

## **Разработка и создание видеоигр как одно из перспективных направлений развития малого бизнеса в России**

© И.В. Долгова, П.А. Зенов

МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, 105005, Россия

*Поднимается вопрос о таком перспективном направлении развития малого бизнеса, как разработка и создание видеоигр. В этой связи произведен анализ рынка видеоигр и сделано заключение о необходимости его развития в России и поддержки гениальных молодых новаторов государством.*

**Ключевые слова:** *малый бизнес, информационные услуги, цифровые технологии, компьютерные игры, видеоигры, виртуальные развлечения, медиа отрасли, видеоконсоли.*

В своем послании к Федеральному Собранию, которое состоялось 4 декабря 2014 г., президент России Владимир Путин четко определил путь развития малого бизнеса (и создания для этого благоприятных условий) и предоставления ему различных льгот.

Изучение динамики развития малого предпринимательства, а также влияния государственной политики на этот процесс в современных условиях обладает высокой практической ценностью, поскольку воспроизводственный потенциал развития малого бизнеса и его государственной финансово-кредитной поддержки далеко не исчерпан. В то же время малый бизнес в России недостаточно изучен, не всегда адекватно оцениваются его возможности и потенциал в осуществлении экономических реформ.

В этой связи возникает объективная необходимость более детального анализа отраслевой структуры малого предпринимательства. В частности, деятельность предприятий малого бизнеса в силу высокой адаптации к изменяющимся условиям рынка наиболее оправдана в таких отраслях экономики, как информационные услуги.

Развитие информационного бизнеса получило свое начало не так давно, примерно в 1960-х гг. на Западе. Именно поэтому западные страны так умело используют деятельность информационного бизнеса в повседневной жизни. Международный информационный бизнес, в основном, представлен такими «акулами» рынка, как агентства Reuter, Dow Jones Telerate, в функции информационного бизнеса которых входит не только предоставление информационных услуг своим клиентам, но и непосредственное создание специального программного обеспечения, которое с относительной точностью может

прогнозировать изменение финансовых событий. Эти агентства настолько прочно занимают свою нишу в сфере деятельности информационного бизнеса, что сегодня представить весь мир без их услуг невозможно. Да и оборот информационного товара в целом сейчас превышает сумму в 4 трлн долларов, что гораздо выше показателей оборота товаров производства.

Это только на первый взгляд кажется, что все интересное и полезное давным-давно придумано и более хваткие и умные люди плотно заняли все деловые ниши. На самом деле это не так, и сделать бизнес на основе своей уникальной идеи не так уж и сложно. Главное — проявить фантазию и оглядеться по сторонам.

Человечеству всегда нужны были развлечения. И с наступлением эпохи цифровых технологий особую популярность получили компьютерные игры, так как они дают возможность войти в новый мир, где человек может чувствовать себя свободно, не ограничиваться социальными рамками норм и правил поведения.

Социологи сходятся во мнении, что компьютерная зависимость лишает человека личной жизни, тем не менее, разработка и издание компьютерных игр растут все большими темпами. Однако существует и альтернативное мнение, которое считает подобные игры новым направлением в искусстве, не имеющим до этого аналогов.

Если же абстрагироваться от проблем современного мира, то можно увидеть, что крупные разработчики компьютерных игр имеют многомиллионные годовые доходы, которые порой превышают доход от создания высокобюджетных кинокартин. Этот бизнес был порожден развитием технологий только в конце XX в., и поэтому сегодня имеет множество перспектив. Но начинающему разработчику придется действительно постараться, чтобы занять свою нишу на рынке.

Разработка видеоигры предполагает наличие двух компаний — разработчика и издателя. Разработчик непосредственно создает игру, тестирует ее, доводит до ума, полностью сосредоточен на технической составляющей. Издатель же занимается продвижением игры, ее продажей, демонстрацией, и именно он определяет, что должно быть в игре, а что — нет. Непосредственно создатели игр сопоставимы с людьми творческих профессий, их порыв направлен на создание чего-то амбициозного, грандиозного и превосходящего все доселе виденное. Издатель — это расчетливый реалист, который оплачивает разработку и хочет не просто вернуть свои деньги, но и заработать на продажах, поэтому ему не выгодно продавать сырой продукт, который не будет покупаться. В этом основное противостояние издателя и разработчика, ведь первый попросту вынужден ограничивать амбиции второго и направлять его деятельность в ту сторону, которая

принесет доход, при этом напоминая разработчику о сроках. Поэтому многие разработчики сами становятся издателями, пытаясь самостоятельно донести свое детище до игроков. История знает немало людей, которые добились успеха без помощи сторонних компаний, но на одного такого гения приходится сотни команд, о которых в конечном счете никто и не узнает.

За последние тридцать лет индустрия виртуальных развлечений прошла беспрецедентно огромный путь, превратившись из хобби научных сотрудников НИИ в одну из *крупнейших* медиа отраслей, идущую бок о бок с научным прогрессом в сфере компьютерных технологий. Приходят новые виды компьютеров, за ними следуют и инновационные изыскания из мира видеоигр. Мы можем ожидать какие-либо кардинальные изменения в этой сфере уже в недалеком будущем (для видеоигр это вопрос максимум 2–3 лет). Согласно отчету Gartner за октябрь 2013 г. (см. табл.), рассматриваемая отрасль демонстрировала в целом весьма бурный рост [1].

#### Прибыль от рынка видеоигр (в млн долларов)

Сегменты	Годы			
	2012	2013	2014	2015
Видеоконсоли (Microsoft, Sony, Nintendo)	37,400	44,288	49,375	55,049
Портативные видеосистемы (Sony, Nintendo)	17,756	18,064	15,079	12,399
Игры на мобильных устройствах (Apple, ПО Google)	9,280	13,208	17,146	22,009
Компьютерные игры	14,437	17,722	20,015	21,601
Рынок в общем	78,872	93,282	101,615	111,057

На данный момент в динамике роста, по сравнению с отчетом Gartner, ничего не поменялось, поэтому можно сделать лишь некоторый прогноз.

*Сегмент видеоконсолей*, как ожидается, скорее сохранит свой рост, нежели начнет в ближайшем будущем вымирать как вид. Связано это с тем, что новое поколение систем, вышедшее в 2012 г., не успело еще по-хорошему устареть, хотя удержаться перечисленной в таблице тройце (Microsoft, Sony, Nintendo) будет несколько труднее, так как прогресс на месте не стоит. Выходят все более и более совершенные вычислительные решения в компьютерном и мобильном сегменте. И если компьютерный рынок в целом хоть и развивается, но имеет некоторую негативную тенденцию, то мобильный стремительно набирает в весе и вплотную по своим возможностям подбира-

ется к консолям. На наш взгляд, данную отрасль может спасти весьма агрессивная и глубокая маркетинговая политика, которая, как бы то ни было парадоксально, работает весьма неплохо, если учесть тот факт, что для типичного российского игрока содержание консоли обходится если не в порядке, то в разы дороже содержания компьютера (обновление внутренностей, новые игры).

В *портативном сегменте* можно выделить два подсегмента: портативные системы и мобильные устройства. Портативные системы стремительно теряют свой вес — они гораздо хуже справляются с натиском бесплатных и дешевых смартфонных игр как по позициям графики, так и по ценам на содержание. Смартфоны становятся мощнее и дешевле, чем портативные игровые решения (Sony Playstation Vita, Nintendo 3DS), которые в последнее время в целом не претерпевали никаких улучшений таких масштабов, чтобы можно было призадуматься о переходе на эти системы абсолютного большинства любителей поиграть в дороге. Правда, Nintendo выпустила улучшенную (как внешне, так и внутренне) версию их игровой системы, но это по-прежнему дорого. Дороже, чем купить премиум-подписку в World of Tanks на Айфоне и поиграть со своими друзьями в обеденный перерыв, или обратиться в Hearthstone. За этот счет, а также за счет появления новых бизнес-моделей данный рынок и растет. Такой точки зрения, касаясь популярности игр на телефонах, придерживаются, в частности, компании Mail.Ru и Newzoo [2], а также, наверное, J'son and Partners [3].

В сегменте *персональных компьютеров* относительно в равных степенях конкурируют как традиционные платные проекты, создаваемые годами и занимающие огромные пространства на жестких дисках и SSD (Grand Theft Auto V), ежегодные шутеры, которые давно уже есть на консолях, но по ряду причин несколько более популярные на ПК (Battlefield, Call of Duty), так и условно бесплатные проекты (World of Tanks, Warface, Dota 2, Team Fortress 2). Последние, в силу содержания в своей концепции элемента азарта, достаточно привлекательны и не требуют существенных затрат. А проекты от Valve, такие, как Dota 2, вообще подразумевают то, что игроки могут зарабатывать деньги, продавая приобретенные в боях вещи [4]. Подобные игры имеют огромную популярность среди тех, у кого есть средства только на компьютер или кому не хочется тратить много времени на компьютерные игры. Компанию Valve вообще можно назвать пионером в этой области — наряду с Wargaming.com она настолько популяризовала свои проекты, что о World of Tanks и Dota не знает разве что только ленивый.

Но как же в этом мире выживают мелкие разработчики? Каковы их перспективы? Они тоже нашли свой сегмент рынка, свой конек.

Так, троица крупных изготовителей игровых движков: Epic Games, Unity и Valve, сделали почти одновременно важный шаг в этой сфере — они объявили, что следующие версии их движков (Unreal Engine 4 [5], Unity 5 [6], Source 2 [7]) будут бесплатными для мелких инди-разработчиков. Это, несомненно, подстегнет огромную волну инновационных в плане игровой механики проектов. Очень важно, что все три движка поддерживают создание проектов как для компьютеров, так и для консолей и мобильных. Также Valve запустила Steam Greenlight — площадку, где сами игроки будут решать, какие проекты будут добавлены в магазин Steam, а какие — нет, наряду с программой Early Access, подразумевающей, что разработчик, продавая игру, обязуется перед покупателями улучшать свой продукт, находящийся на данный момент в разработке перед глазами потребителей. В этом, на наш взгляд, видится отличная возможность занять свою нишу в бизнесе видеоигр, ведь не менее 32 % всех игр проходят модерацию потенциальных покупателей [8].

Итак, можно сделать следующие выводы. На российском рынке видеоигр серьезная конкуренция не наблюдается, большинство российских разработчиков уже давно переквалифицировалось в локализаторов (компании, которые адаптируют иностранные игры для России; зачастую это предполагает всего лишь перевод) или изготовителей откровенно неудачных, дешевых игр, рассчитанных на недалекого потребителя. Сегодня успех в разработке видеоигр может обеспечить только гениальная в задумке и исполнении идея или просто очень качественный проект.

Таким образом, бизнес видеоигр имеет перспективы, но откроются они только гениям или людям, которые умеют предлагать качественную продукцию. А задача государства заключается в том, чтобы поддержать молодых новаторов, желающих внести свой вклад в развитие малого бизнеса России.

## ЛИТЕРАТУРА

- [1] Gartner: Мировой рынок видеоигр в 2013 году достигнет \$ 93 млрд. *Gartner*. URL: <http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915>
- [2] Mail.Ru: Рынок мобильных видеоигр вырос в 9 раз. @*Mail.ru group*. URL: <http://corp.mail.ru/ru/press/releases/9130/>
- [3] J'son & Partners: Рынок игр в России и мире, 2010–2016 гг. *JSON.TV*. URL: [http://json.tv/ict\\_telecom\\_analytics\\_view/tynok-igr-v-rossii-i-mire-2010-2016-gg-20141121113425](http://json.tv/ict_telecom_analytics_view/tynok-igr-v-rossii-i-mire-2010-2016-gg-20141121113425)
- [4] Джонсон Э. Valve открывает доступ к инструментам экономики виртуальных предметов всем играм Steam. *MCV*. URL: <http://www.mcvuk.com/news/read/valve-opens-virtual-item-economy-to-all-steam-games/0144954>
- [5] Valve анонсировали Link, Source 2, SteamVR и многое другое на игровой выставке GDC. *STEAM*. URL: <http://store.steampowered.com/news/16000/?l=russian>

- [6] Если ты что-то любишь, сделай это бесплатным. *Unrealengine*. URL: <https://www.unrealengine.com/blog/ue4-is-free>
- [7] Unity 5 здесь. Для каждого из нас. *Unity*. URL: <http://blogs.unity3d.com/2015/03/03/unity-5-launch/>
- [8] Кольп Т. 32 % всех игр Steam Greenlight дают «зеленый свет». *Bitpulse*. URL: <http://thebitpulse.com/2014/08/32-of-steam-greenlight-games-get-reenlit-and-other-valve-stats/>

Статья поступила в редакцию 01.07.2015

Ссылку на эту статью просим оформлять следующим образом:

Долгова И.В., Зенов П.А. Разработка и создание видеоигр как одно из перспективных направлений развития малого бизнеса в России. *Гуманитарный вестник*, 2015, вып. 10. URL: <http://hmbul.ru/catalog/ecoleg/econom/309.html>

**Долгова Ирина Вячеславовна** окончила экономический факультет МГУ им. М.В. Ломоносова. Канд. экон. наук, доцент кафедры «Экономическая теория» МГТУ им. Н.Э. Баумана. Соавтор нескольких изданий экономических учебников для студентов инженерно-технических факультетов, бакалавров и специалистов, а также автор учебно-методических пособий «Основы предпринимательства», «Введение в бизнес: современный курс экономической теории»; учебной программы по дисциплине «Экономика» для студентов кафедры «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии» МГТУ им. Н.Э. Баумана; спецкурса «Деловая этика и культура предпринимателя». Область научных интересов: малый бизнес и особенности его развития в России, инновационные аспекты подготовки инженерно-технических специалистов. e-mail: [irinadolgova60@mail.ru](mailto:irinadolgova60@mail.ru)

**Зенов Павел Антонович** — студент кафедры «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии» МГТУ им. Н.Э. Баумана. Область научных интересов: программирование игровых движков. e-mail: [thegtazone@yandex.ru](mailto:thegtazone@yandex.ru)

## Development and creation of videogames as one of the promising directions in developing small business in Russia

© I.V. Dolgova, P.A. Zenov

Bauman Moscow State Technical University, Moscow, 105005, Russia

*This paper examines such a promising direction of developing small business as designing and creating video games. In this regard, we conducted a thorough market analysis and made the conclusion about necessity of developing video game market in Russia and providing brilliant young innovators with the governmental support.*

**Keywords:** *small business, information services, digital technology, computer games, video games, virtual entertainment, media industry, videoconsole.*

### REFERENCES

- [1] Gartner Says Worldwide Video Game Market to Total \$93 Billion in 2013. *Gartner*. Available at: <http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915>
- [2] Mail.Ru: The mobile video games market has grown 9 times. @*Mail.ru group*. Available at: <http://corp.mail.ru/ru/press/releases/9130/>
- [3] J'son & Partners: The games market in Russia and worldwide, 2010-2016. *JSON.TV*. Available at: [http://json.tv/ict\\_telecom\\_analytics\\_view/rynok-igr-v-rossii-i-mire-2010-2016-gg-20141121113425](http://json.tv/ict_telecom_analytics_view/rynok-igr-v-rossii-i-mire-2010-2016-gg-20141121113425)
- [4] Erik Johnson (MCV): Valve opens virtual item economy to all Steam Games. *MCV*. Available at: <http://www.mcvuk.com/news/read/valve-opens-virtual-item-economy-to-all-steam-games/0144954>
- [5] Valve Software: Valve Announces Link, Source 2, Steam VR, And More At GDC. *STEAM*. Available at: <http://store.steampowered.com/news/16000/?l=russian>
- [6] Epic Games: If You Love Something, Set it Free. *Unreal engine*. Available at: <https://www.unrealengine.com/blog/ue4-is-free>
- [7] Unity Technologies: Unity 5 is here. For everyone. Available at: <http://blogs.unity3d.com/2015/03/03/unity-5-launch/>
- [8] Tyler Colp (The Bit Pulse): 32% of Steam Greenlight games get greenlit. *Bitpulse*. Available at: <http://thebitpulse.com/2014/08/32-of-steam-greenlight-games-get-reenlit-and-other-valve-stats/>

**Dolgova I.V.** graduated from Faculty of Economics, Lomonosov Moscow State University. Cand. Sci. (Economics), Assoc. Professor of the Economic Theory Department, Bauman Moscow State Technical University. Co-author of several economic textbooks for students of engineering faculties, bachelors and specialists, author of training manuals "Basics of entrepreneurship", "Introduction to business: Modern course of economic theory". Author of the training program on discipline "Economy" for the students of the Department "Computer Software and Information Technology". Author of a special course "Business ethics and culture of the businessman". Area of scientific interests: small business and features of its development in Russia, innovative aspects of training engineers and technical specialists. e-mail: [irinadolgova60@mail.ru](mailto:irinadolgova60@mail.ru)

**Zenov P.A.**, a student of the Department "Computer Software and Information Technology", Bauman Moscow State Technical University. Area of scientific interests: programming game engines. e-mail: [thegtazone@yandex.ru](mailto:thegtazone@yandex.ru)