

Marktcijfers Interactief 2016

De gamemarkt is enorm breed. Je kunt bijna stellen: iedereen gamet, overal. Als één voorbeeld dat duidelijk maakt, is het wel het succes van Pokémon Go, waarmee en passant duidelijk werd dat gamen ook goed kan zijn voor de gezondheid. Henk Hoogendoorn, voorzitter NVPI Interactief, over de toekomst van de gamebranche.

Ook op gamegebied is het aandeel fysiek product nog steeds significant, maar dat zal wel slinken ten gunste van digitale exploitatie. Hoogendoorn constateert dat die trend al is ingezet. “Behalve de veelal fysieke producten die de leden van NVPI Interactief op de markt brengen, wordt ook veel gespeeld via smartphones, tablets, online, via social media enz. Games downloaden is al een enorm grote markt en Microsoft komt dit voorjaar met de nieuwe abonneedienst Xbox Game Pass.” Daarmee krijgen gebruikers voor 9,99 dollar per maand ongelimiteerde toegang tot meer dan honderd Xbox One- en backward compatible Xbox 360-games. Die kunnen zij downloaden op hun Xbox One. De gamestreamingdienst PlayStation Now, waarvan het assortiment op dit moment uit PlayStation 3-spellen bestaat, wordt later dit jaar uitgebreid met PS4- games.

Downloadable content

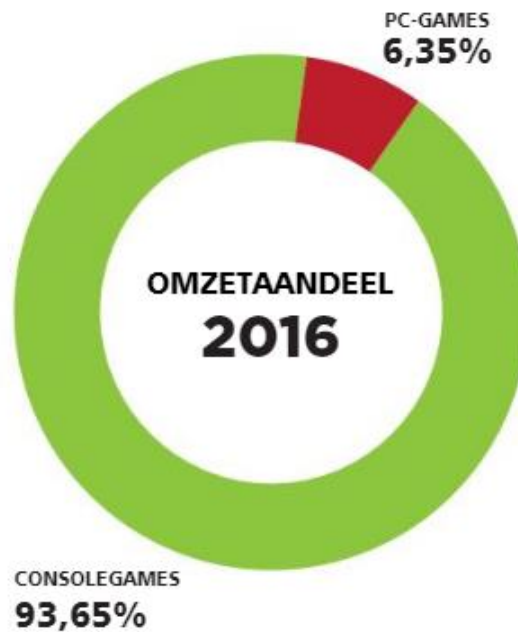
Een andere belangrijke inkomstenbron is het downloaden van nieuwe content voor eerder aangeschafte games, aldus Hoogendoorn. “Met die toevoegingen kan de consument de game verder uitbreiden en dus veel langer spelen. Hiermee onderscheidt ons marktsegment zich van muziek en films. Daarnaast zijn in-game uitgaven (aan bijvoorbeeld wapens of nieuwe kleding) wereldwijd goed voor honderden miljoenen euro’s. Nederlandse gamers dragen daar verhoudingsgewijs veel aan bij.” Digitaal geld uitgeven aan en in games zal volgens de Interactief-voorzitter alleen maar belangrijker worden, zeker in de vorm van abonnementen en microtransacties. “Nu is streaming (of cloud gaming), in tegenstelling tot bij muziek en video, nog klein, maar dat zal zeker gaan groeien. De game-industrie is immers digitaal geboren en zo verbonden aan technologie, dat elke innovatie weer een nieuwe toekomst inluidt.”

eSport

Ook voor eSport zijn de verwachtingen erg hoog. Dit zijn grote georganiseerde multiplayer wedstrijden tussen professionele spelers. Zij zijn de helden van de toekomst. Nu al hebben verschillende sportclubs eSporters onder contract, die namens die clubs in de FIFA eSport-competitie spelen. De evenementen zijn niet zelden stadionvullend en een volgende stap zal zijn, dat de tv-rechten ervoor verkocht gaan worden.”

Investerings

De hedendaagse consument is goed geïnformeerd en veeleisend. Als gevolg daarvan worden tegenwoordig minder, maar kwalitatief hoogwaardigere games uitgegeven. Bij gevolg zijn de investeringen in games enorm. Ook met de overnamen en integraties die regelmatig binnen de entertainmentbranche plaatsvinden, zijn steeds grotere bedragen gemoeid. Hoogendoorn: “Daarom is de kans groot dat consolidatie in de toekomst een branche-overstijgend fenomeen wordt. Het is goed denkbaar dat een ISP of telecomprovider een game-ontwikkelaar overneemt om exclusieve content te kunnen aanbieden. Net zoals Apple heeft aangekondigd interesse te hebben in de overname van bijvoorbeeld het Disney-concern.”



MARKTCIJFERS INTERACTIEF

	Omzet- aandeel	x miljoenen euro's		
	2016	2016	2015	%
Pc-games	6,35%	10,1	13,0	-22,5
Consolegames	93,65%	148,9	155,8	-4,4
Totaal gamesoftware fysiek	100%	159,0	168,8	-5,8

Bron: GfK. Mobile gaming en digitale exploitatie niet inbegrepen.



Bron: GfK

Bron:GfK