

Mobiel verdrijft pc en console bij gamen

04-05-2018 08:24



Onderzoeksbureau Newzoo meldt in haar Global Games Market Forecast dat mobile games in 2018 wereldwijd voor meer dan 50% van de omzet in de game-markt zullen zorgen.

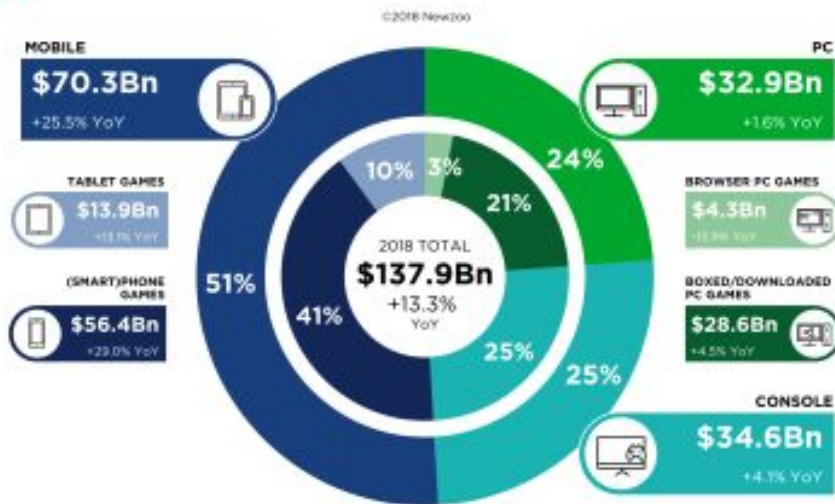
Daarmee groeit de mobiele markt hier sterk ten opzichte van de traditionele dragers: pc en game-console die het beide met ongeveer een kwart van de markt moeten doen. Newzoo voorspelt dat de groei er ook nog niet uit is en dat in 2021 bijna 60% van de omzet via mobile zal lopen.

De gaming markt is vooral groot in Azië waarbij China alleen al 28% van alle wereldwijde omzet genereert. Ook Japan doet een flinke duit in het zakje. Opmerkelijk is dat Japan ongeveer evenveel omzet genereert in gaming als de USA, terwijl er in de USA drie keer zoveel spelers zijn. Japanners geven zo'n 50% meer uit aan games dan Amerikanen en zelfs 150% meer dan Europeanen. Daarbij gaat het volgens Newzoo vooral om uitgaven voor mobile games.



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport



In 2018, mobile games will generate

\$70.3Bn

or **51%** of the global market.

newzoo

De gaming wereld is wellicht niet helemaal te vergelijken met de (traditionele) uitgeefbranche, maar de verschuiving van mediagedrag naar mobile is wel een ontwikkeling die de hele media-industrie zal beïnvloeden.

[Verder lezen bij Newzoo](#)