

УДК 330.14:339.1

## **ОСОБЕННОСТИ ИНВЕСТИЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ**

Дмитриев Я.К., ученик 10 «А» класса  
МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 40 имени С.А. Катасонова»,  
Кирьянов Я.А., ученик 10 «А» класса  
МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 40 имени С.А. Катасонова»,  
Ломакина П.Е., обуч. гр. ЭОб-161, IV курс  
Научный руководитель: Лубягина Л.У., к.э.н., доцент  
Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева  
г. Кемерово

Игровая индустрия зародилась в 70-е годы XX столетия. Однако с начала 21 века она особенно стремительно развивается, расширяя охват целевой аудитории и привлекая внимание всё большего числа инвесторов. На сегодняшний день инвестировать в разработку игровых проектов может каждый желающий, поскольку инвестиции в данную сферу не требуют большого капитала. Довольно популярным способом привлечения инвестиций являются краудинвестиционные платформы. Привлечение малых инвесторов крайне выгодно для обеих сторон: фаундеру (в данном случае, разработчику игры), что позволяет как можно скорее приступить к поэтапной реализации проекта; для бэкера (инвестора) – сделать вклад в ожидаемый проект, отвечающий его интересам. Большое количество микроинвесторов может обеспечить быстрый старт продукта и желаемое качество реализации.

Безусловно, игровая индустрия относится к венчурному бизнесу. От провала не застрахованы даже проекты крупных и известных компаний. Рынок является нестабильным и сложно прогнозируемым. Тем не менее, всё большее число инвесторов заинтересовано в прибыли игровых компаний, поскольку в случае успеха вложение будет крайне прибыльным. К тому же, большое число игровых проектов даёт возможность создания дифференцированного портфеля.

На данный момент по всему миру в видеоигры вовлечены около 2,6 миллиардов человек [5]. За последние 5 лет индустрия разработки видеоигр сильно изменилась. Благодаря различным игровым интернет-платформам, даже небольшая игровая студия может легко выпустить свой проект на мировой рынок.

Существует множество игровых компаний, которые зарабатывают миллионы каждый год. Так, например, сумма оборотного капитала компании «Ubisoft» составляет 1,85 млрд долл. [8]. Это французская компания, которая специализируется на разработке и издании компьютерных игр. Студии этой компании находятся более чем в 20 странах. Некоторые их игры даже награждены призами. Общие продажи их игр за 2017-2018 год составили 725 млн

евро, и по сравнению с прошлым годом показали рост на 37%. «Ubisoft» – одна из множества компаний, ставших ярким примером прибыльности инвестиций в игровую индустрию [7].

Исследования аналитической компании «Newzoo» показали топ стран по доходам от видеоигр. Согласно проведенному исследованию, на первом месте находится Китай с доходами, равными 36,5 млрд долл. На второй строчке располагается США, доход этой страны от видеоигр составляет 35,5 млрд долл. На третьем месте – Япония, доход которой составляет 18,6 млрд долл. Оборот игрового рынка России в 2019 году составил 1,8 млрд долл. Общий мировой доход игрового рынка на 2019 год, согласно исследованию «Newzoo», составил 152,1 млрд долл, что практически вдвое превышает совокупные доходы музыкальной и киноиндустрии [4].

Российский рынок на данный момент является развивающимся и имеет большие перспективы. На долю российского рынка в мировом приходится около 1,5%. Особенности менталитета влияют на уровень продаж, выбор игровых платформ, платежеспособность игроков, лояльность к бренду и многое другое. В России крайне популярными являются бесплатные игры со встроенными покупками модели «free-to-play», примерами таких игр являются «WorldofTanks», «Fortnite», «Dota2» и др. Средний возраст российской игровой аудитории – 18-25 лет, средний возраст западной аудитории старше – 35-40 лет, что значительно влияет на платежеспособность.

Сегодня основными игровыми платформами являются: компьютеры, мобильные устройства и игровые консоли. Самыми прибыльным игровыми устройствами являются мобильные, они занимают 46% игрового рынка, далее идут консольные игры – 30% рынка, на последнем месте находятся компьютерные игры, доля которых составляет 24% [3]. По данным «Newzoo» до 2022 года рост доходов от мобильных игр продолжит опережать рост доходов от ПК и консолей. На сегодняшний день самой доходной мобильной игрой считается игра «ArenaofValor», доход которой составляет 1,9 млрд долл. Самой прибыльной игрой на ПК (персональном компьютере) считается игра «LeagueofLegends» доход от неё составляет 2,1 млрд долл. И самой прибыльной игрой на консоли считается игра «GrandTheftAuto V», чей доход составляет 521 млн долл. [6].

Инвестиции в игровую индустрию требуют от инвестора некоторых базовых знаний об игровых жанрах, репутации компаний, о потребительских ожиданиях от игры, репутации предыдущих её частей при их наличии и т.п. В основном, инвесторы делятся на 3 базовые группы: индивидуальные инвесторы, венчурные фонды и корпоративные инвесторы. Индивидуальные инвесторы обычно обеспечивают старт разработке игры, дают первичный капитал, позволяющий начать работу. Некоторые венчурные фонды специализируются только на инвестициях в игровую индустрию, например, «GoodShepherdentertainment». Концентрация усилий в данной сфере требует наличие команды аналитиков, специализирующихся на анализе игрового рынка. Наиболее прибыльными игровые инвестиции становятся для корпоратив-

ных инвесторов. Наиболее известными из таких компаний являются Sony, Apple и Microsoft, доля игрового направления в выручке таких компаний (по данным за 2018 год) составляет 7,6%, 1,6% и 4% соответственно [9].

Игровой рынок является очень нестабильным и по отношению к нему очень трудно составлять прогнозы, которые зачастую не оправдывают себя. Для достижения успеха инвестор должен точно и быстро узнавать обо всех изменениях, связанных с игровой индустрией. Даже удачные игры могут принести проблемы компании из-за недоработок. Как пример, проблемы с балансом в виртуальной экономике многопользовательского режима бета-версии «RedDeadRedemption 2» обрушили акции компании «TakeTwoInteractive» на 8% за один день. Лучше всех на игровом рынке в 2018 году себя чувствовали IT-гиганты, то есть так называемые корпоративные инвесторы, для которых игровое направление не является основным. Так, акции «Microsoft» за год выросли на 30%, «Sony» – на 18%, «Apple» – на 7%, в то время как акции «Tencent» упали на 24% (сказались опасения относительно возможных торговых войн), акции «ActivisionBlizzard» упали на 27,5%, «ElectronicArts» – на 23%, «TakeTwoInteractive» – на 9%. А вот у «CDProjekt RED» (серия игр «Ведьмак») за год акции выросли на 58% и стали самым удачным вложением 2018 года [9].

Следует отметить, что на игровой рынок влияет общеполитическая ситуация, торговые войны. Многие страны вообще могут запретить у себя продажу игр по различным причинам, например, из-за их чрезмерной жестокости или нестабильной политической ситуации в стране. Несмотря на риски, все больше инвесторов обращаются к игровой индустрии, что связано с её постоянным развитием.

Крупное число издателей, занимающихся публикацией предварительной информации об игре, на основе которой можно построить примерное представление о конечном продукте, способствует прогнозированию реакции на игровой продукт, увеличению инвесторов. Кроме того, они же подогревают интерес игроков к товару, что может привести к увеличению продаж, соответственно, увеличению прибыли инвесторов.

Подводя итог, можно сказать, что игровая индустрия – довольно привлекательное направление венчурного инвестирования. Развитие игрового рынка, как в мире, так и в России по сравнению с другими сегментами экономики – довольно стабильное явление, тесно связанное с развитием технологий в целом. Относительная стабильность развития рынка игр как такового, разнообразие жанров, платформ и отсутствие необходимости большой суммы для инвестирования делает игровой рынок идеальным для включения в дифференцированный инвестиционный портфель предпринимателей.

### Список литературы:

1. Венчурный бизнес: определение, суть и примеры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moneymakerfactory.ru/spravochnik/venchurnyiy-biznes/>

2. Инвестиции в видеоигры. Какие компании торгуются на бирже [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://bcs-express.ru/novosti-i-analitika/2019655637-investitsii-v-videoigry>

3. Камалов, О. Общий объем игровой индустрии в 2019 году составил 148,8 миллиарда долларов / О. Камалов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/87795-obshchii-obem-igrovoiy-industrii-v-2019-godu-sostavil-148-8-milliarda-dollarov>

4. Китай занял первое место в топ-100 стран по доходам с видеоигр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/44609-kitay-zanyal-pervoe-mesto-v-top-100-stran-po-dohodam-s-videoigr>

5. Мишин, Т. «Игры становятся доходным бизнесом»: о чем говорили на WhiteNightsConference в Петербурге / Т. Мишин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rb.ru/opinion/na-white-nights/>

6. Объявлен список 10 самых прибыльных игр на ПК [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cubiq.ru/obyavlen-spisok-10-samyh-pribylnyh-igr-na-pk/>

7. Самитов, А Выручка Ubisoft с микротранзакций почти удвоилась за последний год / А. Саммитов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/15985-vyruchka-ubisoft-s-mikrotranzakciyu-pochti-udvoilas-za-posledniy-god>

8. Топ-10 компаний игрового мира [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kapital.kz/tehnology/74944/top-10-kompaniy-igrovogo-mira.html>

9. Штыкина, А. Инвестиции в игровые компании: за и против / А. Штыкина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/33146-investicii-v-igrovyie-kompanii-za-i-protiv>