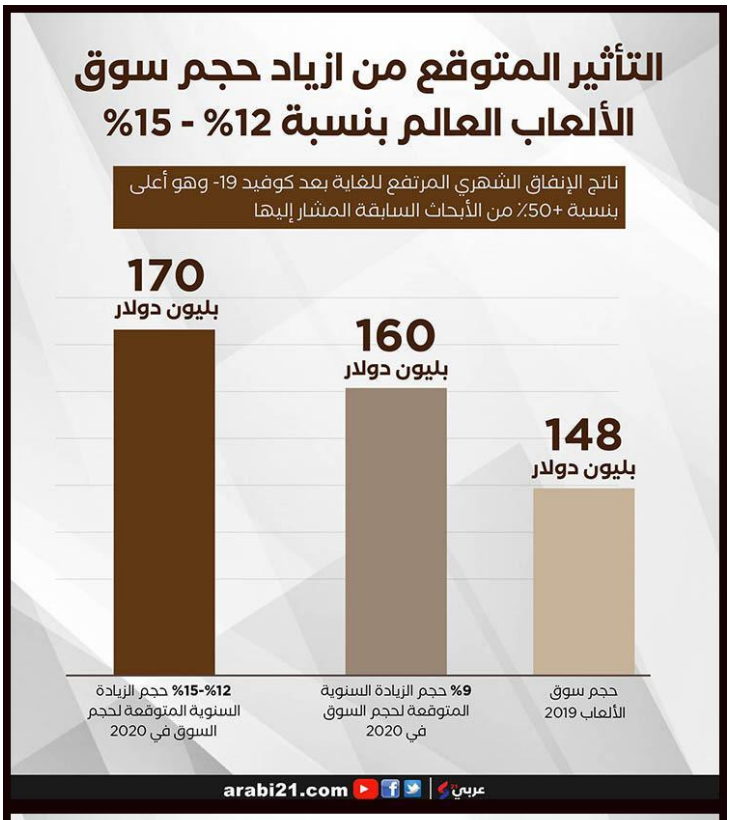
ولفت إلى أن نسبة الإنفاق لم تكن متوازية في جميع المناطق مثل الولايات المتحدة، وذلك لعدم وجود قوانين صارمة تلزم المواطنين بالالتزام بالحجر الصحي، وهو ما أدى إلى نمو ضعيف في قطاع الألعاب في أمريكا الشمالية، أما عن دول أمريكا اللاتينية والمحيط الهادئ وآسيا التي شهدت إغلاقا صارما، فقد نمت سوق الألعاب بزيادة إنفاق بلغت 34%.

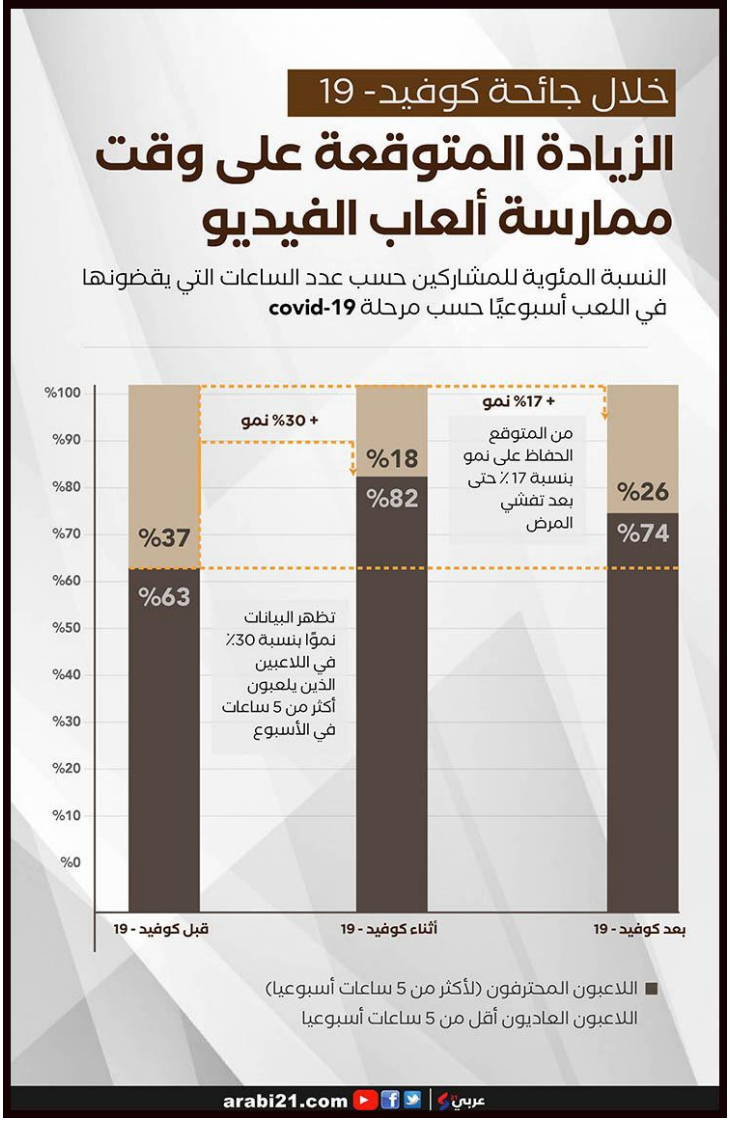
ومن المثير للاهتمام، أن الإنفاق على الألعاب زاد أيضًا في جميع الفئات العمرية تقريبًا، والتي تتراوح من 13 إلى 84 عامًا.

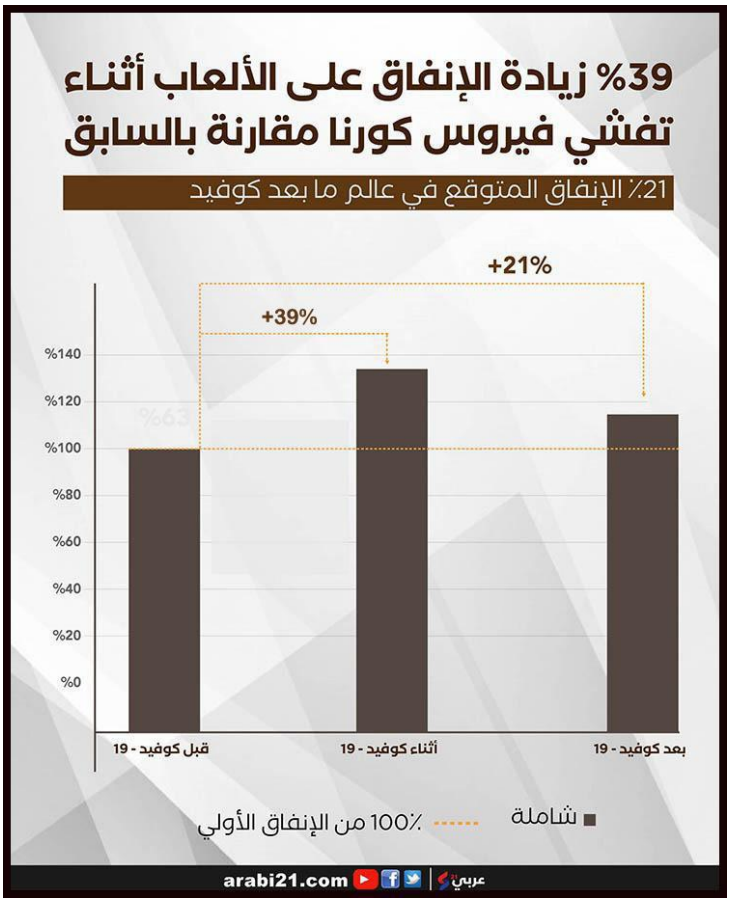
ووفقًا للتقرير فإن هذه الزيادة "الديموغرافية" الشاملة في الإنفاق جعلت من الألعاب واحدة من النقاط المضيئة في اقتصاد قد تضرر بشدة من الوباء العالمي.

ويتوقع تقرير الشركة أن تصل صناعة الألعاب العالمية إلى 170 مليار دولار بنهاية هذا العام، متجاوزة التوقعات السابقة بنسبة تصل إلى 50٪.

ويُظهر التقرير أن العديد من هذه الاتجاهات السلوكية بعد كورونا ستكون دائمة، حيث يقوم الناس بتكوين عادات جديدة وزيادة قوة العادات الحالية، مما سيؤدي إلى نمو متسق ومتسارع على مدى السنوات العديدة القادمة في سوق الألعاب الإلكترونية.


التأثير المتوقع من ازياد حجم سوق الألعاب العالم بنسبة 12% - 15%
ناتج الإنفاق الشهري المرتفع للغاية بعد كوفيد 19- وهو أعلى بنسبة +50٪ من الأبحاث السابقة المشار إليها
170 بليون دولار
160 بليون دولار
148 بليون دولار
12%-15% حجم الزيادة السنوية المتوقعة لحجم السوق في 2020
9% حجم الزيادة السنوية المتوقعة لحجم السوق في 2020
حجم سوق الألعاب 2019
arabi21.com
عربي


خلال جائحة كوفيد- 19
الزيادة المتوقعة على وقت ممارسة ألعاب الفيديو
النسبة المئوية للمشاركين حسب عدد الساعات التي يقضونها في اللعب أسبوعيًا حسب مرحلة covid-19
%100
%90
%80
%70
%60
%50
%40
%30
%20
%10
%0
+ 30% نمو
+ 17% نمو
%37
%63
%18
%82
%26
%74
تظهر البيانات نموًا بنسبة 30٪ في اللاعبين الذين يلعبون أكثر من 5 ساعات في الأسبوع
من المتوقع الحفاظ على نمو بنسبة 17٪ حتى بعد تفشي المرض
قبل كوفيد - 19
أثناء كوفيد - 19
بعد كوفيد - 19
اللاعبون المحترفون (لأكثر من 5 ساعات أسبوعيا)
اللاعبون العاديون أقل من 5 ساعات أسبوعيا
arabi21.com
عربي


39% زيادة الإنفاق على الألعاب أثناء تفشي فيروس كورنا مقارنة بالسابق
21٪ الإنفاق المتوقع في عالم ما بعد كوفيد
+21%
+39%
%140
%120
%100
%80
%60
%40
%20
%0
%63
قبل كوفيد - 19
أثناء كوفيد - 19
بعد كوفيد - 19
شاملة
100٪ من الإنفاق الأولي
arabi21.com
عربي21