

عمالة التكنولوجيا يخوضون منافسة واسعة النطاق

لاقتحام صناعة ألعاب الفيديو

نتفليكس تتجه إلى ألعاب الفيديو للاستمرار في استقطاب المشتركين

منذ أن أطلقت شركة "سوني" قبل ربع قرن جهاز "بلايستيشن" الرائد أصبحت ألعاب الفيديو من أبرز أشكال الترفيه في العالم، واليوم باتت محل منافسة شرسة بين عمالة التكنولوجيا لما تدره هذه الصناعة من عائدات مالية هائلة، ومن هذا المنطلق اختارت منصة نتفليكس اقتحام سوق ألعاب الفيديو، حيث تعول عليها لاستقطاب المزيد من المشتركين.

واشنطن - يخوض عمالة التكنولوجيا منافسة واسعة النطاق لاقتحام صناعة ألعاب الفيديو التي تحظى بجماهيرية واسعة وتحقق إيرادات مالية هائلة. وعلى خطى أمازون التي أتاحت مؤخرا لمشتركي "برايم" في الولايات المتحدة تجربة خدمتها لألعاب الفيديو "لونا" ولاحقا شركة مايكروسوفت التي تعتمزم توفير ألعاب "إكس بوكس" على أجهزة التلفزيون المتصلة بالإنترنت، تسعى منصة نتفليكس بدورها للمنافسة في قطاع ألعاب الفيديو. وتدخل نتفليكس مجال ألعاب الفيديو سعياً منها لتنويع أنشطتها في ظل التخمّة التي بدأت تشهدها سوقها الأساسية وهي الفيديو على الطلب، مما يؤكد أن التوسع نحو قطاع الألعاب بات خطوة لا بد منها لأي منصة بث تدفقي كبرى.

مليار دولار، أي نحو ضعف ما حققته العام الماضي، لكن هذه النتيجة بقيت دون توقعات السوق القلقة من أن تفقد المنصة شيئاً قسبياً تقدّمها على المنافس الكثير، وهو ما يدفعها إلى اقتحام صناعة ألعاب الفيديو لتوسيع أرباحها واستقطاب اللاعبين. وفيما أبدت المجموعة ارتياحها إلى كون نمو عدد المشتركين فاق توقعاتها، وأشارت إلى أن الإقبال الكبير على الفيديو عند الطلب خلال مرحلة الجائحة كان يمنع إجراء مقارنات طبيعية، إلا أن هذا الواقع لا يغيّر استنتاجات المحللين ومفادها أن نتفليكس بلغت على ما يبدو درجة "تخمّة سوقها في الولايات المتحدة"، على ما لاحظ إريك هاغستروم من "إي ماركت".

ومع أنه أشار إلى أن الشركة "تمكنت من رفع الأسعار وزيادة إيراداتها على الرغم من تصاعد منافسة المنصات الأخرى نمواً"، أفاد هاغستروم بأن "نتفليكس فقدت حصة كبيرة من السوق لصالح ديزني".

وحققت المنصة عائدات بقيمة 7.3 مليار دولار من أبريل إلى يونيو، أي بزيادة 19 في المئة. أما في ما يتعلق بالفصل الثالث، فتعول على انضمام 3.5 مليون مشترك إضافي إليها، وهو مستوى نمو على مدى عامين يعادل ذلك الذي كان عليه قبل الجائحة.

وقال مدير العمليات غريغ بيترز إن سير العمل القائم على الاشتراكات سيتيح للمطورين عدم القلق بشأن حجم الإعلانات أو إقبال اللاعبين على شراء المكافآت.

وأضاف "تمتثل مهنتنا في إنشاء عوالم وشخصيات تفوق الخيال، ونعلم أن المشاهدين يريدون الذهاب إلى أبعد من ذلك".

وأبرز المستثمر جين مونسترز من شركة "لأوب فنتشرز" على تويتر أن

مع منصات قديمة بينها "أمازون برايم فيديو" وأخرى جديدة من أبرزها "ديزني بلاس" و"أبل تي.في بلاس" و"إتش.بي.أو ماكس" وكذلك "بيكوك" و"إن.بي.سي يونيفرسال".

وتضاف إلى هذه المنصات تلك الترفيهية التي تجذب المستهلكين من ألعاب الفيديو إلى شبكات التواصل الاجتماعي. وأكدت نتفليكس أن أرباحها المتوقعة تبقى ضخمة نظراً إلى أن البث التدفقي لا يمثل رهنماً سوى 27 في المئة فحسب من الوقت الذي يقضيه الناس أمام شاشات التلفزيون في الولايات المتحدة منها 7 في المئة لنتفليكس، في مقابل 63 في المئة للمحطات التلفزيونية المعروفة بـ"التقليدية"، بحسب ما نقلت المجموعة عن دراسة أجرتها شركة "نيلسن".

وأعربت نتفليكس عن ثقتها بـ"احتياجات النمو" لديها، مؤكدة بأنها لا تزال "أقل نضجاً في دول أخرى"، وبأن "هذا لا يشمل شاشات الهاتف المحمول حيث حصتها من استقطاب المستخدمين أقل".

إلا أن تزايد الاهتمام لا يترجم بالضرورة تحسناً للعائدات في ظل نموذج تجاري قائم على الاشتراكات لا على الإعلانات. ومن هذا المنطلق لجأت نتفليكس إلى التنوع من خلال متجر عبر الإنترنت



هل تنقذ ألعاب الفيديو نتفليكس

الفيديو مماثلة لأحداث الأخرى التي تجذب مشاهدين. ويلاحظ محللون أن ألعاب الفيديو التي كان ينظر إليها سابقاً على أنها ترفيه متخصص موجه إلى الشبان استفادت من الدفع الكبير الذي حصل في التسعينات لجذب المزيد من الزبائن، وكانت "سوني" مع جهاز "بلايستيشن" قائدة الطريق في كسر الحواجز الاجتماعية.



ريد هاستينغز:

هدف نتفليكس هو تعزيز وتحسين خدمات المنصة وليس إنشاء مصدر ربح منفصل

ويعد "بلايستيشن" أطلقت مايكروسوفت جهاز "إكس بوكس" عام 2001، تلاها جهاز "وي" من "نينتندو" عام 2006، لتثور بعدها فورة الهواتف الذكية التي ساهمت في ارتفاع شعبية الألعاب الإلكترونية.

ويوضح غيلهيرم فرنانديز مستشار التسويق في شركة "نيوزو" للألعاب الإلكترونية في تصريحات سابقة "خلال العقدين الماضيين شهدنا توجهاً قوياً نحو تعميم استخدام الألعاب. قبل 25 عاماً كان معظم الناس لا يزالون يعتبرون الألعاب شكلاً هامشياً من أشكال الترفيه". ويستنتج الخبراء أن القدرة على شراء الأجهزة ساهمت أيضاً في جذب جمهور إضافي، فقد استطاعت "سوني" أن تصل إلى فئات واسعة من المجتمع نظراً إلى السعر المنخفض لأول جهاز "بلايستيشن" أطلقته والذي أثبت نجاحاً تجارياً.

ويخلص مايكل جاكوبسون منسق الأبحاث في معهد "إم.أي.تي" للألعاب بالقول "إذا صححنا النضج فإن وحدات التحكم أرخص بكثير اليوم مما كانت عليه في الثمانينات والتسعينات. كانت (..) نوعاً من الترفيه للطبقة المتوسطة العليا في ذلك الوقت".

مليار لاعب في العالم بازدياد مقداره 500 مليون مستخدم خلال السنوات الثلاث الأخيرة. ومن المتوقع أن تستمر هذه السوق في النمو مع استقطاب 400 مليون لاعب بحلول نهاية 2023. والعام الماضي بلغت مبيعات ألعاب الفيديو في الولايات المتحدة مستوى قياسياً وصل إلى 56.9 مليار دولار، وفق تقرير سابق لشركة "إن.بي.دي غروب" يؤكد الأداء الإيجابي في القطاع بدفع من تدابير الحجر المنزلي وقيود النقل التي فرضتها الجائحة.

وزادت الإيرادات من مبيعات أجهزة اللعب بسببية 11 في المئة خصوصاً مع نجاح أجهزة "سويتش" من "نينتندو" وإطلاق الجيل الجديد من أجهزة "بلاي ستايشن" من قبل "سوني" و"إكس بوكس" من "مايكروسوفت". وتأتي الأثرية الساحقة من المبيعات من المضامين المتصلة بالألعاب الفيديو سواء تلك المباعة بصورة غير افتراضية أو بالنسبة القابل للتحميل أو عن طريق اشتراكات أو خدمات مختلفة أو نققات على ألعاب الفيديو.

ودرت لعبة "كال أوف ديوتي" المتأخرة عبر "بلاي ستايشن" و"إكس بوكس" وأجهزة الكمبيوتر أكبر الإيرادات في 2020، وحققت "كولد وور" و"سودرن ويلفير" أعلى الإيرادات بالدولار. وقد فازت شركة "نينتندو" اليابانية بمجموعة أجهزة ألعاب الفيديو، إذ تصدر جهازها "سويتش" المبيعات سواء على صعيد الإيرادات بالدولار أو عدد الوحدات المباعة.

واحتلت "بلاي ستايشن 5" التي أطلقتها "سوني" في نوفمبر الماضي المركز الثاني لناحية عدد الوحدات المباعة، فيما درّ النموذج السابق "بلاي ستايشن 4" ثاني أكبر الإيرادات. ولا يقتصر تنوع الألعاب على ممارستها فحسب بل يشمل أيضاً الطرق التي يستمتع بها الأشخاص بالألعاب الإلكترونية. فقد أصبحت ألعاب الفيديو رياضة تجذب مشاهدين أيضاً، وتنظم بطولات كبرى تجذب الآلاف من المشجعين ويتوقع أن تبلغ إيرادات الرياضات الإلكترونية 950 مليون دولار في العام 2020، وفقاً لموقع "نيوزو".

ويتجمع المشجعون أيضاً لمشاهدة لاعبين آخرين يلعبون مباشرة عبر الإنترنت وهي منصة لحضور المباريات عبر وسائل التواصل الاجتماعي استقطبت بعضاً من أكبر شركات التكنولوجيا في العالم، وتعد "تويتش" التابعة لشركة أمازون ويوتيوب التابعة لشركة غوغل من أكثر المنصات شعبية. ويقترح البعض أن يتم اعتبار ألعاب

دخول مجال ألعاب الفيديو "تكتيك جيد للحفاظ على المشتركين الحاليين، لا بل لجذب آخرين جدد". وأشار إلى أن "ثمة نحو ملياري لاعب شهرياً في العالم". ويراي إريك هاغستروم فإن "مصادر الدخل الجديدة كالمنتجات المشتقة والتجارب المستقبلية المحتملة مثل عرض أفلام المنصات في صالات السينما، والمدونات الصوتية (بودكاست) وألعاب الفيديو، يمكن أن تحقق النمو". لكنه أقر بأن "النجاح في هذه المجالات ليس مضموناً على الإطلاق".

عائدات مالية هائلة

يجمع الخبراء على أن العائدات المالية الهائلة لسوق ألعاب الفيديو وراء تسابق عمالة التكنولوجيا لاقتحام هذه الصناعة.

وتدر سوق ألعاب الفيديو إيرادات تفوق 300 مليار دولار على المستوى العالمي، فيما أسهمت الجائحة في تحفيز نمو القطاع، وفق دراسة سابقة نشرتتها شركة "أكستنتشر" الاستشارية.

وبات حجم قطاع ألعاب الفيديو يفوق ذلك العائد إلى قطاعي السينما والموسيقى مجتمعين، وفق هذه الدراسة التي أجريت على أربعة آلاف لاعب من الأسواق الأربع الأكبر (الصين واليابان وبريطانيا والولايات المتحدة).

وأشار المسؤول عن قطاع صناعة البرمجيات والمنصات لدى "أكستنتشر" سبيت شورلر إلى أن "تظهر منصات جديدة لألعاب الفيديو والنمو السكاني يجعلان شركات ألعاب الفيديو أقل تركيزاً على المنتجات وأكثر تمحوراً على التجربة".

وأضاف "على القطاع أن يجد توازناً بين حاجات اللاعبين الجدد الحريصين بشدة على التفاعلات الإلكترونية، وتوقعات اللاعبين الأوفياء الذين لا يزالون أكثر الزبائن درأ للإيرادات".

وتضم سوق ألعاب الفيديو 2.7

للمنتجات المشتقة، وتوظيف مدير مسؤول عن ألعاب الفيديو خلال الشهر الجاري.

وقال مدير العمليات غريغ بيترز إن سير العمل القائم على الاشتراكات سيتيح للمطورين عدم القلق بشأن حجم الإعلانات أو إقبال اللاعبين على شراء المكافآت.

وأضاف "تمتثل مهنتنا في إنشاء عوالم وشخصيات تفوق الخيال، ونعلم أن المشاهدين يريدون الذهاب إلى أبعد من ذلك".

وأبرز المستثمر جين مونسترز من شركة "لأوب فنتشرز" على تويتر أن

نتفليكس ستوفر لمستخدميها الحاليين من الألعاب المصممة في البداية للهواتف الذكية والأجهزة اللوحية

