

Zorgt de coronacrisis voor een revolutie in videogaming?

Door: Martijn Rozemuller

Een *brave new world* waarin technologie is verweven met sociale interactietussen mensen, vormt een rode draad in de literatuur en film van de 20e en 21e eeuw. Denk aan de Robot-verhalen van Isaac Asimov of cultfilms zoals *Blade Runner* en *Matrix*.

Velen zeggen dat we na de coronacrisis in een totaal andere wereld zullen leven. We kunnen er hoe dan ook zeker van zijn dat er hernieuwde aandacht zal zijn voor gezondheidszorg, sociale zekerheid en misschien zelfs het economisch bestel. En ook is het zeker dat de virtuele wereld terrein gaat winnen op de fysieke wereld.

Online platforms lieten al geruime tijd een gestage groei zien, maar door de crisis hebben mensen hun gewoonten radicaal moeten omgooien. Nu we de deur niet meer uit mogen, bloeit ons online leven als nooit tevoren. Denk daarbij aan online sociale netwerken, online vergaderen en het spelen van videogames. De geest is uit de fles.

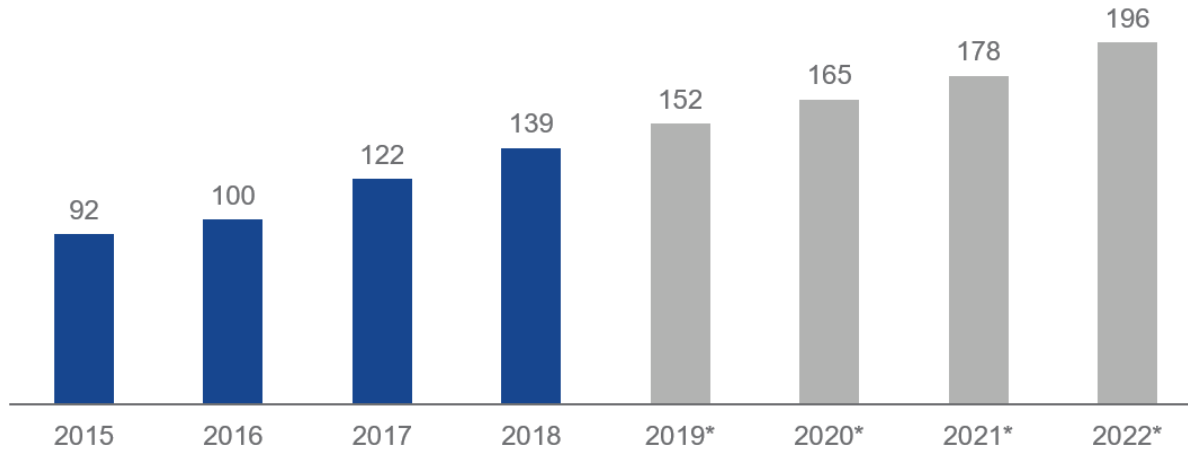
De recente publicatie [Video Games & Esports: The MVPs of Quarantine](#) van VanEck laat zien dat de vraag naar videogames en esportop dit moment fors groeit. Om aan deze vraag tegemoet te komen hebben fysieke sportclubs en sportbonden, die al hun wedstrijden hebben moeten afgelasten, als alternatief eigen esportcompetities opgestart. Zo kondigde Formule 1 eind maart de komst aan van de *F1 Esports Virtual Grand Prix Series*, een virtuele competitie waaraan ook enkele van de huidige F1-coureurs meedoen.

Maar is dit nu iets tijdelijks of hebben we hier te maken met de vliegende start van een nieuwe trend? Past de explosieve groei van videogaming een langetermijnbeweging waarin we steeds meer gebruikmaken van digitale sociale media? Is het een bestaande trend die door de crisis in een stroomversnelling is geraakt? Is dit een kantelpunt in de geschiedenis, een moment waarop de voorspelde techrevolutie zichtbaar is geworden?

Fundamentele factoren die bepalend zijn voor langetermijngroei

De huidige explosieve groei van de videogame-industrie moeten we plaatsen in de context van een bestaande hypergroeitrend. De verwachting is dat de wereldwijde omzet tussen 2015 en 2021 zal verdubbelen (zie afbeelding 1). Deze schatting dateert van voor de coronacrisis en kan daarom nog aan de voorzichtige kant zijn.

Afbeelding 1: Wereldwijde omzet in de videogame-industrie (miljard USD)



Bron: Newzoo Global Games Market Report 2016, 2017, 2018 en 2019. * De cijfers voor 2019 t/m 2022 zijn ramingen

Veel aandelen van videogame-gerelateerde bedrijven floreerden in het kielzog van deze trend. Op dit moment zijn ze dan ook vaak hoog gewaardeerd. Dit mag niet worden gezien als een garantie voor duurzame rendementen in de toekomst, maar het zou wel een voorbode kunnen zijn van snelle winstgroei.

De explosieve groei is het gevolg van het feit dat mensen ook in tijden van lockdown onverminderd behoefte hebben aan sociale interactie. Dit laat zien dat videogames goed passen bij de menselijke natuur.

Tegemoetkomen aan menselijke behoeften

Vroeger werden videogames gezien als een tijdverdrijf voor sociaal minder actieve personen. Onderzoek naar psychologische processen laat echter zien dat videogames heel veelzijdig zijn in de manier waarop ze tegemoetkomen aan menselijke behoeften.¹

Je zou kunnen stellen dat videogames aansluiten op tenminste drie elementen van de beroemde behoeftenpiramide van Maslow: zelfontplooiing, erkenning en verbondenheid. In het kader van zelfquarantaine vanwege COVID-19 zou je veiligheid kunnen toevoegen als een behoefte waaraan wordt tegemoetgekomen (zie afbeelding 2)

Afbeelding 2: Relatie tussen de piramide van Maslow en videogaming



¹ Zie bijvoorbeeld Isabela Granic, Adam Lobel en Rutger C.M.E. Engels, The Benefits of Playing Video Games, The American Psychologist, januari 2014

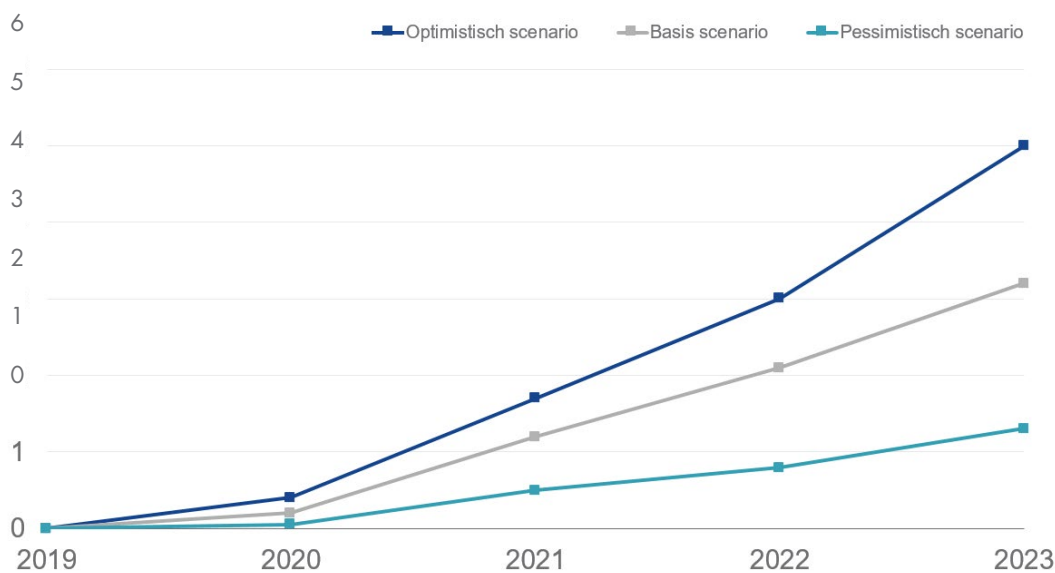
De juiste infrastructuur

Net nu de vraag naar videogaming een enorme vlucht neemt, is de technologische infrastructuur er ook klaar voor. Breedband internet is wereldwijd steeds ruimer beschikbaar, ook buiten de grote steden. Daarnaast zijn er twee technologische ontwikkelingen die nieuwe mogelijkheden bieden voor gaming:

1) Cloudcomputing en cloudgaming.

'Cloudgaming', zoals aangeboden door Google Stadia, heeft buitengewoon veel potentieel. Bij cloudgaming wordt de content van videogames verwerkt in de cloud in plaats van op een PC of console. Daardoor zijn er hoogwaardige games beschikbaar voor iedereen met snel internet. Spelers hoeven geen dure consoles of games meer aan te schaffen, maar betalen via maandelijkse abonnementen. Het is waarschijnlijk dat het gebruik van games enorm gaat toenemen (zie afbeelding 3), in lijn met wat we ook hebben gezien bij muziekstreamingplatforms zoals iTunes:

Afbeelding 3: Groeiprognozes wereldwijde cloudgamingmarkt (miljard USD)

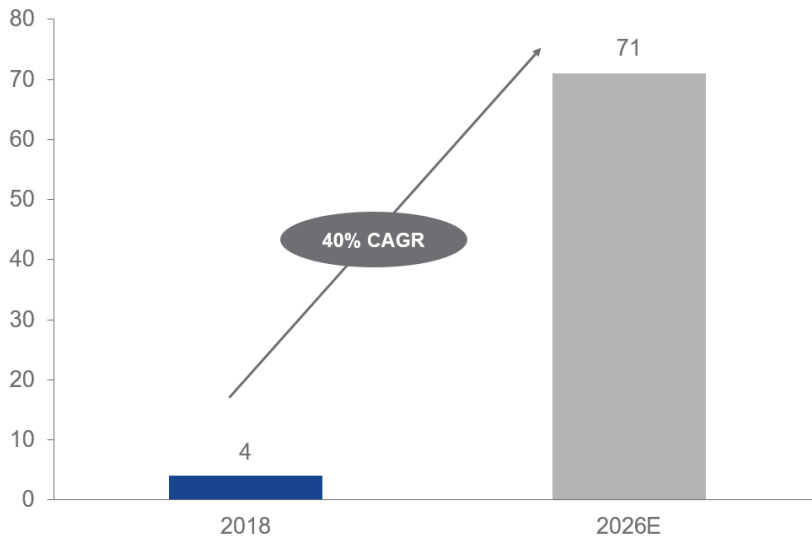


Bron: NewZoo Global Cloud Gaming Report 2020

2) Virtual reality.

Dankzij augmentedreality en virtual reality (VR) neemt de noodzaak van fysieke nabijheid tot andere gamers verder af. Iedereen die wel eens een VR-game heeft gespeeld, weet hoe dichtbij andere personen of objecten kunnen lijken. Wellicht dat Facebook daarom in 2014 de VR-pionier Oculus voor ruim USD 2 miljard overnam.

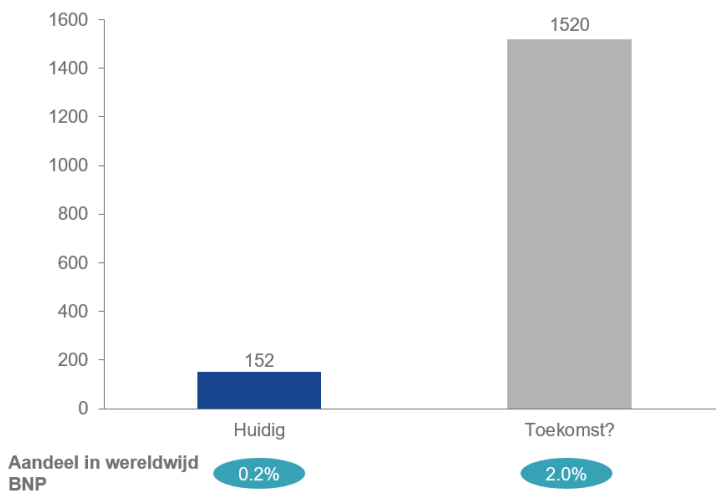
Volgens Fortune Business Insights had de VR-gamingmarkt in 2018 een omvang van USD 4 miljard met een verwachte groei tot USD 71 miljard in 2026 (zie afbeelding 4).

Abbeelding 4: De marktomvang van virtual reality voor gaming en entertainment (miljard USD)

Bron: Fortune Business Insights, per 16 April 2020. <https://www.fortunebusinessinsights.com/industry-reports/virtual-reality-gaming-market-100271>

Meer vrije tijd

Wanneer we vanuit een breder perspectief naar nieuwe technologie kijken, zien we dat kunstmatige intelligentie en andere technologieën leiden tot meer automatisering en bredere inzet van robots. Daarom is het waarschijnlijk dat mensen steeds meer vrije tijd krijgen. Ook al is de videogame-industrie al behoorlijk groot (met een geschatte omzet van USD 152 miljard in 2019), het vertegenwoordigt slechts 0,2% van het bbp. Het totale aandeel van vrije tijd in het wereldwijde bbp (waarbij we de reis- en toerismesector als benadering nemen) is 10%. Wanneer we aannemen dat het aandeel van videogaming zal groeien naar 2% van het wereldwijde bbp, zal de huidige omzet van de videogame-industrie vertienvoudigen. We moeten daarbij aantekenen dat VanEck niet beschikt over onderzoeken of andere gegevens die erop wijzen dat deze prognoses werkelijkheid gaan worden.

Abbeelding 5: Potentieel scenario voor de wereldwijde omzet uit videogames (miljard USD)

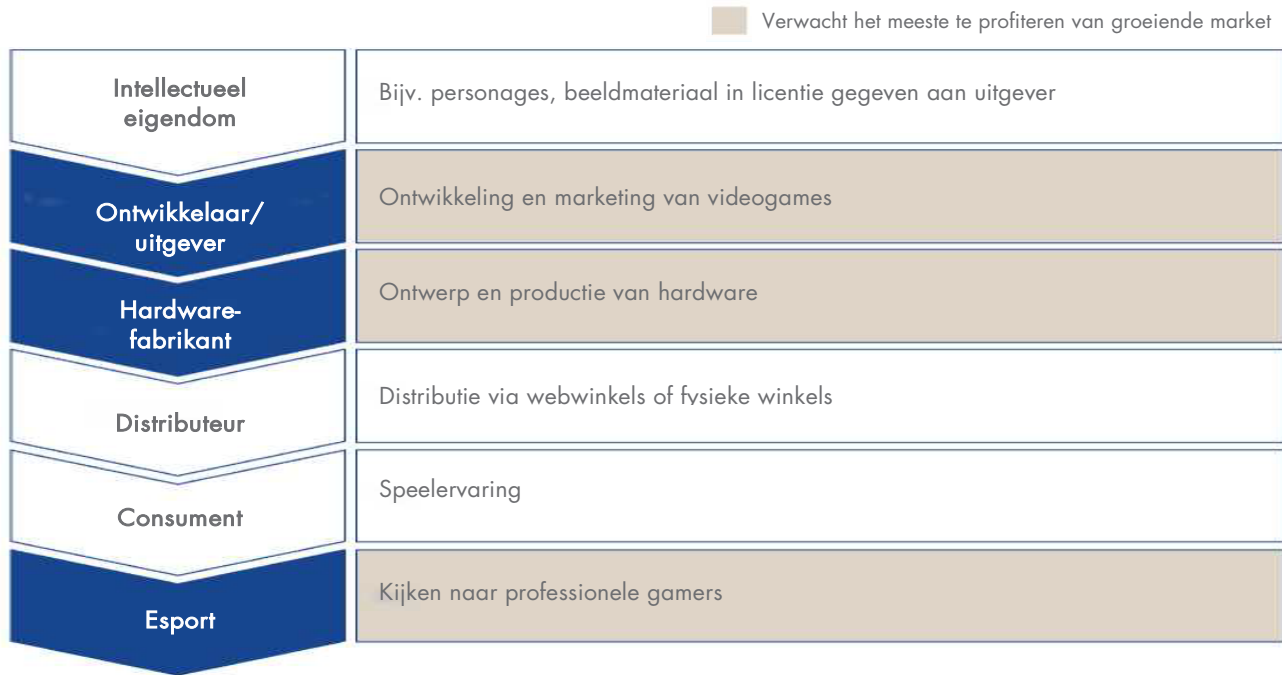
Bron: Statista, VanEck-analyse

Wie profiteert?

Welke bedrijven kunnen het meeste profiteren wanneer de videogame-industrie volgens de geschatte prognoses groeit? We kunnen dit analyseren aan de hand van de waardeketen. Wanneer we kijken naar de zes stappen in de waardeketen van de

videogame-industrie, verwachten we de meeste waardegroei bij gameontwikkelaars en -uitgevers en bij hardwarefabrikanten. Dit realiseren ze hetzij rechtstreeks, hetzij via hun rol binnen de esport-sector.

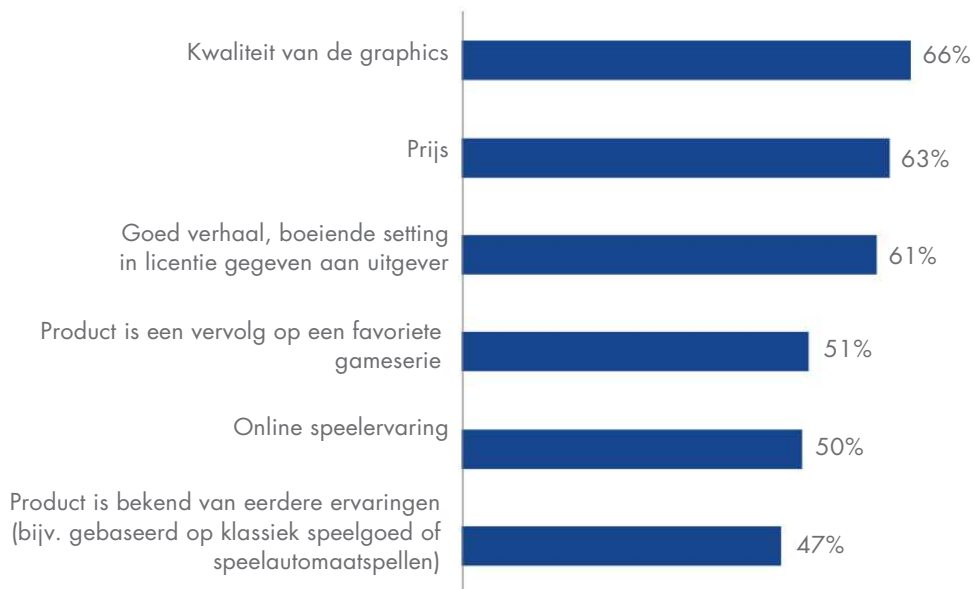
Afbeelding 6: Waardeketen van de videogame-industrie



Bron: VanEck

Afbeelding 7 laat zien dat de volgende factoren een belangrijke rol spelen bij het aanschaffen van een game: de hardware, de prijs, het verhaal, de continuïteit van een serie en de online speelervaring. De laatste vier factoren liggen in handen van gameontwikkelaars en -uitgevers. Een interessant gegeven is dat intellectueel eigendom als laatste wordt genoemd, waarbij overigens intellectueel eigendom vaak is gecreëerd door uitgevers, zoals het Mario-personage van Nintendo.

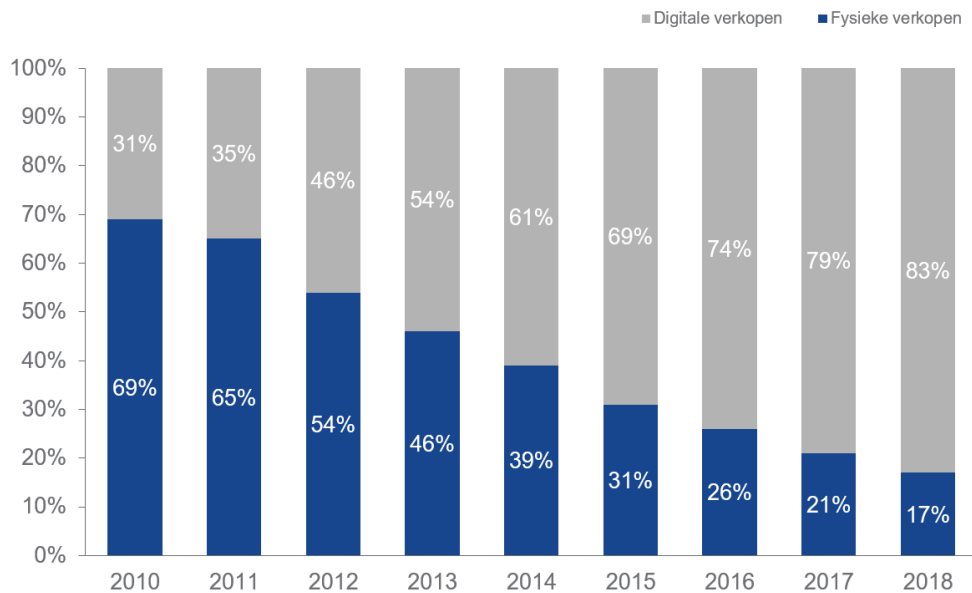
Afbeelding 7: Belangrijkste redenen om videogames te kopen



Bron: Entertainment Software Association, Essential Facts About the Computer and Video Game Industry, 2018

Distributie gebeurt in toenemende mate digitaal. Ook ten aanzien van deze ontwikkeling zijn gameontwikkelaars en -uitgevers, samen met cloudplatforms, het best gepositioneerd (zie afbeelding 8).

Afbeelding 8: Distributiekanaal voor games



Bron: Entertainment Software Association, Essential Facts About the Computer and Video Game Industry

Wanneer we kijken naar esports, zien we dat de eigenaren van de belangrijkste competities ook gameontwikkelaars en -uitgevers zijn. Ook zij zijn dus goed gepositioneerd om te profiteren van de groei (zie afbeelding 9).

Afbeelding 9: Belangrijkste esportscompetities van 2019 en hun eigenaren

Competitie	Eigenaar	Type
- Overwatch League - League of Legends Championship Series - Call of Duty World League - Rocket League Championship Series - PUBG Global Championship	- Blizzard Activision - Tencent (via Riot Games) - Blizzard Activision - Epic Games (via Psyonix) - Bluehole	Gameontwikkelaar/-uitgever

Bron: Android Authority, bedrijfswebsites

Conclusie

Wanneer de huidige coronacrisis inderdaad gaat zorgen voor een verandering in menselijk gedrag, is het waarschijnlijk dat videogamebedrijven hier een belangrijke rol in zullen spelen. Omdat we elkaar niet meer fysiek kunnen ontmoeten, zoeken we digitaal contact met elkaar via videogames. Er komt een moment dat het coronavirus tot het verleden zal behoren. Maar het zal wel blijvende sporen nalaten. Een ervan is waarschijnlijk een veel bredere acceptatie van digitale sociale interactie.

Belangrijke Informatie

Uitsluitend voor informatie- en advertentiedoeleinden.

Dit artikel is afkomstig van VanEck Investments Ltd. en is uitsluitend bedoeld om beleggers te voorzien van algemene en voorlopige informatie en mag niet worden opgevat als beleggings-, juridisch of fiscaal advies. VanEck Investments Ltd en de aan VanEck Investments Ltd verbonden en gelieerde bedrijven (samen "VanEck") wijzen elke aansprakelijkheid van de hand met betrekking tot beslissingen die de belegger op basis van dit artikel neemt ten aanzien van het kopen, verkopen of aanhouden van beleggingen. De meningen zijn actueel op het moment van publicatie en kunnen worden aangepast op basis van veranderende marktomstandigheden. Bepaalde verklaringen in dit artikel kunnen ramingen, voorspellingen en andere op de toekomst gerichte verklaringen zijn die niet overeenkomen met de werkelijkheid. Wij achten de informatie die afkomstig is van derden, betrouwbaar. Deze informatie is echter niet onafhankelijk gecontroleerd. De nauwkeurigheid en volledigheid ervan kunnen daarom niet worden gegarandeerd. Beleggen brengt risico's met zich mee, waaronder mogelijk verlies van de hoofdsom. Niets in dit materiaal mag in welke vorm dan ook worden veelevoudigd, en er mag ook niet naar worden verwezen in andere publicaties, zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van VanEck.

© VanEck Investments Ltd.