



Nye baner i spilindustrien

Af C WorldWide Asset Management Fondsmæglerselskab A/S.

2,2 mia. mennesker verden over spiller i dag digitale spil på enten konsoller, mobiltelefoner eller computere. Brugerbasen er steget bemærkelsesværdigt, og det at spille er nu et udbredt fænomen blandt både børn og voksne. Ved udgangen af 2017 vil spilindustrien formentligt have en vækstrate på ca. 30 pct. siden primo 2017 og en omsætning på over 100 mia. dollars. Det skyldes bl.a. en ændret betalingsmodel, hvor indtjeningen er flyttet fra enkelt salg af spil og konsoller til i dag primært at basere sig på abonnemeter af spil- og reklameindtægter.

Nem betaling ændrer indtjeningsgrundlaget

Transformationen til abonnementsaftaler i spilindustrien har ændret indtjeningsgrundlaget i sektoren. Med den nye konsolgeneration (Xbox One og PlayStation 4) er salgsmodellen af onlinespil ændret fra fysiske spil med (gratis) standardimplementering på nettet til månedlige abonnements-tjenester, der giver adgang til en bred vifte af indhold, herunder særlige tilbud på spil, udvidelsespakker til spil, mikrotransaktioner mv. Onlinetransaktioner dvs. betaling, ”downloads” etc. begrænser produktionsomkostningerne og gør distributionen simpel – faktorer, der både skaber en omkostningsreduktion og øger indtjeningen for sektoren. Fra at have en indtjeningsmargin på 10-15 pct. ved salg af fysiske spil har sektoren i dag en indtjening på 30 pct. af detailprisen.

Med udbredelsen af stadigt hurtigere internetforbindelser, tror vi, at online-transaktioner, herunder mikrotransaktioner som f.eks. ”betal og vind”, vil accelerere. Særligt tror vi på det kinesiske marked med en betydelig stigning i omsætningen inden for sektoren på ca. 27,5 mia. dollars i 2017 – en fremgang,

vi ser, at resten af spilmarkedet vil følge med medvind fra teknologier som ”Virtual Reality” (VR) og ”Augmented Reality” (AR). Disse teknologiske værktøjer fornyer spiloplevelsen, og vil i sig selv kunne øge tiltrækningsgraden over for nye spillere. VR- og AR-teknologierne har også potentiale uden for spilindustrien som vigtige drivkræfter i udviklingen af billedsensorer. Leverandører af halvledere og industrier med forretningsmodeller, som udnytter udviklingen i kamera-teknologien f.eks. inden for biler og smartphones, oplever derfor stor efterspørgsel. Efterspørgslen efter billedsensorer forventes at vokse med ca. 10 pct. årligt delvist drevet af Internet of Things (IoT) dvs. dagligdagens forbrugsenheder der, opkoblet til internettet, opsamler data om forbrugsmønstre – læs mere om dette i vores [Perspektiv Skyens Tidsalder](#).

” Fra at have en indtjeningsmargin på 10-15 pct. ved salg af fysiske spil har sektoren i dag en indtjening på 30 pct. af detailprisen.

Store målgrupper trækker indtjeningen op

Spil er ikke længere kun for børn, og købekraften fra voksensegmentet har øget væksten i sektoren betydeligt. Ikke mindst er 2,2 mia. spillere verden over den perfekte målgruppe for industrier, der ønsker at kommunikere deres budskaber til potentielle kunder baseret på specifik brugeradfærd og præferencer. Spilindustrien stræber derfor efter at udnytte sin enorme brugerbase til salg af reklamer, som vi f.eks. ser det

inden for sociale medier. For at optimere indtjeningspotentialet har sektoren implementeret kunstig intelligens til brug for adfærdsanalyse i sin reklamestrategi.

” VR- og AR-teknologierne har også potentiale uden for spilindustrien som vigtige drivkræfter i udviklingen af billedsensorer.

C WorldWide ser vi, at udbredelsen af bl.a. VR, AR og IoT er banebrydende og vil transformere eksisterende forretningsmodeller på tværs af sektorer. I spilindustrien tror vi på de selskaber, der kan drage fordel af deres enorme og varierede brugerbase, og som bl.a. formår at udnytte teknologi såvel som distributionskanaler til fulde.

Læs mere om vores tanker om fremtiden for forskellige sektorer på cww.dk.

INVESTERINGSFORENINGEN C WORLDWIDE

Dampfærgevej 26 · DK-2100 København

Tel: +45 35 46 35 00 · Fax: +45 35 46 36 00 · CVR 14 21 13 49

cww.dk

Indsigt Q1 2018

Denne artikel er markedsføringsmateriale udarbejdet af C WorldWide Asset Management Fondsmæglerselskab A/S (CWW AM). Artiklen er alene ment som generel information og udgør ikke et tilbud eller en opfordring til at gøre tilbud, ligesom den ikke skal betragtes som investeringsrådgivning eller som investeringsanalyse. Artiklen er således ikke udarbejdet i henhold til de regler, der er fastsat for at fremme investeringsanalyseres uafhængighed, og artiklen er ikke genstand for noget forbud mod at handle forud for udbredelsen af investeringsanalyse.

Meninger og holdninger gengivet i artiklen er alene aktuelle pr. publikationsdatoen. Artiklen er udarbejdet på baggrund af kilder, som CWW AM anser for pålidelige, og CWW AM har taget alle rimelige forholdsregler for at sikre, at informationen er så korrekt som muligt. CWW AM kan dog ikke garantere informationens korrekthed og påtager sig ikke noget ansvar for fejl eller udeladelser.

Artiklen må ikke gengives eller videredistribueres helt eller delvist uden CWW AMs forudgående skriftlige samtykke.

Historiske afkast er ikke en garanti for fremtidige afkast.