

השורה התחתונה

זירת היועצים והלשקיעים

טור אורח | יוליה ויימן ודן שמילוביץ'

משחקי מחשב – לא רק במחשב ולא רק משחקים

עם 2.3 מיליארד שחקנים ברחבי העולם, שיוציאו השנה 138 מיליארד דולר על משחקים דיגיטליים – מדובר בענף ספורט רווחי מאוד

וידיאו בשנת הכספים 2017 – כמעט כפול מהמוצג של כל אחת מעשר המתחרות הגדולות – 8 מיליארד דולר. מעבר להיותה מובילה בתחום משחקי הווידיאו, Tencent גם מובילה במובייל. מנייתה ירדה מתחילת השנה בכ-36%, עקב חשש ממלחמת הסחר בין ארה"ב לסין, ונסחרת לפי מכפיל של 25.42.

שתי חברות נוספות הן Activision ו-Blizzard Electronic Arts (המוכרת כ-EA). הראשונה היא מיוזג של שתי שחקניות מרכזיות: Blizzard, שמשחקת קיה המובילים הם Diablo ו-Warcraft; השנייה היא Activision, יצרנית משחקי Call of Duty. לאחר המיזוג נוצר קונצרן ענק שמייצר הכנסות של כ-7 מיליארד דולר בשנה. מנייתה עלתה מתחילת השנה ביותר מ-9.28%, הודות לזינוק בביקוש לצפייה בתחרויות, וניסחרת לפי מכפיל של 40. EA היא יצרנית משחקי הספורט הגדולה בעולם, ואחראית לסדרות המוכרות כמו FIFA ו-Battlefield ו-NFL. נתח השוק שלה קטן מהשתיים האחרות, אך עדיין לא מבוטל – הכנסות של יותר מ-5 מיליארד דולר. מנייתה ירדה מתחילת השנה בכ-8.41%, ונסחרת לפי מכפיל של 33. עיקר הירידות נרשמו באוקטובר.

בארה"ב יש קרן סל המתמחה בתעשיית הגיימינג ומשקיעה ביצרניות משחקי הווידיאו המובילות – ETFMG Video Game Tech. הקרן מפוזרת ברמה גלובלית, כשכ-70% ממנה מושקעים בארה"ב, יפן, דרום קוריאה וסין. דמי הניהול הם 0.75% – רמה אופיינית לקרנות נישטיות. הקרן רשמה תשואה שלילית של 10.78% ב-12 החודשים האחרונים. באוקטובר לברו נרשמה ירידה של 15%.

יוליה ויימן היא אנליסטית מאקרו לשווקים גלובליים, ודן שמילוביץ' הוא אנליסט ניירות ערך זרים בטנדס קפיטל

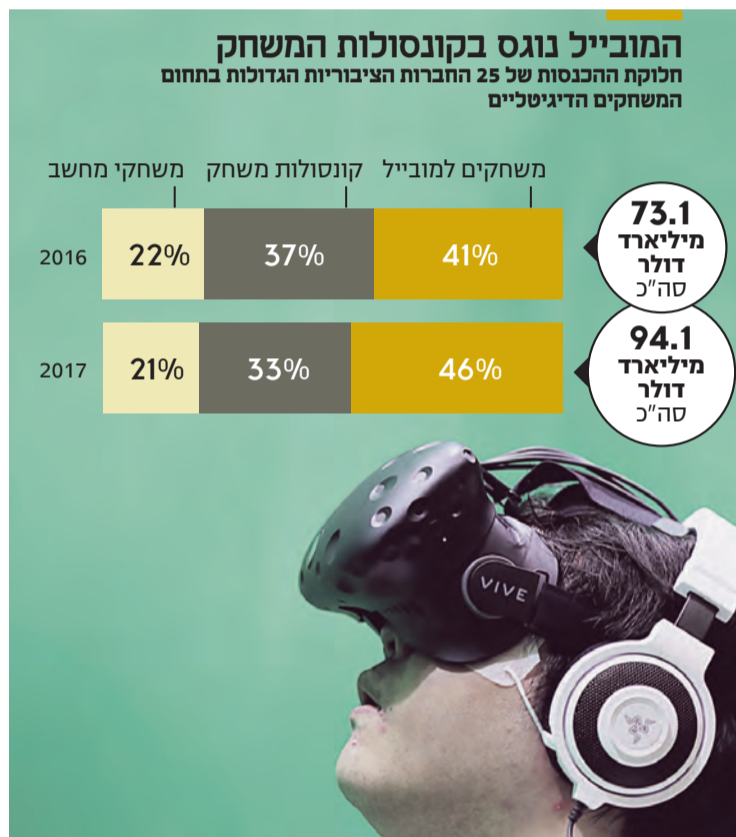
של יותר מ-13% לעומת 2017. המספרים נראים זהירים למדי, בהתחשב בעובדה שהמשחק Grand Theft Auto לברו הכניס ליוצריו 521 מיליון דולר ב-2017. הסגמנט הגדול ביותר בשוק המשחקים הדיגיטליים הוא המשחקים לסמארטפונים וטאבלטים. לאחר עשור של צמיחה באחווים דריספרטיים, הם צפויים השנה לרשום הכנסות של יותר מ-70 מיליארד דולר.

לפי Newzoo, הוצאות הצרכנים על משחקים דיגיטליים צפויות לעבור ב-2021 את 180 מיליארד הדולרים, כשכ-60% מהן יגיעו מהסלולר. בחלק מהגורמים, במקום הראשון נמצאת ארה"ב, ואחריה סין ויפן. סין לברה צפויה לספק יותר מרבע מההכנסות הגלובליות ממשחקים, אם כי ההוצאה לשחקן ביפן היא הגבוהה ביותר. השנה צפויים הסינים להכניס ליצרניות המשחקים 38 מיליארד דולר, האמריקאים 30 מיליארד דולר, והיפנים 19 מיליארד דולר. ישראל נמצאת במקום מכובד בהוצאה על משחקים ביחס לגודלה – מקום 55 בעולם עם הכנסות של 142 מיליון דולר ב-2018.

קונצרני הגיימינג בולעים את החברות הפרטיות

עולה השאלה כיצד ניתן להרוויח משוק מתפתח זה. התשובה גלומה ברמת המיקוד שאליה המשקיע רוצה להגיע. שוק הגיימינג כולל מגוון חברות – בעיקר פרטיות – שאנו כצרכנים לרוב מכירים רק את המשחקים שלהן. כמו כן, בשנים האחרונות נוצרו קונצרני גיימינג שמייזגו לתוכם את רוב החברות הפרטיות. מנייתיהם נסחרות בכבוד רב.

אם המשקיע רוצה להיחשף למניות ספציפיות, הוא יכול לעשות זאת דרך Tencent הסינית, שהשאירה אבק למתחרות מבחינת נתח השוק. מכירותיה הסתכמו ב-18.1 מיליארד דולר רק ממשחקי



מיליון איש, והיקף הפרסים בטורניר גדול עובר בקלות את זה של ענפים מסורתיים כמו טניס או כדורסל. באחרונה הודיעה חברת Epic Games כי תחלק פרסים בסך 100 מיליון דולר בעונת הטורנירים של 2018/19 במשחק הפופולרי Fortnite. לא סתם החליטה אמוזון לרכוש את פלטפורמת המשחקים והצפייה במשחקים Twitch, שלה יותר מ-55 מיליון כניסות ייחודיות לחודש, תמורת 970 מיליון דולר. תחום ה-eSports רושם צמיחה דריספרטית גם בהכנסות: ב-2017 הן גדלו ב-33% לעומת 2016, וההערכה היא שב-2018 תהיה עלייה של 38%. סך ההכנסות מ-eSports – כולל זכויות שידור, פרסום, חסות וכו' – מוערך השנה ב-906 מיליון דולר. לפי Newzoo, עד 2021 ההכנסות מ-eSports צפויות להגיע ל-1.65 מיליארד דולר בשנה.

Newzoo העלתה באחרונה את העריכתה לתעשיית המשחקים הדיגיטליים כולה. היא צופה שהשנה יוציאו השחקנים 138 מיליארד דולר על משחקים – זינוק

גלי מות. זה לא מרע בדיוני, שכן ממשקי מוח-מכונה נמצאים בתהליכי פיתוח. כך, לדוגמה, מדענים בסטנפורד הצליחו ליישם ממשק להדפסה המופעל כשהמשתמש מדמיין את ידיו זזות על המקלדת. מעבר לשימושים מובנים, כמו סיוע לאנשים עם מוגבלויות, הטכנולוגיה הזו עשויה לשנות גם את עולם המשחקים.

הפרסים ב-eSports גבוהים מכדורסל וטניס

דרך חשובה לא פחות למשוך שחקנים חדשים היא הצפייה במשחקים. כשצדדים ביישם אחר משחק במשחק מחשב ביוטיוב, לוקחים חלק פעיל במה שנקרא eSports – ספורט אלקטרוני. כמו כל ספורט מוכר, ב-eSports יש שחקנים חריגים ובנינים ומקצוענים, והמשחקים נצפים על ידי מיליוני אנשים בעולם. כך, לדוגמה, גמר אליפות העולם ב-2017 של המשחק League of Legends משך יותר מ-100 מיליון צופים. סך הקהל הגלובלי של המשחקים הדיגיטליים מוערך סביב 395

עשיית משחקי המחשב (או יותר נכון משחקים דיגיטליים, שכן הם מזמן לא מוגבלים למחשבים בלבד) צור

ברת תאוצה בשנים האחרונות. ילדי דור המילניום מבליים יותר ויותר זמן במשחקים דיגיטליים, אך בין השחקנים ניתן למצוא גברים ונשים מכל הגילים. פריחת המשחקים אינה רק תוצאה של הטכנולוגיות המתקדמות בקצב מסחרר, אלא גם של פעילות החברות בתחום. לפי חברת המחקר Newzoo, בשנה שחלפה היו 2.3 מיליארד שחקנים פעילים בעולם, והמספר גדל במהירות. הגורם העיקרי לזינוק המהיר במכירות המשחקים הדיגיטליים הוא התקדמות משכת בטכנולוגיות גרפיות. יצרניות שבבים כמו NVIDIA ו-AMD משיקות בכל שנה כרטיסים גרפיים חדשים, שהופכים את המשחקים לריאליסטיים ואינטראקטיביים יותר.

גם התפתחות הפלטפורמות הסלולריות היא מהגורמים המרכזיים לצמיחה בתעשייה. מספר המשתמשים בסמארטפונים בעולם הגיע השנה ל-3 מיליארד, ובעוד שלוש שנים הוא צפוי להגיע ל-3.8 מיליארד. החידרה המהירה של הסמארטפונים במדינות מתפתחות מייצרת עלייה של 20% בשנה בתחום המשחקים. היכרות הגרפיות של הסמארטפונים והטאבלטים מתקרבות לאלה של מחשבים אישיים וקונסולות.

בקרב נוכח לשחק בעזרת גלי מוח

הטכנולוגיות המתקדמות ביותר – כולל מציאות מדומה (VR) ומציאות רבודה (AR) – יוצרות הזדמנויות צמיחה מהירה. המשחק Pokemon GO של נינטנדו שעשה כותרות ב-2016 עם השימוש ב-AR, הגביר את העניין במשחקים דיגיטליים. הצניחה במחירים שחלה בשנה האחרונה על ציוד החומרה, האיצה אף היא את החידרה של משחקים כאלה.

ההתקדמות הטכנולוגית תמשיך להוביל כנראה את העולם בכלל ואת תעשיית המשחקים בפרט. ייתכן שבעתיד הלא רחוק נוכח לחבר את המוח ישירות למכשיר דיגיטלי (שיחליף את הסמארטפון והמחשב), ולנהל את המשחק בעזרת

השורה התחתונה

קרן הסל ETFMG Video Game Tech עוקבת אחר מגזר משחקי הווידיאו. הקרן רשמה תשואה שלילית של 10.78% ב-12 החודשים האחרונים. באוקטובר לברו נרשמה ירידה של 15%

מובהר כי אין באמור בכתבות שבמדור משום המלצה, או חוות דעת בקשר לרכישה ו/או מכירה ו/או שיווק של ניירות ערך מכל מין וסוג שהוא, ו/או ביצוע פעולות השקעה אחרות, והוא אינו מהווה בשום אופן תחליף ליעוץ השקעות על ידי מי שמורשה לעסוק בכך, בהתחשב בנתונים ובצרכים המיוחדים של כל אדם. מובהר כי "כלכליסט" לא יהיה אחראי לכל נזק ו/או הפסד שיגרם לך כתוצאה ו/או במידה שתבחר להסתמך על האמור בכתבות המתפרסמות במדור זה, ואין בו משום הצעה ו/או המלצה לרכישה של ני"ע ו/או חוות דעה לביצוע פעולות השקעה. שיווק ההשקעות לעיל אינו מהווה תחליף לשיווק המתחשב בנתונים ובצרכים המיוחדים של כל אדם. מובהר כי ייתכן שחלק מהכותבים קיימים עניין אישי בנושא, ו/או שברשותם ני"ע המזכרים בכתבה, בהתאם להוראות חוק הסדרת העיסוק ביעוץ השקעות, ובניהול יתקי השקעות, התשנ"ו-1995