

# Marketing data

---

3 минуты назад

## Основные тенденции в индустрии парков развлечений и аркад



Парки развлечений внедряют инновационные приложения технологии Интернета вещей (IoT) для повышения операционной эффективности и улучшения обслуживания клиентов. IoT - это сеть физических устройств, транспортных средств и других предметов, в которые встроены электроника, программное обеспечение, датчики, исполнительные механизмы и средства связи, которые позволяют этим вещам соединять, собирать и обмениваться данными. Парки развлечений используют браслеты с маяками для получения данных о

клиентах в режиме реального времени, что помогает родителям (гостям) определить местонахождение своих детей.

Такие группы также помогают менеджерам определять области улучшения и отправлять гостям информацию, советы и рекламные предложения в режиме реального времени в зависимости от их местоположения. Например, компания Disney World успешно внедрила концепцию браслета IoT в своем парке развлечений, расположенном в Орландо, штат Флорида. Этот браслет служит цифровым входным билетом для гостей и облегчает транзакции.

Дальнейшее движение на рынке парков развлечений и игровых автоматов увеличивает располагаемые доходы. Люди ищут уникальный опыт персонализации, чтобы провести свой досуг, который стимулирует экономику опыта - тенденция, когда потребители вкладывают средства в опыт, а не в приобретение товаров. Социальные сети помогли потребителям ускорить спрос на такой опыт.

Основным сдерживающим фактором на рынке парков развлечений и игровых автоматов в прогнозируемый период будет отсутствие квалифицированной рабочей силы. Для трудоемкой отрасли, такой как индустрия отдыха, экономический рост в развитых и развивающихся странах приведет к увеличению заработной платы, а также к отсутствию квалифицированной рабочей силы. Эти увеличенные входные затраты будут оказывать давление на компании на рынке парков развлечений, которые стремятся защитить прибыль, сохраняя при этом качество своих услуг.

Региональные различия в индустрии парков развлечений и парков Северная Америка была крупнейшим рынком парков развлечений и игровых площадок, на ее долю приходилось около 40% мирового рынка в 2018 году. За ней следовали Азиатско-Тихоокеанский регион, Западная Европа и другие регионы. В перспективе к 2022 году

Северная Америка и Азиатско-Тихоокеанский регион будут самыми быстрорастущими регионами на рынке парков развлечений и игровых площадок.

Размер парков развлечений и аркадного рынка в Северной Америке можно объяснить наличием крупных тематических парков в регионе, а также высоким располагаемым доходом американских и канадских граждан. Большое количество внутренних и международных туристов также поддерживает размер рынка. Мир Уолта Диснея во Флориде, самый посещаемый тематический парк в мире, в значительной степени способствует размеру рынка парков развлечений и игровых площадок в регионе.

Ключевые сегменты рынка и основные игроки

Парки развлечений и аркадный рынок разделены по типам на тематические парки, аквапарки и игровые залы. Тематические парки были крупнейшим сегментом рынка парков развлечений и игровых площадок в 2018 году с долей рынка около 82%. Ожидается, что рынок тематических парков также станет самым быстрорастущим сегментом, и его темпы роста составят около 9%.

Рынок парков развлечений и игровых автоматов разделен по источникам доходов на билеты, продукты питания и напитки, отели и курорты, товары и другие. Билеты были крупнейшим сегментом рынка парков развлечений и игровых автоматов по доходам в 2018 году, около 62% рынка.

Рынок парков развлечений и аркады относительно сконцентрирован: на долю двух ведущих игроков приходится почти треть всего, в то время как на долю десяти ведущих конкурентов приходилось около 45% всего рынка в 2018 году. Оставшаяся часть рынка фрагментирована с большим количеством маленьких игроков. Основными игроками на рынке являются парки и курорты Уолта Диснея, Universal Parks and Resorts, Merlin Entertainment plc, Oriental Land Company Ltd и Six Flags Entertainment Corporation.

Для получения дополнительной информации о парках развлечений и аркадной индустрии см. Отчет « Возможности и стратегии глобального рынка Amusements до 2022 года» от компании Business Research. Он предоставляет анализ отрасли аркад и парков развлечений, обзор рынка, прогнозы размера рынка, рыночные тренды, движущие силы рынка, ограничения рынка, рыночные доходы, доли рынка и профили компаний ведущих конкурентов.

Ссылка на статью: [Основные тенденции в индустрии парков развлечений и аркад](#)