

2019. szeptember 03.

Sztupár Andrea  
Tel. +36 30 970 6418  
[andrea.sztupar@gfk.com](mailto:andrea.sztupar@gfk.com)

Mihók Ildikó  
Public Relations  
Tel. +36 30 619 3361  
[ildiko.mihok@gfk.com](mailto:ildiko.mihok@gfk.com)

## Sajtóközlemény

### A teljesítmény és az élmény hajtja a keresletet az érett gaming hardver piacon

**Budapest, 2019. augusztus 27. – A gaming hardver piac 2019. január-júniusi időszakban 15 százalékos bővülést mutatott az előző év azonos időszakához képest, és 6,1 milliárd dolláros forgalmat ért el globálisan (Észak-Amerikát figyelmen kívül hagyva). A piac érésével az asztali gamer PC-k és notebook-ok növekedési üteme lassulásnak indult, bár a kereslet szintje régióként eltérő – állapítja meg a GfK a globális gaming hardver piacról - a Kölnben 2019-ben megrendezésre kerülő Gamescom-on kiadásra kerülő anyagában.**

Az idei év első hat hónapjában az eredeti készülégyártók által készített gamer laptopok a dollárban számított teljes forgalom 18 százalékát adták, míg a gamer PC-k forgalmi részesedése meghaladta a 11 százalékot. A gamer PC-k átlagosan 2,4-szer annyiba kerülnek, mint a normál asztali gépek, a gamer notebook-ok 1,8-szer, a gamer monitorok pedig 1,6-szor kerülnek többbe, mint a nem gamer készülékek. A gamer egér ára a normal egér árának 2,4-szerese, míg a gamer billentyűzet 48 dolláros átlagára 1,8-szor annyi, mint a teljesen hagyományos billentyűzeté. Noha a gamer eszközök lényegesen költségesebbek, fokozott teljesítményre képesek, és jelentősen növelik a játékelményt – e tényezők pedig kiemelkedő fontossággal bírnak a játékosok, azaz gamerek számára. Ebből látszik hogy a számítógépes „gamer” szegmens ez egyik fő profit termelő mint a gyártók, mind a kereskedők számára.

GfK Hungária  
Piacutató Intézet  
1077 Budapest  
Wesselényi u. 16.  
A épület, IV. emelet  
Magyarország

Levelezési cím:  
1391 Budapest 62  
Pf. 220

Tel. +36 1 452 3050  
Fax +36 1 320 1776

Igazgató  
Kozák Ákos PhD

## **A kétszámjegyű ázsiai növekedésnek köszönhetően a gamer notebook-ok piaca tovább bővült**

Több negyedévnyi kétszámjegyű növekedést követően az eredeti készülékgyártók (OEM) által piacra dobott gamer PC-k iránti kereslet 2019 első hat hónapjában 4 százalékkal csökkent – főleg a kínai visszaesés és az EMEA régióban (Európa, Közel-Kelet és Afrika) tapasztalt lassulás miatt.

Az eredeti gamer notebook-ok sikertörténete ugyanakkor folytatódott, a kereslet 12 százalékkal bővült, ezzel 3,5 milliárd dolláros forgalmat generálva. Az ázsiai és csendes-óceáni térség, valamint Kína erőteljes kétszámjegyű növekedést mutatott, míg a Thaiföldön, Japánban és Malájziában látott növekedés üteme a 25 százalékot is meghaladta. Összehasonlításképpen, az EMEA-ban mért (1 százalék) növekedés mérséklődött és a két legjelentősebb gamer PC piacon is csökkent a kereslet. Németországban a forgalom 9 százalékkal (forgalom: 112 millió dollár), Franciaországban pedig 4 százalékkal (forgalom: 144 millió dollár) esett vissza.

### **Amit a gamerek akarnak: teljesítmény és méret – jó áron**

A fokozott játékelmény szempontjából kritikus fontossággal bír a teljesítmény, ezért a gamerek kiemelt figyelmet fordítanak gaming eszközeik részére. A 2019 első hat hónapjában legkeresettebb gamer notebook konfigurációban 1TB+128GB hibrid merevlemez (HHD), 8GB RAM, 15,6" full HD kijelző és mid-range CPU és GPU szerepelt, amelynek nemzetközi átlagára 870 dollár volt. Egy hasonló konfiguráció kicsit jobb GPU-val ugyanebben az időszakban átlagosan 900 dollárba került.

A 2019 első hat hónapjában eladott gamer notebook-ok közel 70 százaléka (a 2017 január-júniusi 57 százalékkal szemben) 800 és 1.300 dollár közötti áron talált új gazdára. A 800 dollárnál olcsóbb gamer PC-k mintegy 30 százalékos mennyiségi részesedést értek el az eredeti gyártó által előállított asztali gaming gépek kategóriájában, míg az 1.800 dollárnál drágább készülékek 12 százalékos részesedéssel bírtak.

A gamer PC-k jellemzően hybrid merevlemezzel (HHD) és merevlemezzel (HDD) vannak felszerelve. Ugyanakkor, a gamerek egyre inkább Solid State Drives (SSD), meghajtókat keresnek gamer laptopjaik számára. E meghajtótípus 2019. első féléves részesedése értékben 15 százalékra nőtt az egy évvel ezelőtti mért 4 százalékról. Az SSD és Hybrid HD egy további előnnyel is rendelkezik – ezek használata esetén vékonyabb gamer laptop is elegendő.

Következésképpen az év első hat hónapjában hátról egy gamer notebook a 25 mm-nél vékonyabb készülékek közé tartozott.

### **Növekszik az ívelt kijelzők iránti kereslet**

Az első félév leggyorsabban növekvő szegmensét a gaming kijelzők adták, amelyek forgalma 42 százalékkal bővült és elérte az 1,2 milliárd dollárt. A gamerek imádnak a játék élményében elmerülni, ami komoly hajtóerővel rendelkezik az ívelt kijelzők számára. Érték alapon a kereslet 61 százalékkal nőtt – ezzel meghaladva a többi szegmensben tapasztalt bővülést (31 százalék).

A másik kulcsfontosságú tényező a gaming kijelzők esetében a teljesítmény. A legalább 100 Hz-es frissítési frekvenciájú gaming monitorok iránt továbbra is nagyon erőteljes a kereslet és esetükben az értékv forgalom 2019 január-júniusban dinamikusan – 70 százalékkal – nőtt. A 100 Hz-nél alacsonyabb frissítési frekvenciájú kijelzők iránti kereslet 24 százalékkal bővült.

### **A gaming Netflix-e?**

A gamerek gyorsan átveszik az új technológiát, ami alól a streaming media sem jelent kivételt. Manapság a felhőalapú gaming szolgáltatások ígérete az, ami a gaming piacot lázban tartja. A „gaming Netflix-e” a fogyasztók figyelméért és a fogyasztói költségekért folytatott versenyt még intenzívebbé teheti és megváltoztathatja a piaci dinamikát, feltéve, hogy a fogyasztók elégedettek az általa nyújtott értékkel és játékélménnyel.

**Pavlin Lazarov, a GfK IT iparági szakértője szerint:** „A lineáris játékból immár PC-n, konzolon és okostelefonon folytatott multiplatform gaming, és video platformokon való streamelés lett, amelyek mindegyike a gamerek elköteleződéséről tesz tanúbizonyságot.. A játékélmény a felhőinformatika és az 5G technológia által ígért lehetőségekkel által tovább fokozható. A gamer kiegészítők és hardver kulcsszerepet játszanak a játék élménydússá tételében, és még, ha változhat is a kép, a játékba való teljes belefeledkezés iránti igény megmarad. Az évek során, a gaming masszív ökoszisztémává és egyfajta életmóddá nőtte ki magát, amelynek messzemenő társadalmi és üzleti vonatkozásai vannak – e fejlődési út vége pedig még nem látszik.”

### **A magyarországi gaming piac**

A nemzetközi trendekkel megegyezően hazánkban is jelentősen – harminc százalékkal - nőtt értékben a gaming hardver piac az első

félévben a tavalyi év azonos időszakához képest. A generált öt milliárd forintos forgalomból 55 százalékban részesedtek a laptopok. A teljes hazai laptop forgalomnak viszont ez csak 15,5 százalékát adják. Asztali gépek esetében a gamer PCk aránya hasonló. Nálunk is jelentősen drágábbak a gamer hardverek. Az asztali gépek közel háromszor annyiba, a laptopok közel kétszer annyiba kerülnek, mint a hagyományos készülékek. A legkisebb árkülönbséget a monitorok esetében látjuk, ahol egy gamer monitor átlagosan 23 százalékkal drágább, mint egy hagyományos modell.

### **Megjegyzés a szerkesztőknek**

A GfK rendszeresen gyűjt eladáshelyi adatokat az IT hardverek és szoftverek, valamint kiegészítők piacáról a világszerte 50 országban működő kiskereskedelmi paneljén keresztül. 2014 óta a forgalmazóktól, kiskereskedőktől és IT-megoldásokat kínáló szolgáltatóktól gyűjtött adatokat a vállalat egyetlen adatbázisban integrálja. A következetesen összevont adatok segítségével egyrészt feltárhatók az ellátási láncban azok a pontok, amelyeken lehetőség van a javulásra és nagyobb hatékonyságra, másrészt kialakíthatók versenyképes és jövedelmező disztribúciós stratégiák.

Ellenkező kijelentés hiányában a jelen közleményben szereplő valamennyi számadat 2019. január-június között eltelt hat hónapra vonatkozik.

Sajtókapcsolat: Julia Richter, Tel. +49 911 395 4440,  
public.relations@gfk.com

*Forrás: a GfK Nürnberg 2019. augusztus 21-én kiadott sajtóközleménye*

### **A GfK-ról**

A GfK-nál az adatok tudományos módszerekkel kerülnek feldolgozásra. Innovatív kutatási megoldásaink a fogyasztók, a különböző piacok, a márkák és a média jelenét és jövőjét firtató fő üzleti kérdésekre adnak választ. Mit kínálunk kutatóként és elemzőként partnereinknek világszerte? "Growth from Knowledge".

További információért, kérjük, látogasson el a [www.gfk.com](http://www.gfk.com) oldalra, illetve kövesse a GfK-t a Twitteren: <https://twitter.com/GfK>