ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ЭКОНОМИКИ

THE GAMING INDUSTRY IN THE ECONOMY

УДК 338.001.36

Фарапонов Владислав Олегович, студент кафедры Информационных Технологий и Статистики Уральский Государственный экономический Университет Россия, г. Екатеринбург

Першин Андрей Дмитриевич, студент кафедры Информационных Технологий и Статистики Уральский Государственный экономический Университет Россия, г. Екатеринбург

Parapanov Vladislav Olegovich, faraponov29@gmail.com

Andrey Pershin, faraponov29@gmail.com

Аннотация

Статья посвящена анализу игровой индустрии. Описывается её история и дальнейшее экономическое развитие с момента появления новых технологий в начале 1990-х годов. Особое внимание уделяется роли данной отрасли на мировом рынке. Рассматриваются и сопоставляются основные секторы игровой индустрии, начиная от рынка компьютерных игр и заканчивая разработкой для мобильных устройств. Демонстрируется разница в прибыли от продажи продукции, в зависимости от праздников и распродаж. В конце статьи строится заключение на основе рассмотренных данных.

Summary

The article is devoted to the analysis of the gaming industry. It describes its history and further economic development since the advent of new technologies in the early 1990s. Particular attention is paid to the role of this industry in the global market. The main sectors of the gaming industry are examined and compared, starting from the

computer games market and ending with the development for mobile devices. Demonstrates the difference in profit from the sale of products, depending on the holidays and sales. At the end of the article, a conclusion is drawn based on the data reviewed.

Ключевые слова: экономика, рынок, экономическое развитие, игры, игровая индустрия.

Key words: economy, market, economic development, games, game industry.

В настоящее время игровая индустрия представляет собой одну из самых быстроразвивающихся отраслей в области информационных технологий и занимает одно из ключевых мест на рынке мультимедийных развлечений. На пороге последнего десятилетия 20-го века благодаря открытию новых технологий началось активное развитие игровой индустрии и выход на мировой рынок. Уже тогда продажи компьютерных игр в мире составляли около $25 млрд [1]. На сегодняшний день игровая индустрия вносит значительный вклад в мировую экономику ввиду большого успеха продаж основных игровых систем и игр в частности. Так, например, небезызвестная «Grand Theft Auto V» продалась по всему миру тиражом более 130 млн копий средней стоимостью в $40, обеспечив прибыль в размере около $5.2 млрд [2]. Таким образом, прибыль одной игры превысила прибыль самого кассового фильма за всю историю кинематографа [3].

Насколько прибыльна игровая индустрия в наши дни? Согласно данным аналитического агентства Newzoo (Newzoo 2019 Global Games Market Report), за последние пять лет доходы от продаж игр в мире увеличились на 80%, или на $68 млрд, достигнув рекордной отметки в $152,1 млрд по итогам 2019 года. Уже к 2022 году, согласно прогнозам, капитализация мирового рынка видеоигр составит $196,0 млрд. (рисунок 1)



Рисунок 1 - Динамика роста прибыли игровой индустрии в мире [4]

Рассмотрим долю игровой индустрии в экономике разных стран мира. На основе диаграммы, представленной на рисунке 2, можно сделать вывод, что наиболее прибыльной игровая индустрия является в странах Азии ($72.2 млрд) и Северной Америки ($39,6 млрд). Невероятная прибыль связана в первую очередь с двумя факторами - численностью населения, проживающего на территории данных стран, и платежеспособностью потребителей. Например, в Китае доход такого информационного гиганта, как Tencent Games, являющегося крупнейшим поставщиком мобильных и онлайн-игр, в 2017 году составил $12,7 млрд.

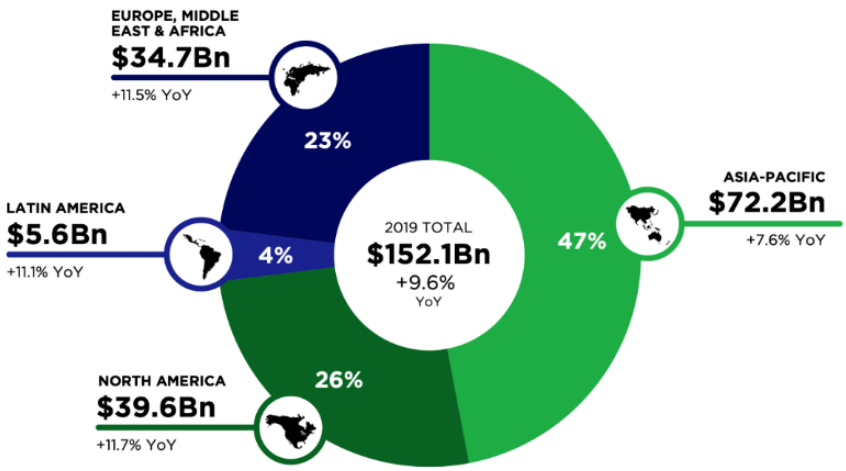


Рисунок 2 - Прибыль игровой индустрии в разных регионах мира [5]

Стоит обратить внимание и на разделение игровой индустрии на используемые платформы. Согласно оценке, изображенной на рисунке 3, наиболее предпочтительной платформой со стороны разработчиков остается персональный компьютер. Второе и третье места занимают разработка мобильных и консольных видеоигр.

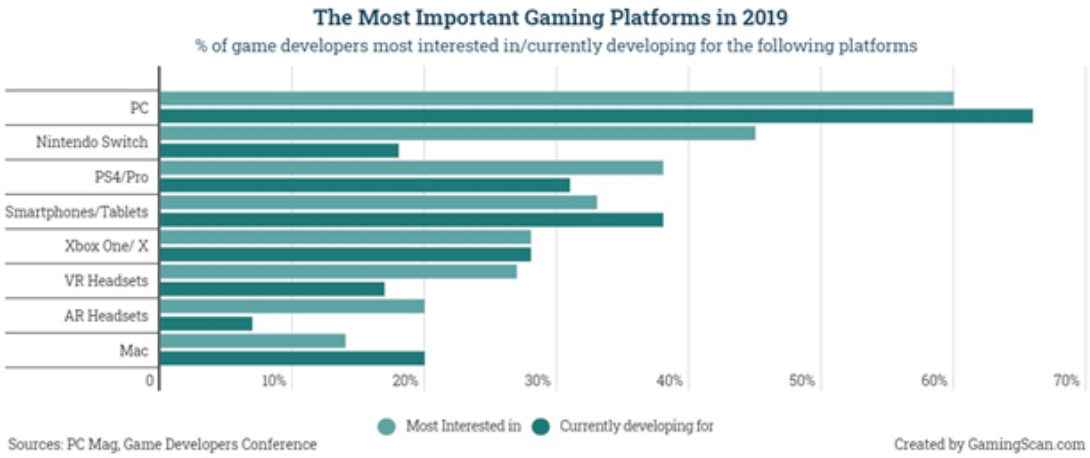


Рисунок 3 - Самые популярные игровые платформы за 2019 год [6]

Однако, если посмотреть на распределение со стороны прибыли, наибольшую долю рынка занимают мобильные устройства (рисунок 4). Обусловлено это как ростом производительности новых моделей смартфонов и планшетов, так и их доступностью - количество пользователей с каждым днем только растет. Согласно исследованиям International Data Corporation (IDC) сегодня в мире 1.6 млрд мобильных устройств, которые используются в игровых целях в среднем 1 час в день. Так, суммарный доход мобильного рынка за 2019 год составил $68.2 млрд.

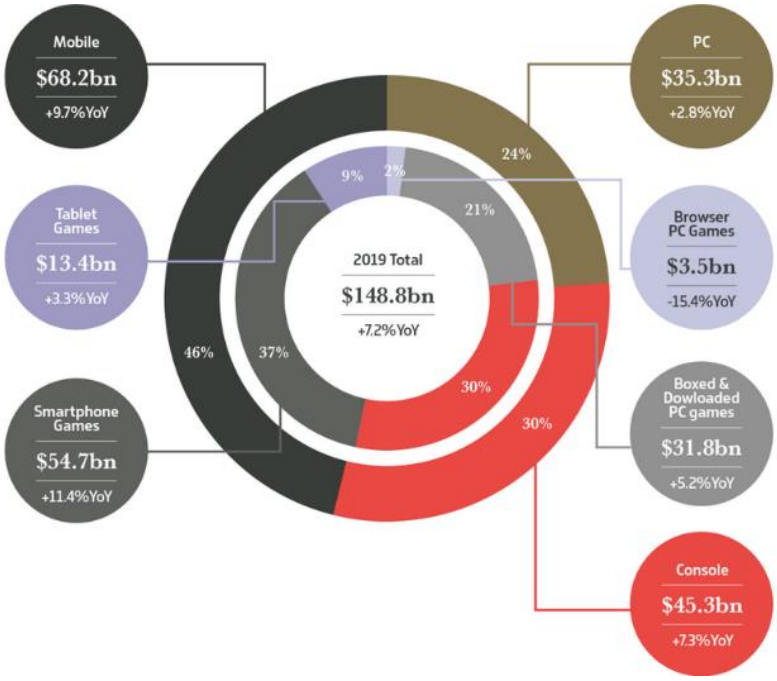


Рисунок 4 – Прибыль игровой индустрии на разных игровых платформах за 2019 год [7]

Стоит обратить внимание на то, когда прибыль игровой индустрии достигает пиковых значений. Например, в США большинство продаж приходится на период с ноября по декабрь. Скорее всего, данный феномен тесно связан с Днём Благодарения и последующей «Черной пятницей», открывающей сезон рождественских распродаж, сопровождающихся привлекательными скидками и огромным спросом со стороны потребителей [8], а также праздничных выходных, которые обеспечивает себе население, благодаря практикующейся в некоторых штатах системе отгулов. Согласно графику, доход за данный период достигает значений в $2 млрд, что сильно превышает показатель остальных периодов (рисунок 5).

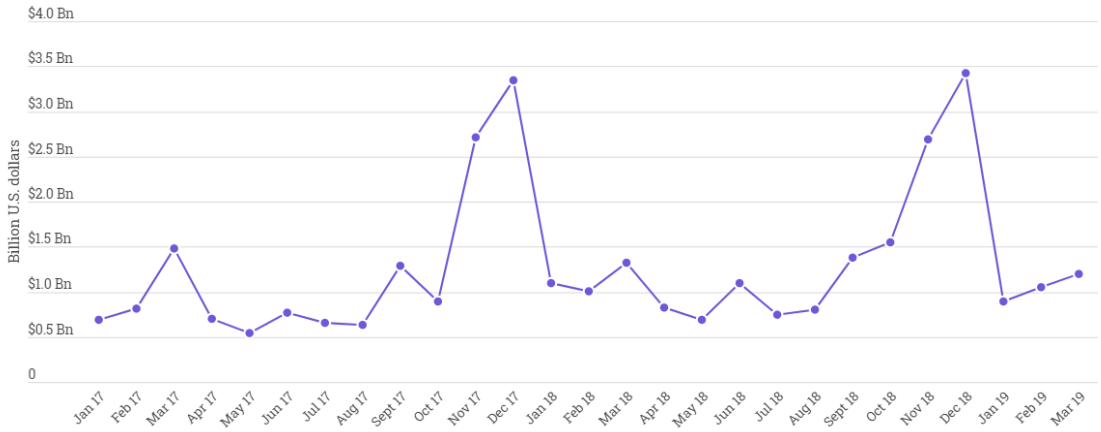


Рисунок 5 – Показатель прибыли от продажи игр по месяцам

Неоспорим тот факт, что игровая индустрия приносит огромную прибыль. Обусловлено это тем, что продукция данной индустрии имеет высокую мобильность и слабо подвержена влиянию различных кризисов. Вероятнее всего, стоит ждать дальнейшего расширения рынка, основанного на концепции, позволяющей большему количеству людей играть как, где и когда они захотят. Стоит лишь отметить, что для инвесторов всего мира данная отрасль - это, несомненно, крайне выгодное вложение.

Список литературы:

1. Индустрия компьютерных игр [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/Индустрия_компьютерных_игр
2. Список самых продаваемых игр [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Список_самых_продаваемых_игр
3. Самые кассовые фильмы [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.kinopoisk.ru/box/best_total/view_all/1/
4. Игры в облаках [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.iksmedia.ru/articles/5637610-Igry-v-oblakax.html
5. The Global Games Market Will Generate $152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market [Электронный ресурс]. Режим доступа:

https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/

6. 2020 Gaming Industry Statistics, Trends & Data [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/
7. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2019 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2019
8. $32 млрд за день: первые итоги «черной пятницы» [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.forbes.ru/obshchestvo/388517-32-mlrd-za-den-pervye-itogi-chernoy-pyatnicy

List of references:

1. Computer games industry [Electronic resource]. Mode of access: https://ru.wikipedia.org/Индустрия_компьютерных_игр
2. List of the best-selling games [Electronic resource]. Mode of access: https://ru.wikipedia.org/wiki/Список_самых_продаваемых_игр
3. The highest-grossing films [Electronic resource]. Mode of access: https://www.kinopoisk.ru/box/best_total/view_all/1/
4. Games in the clouds [Electronic resource]. Mode of access: http://www.iksmedia.ru/articles/5637610-Igry-v-oblakax.html
5. The Global Games Market Will Generate $152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market [Electronic resource]. Mode of access: https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/
6. 2020 Gaming Industry Statistics, Trends & Data [Electronic resource]. Mode of access: https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/
7. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2019 [Electronic resource]. Mode of access: https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2019

8. $32 billion per day: the first results of "black Friday" [Electronic resource]. Mode of access: https://www.forbes.ru/obshchestvo/388517-32-mlrd-za-den-pervye-itogi-chernoy-pyatnicy