

УДК 334.784

***ПРОГНОЗИРОВАНИЕ ОБЪЕМОВ МЕЖДУНАРОДНОГО РЫНКА
ВИДЕОИГР***

Новгородов А.И.

студент,

Северо-Восточный федеральный университет имени М.К.Аммосова,

Якутск, Россия

Николаева И.В.

доцент, к.э.н.,

Северо-Восточный федеральный университет имени М.К.Аммосова,

Якутск, Россия

Аннотация

В статье рассматривается видеоигровая индустрия, как крупнейшая современная сфера развлечений, анализируется структура мирового рынка видеоигр, динамика его изменения за период с 2018 года, сделан прогноз возможных объемов доходов видеоигровой индустрии до 2021 года по категориям: мобильные, консольные и ПК-игры.

Ключевые слова: видеоигровая индустрия, развитие рынка игровой индустрии, мобильные игры, консольные игры, компьютерные игры.

***FORECASTING THE VOLUMES OF THE INTERNATIONAL VIDEO GAMES
MARKET***

Novgorodov A.I.

student,

Northeast Federal University named after M.K. Ammosov,

Yakutsk, Russia

Nikolaeva I.V.

Associate Professor, Ph.D.,

Northeast Federal University named after M.K. Ammosov,

Yakutsk, Russia

Annotation

The article considers the video game industry as the largest modern sphere of entertainment, analyzes the structure of the global video game market, the dynamics of its change over the period from 2018, makes a forecast of the possible revenues of the video game industry until 2021 by categories: mobile, console and PC games.

Keywords: video game industry, development of the gaming industry market, mobile games, console games, computer games

Как только компьютеризация начала проникать во все сферы жизнедеятельности общества, стало ясно, что компьютеры могут быть использованы в качестве машин для развлечения.

Первые компьютерные игры появились в пятидесятых годах 20 века - с тех пор их развитие протекало с огромной скоростью. Почти невозможно было предположить, что видеоигры станут одним из доминирующих социальных явлений, и станут одним из ведущих направлений современной индустрии развлечений. Большая популярность видеоигр привела к тому, что они стали неотъемлемой частью современной культуры. Современные исследователи феномена игровой индустрии [4, 5] склоняются к тому, чтобы игровую индустрию называть индустрией видеоигр и придерживаются следующих определений и классификации [4]:

- видеоигра- интерактивное развлечение;

- компьютерная игра – интерактивное развлечение с применением компьютера;
- мобильная видеоигра – интерактивное развлечение с применением смартфона и т.д.

Таким образом, индустрия видеоигр стала классифицироваться в зависимости от аппаратно-программных систем, позволяющих запускать интерактивные игровые приложения.

Всего несколько лет назад любители видеоигр воспринимались как обособленная часть социума, состоящая в основном из детей и подростков. С тех пор школьники выросли, а технологии дошли до такого уровня развития, что теперь можно играть дни напролет — на мобильном, персональном компьютере или консоли. Кроме того, активно начинают развиваться инновационные платформы виртуальной и/или дополненной реальности.

Миллионы людей смотрят как играют их любимые игроки в видеостриминговых сервисах, призовой фонд и количество зрителей в киберспорте растут с каждым годом, с появлением облачного гейминга можно играть с любого устройства, а с помощью виртуальных технологий можно полностью погрузиться в игру, даже банки начали создавать специальные дебетовые карты для игроков со специальными бонусами при покупке игр или игровых валют.

В данной статье предпринята попытка определить, возможно ли изменение пропорций рынка видеоигровой индустрии в ближайшее время. Если таковое случится, то ожидается изменение рынка труда этой сферы, что коснется многих других направлений, касающихся IT-индустрии: образования, производства технических средств оснащения и проч.

В целом, за период с 2012 года по настоящее время наблюдается постоянный и линейный рост доходов этой сферы. За 2019 год игровая индустрия

заработала 148,8 миллиарда долларов, что на 7,2% больше по сравнению с предыдущим, 2018 годом (см.рис.1) [1].

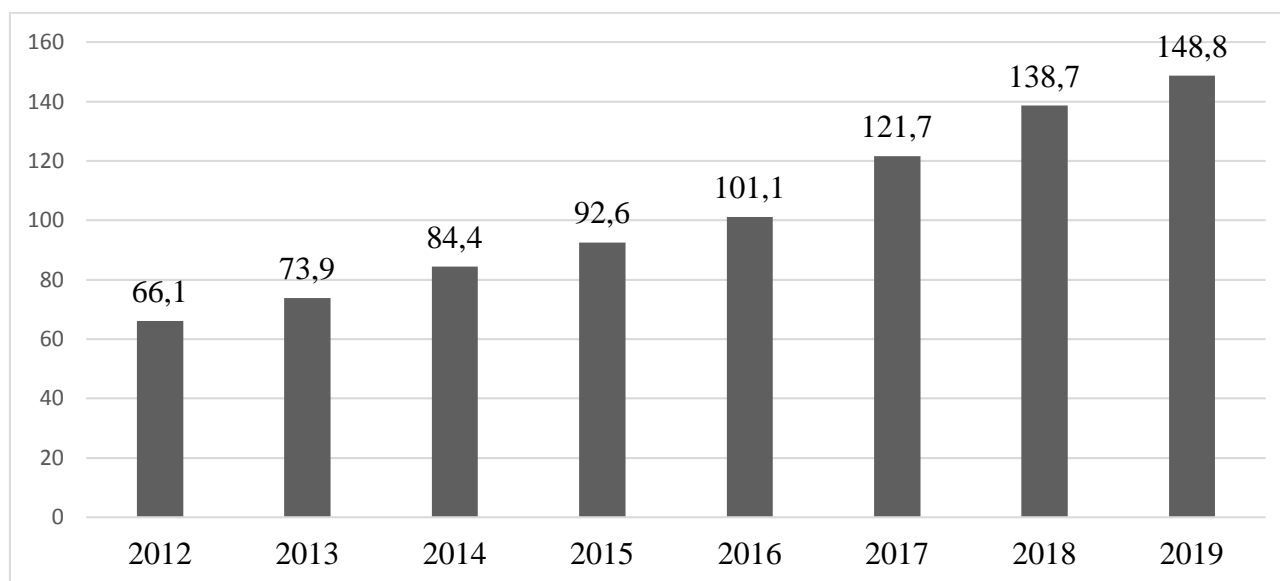


Рис.1 – Динамика доходов мировой игровой индустрии, млрд.долл.

Мобильные игры остаются крупнейшим сегментом в 2019 году, принося доход в размере 68,2 миллиардов долларов - 46% мирового рынка игр, что на 11,6% больше, чем в прошлом году. На втором месте находятся консольные игры, которые за 2019 год принесли 45,3 миллиардов долларов – 30%, что на 5,6% больше 2018 года. А ПК-игры принесли 35,3 миллиарда долларов – 24% от всех доходов, что на 1,7% больше прошлого года [2].

Активное развитие мобильного рынка обусловлено присутствием на рынке большого количества открытых и распространенных платформ, качественных и практически бесплатных движков, площадок по привлечению инвестиций (краудфандинга) и доступных каналов распространения [8].

С учетом существующих результатов доходности игровой индустрии в мире, можно построить трендовую модель в табличном редакторе MS Excel с использованием надстройки статистического анализа РЕГРЕССИЯ. Результаты прогноза, с учетом нижней и верхней границ доверительного интервала,

представлена на рисунке 2. Видно, что даже в условиях привязки низкой вероятности, тренд сохраняет высокие темпы роста.

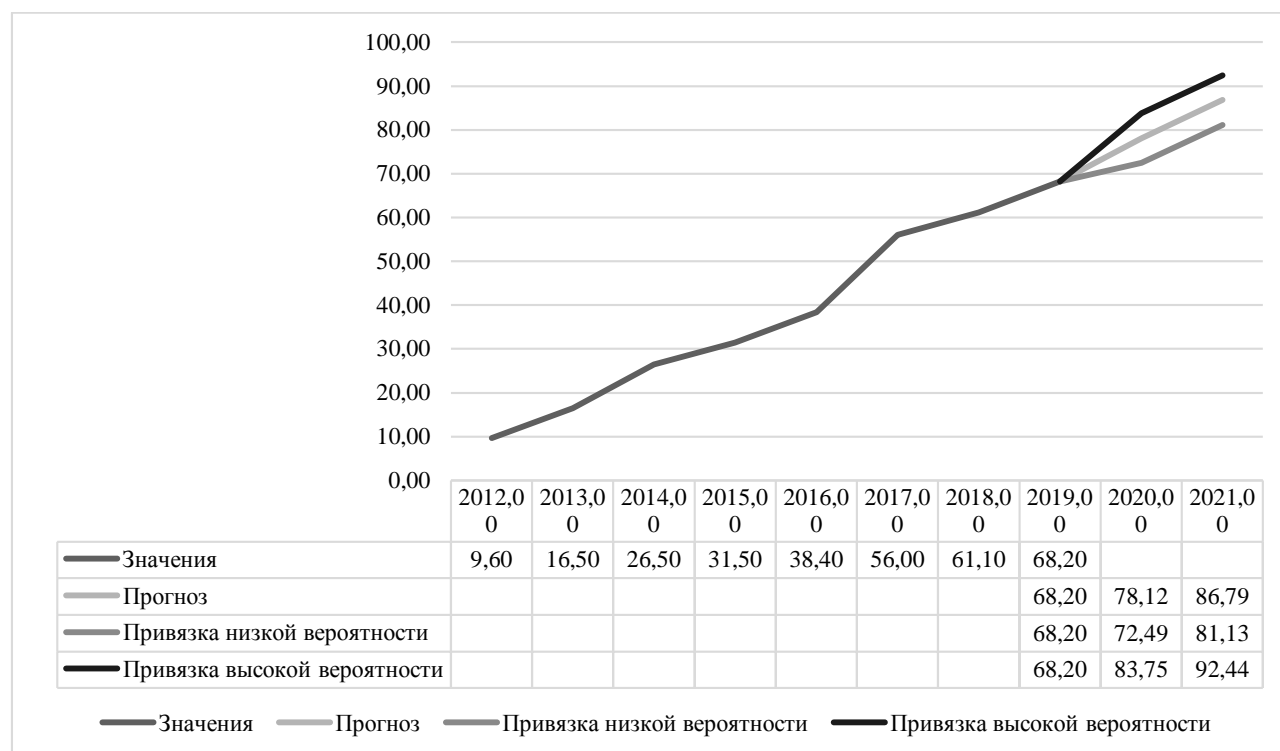


Рис.2 – Прогноз доходов мобильных игр 2012-2021, в млрд.долл.

В ближайшие годы доходы от мобильных игр будут бурно расти (см.рис.2). В 2021 году их доход по прогнозу будет лежать в пределах от 81,13 до 92,44 млрд.долл. и в среднем достигать 86,79 миллиардов долларов.

Причинами этого являются:

1. Количество пользователей мобильными телефонами. На начало 2020 года сотовыми телефонами пользуются 5,19 миллиардов человек. Что делает ее самой большой игровой платформой.
2. Улучшение технических характеристик сотовых телефонов. Что позволит создавать более сложные в техническом плане игры.
3. Улучшение мобильного интернета. Внедрение 5G сетей и покрытие сетью 4G еще большей местности.

4. Удобство мобильного гейминга. В отличие от персональных компьютеров и консолей, мобильные телефоны всегда под рукой. Играя в них, можно скрасить свободное время в очереди, общественном транспорте и т.д.

5. Перенос ПК и консольных игр на мобильную платформу. Уже сейчас такие большие компании как «Rockstar», «Blizzard», «Valve» и др. переносят игры на мобильные телефоны. Примером является игра – «PUBG Mobile», которая за 2019 год имеет больше всех скачиваний – 268 миллионов и находится на втором месте по доходу, принеся свой компании 1,34 миллиардов долларов. Также это значит, что в рынке мобильных игр появятся больше качественных продуктов, увеличив количество пользователей.

6. Многообразие путей монетизации мобильных игр, в отличии от ПК и консолей.

Прогноз доходов от консольных игр на период до 2021 года представлен на рисунке 3. По авторским расчетам, построенным в табличном редакторе MS Excel, консольные игры в 2021 году заработают в среднем 49,94 миллиарда долларов.

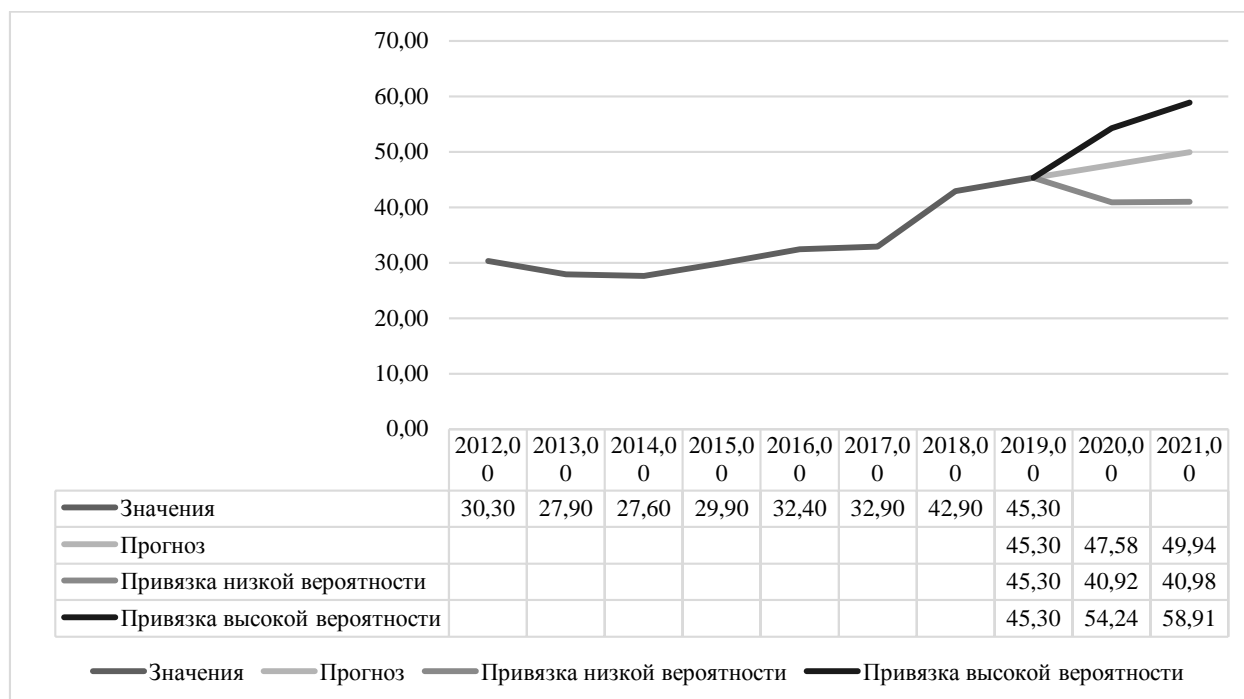


Рис.3 – Прогноз доходов консольных игр 2012-2021, в млрд.долл.

Доход увеличится на 4,64 миллиарда долларов или же на 10,2% по сравнению с 2019 годом. С другой стороны, в этом сегменте наблюдается наибольший прогнозный интервал – от 40,98 до 58,91 млрд.долл.

В конце 2020 года ожидается выход на рынок новых поколений консолей – «Xbox X» и «PlayStation 5». Известно, что они будут иметь 8-ядерный процессор на архитектуре «Zen 2», 16 гигабайт оперативной памяти, а вместо жестких дисков будут использованы твердотельные накопители (SSD). Этот фактор и выход новых эксклюзивных игр на консолях «Sony» и «Microsoft» обеспечат 28,5% доходов от всей игровой индустрии в 2021 году.

ПК-игры в 2021 году заработают 37,5 миллиардов долларов (см.рис.4), на 6,3% больше, чем в 2019 году, что составит 21,5% от всех доходов игровой индустрии. Расчеты проведены также с помощью надстройки MS Excel РЕГРЕССИЯ.

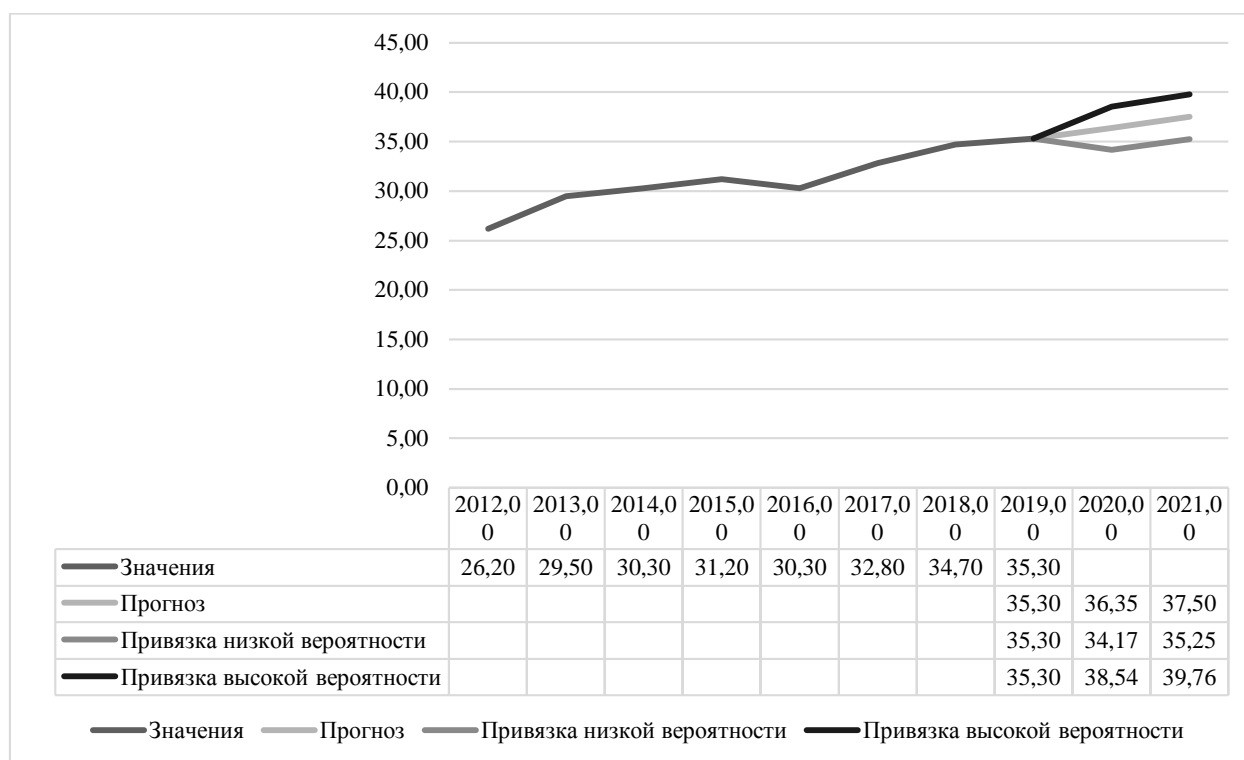


Рисунок 4 – Прогноз доходов ПК-игр 2012-2021, в млрд.долл.

Главной проблемой ПК-игр остается нарушение авторских прав или же «пиратство». Внедрение в игры программ от несанкционированного взлома, таких как – «Denuvo», лишь временно помогают от взлома [7].

В целом игровая индустрия за 2021 год заработает 174,23 миллиарда долларов, что на 17% больше, чем в 2019 году. Расчеты проведены аналогично.

Таким образом, сравнение изменения структуры рынка видеоигровой индустрии представлено на рисунке 5.

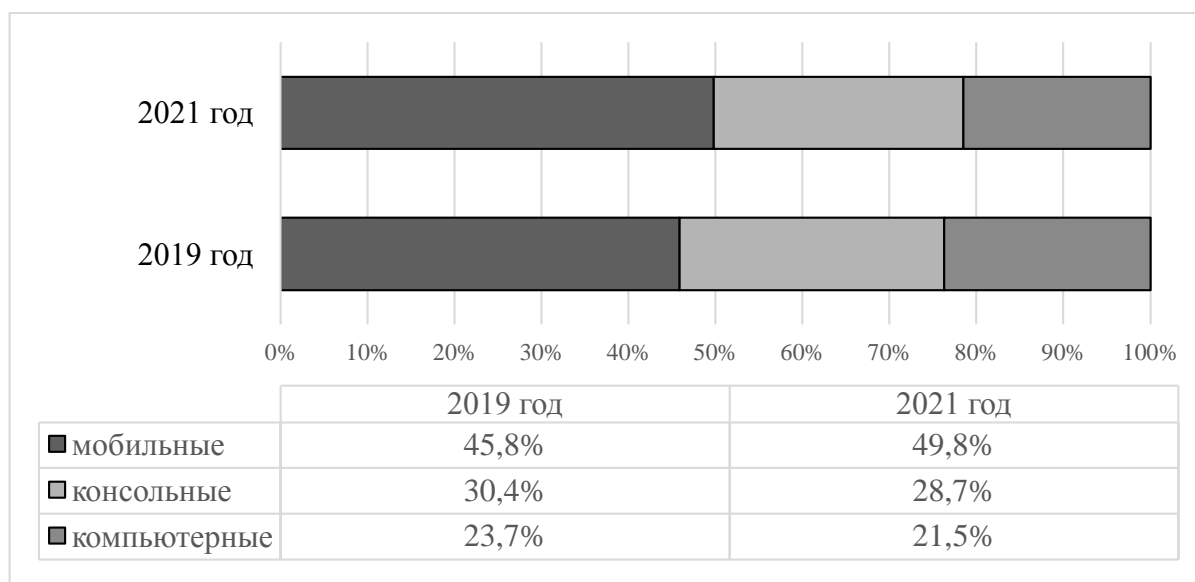


Рис.5 – Изменение структуры рынка видеоигровой индустрии

Изменение структуры рынка видеоигровой индустрии незначительно, учитывая небольшой прогнозный период. Здесь наблюдается незначительное увеличение доли рынка мобильных игр с одновременным уменьшением остальных долей рынка. Причинами этого могут стать основные тренды индустрии в период 2020-2021 годы:

1. VR-проекты. Развитие технологий привело к тому, что виртуальная реальность станет основным краеугольным камнем игровой индустрии. Доступность VR-гарнитур медленно, но растет. С успехом «Half-life Alyx» интерес больших компаний к VR проектам сильно возрастет.

2. Рост аудитории киберспорта.

3. Перенос многих классических игр под платформу для мобильных игр.

4. Облачный гейминг. С ускорением скорости интернета многие большие компании, как «Google», «Amazon», «Tencent», «Microsoft» и другие начали разработку своих сервисов [10].

Подводя итог, можно отметить, что игровая индустрия бурно развивается, начиная с 2012 года, доходы от видеоигр росли каждый год в среднем на 11,8 миллиардов долларов. Рост доходов наблюдается во всех сегментах компьютерных игр, но наибольший вклад в объемы индустрии ожидается от мобильных игр на двух основных платформах iOS и Android.

Библиографический список

1. Peter Warman. 2019 global games market report / Peter Warman // Newzoo. – 2019. - №3. - С. 10-20.
2. Peter Warman. 2018 global games market report/ Peter Warman// Newzoo. 2019. - №3. - С. 15-17.
3. App Annie представила анализ рынка мобильных игр за 2019 год [Электронный ресурс] // Сайт «App2Top». – Режим доступа - URL: <https://app2top.ru/analytics/app-annie-predstavila-analiz-ry-nka-mobil-ny-h-igr-za-2019-god-157969.html> (дата обращения: 25.06.2020)
4. Блейк Дж. Харрис Консольные войны. Sega, Nintendo и битва, определившая целое поколение/ Блейк Дж. Харрис – М.: Белое Яблоко, 2015. – 592 с.
5. Всемирная история игровой индустрии – 2018 [Электронный ресурс]. – Режим доступа - URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/89367> (дата обращения: 5.05.2020)
6. Глобальный обзор игровой индустрии: тренды, инсайты и прогнозы на 2021 год [Электронный ресурс] // Сайт «AdIndex». – Режим доступа - URL: <https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml> (дата обращения: 25.06.2020)

7. Гришин О.Е. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации/ О.Е. Гришин, Д.А. Иглин// PolitBook. - 2015. - №1. - С. 127-145.
8. Игровая индустрия растет за счет мобильных игр [Электронный ресурс] // Сайт «Безопасность в интернете». – Режим доступа - URL: <http://security.mosmetod.ru/> (дата обращения: 25.06.2020)
9. Игровая индустрия: геймдев (gamedev) [Электронный ресурс] // Сайт «Высшая школа бизнес-информатики». – Режим доступа. - URL: <https://hsbi.hse.ru/articles/igrovaya-industriya-geymdev/> (дата обращения: 25.06.2020)
10. Куда летит самолет игровой индустрии -2019 [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <https://vc.ru/future/61376-kuda-letit-samolet-igrovoy-industrii> (дата обращения: 8.05.2020)
11. Работа пользователя в Microsoft Excel 2010 / Т. В. Зудилова, С. В. Одиночкина, И. С. Осетрова, Н. А. Осипов. — СПб: Университет ИТМО, 2012. — 87 с. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/68067.html> (дата обращения: 30.06.2020).

Оригинальность 86%