

תקציר מנהלים – Electronic Arts (EA) ומגמות על בעולם החינוך



תוכן

2.....	סקירת חברה – Electronic Arts
2.....	הליבה העסקית והיתרון התחרותי של EA
2.....	מגמות על – הווה ועתיד
2.....	יתרונות המוצר ומצב מגמת העל כיום
3.....	ניתוח תחרות
3.....	תסריטים והליבה העסקית העתידית
4.....	Back-Casting
4.....	נספחים

סקירת חברה – Electronic Arts

Electronic Arts הינה חברה לפיתוח, שיווק והפצת משחקי ווידאו, אשר נוסדה בשנת 1982 על ידי Trip Hawkins ו-Rich Melmon. החברה היא מהגדולות בעולם משחקי הווידאו, ולצד פיתוח משחקים עצמי (דוגמת Need For Speed), מקבלת רישיונות שימוש בסרטים וליגות ספורט בכירות ליצירת משחקים (הארי פוטר, FIFA, MADEN). לחברה סטודיו פיתוח המשחקים הגדול בעולם, היושב בקנדה, המאכלס 25% מבין 8,000 עובדי הבחירה המצויים ברחבי העולם. נכון לשנת 2020, הרווח הנקי של החברה נאמד בכ – 5.54 מיליארד דולר, והיא נסחרת בבורסת Nasdaq לפי שווי של 40 מיליארד דולר (עליות שווי של 50% בעשור החולף).

הליבה העסקית והיתרון התחרותי של EA

ניתן לראות, בהתאם לניתוחי הווה ועתיד שונים, כי שוק משחקי הווידאו אינו צפוי לעצור. כך, בהתאם לנספח א', נראה כי תחזיות צופות המשך עלייה קבוע ויציב של שוק משחקי הווידאו. היות ופיתוח והפצת משחקי ווידאו היא הליבה העסקית של EA, מצבה לא רע.

היתרון התחרותי של החברה נעוץ בשלושה פרמטרים עיקריים. ראשית, גודלה של החברה מעניק לה את האפשרות לחתום על חוזי בלעדיות עם ליגות ספורט שונות. משחקים אלו, הנודעים כמשחקי הדגל של החברה (המופצים מדי שנה ומושכים מאות אלפים לרכושם מדי שנה) מאפשרים בסיס הכנסות גדול. לעניין זה עולה היתרון השני, הנוגע לאורך התקופה של הצרכנים עם EA, אשר מכירים את המוצר ומודעים ליכולותיו.

שלישית, עולה גישת One EA, אשר מאפשרת חיסכון כלכלי עצום. גישה זו בעצם מובילה לייצור ופיתוח כלל משחקי הווידאו מטעם החברה על בסיס מנוע פיתוח אחד. כך, כלל המפתחים מכירים את העבודה עם מנוע הפיתוח, דבר המאפשר יעילות ועלויות מינימום בפיתוח משחקים חדשים.

מגמות על – הווה ועתיד

כיום, ניתן לראות מספר מגמות על מתרחשות במהלך חיי היומיום שלנו, אשר יובילו למסקנה אודות מגמת העל העתידית. ראשית, ילדים בימים אלו בעלי הפרעות קשב וריכוז וחסרי מנוחה, ועל מקבלי ההחלטות למצוא דרך להחזיקם מרוכזים. שנית, עולה ביקורת כנגד מערכת החינוך על היותה מיושנת ולא מותאמת לעולם החדש. שלישית, אנו רואים אימוץ טכנולוגיה, במיוחד על רקע תקופת הקורונה, בה הורגלנו בעל כורחנו למציאות של תקשורת דרך מסכים.

כל אלו מובילים אל מגמת העל אותה אנו מציגים – שינוי מערכת החינוך בישראל ובעולם. על רקע כל האמור לעיל, **ההמלצה היא החדרת משחקי וידאו אל תוך עולם החינוך**. כך, מחד, יזכו ילדים לחינוך נגיש ומותאם להם ולימים אלו, ומנגד, EA יזכו לקהל לקוחות נאמן ויציב, אף יותר מקהל משחקי הספורט בימים אלו.

יתרונות המוצר ומצב מגמת העל כיום

מעבר ליתרונות עבור EA בפרט, עולים מספר יתרונות משמעותיים בלמידה על ידי משחקים.

ראשית, שימוש במשחקי לימוד, אשר כוללים בתוכם מערכת AI ללמידת התלמידים, תאפשר התאמה ואדפטציה מותאמת לכל תלמיד, כך שהחומר הנלמד יותאם לרמתו ויאפשר עקומת למידה מותאמת אישית. שנית, הדבר יביא לשינוי התפיסה כלפי משחקי וידאו ועולם הגיימינג, שיהפוך מ"זמן מבוזבז" ל"זמן מושקע", תוך תיעול הטכנולוגיה לטובת חינוך הילדים.

לעניין התפתחות השוק, ניתן לראות מספר מאפיינים בולטים.

ראשית, האיחוד האירופי יצא בתחרות, אשר מעניקה לכל יזם משמעותי בתחום ה- eLearning 10 מיליון דולר. שנית, בהתאם לנספח ב', ניתן לראות כי ישנה התפתחות משמעותית בתחום ברחבי האיחוד האירופי, לרבות שיעור ההשקעה, אשר צפוי להגיע עד שנת 2024 לכ- 28.36 מיליארד דולר, וכן ניתן לראות ששיעור המכירות של מוצרים מהתחום עולה בכ- 13% מדי שנה.

ניתוח תחרות

במסגרת ניתוח התחרות, עלו מספר חברות עיקריות אשר עוסקות כיום במתן לימודים על ידי משחקים, כאשר רובן (CodeCombat; WayForword; PowerZ Tech; CodeMonkey) עוסקות בעולם התוכנה, וחלקן (Kuato Studios; Yousician Oy) עוסקות בתחומים שונים, דוגמת מוזיקה ופיתוח יכולות חשיבה.

על אף שהמתחרים נמצאים בשלבי פיתוח מתקדמים משלנו, החשש אינו גבוהה. ראשית, מדובר על חברות פרטיות ברובן, אשר מוגבלות מבחינת היקף הון ניתן להשקעה, ואינן יכולות להנפיק מניות חדשות או אג"ח לשם גיוס הון בהיקפים גדולים. שנית, מרבית החברות נוסדו בעשור השני של המאה ה- 20. משכך, אין להן את הניסיון או היכולת שיש לחברה, לרבות יכולות טכניות, הגלומות בבסיס העובדים הרחב ויכולות הפיתוח שעומדים לחברה. שלישי, לחברות האמורות ייקח זמן רב עד שיכנסו לשוק המדובר, שכן הן אינן מוכרות, ויאצו לרכוש את אמון הקהל. מנגד, חברת EA, אשר מכרה בשנת 2021 325 מיליון עותקים של משחק הספורט FIFA לבדו, תוכל להיכנס לשוק ביתר קלות, גם בחברה שאינה חדשנית, אלא מגיעה כשנייה בתור.

תסריטים והליבה העסקית העתידית

על רקע בחירת שני צירים (האחד – שיעור ההשקעה בפריפריה; השני – שיעור חדירה לשוק), נבנו ארבעה תסריטים:

1. EA משתלטת על שוק המחשבים (השקעה בפריפריה - גבוה; חדירה - גבוה).
2. המוצר יהווה מוצר משלים בחינוך (השקעה בפריפריה – גבוה; חדירה – נמוך).
3. מכירת רישיונות שימוש לשימוש פרטי (השקעה בפריפריה – נמוך; שיעור חדירה – גבוה).
4. הרביעי קובע כי המוצר לא יתקבל בשוק (השקעה בפריפריה – נמוך; חדירה – נמוך).

אנו מאמינים כי התסריט הריאלי הוא התסריט השלישי, זאת על רקע העובדה שלא כל הפריפריות בעולם יזכו לתשתיות באיכות גבוהה, זאת על אף החיבור לרשת 5G ופריסת הסיבית האופטיים בעולם, בעיקר מתוך הבנה שיש צורך בכלי מחשוב ברמה לא מבוטלת. על רקע האמור, פסקת העתיד קובעת כי EA תפיק את המשחקים לבני המעמד הסוציו-אקונומי בינוני גבוה, ועיקר השימוש יהא בבתי ספר פרטיים וקורסים מקצועיים והעשרות לבני הנוער.

Back-Casting

לשם הגעה למצב המדובר, על EA לבצע מספר פעולות. נציין, ראשית כל, כי ההתמקדות העיקרית בשלב הפיתוח וההרצה תהא במדינות בהן יש התערבות ממשלתית רבה, לצד תשתיות ברמה גבוהה, דוגמת סין, יפן, איחוד האמירויות ועוד.

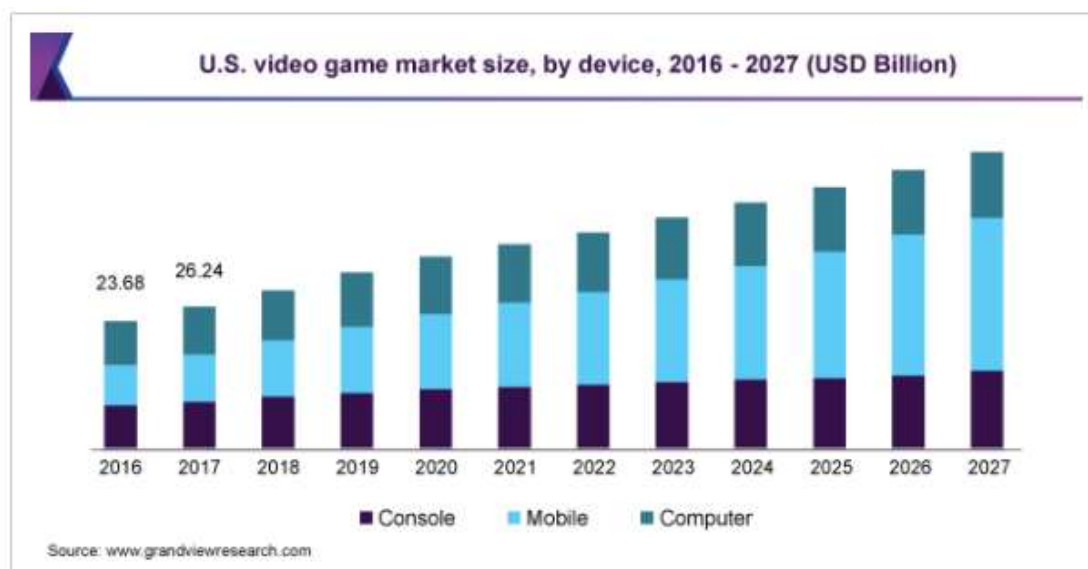
ראשית, על החברה לצאת מתצורת העבודה הנוכחית, בה היא מעסיקה בעיקר מעצבים גרפיים, ולהתחיל לשכור לשם כתיבת המשחקים מומחי הוראה וקופירייטרים, אשר יוכלו לכתוב את סילבוס הקורס הנדרש, לצד אפיקי המשחק האפשריים.

שנית, על אף התקדמות התשתיות בתחום האינטרנט, ההמלצה שלנו היא מתן אפשרות לתפעול המשחקים על פס נמוך. מתוך הנחה שבחלק מהמשחקים אנו נרצה לעודד שיתוף פעולה ואינטראקציה בין משתתפים (לצד העובדה שלדעתנו משחק חייב מצב של Multiplayer), אנו דוחקים לאפשר תפעול משחק בפס נמוך.

שלישית, יש להתחיל בפרויקט R&D בכל הנוגע לשילוב AI וכן תצורת משחק ב-VR, לשם איגוד נתונים ואיסוף מידע על כל שחקן ושינוי עקומת הלמידה בהתאם, וכן לשם הנגשת המשחק בקונסולת העתיד.

נספחים

נספח א' – שוק משחקי הווידאו בארה"ב, מצב נתון וצפי צמיחה.



נספח ב' – שוק משחקי הווידאו החינוכיים, מצב נתון וצפי צמיחה.

E-LEARNING MARKET IN EUROPE 2020-2024



Market growth will **ACCELERATE** at a **CAGR** of over

13%



Incremental growth (\$B)

28.36



The market is **FRAGMENTED** with several players occupying the market



Growth Contributed by **REST OF EUROPE**

53%



Growth for **2020**

12.29%



Market impact:
POSITIVE

17000+ Reports covering niche topics. Read them at [technavio](#)