

Технічні науки

УДК 004.9

Стадник Юліанна Андріївна

доцент кафедри економічної кібернетики

Львівський національний університет імені Івана Франка

Кравець Андрій Васильович

студент

Львівського національного університету імені Івана Франка

АНАЛІЗ ДОХОДІВ ВІД ВІТЧИЗНЯНОЇ ТА СВІТОВОЇ ІНДУСТРІЇ ВІДЕОІГОР

Анотація. *Стаття «Аналіз доходів від вітчизняної та світової індустрії відеоігор» присвячена перспективам розвитку індустрії відеоігор. Досліджено доходи ринку відеоігор за різними сегментами, які щороку зростають і вплив розвитку геймерської індустрії на економіку країни. Зроблено прогноз зміни доходів від відеоігор на наступні періоди. Проаналізовано можливі фактори впливу на зміну доходів галузі в країнах, які обіймають ключові позиції в сфері ігрової індустрії.*

Ключові слова: *індустрія в відеоігор, доходи, кіберспорт, перспективи розвитку, комп'ютерні технології, прогнозування доходів.*

Актуальність проблеми. На сьогоднішній день комп'ютер це не лише обчислювальна машина для роботи, а й засіб відпочинку чи розваг. Ігри це один з найбільш популярних способів весело провести час і відпочити, не відходячи від свого комп'ютера. Близько 83% людей у Європі кожного дня грають у відеоігри 2-3 рази на день, що можна порівняти з прийомом їжі.

Індустрія відеоігор розвивається дуже швидкими темпами. Світова аудиторія починає віддавати перевагу активним медіа-каналам таким, як ігри чи цифровим носіям, де вони самі можуть стати учасниками, на противагу TV чи радіо.

Аналіз останніх публікацій і досліджень. Дослідження проблем розвитку індустрії відеоігор проводили такі вчені, як: К. Фінні, С. Бевз, Р. Зінчук, Т. Савальчук, А. Слюса, О. Романюк та інші.

Мета роботи. Метою даної роботи є дослідження перспектив розвитку індустрії відеоігор, а також прогноз доходів від продажів відеоігор у світі та можливостей розширення відео індустрії в Україні і її впливу на збільшення ВВП.

Виклад основного матеріалу дослідження. Ігрова індустрія розвивається швидкими темпами. Якість відеоігор невинно зростає. Покращення графіки та інших аспектів ігор дозволяє геймеру відчувати себе частиною цієї гри, повністю зануритися у процес її проходження. Розвиток галузі зумовлює наростаюча популярність самих комп'ютерних ігор, які є її основною продукцією.

Технологічний процес йде таким чином:

Розробники і видавці погоджуються з концепцією гри. Потім розробник розробляє гру за фіксовану плату, яку він отримав авансом від видавця, а після виходу гри оплата відбувається за фіксованою відсотковою ставкою. Оплата може залежати від кількості проданих копій. Видавець бере на себе відповідальність маркетингу, продажів і дистрибуції.

Розробники є незалежними компаніями різного розміру, в той час, як видавці, як правило, великі міжнародні компанії, як Electronic Arts, Inc. (EA).

Кіберспорт це одна зі складових відеоігор. Він виник з їх розвитком. Змагання з кіберспорту проводяться по всьому світі. Найвідомішим турніром

з кіберспорту є World Cyber Games, організований за принципом олімпійських ігор. Вперше WCG вперше був проведений у 2000 році в Південній Кореї. Саме в цій країні кіберспорт набув найбільшої популярності, там навіть існують телеканали які транслюють кіберспортивні турніри.

Найвідоміші кіберспортивні турніри збирають аудиторії фанатів не менші, ніж футбольні чемпіонати чи олімпійські ігри. Призовий фонд найбільших турнірів сягає 1 000 000 дол. США, є і турніри, що збирають колосальні призові фонди. Наприклад, загальний призовий фонд турніру з DOTA 2 у 2018 році склав 20 770 460 дол. США. Приз за перше місце склав 8 392 343 дол. США, за останнє 16 місце 95 368 дол. США (Табл. 1).

Чемпіонат світу з World of Tanks 2016 року виграла Українська команда Natus Vincere. Приз за перше місце склав 150 000 дол. США.

Щороку грандіозні виставки-шоу збирають сотні тисяч фанатів ігрової індустрії та коміксів. Такі виставки проводяться у багатьох великих містах Європи та США. На теренах СНД такі виставки проводяться у менших масштабах, але з кожним роком збирають все більшу аудиторію фанатів та набирають популярності.

Найбільша у світі ігрова виставка-шоу Electronic Entertainment Expo щороку проводиться у Виставковому центрі Лос-Анджелесу. Виставка E3 в першу чергу проводиться для журналістів та фанатів відеоігор. На Electronic Entertainment Expo розробники ігор та видавці представляють свої нові відеоігри, а виробники програмного та апаратного забезпечення нові ігрові консолі, комп'ютерну електроніку та різноманітні аксесуари [2].

Масштабні ігрові виставки проводяться не лише у США. Найбільшою Європейською подібною виставкою є Gamescom, яка проводиться щорічно у

Кельні, в Німеччині. На подібних виставках фанати ігрової індустрії можуть оцінити новинки та поспілкуватися зі своїми кумирами.

Відеоігри вносять значний вклад у розвиток світової економіки, з огляду на успіх продажу ігор, ігрових платформ різного роду та ігрових аксесуарів. Деякі ігри у перші п'ять днів продажу отримують дохід більше 600 мільйонів дол. США.

Доходи від виробництва відеоігор вже майже в двічі перевищили прибутки від кіновиробництва. І скоро зрівняються з доходами від спортивної індустрії.

Реальні темпи росту ринку відеоігор складають 9,4% в рік. Індустрія напряму відеоігор тільки в США створює більше 60 тисяч робочих місць. Темпи росту числа робочих місць складають 11% в рік.

Світовий ринок відеоігор продовжує невпинно зростати. Китай є лідером в ігровій індустрії за доходами від продажів. Друге місце займає США, третє Японія. Серед країн Східної Європи лідирує Росія після неї Польща, Румунія і на четвертому місці в Східній Європі і на 45 місці в світі знаходиться Україна.

Наприклад, у Китаї річний дохід від індустрії відеоігор склав 24,4 млрд. дол. США. При цьому річний дохід України лише 68,3 млн. дол.

В Україні теж проходять різного роду виставки, присвячені відеоіграм. Це свідчить про те, що у вітчизняної індустрії відеоігор є великий потенціал стати потужною, орієнтованою на експорт галуззю економіки.

Багато вітчизняних проектів уже сьогодні і складають гідну конкуренцію закордонним. З таких проектів явно виділяються: серія ігор «S.T.A.L.K.E.R.» у тому числі і «S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl», «Metro 2033» та «Metro Last Light», серія ігор «Козаки» та розроблена українським філіалом компанії Wargaming гра «World of Warplanes».

Розвиток індустрії відеоігор сприяє розвитку багатьох інших галузей економіки. Таких, як ІТ сфера так, як для створення якісних ігор потрібні кваліфіковані спеціалісти: програмісти – що пишуть саму основу гри, її код; гейм дизайнер – це людина, яка створює саму ідею гри і слідує за всіма етапами її розробки; художник – за допомогою різних допоміжних засобів, створює рівні гри, спецефекти, скутчі, і ін. Також дана індустрія сприяє розвитку комп'ютерної техніки – різних ігрових платформ і гаджетів.

Розвиток досліджуваної індустрії сприяє розвитку всієї економіки. Доходи від індустрії відеоігор щороку зростають (Рис. 1).



Рис. 1. Доходи від індустрії відеоігор у світі (млрд. дол.)

Доходи від індустрії відеоігор надходять з двох основних напрямів:

Продажі апаратного забезпечення (Табл. 1);

Таблиця 1

Доходи від продажів апаратного забезпечення у світі (млрд. дол.)

2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
20,3	24,8	26,4	31,7	36,9	38,5	39,7	42,3	42,8

Продажі програмного забезпечення (Табл. 2):

Таблиця 2

Доходи від продажів програмного забезпечення у світі (млрд. дол.)

2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
19,9	24,5	24,1	28,4	35,3	36,8	39,4	40,3	41,6

Розвиток індустрії відеоігор для України є дуже перспективним. Так як в Україні є немало успішних компаній, які працюють у цій сфері, а їх проекти знаходяться на одному рівні із закордонними.

Завдяки добре розвиненій індустрії відеоігор провідні країни отримують чималі доходи до свого бюджету. Тому уряду України необхідно у найбільшій мірі сприяти розвитку даного сектора економіки.

Маючи доволі хорошу базу для розвитку даної індустрії, Україна може доволі швидко зайняти високі позиції на світовому ринку відеоігор.

Розвиток індустрії відеоігор прямим чином вплине на збільшення ВВП країни. Так як будуть створюватись нові робочі місця, заробітна плата буде доволі високою, про це свідчать доходи, які приносить дана індустрія. Також її розвиток буде впливати і на інші галузі економіки.

Проведення різноманітних виставок та турнірів, призведе до збільшення кількості туристів, потреби у якісному та потужному обладнанні, стимулює розвиток комп'ютерних технологій, отже доходи держави знову зростатимуть. Розвиток індустрії відеоігор буде стимулювати розвиток багатьох секторів економіки. Отже, будуть збільшуватись робочі місця, заробітні плати, доходи в бюджет, отже, зростатиме ВВП країни.

Індустрія відеоігор може стати потужною галуззю економіки орієнтованою на експорт.

Тому у цій роботі зроблено прогноз доходів від продажів різних сегментів ринку відеоігор. Щоб показати усі перспективи розвитку галузі та необхідність у її розвитку.

Спрогнозовано дохід індустрії відеоігор на 3 роки вперед. Для прогнозування використано метод середніх групових точок.

Ідея методу середніх точок схожа на ідею методу двох крайніх точок – дослідник так само проводить пряму лінію через дві точки. Однак, на відміну від методу двох крайніх точок, передбачається, що точки, через які проводиться лінія, знаходяться в середині різних частин ряду даних [3].

Метод середніх групових точок використовується, коли даних не вистачає для здійснення прогнозу з використанням складніших методів прогнозування.

Отже, хоча ці результати неінтерпретуються, як точні і надійні, але, як орієнтир майбутнього розвитку, який можна редагувати в залежності від факторів, не врахованих у даному випадку, все ж таки можна використовувати даний метод для одержання оперативних і короткострокових прогнозів.

Як показує прогноз (Рис. 2) доходи від індустрії відеоігор зростатимуть і надалі. У 2018 році доходи досягнуть позначки у 116,8 млрд. дол.

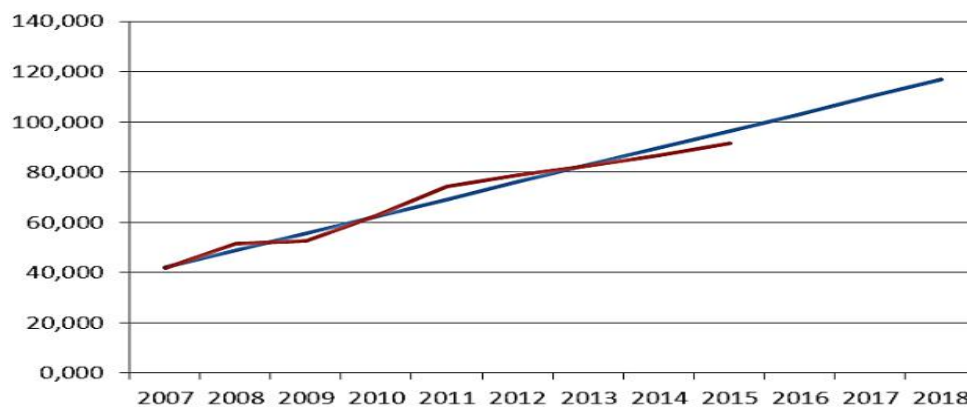


Рис. 2. Прогноз доходів від індустрії відеоігор на 3 роки (млрд. дол.)

Індустрія відеоігор приносить величезні доходи в бюджет держави, так доходи США станом на 2015 рік склали 23,3 млрд. дол. Доходи Японії склали 14,9 млрд. дол. (Рис. 4).

За складеним прогнозом доходи до державної скарбниці США від даної індустрії будуть зростати (Рис. 3).

За представленими прогнозами можна зробити висновки, що рівень доходів від досліджуваної індустрії зростає. А отже, галузь невпинно розвивається, і, на нашу думку, не виникає питання необхідності її розвитку.

Зв'язно, доходи України значно менші від доходів провідних країн. В Україні є все, щоб забезпечити швидкий та стабільний розвиток індустрії відеоігор, але для цього потрібно приймати необхідні рішення.

І тоді відеоігри в Україні стануть не лише частиною дозвілля, але й джерелом великих доходів.

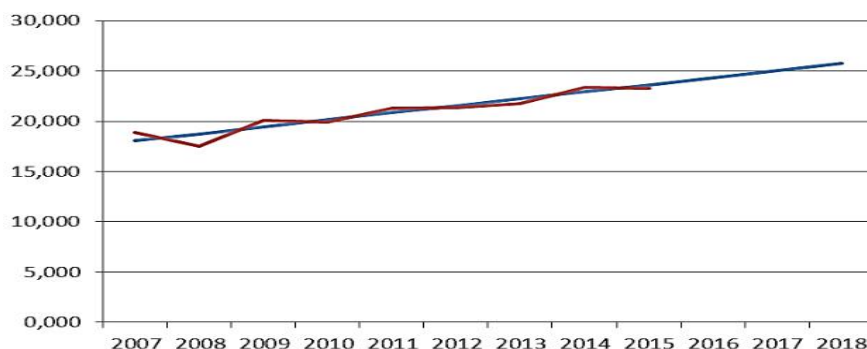


Рис. 3. Прогноз доходів до бюджету США від індустрії відеоігор

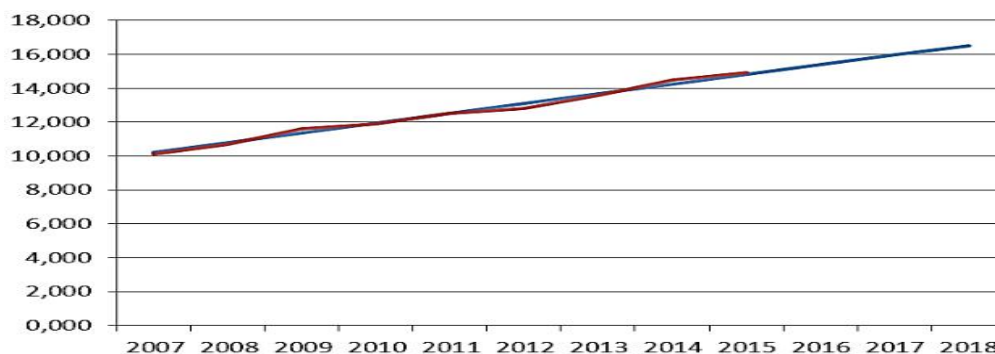


Рис. 4. Прогноз доходів до бюджету Японії від індустрії відеоігор

Висновки. У результаті дослідження даної проблеми можна зробити висновок, що індустрія відеоігор розвивається швидкими темпами, і доходи від неї щороку зростають. Як показує прогноз, зростатимуть і надалі, тому розвиток даної індустрії є доволі перспективним.

В Україні індустрія відеоігор поки слабо розвинена, але у нашої держави є всі можливості, перспективи та основні переваги для розвитку даної галузі. Розвиток дозволить стимулювати й інші галузі економіки, що призведе до загального зростання економіки. Важливим завданням є також створення необхідної законодавчої бази, яка б допомогла ігровій індустрії процвітати та приносити гарний прибуток до бюджету країни.

Література

1. Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/269744/global-revenues-of-the-video-game-industry-since-2003/>
2. Wikipedia. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/кібер-спорт>
3. Studlanser. URL: http://stud.com.ua/40989/ekonomika/metod_serednih_tochok