

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Сумський державний університет

Економічні проблеми сталого розвитку
Economical Problems of Sustainable Development



Матеріали
Міжнародної науково-практичної конференції студентів та
молодих вчених імені професора Балацького О. Ф.
(Україна, Суми, 28 – 29 квітня 2020 р.)

Суми
Сумський державний університет
2020

ТЕНДЕНЦІЇ СВІТОВОГО ІГРОВОГО РИНКУ ТА ЕЛЕКТРОННІ ІГРИ З ТОЧКИ ЗОРУ БІЗНЕС-АКТИВУ

к.е.н., доцент Зайцев О. В.

студентка Кордас А.Р.

Сумський державний університет

На сьогодні відбувається досить активний розвиток ігрової індустрії у всьому світі, річний об'єм цього ринку за 2019 рік досяг 148,8 мільярда доларів, що більше за ВВП України, саме тому все більше людей бачать сенс та перспективи у вкладанні грошей саме у цю сферу діяльності. Адже 98% комп'ютерів і смартфонів встановлена хоча б одна гра. Багато хто віддає перевагу завантажувати тільки безкоштовні гри, інші – можуть заплатити за розвагу. Тим більше це не єдиний спосіб отримати гроші: прямий продаж гри в Steam або на дисках, продаж офіційних доповнень до спочатку безкоштовним проектам, оформлення платної підписки до онлайн-проектів, добровільні пожертвування від вдячних гравців тощо.

На ринку України, ще на кінець 2018 року було понад 80 геймдейв-компаній, найбільше компаній з них було створено ще 6–10 років тому, але ринок і на зараз продовжує збільшуватися, впускаючи нових розробників. В індустрії GameDev в країні працює понад 20 000 осіб, більш поширені малі компанії зі складом менше 10 осіб, але також присутні і гіганти з більше ніж 500 співробітниками [1]. Водночас, через велику різницю у часі та розмірах компаній виникає нерівномірність у кількості випущених ігор компаніями. Та п'яту частину ринку займають компанії, які випустили тільки одну гру, разом з тим, чверть випустили більше 10 ігор. У фінансовому профілі проглядається більш чітка картина. Більше 75% - це компанії, які просуваються за власні кошти, і лише десята частина повністю залежна від коштів інвесторів [1].

Аналіз GameDev ринку країни вказує на те, що він відкритий для початку нового бізнесу та не обов'язково мати залучені кошти, щоб почати заробляти на електронних іграх. Головне, для програміста, що створює гру, це ідея, а не фінанси і для цього потрібен аналіз світового ринку, адже інтернет не має кордонів, тож і головні споживачі знаходяться за межами України.

Розглядаючи світовий GameDev ринок, можна побачити неперервний ріст. Так, у 2019 році він досяг 148,8 мільярдів доларів, що на 7,2% більше за попередній рік [2]. Аналізуючи сегментованість ринку за спрямованістю на пристрої користування, можна побачити, що найбільшу частину займають саме мобільні ігри – 46% [2].

Порівняно з попереднім роком, цей сегмент збільшився на 9,7% досягнувши 68,2 мільярда доларів, що робить галузь доволі перспективною з

точки зору вкладання коштів та створення власного бізнесу. Адже 37% із 46% – це ігри саме на смартфонах, вони мали найбільш швидкий ріст, збільшившись на 11,4% за рік і лише 9% – планшети [2].

Але, ріст цього сегменту потребує значних зусиль, адже споживачі звикли до безкоштовних ігор, тому спектр, за який власник гри може отримати дохід дещо інший за інші складові сегментованого ринку. Так, мобільні ігри повинні бути безкоштовні для завантаження, а основна послуга, за яку сплачує споживач – привілей та удосконалення, тобто, додаткові ресурси. Також, одним із способів отримати гроші, але не від гравців є реклама, цей вид заробітку досить популярний для ігор на телефоні, але має повну залежність від популярності гри.

Слід зазначити, що при обмеженому бюджеті та навичках програмування слід визначити платформу, тобто обирати між IOS та Android програмуванням, це за собою тягне й вибір інтернет-магазину через який буде проводитися реалізація. Так AppStore порівняно з GooglePlay має меншу аудиторію але більші заробітки, в той же час, GooglePlay більше за AppStore зосереджений саме на ігрових застосунках.

Другим за величиною доходів сегментом ринку ігор є консолі, що займають 30% від загального світового ринку, та становить 45,3 мільярда доларів [2].

У 2018 році спостерігався пік росту консолей, тоді він зріс на 26,6%, на 2019 рік цей коефіцієнт впав до 7,3%. Більш того, ринок консолей також знаходиться в перехідному періоді. Слід зазначити, що цей спад не означає початок занепаду сегменту, а лише вказує на його чітку залежність від виходу консолей нового покоління [2].

Найменшого зростання (2,8%) зазнали ПК ігри. Браузерні ігри займаючи всього 2% від загального обсягу, впали на 15,4% порівняно з попереднім роком. Цей сегмент – єдиний показує негативну тенденцію, що робить цей тип не привабливим для бізнесу, тому, все менше компаній концентрують свою увагу та зусилля на розробці ігор для браузерів, що збільшує темп падіння доходів сегменту. Доходи від ігор, що купуються чи завантажуються продовжують зростати, таким чином, порівняно з 2018 роком підвищились на 5,2% [2].

Як вже зазначалось, ігрова індустрія не має кордонів, саме тому, слід концентрувати увагу на тенденціях тих країн, де найбільше гравців. Лідерами на 2019 рік є Китай та США з доходом в \$36,5 млрд. і \$35,5 млрд. відповідно та кількістю гравців 635 та 185 мільйонів [2].

Newzoo проаналізували мотивації грати в ігри серед американських та китайських геймерів визначивши, що більшість із них грають, щоб заповнити вільний час. Найбільше американців сприймають гру, як схованку від повсякденного життя. На 3 місці в Америці та на 2 в Китаї знаходиться такий мотив як «завершення цілей». Тобто, гра заміщує потребу в самореалізації та

самовдосконаленні [2].

Електронні ігри – відносно швидкий спосіб заробити, адже у наш час вони стають дедалі популярнішими. Головне мати ідею та здібності до програмування, тоді основні витрати будуть лише на просуванні та оформлення. Саме тому ця сфера потребує по перше навичок, а вже потім фінансів.

Якщо ж є лише ідея, чи проект занадто великий та потребує великої команди, то це супроводжується великими витратами. Так, спостерігаючи за одним з головних сайтів пошуку роботи в Україні – work.ua можна побачити, що середня заробітна плата по Україні таких спеціалістів доволі висока: Android програміст – 38 000 грн; IOS – 36 000. грн; Java – 50 000 грн., 3D-візуалізатор – 17 500 грн., гейм-дизайнер – 14 000 грн та інші [3].

Електронні ігри як бізнес актив – ризиковий. Хоча світовий ринок і продовжує нарощуватися впускаючи у себе все більше компаній, але він переважно складається з гігантів ігрової індустрії.

На наш погляд, сектор електронних ігор є прекрасним «майданчиком» проведення фінансових досліджень щодо взаємозв'язку між показниками інноваційної активності підприємств та ринковою дохідністю [4]. Звертаємо увагу, що бізнес-діяльність по створенню та продажу електронних ігор за вкладеними в неї ресурсами походить своєю структурою на традиційні суб'єкти економічної діяльності, але її оцінка за допомогою вартісного аналізу, зокрема за методом WACC, дає різноманітні й суперечливі результати. На наш погляд, це говорить про необхідність створення відповідного, притаманного ігровому електронному бізнесу, аналітичного механізму, відмінному від традиційного механізму, такого, що описує та аналізує фінансові механізми діяльності у сфері ігрового бізнесу [5, 6].

Список використаної літератури:

1. ACHIEVERS HUB та UNIT. City Game Development in Ukraine: Industry Guide URL : https://data.unit.city/gamedev/tr74_25/game_dev_ua_F.pdf

2. Офіційний сайт Newzoo. URL : <https://newzoo.com/>

3. Офіційний сайт пошуку роботи в Україні Work.ua URL : <https://www.work.ua/ru/>

4. Роль інноваційної діяльності у формуванні вартості промислових підприємств: звіт про НДР (заключний) / Кер. О.О. Захаркін. – Суми : СумДУ, 2016. – 114 с. URL : <http://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/53293>

5. Механізми вартісно-орієнтованого управління підприємством: звіт про НДР (заключний)/ Кер. М.В. Костель. – Суми: СумДУ, 2015. – 84 с. URL: <http://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/53419>

6. Вартісно-орієнтоване управління підприємствами на основі стейкхолдерського підходу: звіт про НДР (остаточний) / Кер. О.О. Захаркін. – Суми : СумДУ, 2018. – 79 с.