

Пресс-релиз

Артём Тюрин
Пресс-служба
«Делойт Туш Томацу Лимитед»
Тел.: +7 (495) 787 06 00 (1421)
atyurin@deloitte.ru

Согласно «Прогнозу развития отраслей высоких технологий, телекоммуникаций, развлечений и СМИ», подготовленному международной сетью «Делойт», в 2016 году объем продаж устройств виртуальной реальности достигнет рекордного 1 млрд долларов США

- *Планишеты и смартфоны станут ведущей игровой платформой по объему выручки.*
- *Более молодые представители поколения Y (в возрасте 18–24 лет) в 2016 году, скорее всего, будут наибольшими приверженцами персональных компьютеров среди всех возрастных групп.*
- *К концу 2016 года программами — блокираторами рекламы будут пользоваться всего 0,3% всех владельцев мобильных устройств.*
- *В 2016 году во Всемирную сеть будет выложено 2,5 триллиона фотографий, на 15% больше, чем в 2015.*

Москва, 13 января 2016 года. «Делойт Туш Томацу Лимитед» (международная сеть «Делойт») прогнозирует, что рынок устройств виртуальной реальности в 2016 году впервые достигнет одного миллиарда долларов США, из которого около 700 млн долларов придется на продажи непосредственно оборудования, а остальное — на продажи контента. По данным пятнадцатого выпуска [Прогноза развития отраслей высоких технологий, телекоммуникаций, развлечений и СМИ](#), подготовленного международной сетью «Делойт», в 2016 году будет продано около 2,5 млн очков виртуальной реальности и 10 млн копий игр. При этом, по данным отчета, основная часть расходов придется на постоянных, а не случайных покупателей компьютерных игр. То есть, хотя каждый владелец смартфона, возможно, и попробует какой-либо из вариантов виртуальной реальности, основная выручка в 2016 году придется на десятки миллионов, а отнюдь не миллиарды пользователей.

«Хотя в 2016 году индустрия устройств виртуальной реальности должна достичь важной отметки в миллиард долларов, скорее всего, в долгосрочной перспективе ее игрокам придется приложить большие усилия, чтобы достичь масштабов и популярности, характерных для смартфонов, персональных компьютеров или телевизоров, — говорит Пол Салломи, руководитель Международной группы «Делойта» по работе с компаниями сектора высоких технологий, телекоммуникаций, развлечений и СМИ. — В то же время по мере совершенствования технологии, позволяющей погружаться в виртуальную реальность, подобные устройства могут получить более широкое распространение в мире».

«Мы видим значительный потенциал роста и у когнитивных технологий, таких как компьютерное распознавание объектов, обработка текстов на естественных языках и машинное самообучение. В этом году 80 из 100 ведущих компаний по разработке ПО для предприятий будут применять когнитивные технологии, осваивая потенциал Интернета вещей; это даже

может привести к трансформации привычных способов применения компьютерных технологий. Хотя когнитивные технологии, возможно, не так привлекают внимание потребителей, как новые очки виртуальной реальности, они, скорее всего, будут гораздо более значимы в долгосрочной перспективе как для компаний, так и для частных потребителей».

Поколение Y не торопится отказываться от персонального компьютера

Помимо прогнозов относительно виртуальной реальности в отчете также высказывается мнение о том, что, хотя поколение Y и является поколением пользователей смартфонов, более молодые его представители (в возрасте 18–24 лет) в 2016 году будут наибольшими приверженцами персональных компьютеров среди всех возрастных групп. По данным исследования, проведенного фирмами — участниками «Делойта»¹, в 2015 году ноутбуком обладали в среднем более чем 85% молодых представителей поколения Y в 13 развитых странах. Более того, это число оказалось либо самым высоким, либо вторым по значимости среди всех шести возрастных групп, представленных в исследовании, на всех рынках за исключением двух — Норвегии и Финляндии. Такие данные позволяют предположить, что, по мнению поколения 18–24-летних, смартфоны и персональные компьютеры дополняют, а не заменяют друг друга. В какой-то мере данный феномен может объясняться снижением стоимости ноутбуков (на рынке можно найти множество устройств стоимостью менее 500 долларов США).

Ниже представлено несколько других прогнозов из отчета международной сети «Делойт».

Высокие технологии

- **Женщины в ИТ-индустрии: вопрос образования и не только.** К концу 2016 года в развитых странах число женщин, работающих в должности ИТ-специалистов, составит менее 25% от общего числа специалистов сферы информационных технологий. Эта цифра практически соответствует показателю за 2015 год, а возможно, будет даже ниже.
- **Когнитивные технологии расширяют возможности корпоративного ПО.** В 2016 году более 80 из 100 крупнейших компаний мира по разработке программного обеспечения, скорее всего, будут встраивать в свои продукты когнитивные технологии, такие как самообучающиеся системы, обработка текстов на естественных языках или распознавание речи. Этот показатель на 25% превышает данные за 2015 год, когда 64 из 100 ведущих компаний предложили продукты или услуги с применением одной или более когнитивных технологий.
- **Мобильная коммерция: зеленый свет онлайн-покупкам.** Число постоянных пользователей независимых платежных систем, позволяющих совершать оплату через мобильное устройство с сенсорным экраном (смартфон или планшет) в 2016 году может увеличиться на 150% и составить 50 млн. Мобильная коммерция позволяет розничным торговым компаниям увеличить объемы продаж благодаря популярности мобильных устройств среди посетителей сайтов магазинов. Ранее число покупок оставалось на низком уровне главным образом в связи с трудоемким процессом оплаты.
- **Графен: современные исследования принесут плоды в следующем десятилетии.** Тогда как общая стоимость рынка графеновых материалов в 2016 году, скорее всего, не будет превышать несколько десятков миллионов долларов, расходы на исследования и разработки за год составят сотни

миллионов долларов. В среднесрочной перспективе графен, возможно, будет применяться в продуктах общей стоимостью во многие миллиарды долларов в год, однако реализация всего его потенциала может занять десятилетия.

Развлечения и СМИ

- **Мобильные блокираторы рекламы: спасение в приложениях?** По прогнозам, к концу 2016 года блокираторами рекламы будут пользоваться только 0,3% всех владельцев мобильных устройств. В результате в зоне риска окажутся рекламодатели с объемом выручки менее 100 млн долларов, что будет соответствовать 0,1% от 70-миллиардного рынка мобильной рекламы 2016 года.
- **Игры для мобильных устройств: лидер по объему выручки, но не самая привлекательная платформа.** В 2016 году мобильные устройства (смартфоны и планшеты), скорее всего, станут ведущей игровой платформой с точки зрения выручки от продажи программного обеспечения, которая составит 35 млрд долларов США, увеличившись на 20% по сравнению с 2015 годом. В то же время ожидаемая выручка от продажи игр для компьютеров (32 млрд долларов США) и игровых консолей (28 млрд долларов США) увеличится по сравнению с предыдущим годом только на 5% и 6% соответственно. При этом средняя выручка на одну игру будет значительно различаться в зависимости от платформы.
- **Киберспорт: популярность виртуальных соревнований растет, но им по-прежнему далеко до реального спорта.** Выручка от соревнований по компьютерным и видеоиграм в 2016 году должна составить 500 млн долларов США, увеличившись на 25% по сравнению с 400 млн долларов США в 2015 году, при этом число тех, кто смотрит такие соревнования регулярно или от случая к случаю, приблизится к 150 миллионам. Этот показатель составляет лишь небольшую долю от выручки в таких видах спорта, как футбол, американский футбол, баскетбол, бейсбол, хоккей, размеры которой варьируются от 4 до 30 млрд долларов США.
- **Европейский футбольный рынок.** Размер европейского футбольного рынка должен впервые достигнуть 30 млрд долларов США в сезоне 2016–2017 годов, увеличившись на 8 млрд долларов с сезона 2011–2012 годов. Это означает, что его среднегодовой темп роста составляет 7%.
- **Приз за стабильные кассовые сборы перед лицом угрозы со стороны цифровых медиа достается ...** В 2016 году ожидается падение выручки кинотеатров в США и Канаде примерно на 3%, до 10,6 млрд долларов США, при числе проданных билетов в 1,3 млрд штук.
- **Телевидение в США: постепенное размывание, а не мгновенное «схлопывание» рынка.** По прогнозам международной сети «Делойт», рынок традиционного телевидения США, являющийся крупнейшим в мире (около 170 млрд долларов США по состоянию на 2016 год), будет размываться как минимум по шести фронтам: количество абонентов платного телевидения, проникновение платного телевидения в процентном соотношении к общей численности населения, средний ежемесячный счет за услуги платного телевидения, переход потребителей на антенное телевидение, просмотр передач в прямом эфире и со сдвигом по времени телевизионной аудиторией в целом и

более молодыми представителями поколения Y в возрасте 18–24 лет в частности.

Телекоммуникации

- **Зарождение эпохи гигабитного Интернета: каждый бит на счету.** Ожидается, что число интернет-подключений со скоростью гигабит в секунду (Гбит/с) к концу года увеличится в 10 раз, до 10 млн, 70% из которых придется на частных пользователей. Рост спроса будет определяться увеличением доступности и падением цен. Прогнозируется, что к 2020 году к сетям, предлагающим гигабитные тарифы, будет подключено примерно 600 млн абонентов или большинство пользователей по всему миру, имеющих выход в Интернет.
- **Подержанные смартфоны: рынок стоимостью 17 млрд долларов США, о котором вы, возможно, никогда не слышали.** Ожидается, что в 2016 году потребители продадут сами или сдадут в счет покупки нового телефона примерно 120 млн бывших в употреблении смартфонов на общую сумму более 17 млрд долларов США. Это значительно больше, чем в 2015 году, когда было продано 80 млн смартфонов на общую сумму в 11 млрд долларов США. Более того, 10% смартфонов премиум-класса (стоимостью от 500 долларов США), приобретенные новыми в 2016 году, за свою жизнь послужат трем или более владельцам.
- **Фотографии в сети: триллионы снимков — не предел.** В 2016 году в сеть будет выложено 2,5 трлн фотографий с целью поделиться с друзьями или осуществить хранение, что на 15% больше, чем в предыдущем году. Более 90% этих фотографий, скорее всего, будут сняты на смартфон; остальные будут сделаны при помощи зеркальных фотоаппаратов, компактных фотокамер, планшетов и ноутбуков. Эти данные не учитывают триллионы фотографий, хранящиеся в памяти самих устройств.
- **Рост числа абонентов, использующих гаджеты исключительно с целью передачи данных.** Прогнозируется, что в 2016 году около 26% пользователей смартфонов на развитых рынках в определенные периоды времени не будут совершать ни одного традиционного телефонного звонка. Эти люди вовсе не прекратили общаться. Они просто заменяют традиционные телефонные звонки на сообщения, включая SMS-сообщения, а также голосовые и видео-сервисы OTT.
- **VoLTE / VoWiFi: пропускная способность, охват и возможности.** К концу 2016 года 100 мобильных операторов по всему миру с большой вероятностью будут предлагать как минимум по одному пакетному голосовому сервису, что в два раза больше по сравнению с прошлым годом и в шесть раз больше, чем на начало 2015 года. По содержащейся в отчете оценке, приблизительно 300 млн абонентов будут использовать услугу передачи голоса через Wi-Fi (VoWifi) и (или) LTE (VoLTE), что в два раза больше, чем на начало года и в пять раз больше, чем на начало 2015 года.

Пятнадцатый ежегодный «Прогноз развития отраслей высоких технологий, телекоммуникаций, развлечений и СМИ», подготовленный международной сетью «Делойт», посвящен ключевым тенденциям в мировой отрасли высоких технологий, телекоммуникаций, развлечений и СМИ на ближайшие год-полтора. Полный текст международного Прогноза доступен по ссылке: www.deloitte.com/tmtpredictions

Примечание

¹ Источник: «Международное исследование потребительских предпочтений в сфере мобильных коммуникаций», проведенное фирмами — участниками «Делойта» в мае–июле 2015 года. Вопрос был посвящен ноутбукам, а не компьютерам в целом или настольным ПК. Данный вопрос задавался в рамках «Международного исследования потребительских предпочтений в сфере мобильных коммуникаций», проведенного «Делойтом» в 13 развитых странах. Опрос проводился в период с мая по июль 2015 года. Более подробно см. «Международное исследование потребительских предпочтений в сфере мобильных коммуникаций»: www.deloitte.com/gmcs.

О «Прогнозе развития отраслей высоких технологий, телекоммуникаций, развлечений и СМИ», подготовленном международной сетью «Делойт»

«Прогноз развития отраслей высоких технологий, телекоммуникаций, развлечений и СМИ» основан на исследованиях, проводимых по всему миру, подкрепленных подробными интервью и сведениями, полученными от клиентов фирм международной сети «Делойт», бывших специалистов фирм международной сети «Делойт», работающих в различных компаниях, отраслевых аналитиков, ведущих руководителей отрасли высоких технологий, телекоммуникаций, развлечений и СМИ, а также тысяч специалистов «Делойта», работающих с предприятиями отрасли в рамках международной сети «Делойта». Содержание Прогнозов меняется год от года, однако неизменной остается одна тема: влияние отрасли высоких технологий, телекоммуникаций, развлечений и СМИ на человека постоянно растет.

О «Делойте»

Наименование «Делойт» относится к одному либо любому количеству юридических лиц, входящих в «Делойт Туш Томацу Лимитед», частную компанию с ответственностью участников в гарантированных ими пределах, зарегистрированную в соответствии с законодательством Великобритании; каждое такое юридическое лицо является самостоятельным и независимым юридическим лицом. Подробная информация о юридической структуре «Делойт Туш Томацу Лимитед» и входящих в нее юридических лиц представлена на сайте www.deloitte.com/about.

«Делойт» предоставляет услуги в области аудита, налогообложения, управленческого и финансового консультирования государственным и частным компаниям, работающим в различных отраслях промышленности. Объединенная международная сеть фирм-участников более чем в 150 странах позволяет «Делойту» использовать потенциал международного уровня для предоставления клиентам услуг высочайшего класса и информации, необходимой для решения наиболее сложных проблем, возникающих в ходе деятельности. Почти 210 тысяч специалистов «Делойта» привержены идеям достижения совершенства в предоставлении профессиональных услуг своим клиентам.