

Облачные видеоигры: один из самых быстрорастущих цифровых рынков

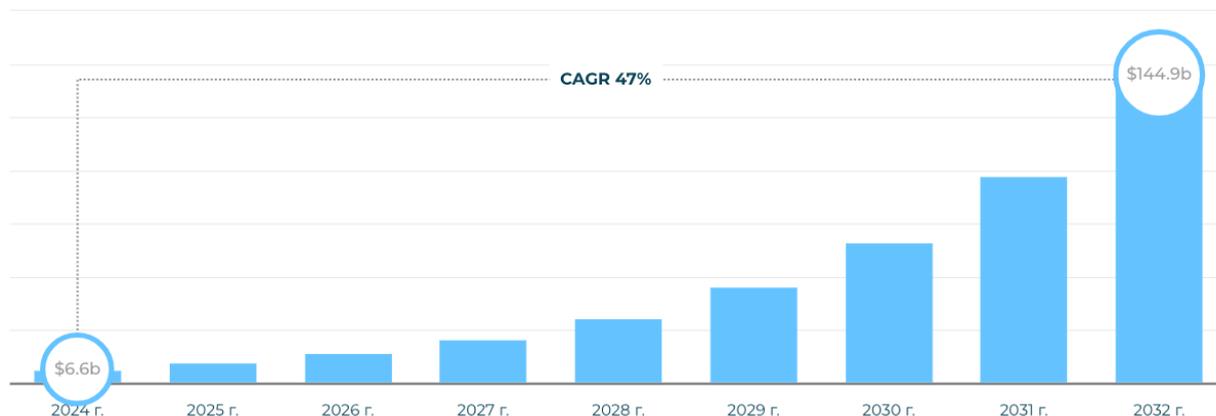
Облачные игры - новый важный тренд развития глобальной игровой индустрии. Для большинства игроков рост требований к производительности домашнего компьютера стал значительной проблемой. Новое компьютерное железо стоит слишком дорого, а современные игры без него не могут раскрыть всех своих преимуществ. Решением этой проблемы стала технология облачных видеоигр, когда сама игра запускается на удаленном высокопроизводительном сервере, а на компьютере игрока, фактически воспроизводится поток видео. Использование этой технологии стало возможным благодаря промывному росту скорости передачи данных. Повсеместное проникновение оптоволоконного домашнего интернета и 5G сетей создало необходимые предпосылки для развития облачного гейминга.

Второй фактор способствующий взрывообразному росту отрасли - широкое распространение мощных смартфонов, способных воспроизводить качественный видеоконтент и использовать все преимущества высокоскоростной передачи данных. Такие смартфон могут без ограничений использоваться для облачного гейминга.

Важно, что уже сейчас многие крупные издатели игр получают до 50% доходов от мобильных версий игр.

В целом, по состоянию на 2024 год объем мирового рынка облачных игр оценивается в \$6,6 млрд. А прогнозируемый максимальный среднегодовой темп роста составляет рекордные 47%.

Прогноз динамики глобального рынка облачных видеоигр



Основным потребителем на этом рынке являются казуальные, случайные игроки. Их доля составляет более 40%. Еще 35% это активные, средне - продвинутые игроки. Доля хардкорных игроков - самая низкая.

В среднесрочной перспективе важным фактором роста может стать расширение числа устройств, на которых может эффективно работать облачный гейминг. Например, современные телевизоры, ноутбуки, домашние видеопроектор - все эти устройства могут эффективно использоваться для облачного гейминга. Оптимизация игрового видеоконтента для самых разных типов устройств - еще один важный будущий тренд.

Сдерживающим развитие рынка фактором пока остаются инфраструктурные ограничения. Скорость передачи видео высокой четкости и задержка (пинг) не всегда позволяют реализовывать все возможности облачных видеоигр. Но прогресс цифровых технологий и наличие большого, платежеспособного и заинтересованного рынка -

факторы, которые способствуют быстрому решению проблем,
сдерживающих развитие рынка облачных видеоигр.