# Анализ сфер применения VR

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Текущий годовой размер рынка | Прогноз роста рынка за год |
|
| Видеоигры | $106 млрд | ~$230 млн для рынка консолей  ~$150 млн для рынка  ПК |
| Мероприятия в прямом эфире | $44 млрд от продажи билетов | ~715 млн зрителей  Кубка мира ~160 млн зрителей финала Super Bowl  ~92 млн абонентов  ESPN |
| Кино и сериалы | $44 млрд (Netflix) | 450 млн абонентов Netflix |
| Продажи (маркетинг) | $3 млрд от продажи ПО  $1.5 трлн – общий уровень продаж на электронном  рынке | 1+ млрд онлайн покупателей |
| Образование | $12 млрд – общий уровень продаж ПО для высшего и среднего образования | ~200 млн учеников и студентов |
| Здравоохранение | $16 млрд – уровень продаж на рынке медицинских устройств | ~8 млн докторов |
| Проектирование | $20 млрд – общий уровень продаж | ~6 млн инженеров |
|  | ПО для проектирования |  |
| Военная промышленность | $9 млрд – затраты на ПО для подготовки военнослужащих | ~6.9 млн военнослужащих |
| Общая сумма |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Результаты к 2020 году | | Результаты к 2025 году | |
|  | Число пользователей | Прибыль | Число пользователей | Прибыль |
| Видеоигры | 70 млн | $6.9 млрд | 216 млн | $11.6 млрд |
| Мероприятия в прямом эфире | 28 млн | $0.8 млрд | 95 млн | $4.1 млрд |
| Кино и сериалы | 24 млн | $0.8 млрд | 79 млн | $3.2 млрд |
| Продажи (маркетинг) | 9.5 млн | $0.5 млрд | 31.5 млн | $1.6 млрд |
| Образование | 7 млн | $0.3 млрд | 15 млн | $0.7 млрд |
| Здравоохранение | 0.8 млн | $1.2 млрд | 3.4 млн | $5.1 млрд |
| Проектирование | 1 млн | $1.5 млрд | 3.2 млн | $4.7 млрд |
| Военная промышленность | Зависит от закупок оборудования | $0.5 млрд | Зависит от закупок оборудования | $1.4 млрд |
| Общая сумма | 95 млн | $13.1 млрд | 315 млн | $35 млрд |

**Источник: Отчет «Virtual Reality – Global» подготовленныeй Stellar Analytics 5 июня 2016 года**

# Основная проблема развития

Отсутствие у разработчиков необходимых инструментов и клиентской базы. Пользователи, в свою очередь, не до конца доверяют разработчикам программного обеспечения для виртуальной реальности из-за того, что нет громких проектов.

# 1/ Видеоигры

**Пользователи**. Согласно данным Goldman Sachs, в мире примерно 230 млн консолей и 150 млн игроков на ПК. Специалисты уверены, что виртуальную реальность будут использовать в основном геймеры, которые проводят за играми более 15 часов в неделю, — это 30% владельцев игровых приставок. Продажи Oculus (по мнению большинства специалистов, самым популярным устройством виртуальной реальности для ПК станет Oculus Rift) будут нацелены на рынок развитых стран (150 млн пользователей), поскольку использование этого девайса подразумевает наличие мощного игрового компьютера.

**Трудности.** Высокая стоимость создания новых игровых серий. Такие крупнейшие разработчики, как EA Sports и Activision, заявили, что на создание новой игровой серии для виртуальной реальности нужно будет потратить от $75 млн до $100 млн, — в то время как разработка игры из уже готовой серии обходится примерно в $10 млн.

**Возможная прибыль.** По подсчетам Goldman Sachs, рынок видеоигр для проектов VR принесет прибыль в размере $6,9 млрд в 2020 году и $11,6 млрд — в 2025 году:

* К 2020 году в мире появится 70 млн геймеров, использующих технологии виртуальной реальности. К 2025 году их число вырастет до 216 млн.
* Согласно подсчетам, пользователи будут покупать в среднем 2,5 игры (после же это число снизится до одной).
* Цена игры для виртуальной реальности не должна превышать среднюю стоимость — $60.

**Проблема.** На данный момент все известные шлемы виртуальной реальности (Oculus Rift, HTC Vive, PSVR) требуют обязательного проводного подключения к игровому ПК или консоли. Wi-Fi Full HD-трансмиттеры пока не способны передавать данные, которые требуются для полноценного погружения в виртуальную реальность. Пока что в мире нет бюджетных решений для отслеживания большого количества перемещений людей в пространстве.