

Самые известные и не настолько известные производители видеоигр и специального оборудования, ориентированного на киберспорт, уже давно перестали выделяться своей оригинальностью, что соответственно привело к коммодитизации на рынке.

Разумеется, это только способствует тому, что конкуренция стремительно ползет вверх и побуждает некоторые компании осуществлять набег на своих конкурентов, порой осуществляя совершенно бессмысленные приобретения.

Но эта деятельность не всегда является эффективной для акционеров той или иной компании. Как правило, требуется время, чтобы оценить навыки руководства, возглавляющего эту деятельность на этом поприще.

Суть в том, что коммодитизация образовалась не только в данной нише, она также затрагивает и целый ряд других отраслей экономики, в том числе таких как: производители одежды и обуви, автопроизводители и так далее.

Когда-то, определенная продукция, находящаяся в дефиците и недоступная для широких масс, стала общедоступной и ее приобретение может позволить себе практически каждый, и эта продукция, производится целым рядом производителей.

Так вот, чем должен выделяться такой продукт, скажем – ноутбук одного производителя, от тех же ноутбуков других производителей?

Есть множество критериев, которые в данный момент времени выделяют одних производителей и делают совершенно незаметными, других.

Но по факту, это все тоже...

Ранее была предоставлена вводная информация:

Виртуальные империи | Киберспорт и Видеоигры

Лучшая игрушка – электронный планшет.

В нынешних реалиях, **киберспорт** и **видеоигры**, это уже не просто массовое хобби от мала до велика, это также большой и довольно-таки прибыльный бизнес для целого ряда деятелей данного направления.

Статистические данные говорят о том, что число геймеров непрерывно растет и индустрия видеоигр остается одним из самых быстрорастущих направлений.

Безусловно, производители оригинального, качественного оборудования, ориентированного на киберспорт, не остаются в стороне...

Интерес к киберспорту и видеоиграм, непрерывно набирает обороты.

Киберспортивные соревнования и потрясающе увлекательные сюжеты видеоигр, приносят зрелищные шоу своим болельщикам, число которых постоянно увеличивается. При этом гонорары киберспортсменов выводят это увлечение на совершенно иной уровень.

Производители видеоигр:

Activision Blizzard, Inc. (приобретенная компанией **Microsoft Corporation**)

Electronic Arts Inc.

Take-Two Interactive Software, Inc.

Sony Group Corporation

Microsoft Corporation

Nintendo

Производство компьютерного оборудования, ориентированного на киберспорт:

Logitech International S.A.

Corsair Gaming, Inc.

Dell Technologies Inc.

HP Inc.

Razer Inc.

По факту, ни одна из компаний не производит жизненно-важной продукции, которая: приносит результат, быстро заканчивается и требуется вновь.

Но у этой медали есть две стороны...

Статистические данные говорят нам о следующем:



Рынок киберспорта - статистика и факты

Jan 10, 2024

Киберспорт — это организованные мероприятия или турниры по видеоиграм, кульминацией которых являются чемпионаты регионального и международного уровня, в которых профессиональные игроки и любители соревнуются друг с другом. Быстрорастущее явление, связанное с киберспортом (электронным спортом), продолжает набирать обороты, поскольку пересечение игр и спорта предлагает инновационную волну возможностей брендинга, интересный контент и активацию для миллионов людей по всему миру.

KEY INSIGHTS



eSports market revenue worldwide

1.08bn USD

Leading region based on eSports revenues

China

Media rights - the second highest grossing segment of global eSports

207.8m USD

Также, говорится: Рынок киберспорта переживает быстрый рост, несмотря на то, что он все еще находится на относительной стадии становления.



eSports Market Size

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ О РЫНКЕ

Объем мирового рынка киберспорта оценивался в 1,72 миллиарда долларов США в 2023 году и, по прогнозам, вырастет с 2,06 миллиарда долларов США в 2024 году до 9,29 миллиарда долларов США к 2032 году, при этом среднегодовой темп роста составит 20,7% в течение прогноза (2024-2032 годы). В 2023 году рыночная стоимость Северной Америки составила 0,50 миллиарда долларов США. Растущая тенденция прямой трансляции игр, инвестиций в игры, рост зрительской аудитории, продажи билетов, активность взаимодействия и спрос на инфраструктуру турниров лиг являются факторами, влияющими на рост рынка киберспорта. Рынок извлекает выгоду из растущих возможностей получения дохода за счет увеличения участия геймеров, организаторов, влиятельных лиц и разработчиков игр. Привлекательные международные призовые и возможности получения высоких доходов сделали киберспорт профессиональной карьерой среди молодежи. Кроме того, колледжи и университеты начали предлагать специальные программы для развития [игровых](#) навыков среди студентов. Например,

- В марте 2023 года Сиракузский университет в США объявил, что вскоре предложит новый курс, посвященный электронному спорту. С помощью этой программы университет стремится предложить новое совершенство для будущих инструментов и тенденций.

Вспышка COVID-19 усилила спрос на онлайн-игры и взаимодействие пользователей с многопользовательскими играми. Доходы игровых компаний за этот период значительно выросли, поскольку несколько человек обратились к электронному спорту в качестве развлечения. Кроме того, поскольку нормы социального дистанцирования значительно снизили деловую и потребительскую активность, игры стали привлекательным развлечением для людей, ищущих социального взаимодействия дома.

List of Key Companies Profiled:

- [Twitch Interactive, Inc.](#) (U.S.)
- Activision Blizzard, Inc. (U.S.)
- Tencent Holdings Limited (China)
- Riot Games, Inc. (U.S.)
- [Gfinity plc](#) (U.K.)
- X1 Esports and Entertainment Ltd. (U.S.)
- Loco (Stoughton Street Tech Labs Private Limited) (India)
- Caffeine (U.S.)
- DLive Entertainment Pte. Ltd. (U.S.)
- Sony Corporation (Japan)

Выход новых видеоигр и постоянное, необходимое обновление оборудования, конечно же стимулируют продажи, что на руку производителям. Но при этом, конкуренция играет свою роль.

Как было уже отмечено, значительная часть оборудования целого ряда ведущих предприятий, производится в Азии, что само по себе не является нонсенсом, но это определенный и немалый риск, который необходимо учитывать.

В данной ситуации наличие патентов, может не играть большого значения...

Сегодня это уже очевидно, индустрия цифровых развлечений отнимает значительное количество потребителей у производителей физических игрушек и тем самым, вовлекает этих же производителей в увлекательный цифровой мир развлечений.

Такие компании как: [Hasbro, Inc.](#), [Mattel, Inc.](#), [Funko, Inc.](#), [JAKKS Pacific, Inc.](#) и другие, ощутили это влияние на собственной шкуре.

По сути дела, это та тенденция, которая только набирает обороты.

И когда пользователи вокруг этого увлечения начинают выстраивать свой бизнес и зарабатывать денежные средства, безусловно, это только стимулирует развитие событий.

Не стоит также оставлять без внимания и удаленную работу, которая подпитывает бизнес производителей различного оригинального, качественного оборудования.

То, что было раньше, это уже история...

Необходимо повторить:

[Hot Wheels](#) принадлежащий [Mattel](#), один из многочисленных примеров того, как с помощью разработчиков популярная игрушка становится гражданином мира видеоигр.

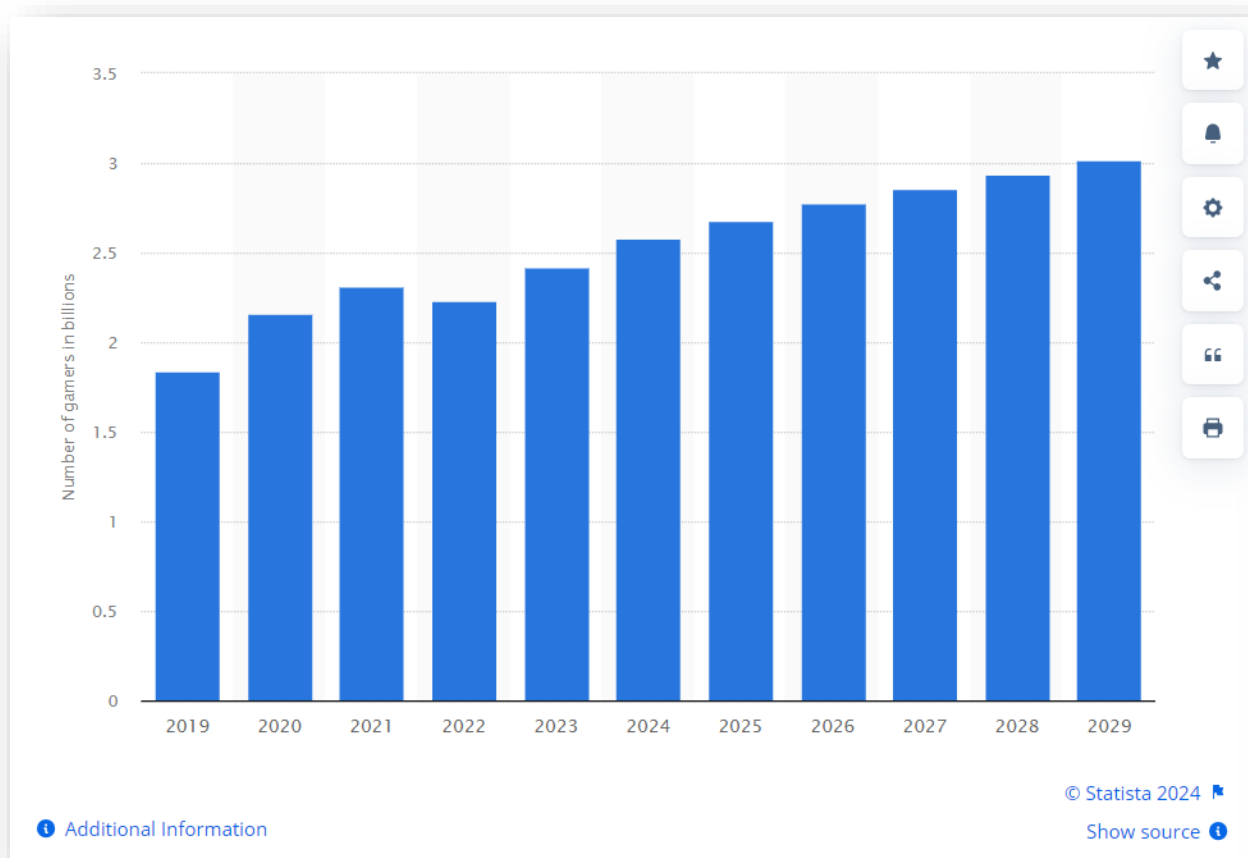
Частичная миграция вышеуказанных компаний в цифровое пространство, является неотъемлемой частью экспансии. Но стоит учесть, что им придется толкаться локтями...

Количество вовлеченных персонажей в этот увлекательный мир непрерывно растет и возможность заработать на этом, только подпитывает интерес к данному направлению.

По некоторым оценкам, мировое число геймеров уже составляет около 3 миллиардов.



Количество пользователей видеоигр во всем мире с 2019 по 2029 год (в миллиардах)



Количество видеогеймеров в мире в 2019–2029

Apr 8, 2024

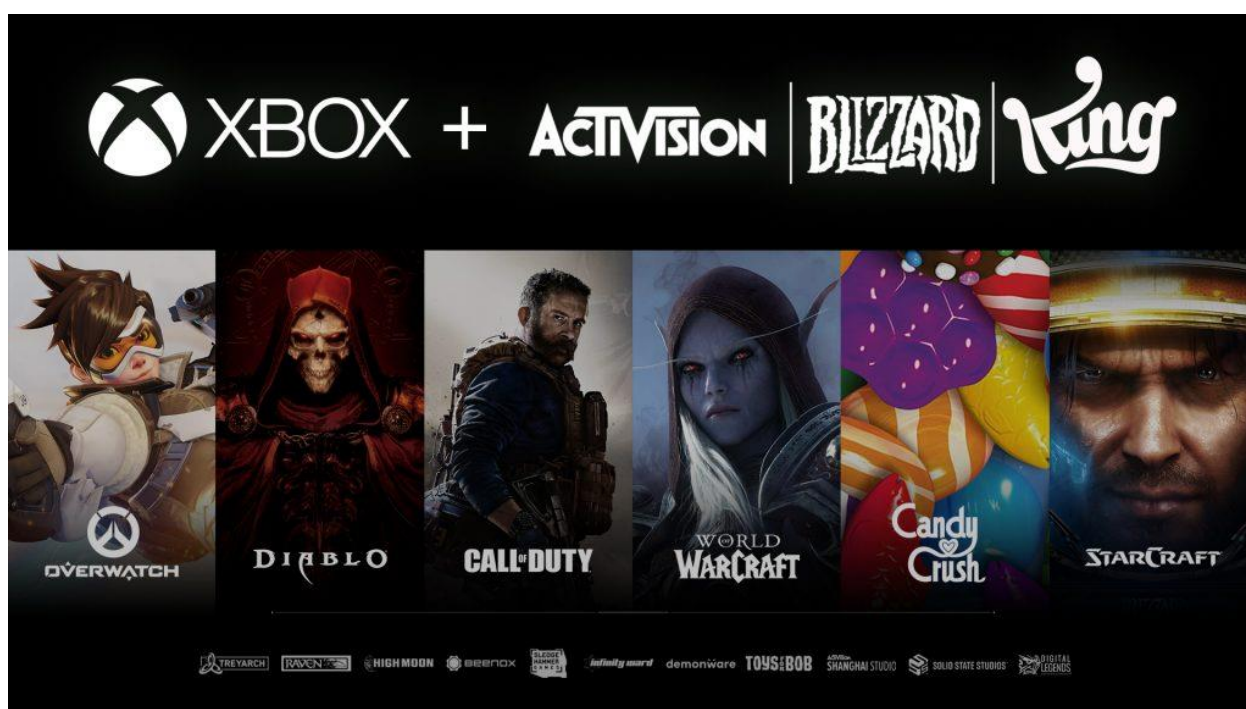
Прогнозируется, что глобальное число пользователей в сегменте «Игры» медиарынка будет постоянно увеличиваться в период с 2024 по 2029 год, в общей сложности на 0,4 миллиарда пользователей (+15,5 процента). По оценкам, после седьмого года подряд этот показатель достигнет **3,02 миллиарда** пользователей и, следовательно, достигнет нового пика в 2029 году.

Что касается слияний и поглощений в данной отрасли экономики, это увлекательное занятие набирает обороты.

Конечно, необходимо иметь представление кому в первую очередь это выгодно, руководству компании, осуществляющей шопинг и за демонстрацию работы, эффективной или нет это большой вопрос, имеющее возможность получить солидные бонусы или это выгодно владельцам этой же компании – акционерам?

Крупные приобретения в последнее время начали встречать некое сопротивление со стороны Федеральной торговой комиссии ([Federal Trade Commission, FTC](#)), но это мало кого останавливает.

Некоторые очень хорошо помнят эпопею [M&A Microsoft Corporation & Activision Blizzard Inc](#), превратившееся в мыльную оперу и изрядно помотавшее нервы арбитражерам.



Microsoft приобретает Activision Blizzard, чтобы принести радость и сообщество игр каждому, на каждом устройстве

January 18, 2022

РЕДМОНД, штат Вашингтон, и Санта-Моника, Калифорния – 18 января 2022 г. – Сегодня, когда три миллиарда человек активно играют в игры, а новое поколение, окупившееся в радости интерактивных развлечений, превратило игры в самую крупную и быстрорастущую форму развлечений. Сегодня корпорация Microsoft (Nasdaq: MSFT) объявила о планах приобрести Activision Blizzard Inc. (Nasdaq: ATVI), лидера в разработке игр и издателя интерактивного развлекательного контента. Это приобретение ускорит рост игрового бизнеса Microsoft на мобильных устройствах, ПК, консолях и в облаке, а также станет строительными блоками для метавселенной.

Microsoft приобретет Activision Blizzard по цене \$95,00 за акцию, в результате сделки, стоимость которой оценивается в \$68,7 млрд, включая чистые денежные средства Activision Blizzard. Когда сделка будет завершена, Microsoft станет третьей по величине игровой компанией в мире после Tencent и Sony. Запланированное приобретение включает в себя такие знаковые франшизы от студий Activision, Blizzard и King, как «Warcraft», «Diablo», «Overwatch», «Call of Duty» и «Candy Crush», а также глобальную киберспортивную деятельность через Major League Gaming. Компания имеет студии по всему миру, в которых работает около 10 000 сотрудников.

Так вот, возвращаясь к статистическим данным, мы видим следующее:



Список крупнейших слияний и поглощений видеоигр

Это список крупнейших слияний и поглощений (**M&A**) в индустрии видеоигр, стоимость сделок которых публично раскрывается. Приобретение Microsoft компании [Activision Blizzard](#) является самым дорогим приобретением видеоигр за всю историю, за ним следуют слияние [Activision](#) и [Vivendi Games](#) и приобретение [Take-Two Interactive](#) и [Zynga](#).

14 из 20 самых дорогих покупок видеоигр в истории видеоигр произошли между 2020 и 2023 годами.

M&A with deal value of at least US\$1 billion [edit]

Acquirer	Target	Year	Deal value (US\$)	Inflation adjusted (US\$)	Reference
Microsoft	Activision Blizzard	2023	75,400,000,000	75,400,000,000	[1][2]
Activision	Vivendi Games	2008	18,900,000,000	26,746,000,000	[3]
Take-Two Interactive	Zynga	2022	12,700,000,000	13,223,000,000	[4]
Tencent	Supercell (81.4%)	2016	8,600,000,000	10,918,000,000	[5]
Microsoft	ZeniMax Media	2021	8,100,000,000	9,108,000,000	[6]
Activision Blizzard	King	2016	5,900,000,000	7,584,000,000	[7]
Savvy Games Group	Scopely	2023	4,900,000,000	4,900,000,000	[8]
ByteDance	Moonton	2021	4,000,000,000	4,000,000,000	[9][10]
Sony Interactive Entertainment	Bungie	2022	3,700,000,000	3,852,000,000	[11][12]
Microsoft	Mojang	2014	2,500,000,000	3,218,000,000	[13]
Electronic Arts	Glu Mobile	2021	2,400,000,000	2,699,000,000	[14]
Facebook	Oculus VR	2014	2,000,000,000	2,574,000,000	[15]
Zynga	Peak	2020	1,800,000,000	2,119,000,000	[16]
Bandai	Namco	2005	1,700,000,000	2,652,000,000	[17]
Tencent	Leyou	2020	1,500,000,000	1,766,000,000	[18]
Savvy Games Group	ESL FACEIT	2022	1,500,000,000	1,562,000,000	[19]
Electronic Arts	Playdemic	2021	1,400,000,000	1,574,000,000	[20]
Embracer Group	Gearbox Software	2021	1,300,000,000	1,462,000,000	[21]
Tencent	Sumo Group	2021	1,270,000,000	1,428,000,000	[22]
Electronic Arts	Codemasters	2020	1,200,000,000	1,413,000,000	[23]

Судя по всему, количество **M&A** в данной отрасли экономики может значительно возрасти, так сказать, получить глоток воздуха, особенно если **FTC** несколько снизит свою оппозицию.

Киберспорт и Видеоигры создали новую, развивающуюся и быстрорастущую отрасль экономики, тем самым вовлекая все большее количество участников, и значительно меняя устоявшиеся правила игры в индустрии развлечений.

Данному направлению необходимо отдать должное...

Значительная проблема состоит в том, что огромное количество действующих лиц театра, а именно хозяйствующих субъектов, не имеют по факту практически никакой оригинальности и все это, чтобы долго не описывать, значительно снижает норму прибыли.

На этот горшочек с медом слетелось слишком много желающих!



Отказ от ответственности

Данный материал предоставляется исключительно для информационных целей и не является предложением или просьбой купить, или продать ценные бумаги какой-либо компании. Любое инвестиционное решение, сделанное вами, не должно быть сделано на основании информации, описанной в данном исследовательском отчете. Автор не несет ответственность за потери или прибыли полученные вами в ходе торговых операций на финансовых рынках. Некоторая информация может не соответствовать действительности.

24.04.2024