**Gaming po roku 2020 – nowy raport specjalistów polskiego think tanku 4CF**

**Choć przyszłość gamingu nie jest przesądzona, jest on na świecie najszybciej rozwijającą się gałęzią przemysłu rozrywkowego, a COVID-19 wzmocnił ją rekordowymi wynikami sprzedaży gier online. Daje to ogromne szanse inwestorom również innych branż. Jak uzyskać przewagę strategiczną w branży gamingowej, jak zaskoczyć konkurencję i w jaki sposób nie zostać w tyle? Swoją analizę i prognozy na najbliższą dekadę opublikowała polska firma 4CF.**

Grupa specjalistów zajmująca się strategią i foresightem biznesowym opublikowała kolejny raport, który jest wynikiem złożonej analizy pomagającej długoterminowo szacować szanse i zagrożenia branży gamingowej na świecie.

Wzięto pod uwagę szereg czynników strategicznych kształtujących rynek gier wideo oraz branże im towarzyszące. Analiza wyników sprzedażowych wielu podmiotów, nawyków konsumenckich, trendów sprzedażowych, danych demograficznych pozwoliła stworzyć modele opisujące rozwój rynku gier wideo w najbliższej dekadzie.

Jeden ze scenariuszy zakłada rozwój umiarkowany, trzy pozostałe opisują wersje przyszłości, w których zmiany będą dynamiczne i pójdą w różnych kierunkach. W każdym przypadku, przewidywania związane są z ewolucją nowych technologii i zjawisk związanych z telekomunikacją i rozrywką. Znajdziemy wśród nich różne warianty zastosowania rzeczywistości rozszerzonej (AR), rzeczywistości wirtualnej (VR), chatbotów, streamingu gier, technologii ultrahaptic a także Brain-Computer Intrerface, która oznacza dla użytkowników sterowanie grami za pomocą myśli.

Raport prezentowany jest w formie czytelnej, matematycznej tablicy zwanej Macierzą 4CF. Na osi Y prezentowany jest parametr Średniej Względnej Korzyści (ARA – Avarage Relative Advantage), X – prezentuje Najkrótszy Czas do Upowszechnienia (ETM – Earliest Time to Mainstreame) badanych trendów na rynku gier komputerowych.