

SZAKDOLGOZAT

Losonczy Attila Ádám

2024



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Károly Róbert Campus

Vidékfejlesztés és Fenntartható Gazdaság Intézet

Gazdaságinformatikus alapképzési szak

AZ ONLINE JÁTÉKIPAR GAZDASÁGI FEJLŐDÉSE

Belső konzulens: Dr. Erdélyi Tamás
egyetemi docens

**Belső konzulens
intézete/tanszéke:** Agrár- és
Élelmiszergazdasági Intézet
Mezőgazdasági és
Élelmiszeripari Vállalati
Gazdaságtan Tanszék

Készítette: Losonczy Attila Ádám

Gyöngyös

2024

Összefoglaló

Hipotézisem szerint a technológiai fejlődés pozitív hatással van az online játékiparra.

Kutatási kérdések:

- Mekkora érdeklődés övezi az iparág legújabb ágazatait?
- Milyen módon befolyásolják az online játékipar gazdasági növekedését a digitalizálódó világ új üzleti modelljei?

Dolgozatom bemutatta az online játékipart felépítő legfontosabb komponenseket és ezeket érintő legrelevánsabb aktualitásokat. A gazdasági fejlődés lehetőségeinek tekintetében megközelítettem a témát technológiai fejlesztések, üzleti modellek, és egyéb a fogyasztókat célbavevő hatások szemszögéből mint a maga játékelmény. Jelentős fordulópontként vonult be a játékipar történelmébe a világjárvány okozta pandémia, amely rákényszerítette az embereket az online kapcsolattartásra illetve vásárlásra, és ebből az időszakból több dolog bevett gyakorlattá lépett elő, mint például a játékok online vásárlása, amely egy bonyolult és költséges ellátási lánc fenntartását tudja megspórolni.

Az online térről szóló fejezetben az internet felnövekedett szerepét vizsgáltam. Fejlődése az elmúlt évtizedekben szorosan összefonódott az emberek életével, különösen az elmúlt években a világjárvány hatására, amely megváltoztatta mindennapi életünket és szokásainkat. A játékipar különösen megerősödött ebben az időszakban, hiszen az online játékok váltak az egyik legnépszerűbb időtöltéssé, különösen a fiatalabb generációk körében. Ennek következtében a digitális játékkidadások jelentősen megnövekedtek, és a játékosok több időt és pénzt fordítottak az online játékokra. A digitális eladások aránya a fizikai eladásokhoz képest nőtt. Az online térben való jelenlét egyre fontosabb, és bár az új technológiák fejlődnek, az emberek közti kapcsolatokra való összpontosítás marad az egyik legfontosabb aspektus. Saját kutatásom eredménye is alátámasztja, hogy az emberek előnyben részesítik az online vásárlást.

Megállapítottam, hogy az iparág globálisan jelen van, de léteznek regionális különbségek szokások és preferenciák tekintetében. Az online játékok iránti kereslet a világ minden táján növekszik, és az iparág jelentős része az életszínvonal növekedésével arányosan bővül. Ázsiai

országokban, mint Kína, Japán és Dél-Korea, az online játékok különösen nagy népszerűségnek örvendenek. India azonban még mindig lemarad a digitális infrastruktúra és a társadalmi normák miatt. Japánban a gazdag történetmesélő hagyományok és a közösségi kultúra teszik népszerűvé az online játékokat, míg Dél-Koreában az e-sport és a versenyszellem erősíti az iparágat. Kína a mobiljátékok terén vezető szerepet játszik, míg Európában különféle országok sajátos preferenciákkal rendelkeznek, a történelmi, társadalmi és kulturális különbségek miatt. Vizsgálatom során megállapítottam, hogy a játékipar növekedése folyamatos, és az online tér egyre fontosabb szerepet játszik az emberek életében világszerte.

Szemléletváltás történt a technológiai fejlődésnek köszönhetően. A telefonos játékok fellendülése az egyik legjelentősebb esemény volt az elmúlt évtizedben, és ez az esemény új lehetőségeket nyitott meg a játékfejlesztők és a felhasználók számára egyaránt.

Az ingyenes közösségi hálózati játékok, mint például a FarmVille, hatalmas népszerűsége tettek szert, és az ilyen típusú játékok mikrotranzakciók révén képesek voltak jelentős bevételt generálni. A mobiljátékoknál előnyként köszön vissza az a tulajdonság, hogy bárhol és bármikor játszhatók. A technológia fejlődése, különösen az 5G hálózatok megjelenése, további lendületet adott ennek a trendnek, lehetővé téve a valós idejű játékot mobil eszközökön is. Eközben a konzolos és számítógépes játékok terén is jelentős előrelépés történt, különösen a grafikus kártyák terén. Az NVIDIA és az AMD vezető szerepet játszik ezen a területen, és a verseny közöttük új innovációkat hoz létre.

A mesterséges intelligencia szerepe is kardinális a fejlődésben. Két fő szemszögből vizsgáltam az MI szerepét ebben az ökoszisztémában. A digitális marketing számára olyan eszközöket kínál, mint a célzott hirdetések és a dinamikus árképzés. Játékfejlesztés területén is forradalmi változásokat hozhat: Az algoritmusok képesek automatizálni a játékfejlesztés folyamatának jelentős részét, így segítve a fejlesztőket a hatékonyabb és gyorsabb munkában.

Megállapítottam, hogy a gamerek világában is fontos megjelenés és a divat. A játékiparban az eszközök testreszabási lehetőségei nemcsak a funkcionalitást, hanem a megjelenést és stílust is hangsúlyozzák, az ilyen jellegű beruházások száma növekvő tendenciát mutat. A gamer perifériák, mint az egér és a billentyűzet, olyan speciális funkciókkal rendelkeznek, mint a programozható gombok és az állítható érzékenységi szintek, amelyek vonzóvá teszik őket különböző igényű játékosok számára. Összességében a testreszabható gamer eszközök

nemcsak a funkcionalitást és kényelmet szolgálják, hanem a játékosok számára önmegvalósítási lehetőségül is szolgálnak.

A technológia fejlődésével előtérbe kerülő üzleti modellek a fogyasztói igényekhez igazodtak, mivel az árstratégia és a bevételmodell alapvető fontosságú a játékfejlesztők és platformok számára.

A videojátékok korai szakaszában domináló fizikai példányokban való értékesítés az online tér bővülésével háttérbe szorult. Az online értékesítés legfőbb előnyeként megállapítható, hogy nem korlátozott a raktárkészlet, és azonnal elérhetőek a termékek a vásárlók számára. Az előfizetés alapú modell egy másik szignifikáns sikeres üzleti stratégiaként jelent meg. Az ingyenesen játszható játékok különösen népszerűek lettek a digitális korszakban, mivel ez a modell vonzza az új játékosokat, és kiszámítható bevételforrást jelent a fejlesztőknek.

Kimondhatjuk, hogy az E-sport robbanásszerű népszerűségének emelkedése új óriást hozott létre az online játékiparban. Népszerűségének növekedésével egyre több lehetőség nyílik a marketingre is a csapatok felszerelése és a reklámblokkok által.

A hipotézisem szerint az online játékipar a technológiai újításoknak köszönhetően fejlődik, amely megerősítést nyert, ennek eszközei részletes bemutatásra kerültek. Az eszközök, játékok, és üzleti modellek palettájáról minden korcsoport megtalálja a számára vonzó ajánlatot.

Az új generációk akik felnövést végigkíséri a szórakozás ezen formája fogékonyabbak a részvételre, és az idő előrehaladásával amikor a korfán ők kerülnek felülre, egyre inkább a populáció teljes egészére jellemző lesz ez. A digitális vásárlás egyszerűsége és gyorsasága, marketingstratégái pozitív javulást hoztak a játékok eladását illetően, de az új technológiák, mint például a VR, még váratnak magukra a nagy áttöréssel.

Kutatási kérdéseimet a vizsgálódásom során sikeresen megválaszoltam. Az új ágazatokat övező érdeklődés egyre fokozottabban jelen van, de még nem jelent megbízható bevételforrást. A digitális vásárlás könnyűséget jelent az emberek számára, és az új tranzakciós lehetőségek pozitív hatással vannak az iparág növekedésére.

Hipotézisemet sikerült alátámasztanom a szakirodalom feldolgozásával, illetve a saját kutatásom eredményeinek elemzésével. Tevékenységem során további kérdésként merült fel

bennem, hogy más ágazatok milyen módon merítenek ihletet az online játékipar sikeres innovációiból?