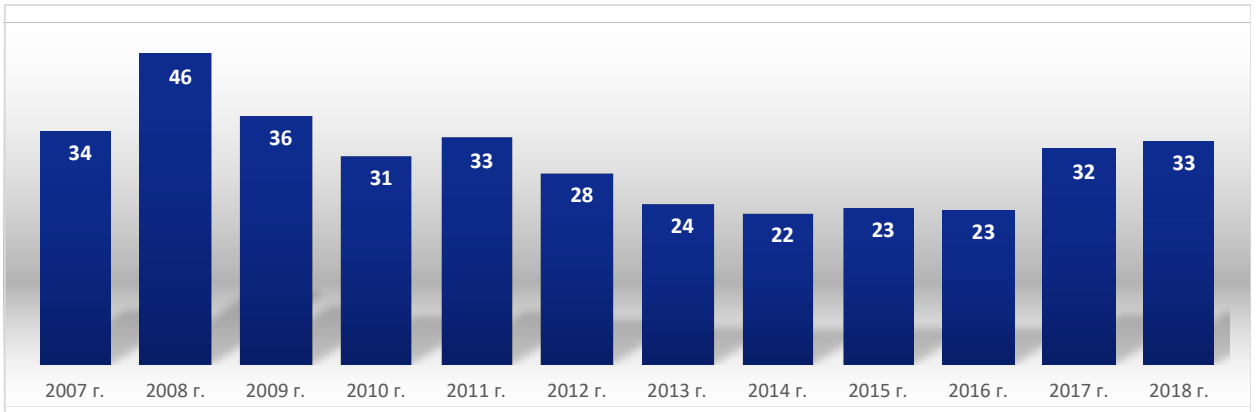


МИРОВОЙ РЫНОК КОНСОЛЕЙ ДЛЯ ВИДЕОИГР

Игровые консоли – один из традиционных сегментов рынка компьютерной техники. Традиционно, преимуществами консолей, в сравнении с персональными компьютерами, были сравнительно невысокая цена, подключение к телевизору (нет необходимости покупать и устанавливать громоздкий монитор), широкий выбор игровых приложений. Но, развитие технологий и снижение цен на персональные компьютеры в значительной степени нивелировали эти преимущества.

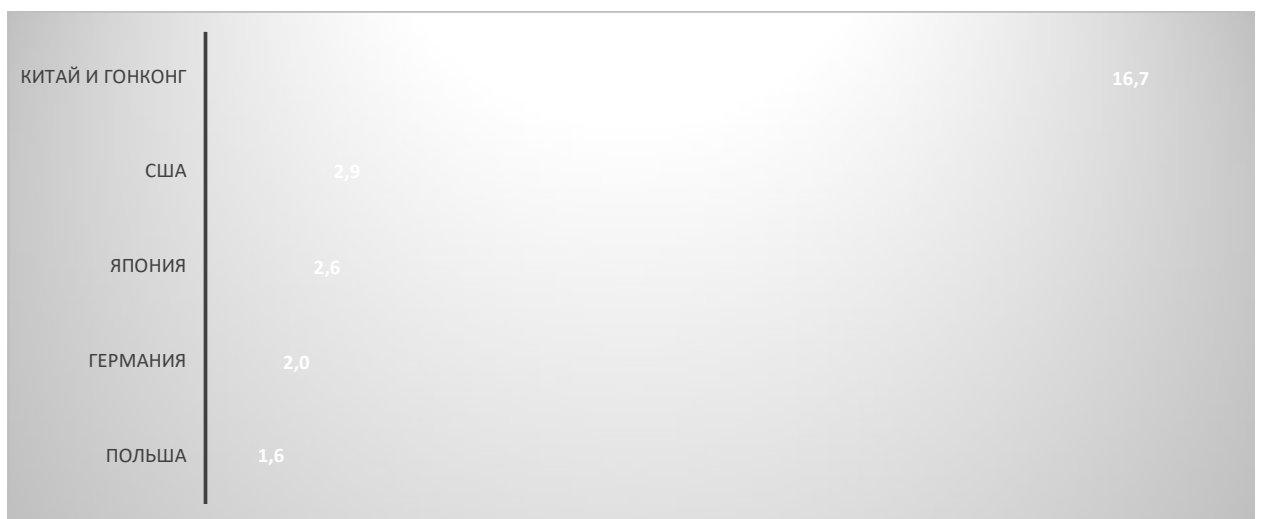
Стратегическим решением стало изменение позиционирования игровых консолей – из сравнительно недорогой игрушки для ребенка они становятся центром домашних развлечений, расширяя аудиторию на всю семью. Игровые консоли стали получать функции распознавания движений и голоса, значительно расширился спектр доступных игр. Но недостаточная отработанность технологий, в сочетании с мировым финансовым кризисом и рецессией, усилением конкуренции со стороны персональных компьютеров привели к существенному падению рынка.

Динамика мировой торговли игровыми консолями (млрд. долл. США)



В последние 2 года объемы торговли видеоконсолями постепенно восстанавливаются. Поддержка сервисов потокового видео значительно расширяет функционал этих устройств. В дальнейшем, можно ожидать что эта тенденция сохранится: растут перспективы использования технологий дополненной реальности в развлекательных целях. Видеосервисы все более вытесняют традиционное телевидение. Важный тренд – взрывообразное развитие рынка устройств, оснащенных голосовыми помощниками. Можно ожидать, что все виды бытовой техники, обеспечивающие функционирование домашней среды – от управление температурой и контроля доступа до игр и развлечений будут объединены на единой платформе. Вычислительные возможности, развитые каналы дистрибуции, популярность – все это делает видеоконсоли наиболее перспективной платформой для такого устройства.

Ключевые экспортеры видеоконсолей, млрд. долларов США



Ведущим экспортером видеоконсолей является Китай – «мировая фабрика», однако крупные технологически развитые экономики также сохраняют за собой существенные доли рынка. Интересен пример Польши – за последние

10 лет эта страна увеличила экспорт в 42 раза – с 36 миллионов до 1,6 миллиардов долларов США.

Важно, что трансформация рынка видеоконсолей в рынок домашних развлекательных центров будет сопровождаться существенным ростом спроса на вспомогательное оборудование – контроллеры, другие совместимые устройства, игры и прикладное программное обеспечение. Это – интересная рыночная ниша, которая может быть заполнена предприятиями малого и среднего бизнеса.