

Компьютерные игры с точки зрения финансов

Шевелева Н.И., студентка 4 курса финансового факультета РЭУ им. Г.В. Плеханова

Аннотация

Автор данной статьи рассматривает компьютерные игры, ранее известные как способ развлечения, с точки зрения финансов. В ходе статьи будет рассматриваться как электронный спорт в целом, так и отдельные игры в частности. Статья содержит данные исследования агентств в сфере киберспорта, информацию официальных источников и затрагивает разные сферы экономики.

Ключевые слова: киберспорт, инвестиции, компьютерные игры, микротранзакции.

Computer games in terms of finance

Sheveleva N.I., student, Plekhanov Russian University of Economics

Annotation

The author of this article examines computer games, known as a way of entertainment, in terms of finance. In discussing of the article there are e-sports in general and some games will be considered in particular. The article contains data of research of agencies in the field of e-sports, information of official sources and affects different spheres of the economy.

Keywords: eSports, investments, computer games, microtransactions.

Введение

В мире, где технологии становятся мощнее, а методы привлечения и приумножения капитала все изощреннее, такие вещи как компьютерные игры, которые долго рассматривались только, как способ весело провести время, начали восприниматься серьезней. Сейчас у людей все чаще на слуху термин «киберспорт». Пару лет назад начали проводиться первые грамотно организованные турниры в России. На них те же самые рекламные компании имеют возможность провести свою компанию, в то время как у них нет такой возможности в самих играх. Если в бесплатной игре реклама является своеобразной платой за пользование контентом, то в случае, когда игрок приобретает игру за деньги, то он автоматически рассчитывает на отсутствие навязывания услуг или товаров. Таким образом, выделяется проблема внедрения товаров и услуг в игровой процесс, не относящихся к

содержанию игры. По данным Общероссийской общественной организации "Федерация компьютерного спорта России" компьютерный спорт или электронный спорт — это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Проще говоря, киберспорт – это соревнования по компьютерным и видеоиграм среди профессиональных клубов и игроков. Признан официальным видом спорта в 16 странах, включая Россию с 2016 года. [1]

Самые популярные дисциплины киберспорта:

- Dota 2;
- Counter-Strike: Global Offensive;
- Hearthstone;
- League of Legends;
- WARFACE.

Самые титулованные команды:

- Natus Vincere;
- Fnatic;
- Virtus.pro;
- G2.Kinguin;
- Team Empire;
- Team Spirit.

Размеры вложений в киберспорт становятся соразмерными привычным для нас видам спорта и выгодны в долгосрочной перспективе. Крупный бизнес давно уже заинтересовался киберспортом. Еще в 2015 г. USM Holdings Алишера Усманова инвестировала в киберспортивную организацию Virtus.pro более \$100 млн., а его партнер Юрий Мильнер – \$26 млн. в Super Evil Megacorp. Эта компания создала Vainglory – площадку для соревнований по киберспорту со всего мира. На рисунке 1 наглядно продемонстрировано, что со временем вложения в данную структуру будут только расти. Пока на данный момент турниры организуются по большей части за счет инвестиций извне, спонсорства и рекламы. По данным Mail.ru Group средний стаж среднестатистического русского геймера составляет от 1 года до 5 лет.

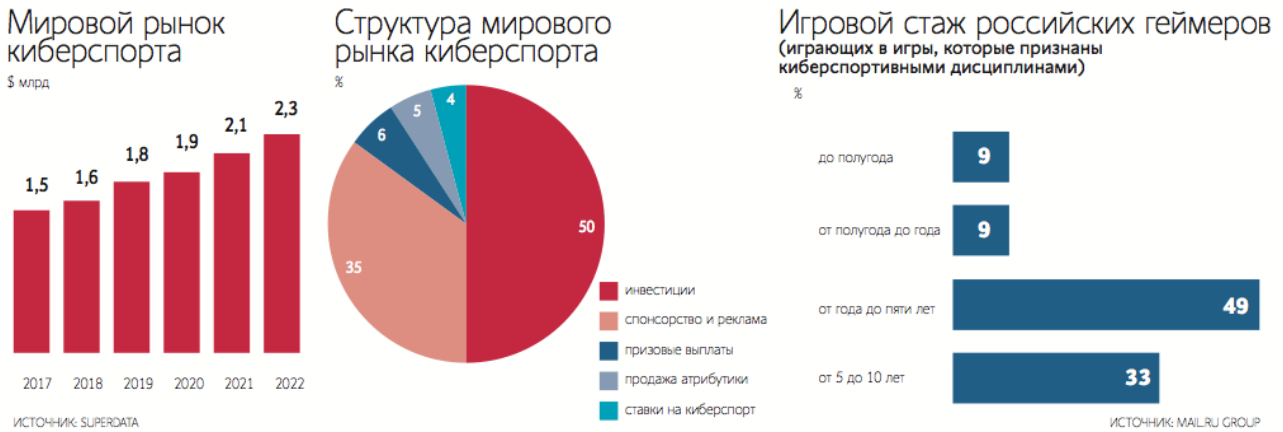


Рис. 1. Мировой рынок киберспорта

Всеми известный оператор сотовой связи МТС также решил начать участие в данной сфере [2]. Оператор купил клуб Gambit Esports, выступающий в дисциплинах Counter-Strike, Dota 2, League of Legends и FIFA. Таким образом, МТС сможет привлечь к себе внимание посредством продвижения бренда через рекламу и доли в призовых доходах команды, которые могут составлять далеко не малые суммы. Только по дисциплине Dota 2 призовой фонд составил более \$17 млн. на ежегодном киберспортивном турнире The International. Такие приобретения вполне могут расцениваться как венчурные инвестиции компании с целями, которые представлены ниже на рисунке 2 согласно данным сетевого издания AdIndex.ru.



Рис. 2. Цель инвестиций в киберспорт

Телевизионная аудитория многих видов спорта сужается, тогда как киберспорт все более и более популярен у молодежи, указывает гендиректор Telecom Daily Денис Кусков. Соревнования по киберспорту уже транслирует телеканал «Матч! Игра», напоминает он. В октябре 2017 года турнир EPICENTER (серия офлайн-турниров среди сильнейших киберспортсменов мира) в онлайн-трансляции посетили порядка 30 млн. зрителей. [3]

Агентство АДВ Диджитал совместно со Sports.ru представил первую карту рынка киберспорта в России. Карта призвана наглядно продемонстрировать структуру российской киберспортивной индустрии, а также рассказать о деятельности различных игроков рынка:

командах, организаторах турниров, медиа и других участниках (Рис. 3). Официальный партнер — AdIndex [4]. В исследовании агентств Navas Sports & Entertainment и «АДВ Диджитал», проведенном в конце лета 2017 года, приняли участие более 200 представителей российских и международных компаний-рекламодателей. В качестве сравнительной выборки опрос прошли дополнительно более 100 представителей коммуникационных агентств группы АДВ.

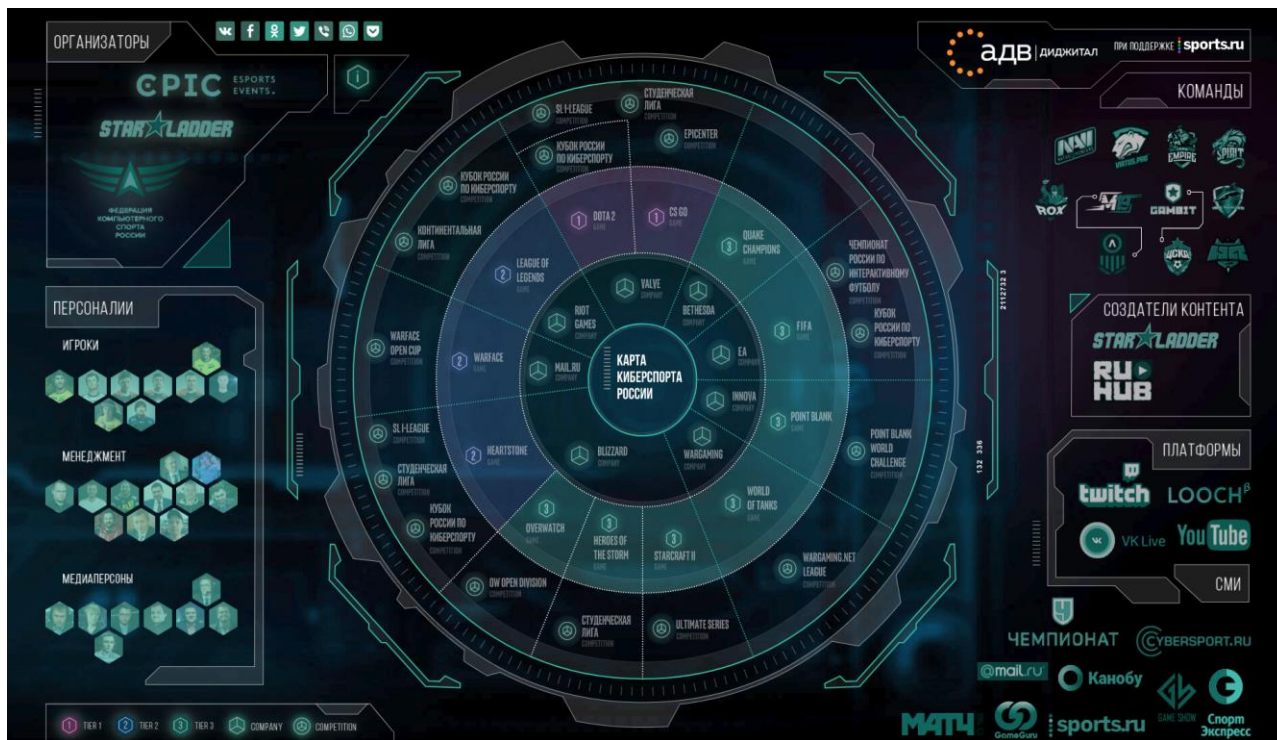


Рис. 3. Карта российского рынка киберспорта

Однако помимо игр, которые входят в дисциплины киберспорта, существуют и те, что приносят доход благодаря не турнирам, а собственным средствам игроков.

По данным своего годового финансового отчета чистый доход компании Activision Blizzard за 2017 год составили рекордные \$7,02 млрд. по сравнению с предыдущим годом (всего \$6,61млрд.) [5]. Из них внутриигровые платежи составили более \$4,000,000,000. И это касается не только данной компании, но и всего рынка видеоигр в целом. Микротранзакции – платежи в играх с целью получения дополнительных возможностей. Микротранзакции дали возможность именитым компаниям получать доход не только за приобретение игры, но и за функции, которые бы выделяли игрового персонажа среди других или упрощали прохождение заданий. К сожалению, подобным инструментом нельзя злоупотреблять. Микротранзакции оправданы в случае, когда человек приобретает игру бесплатно и разработчики, рассчитывая получить некое вознаграждение за свои труды, таким образом дают игроку преимущество. В то время как у большой аудитории вызвал немало негативных эмоций тот факт, что, приобретая игру за деньги, все равно нужно делать дополнительные

покупки внутри игры, чтобы хотя бы завершить задание или иметь доступ к полной версии игры. Как это сделали компании: Monolith в игре Middle Earth: Shadow of War по мотивам всемирно известного романа-эпопеи английского писателя Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец»; Electronic Arts в многопользовательском шутере Battlefield II по культовой фантастической франшизе «Звездные войны»; Bungie в многопользовательской научно-фантастической компьютерной игре в жанре шутера от первого и третьего лица Destiny 2. [6, стр. 18]

Тем не менее, рынок компьютерных игр молодой и не всегда прозрачный. Благодаря тем же транзакциям внутри игры появляется возможность «огрابتь» большое количество игроков в прямом смысле этого слова. При своей довольно сложной и драматичной политике массовая многопользовательская онлайн-игра с научно-фантастическим сюжетом, действие которой разворачивается в космосе, EVE Online дала возможность игрокам самим управлять экономикой игры [7]. Те в свою очередь начали активно использовать во время заключения сделок такие расчетные операции как инкассо. В таком случае, если игровые гильдии плохо друг друга знали или, наоборот, слишком хорошо знали друг друга для сделки, основанной на доверии, то между ними заключался контракт на основе инкассо. После этого в процесс вовлекались посредники в виде банка экспортера и банка импортера. Далее шла отгрузка товара с последующей отправкой заявки банку экспортера, откуда направлялась просьба получить денежные средства с импортера. Как только импортеру приходило уведомление о переводе средств, то в счет была уже включена комиссия за использование услуг «игроков-банков» (рис.4).



Рис. 4. Процесс инкассо

Чтобы минимизировать вероятность быть обманутым при обнаружении уклонения от своих обязательств какой-либо из сторон, существует возможность отправить заявку администраторам сервера. После разбирательства провинившегося либо штрафуют, либо отстраняют от игры на некоторое время. Так в октябре 2016 года компания-производитель игры CCP за нарушение пользовательского соглашения забанила две корпорации, которым было предъявлено обвинение в торговле за реальные деньги: IWANTISK и EVE Casino. Все их игровые активы были конфискованы. Чуть позднее на одном из форумов, посвященных игре, один из представителей IWANTISK написал, что потерянные им и его товарищами суммы измеряются десятками триллионов игровой валюты.

Однако, среди таких цивилизованных методов ведения бизнеса, в игре присутствуют и обман, и мошенничество, и воровство, что не является преступлениями, а скорей особенностью. История игры знает случаи, когда объемы украденного исчислялись десятками тысяч реальных долларов. Новая система станций (называемых цитаделями) в EVE Online предполагает их строительство силами игроков и делает их таким же имуществом, как и все прочее. Разве что очень большим и дорогим. А имущество в «Еве» можно покупать, продавать и, разумеется, воровать. Предводитель легендарного альянса гуннов Impetium - The Judge захватил контроль над станцией и сделал ее недоступной членам другого альянса CO2. Кроме того, он изъял большую часть средств со счетов альянса, украл любимый титан предводителя враждебного альянса по имени gigX. После чего последовала продажа станции гуннам за 300 миллиардов исков (210 тысяч рублей по официальному курсу) и большой скандал. [8]

Вывод

«Последние два года киберспортивный рынок в России переживает взрывной рост, что, конечно же, вызвало повышенный интерес со стороны рекламодателей из самых разных категорий, которых раньше трудно было представить в этой индустрии. Учитывая темпы роста аудитории киберспорта, могу вас заверить, что более детальное понимание этой отрасли необходимо не только рекламодателям, но и всем заинтересованным участникам процесса: агентствам, СМИ и др», — читает главный редактор Cyber.sports.ru Кирилл Новокшенов [9]. И действительно, компьютерные игры уже начинают выходить из привычного понимания. Это дает толчок в развитии разных сфер экономики и создает новые возможности для тех, кто не мог раскрыть свой потенциал по-другому. Также серьезно задумываются над подготовкой новых, раньше никому не приходивших в голову, вакансий типа менеджеров киберспорта или тренеров команд [2]. В то время как игры, не входящие в киберспортивные дисциплины, приносят доход своим разработчикам и стимулируют

пользователей на регулярные микротранзакции во время игрового процесса, это вызывают ступор и элементарное отсутствие понимания что и как делать. Просто потому что раньше никто с этим не сталкивался и профессиональные участники рынка не торопятся рисковать. Возможно, если будет рассмотрен вариант добавления предметов с логотипами брендов или рекламные уровни, где участники игрового процесса смогу ознакомиться с предоставляемыми продуктами или услугами, то это поможет избежать негатива со стороны игроков и получения выгоды со стороны рекламодателей. Это поможет выйти на новый рынок, найти свою аудиторию и чувствовать себя более комфортно в ранее неизвестной сфере деятельности.

Список используемых источников

1. Карасев П. Народ против Electronic Arts: что поссорило геймеров с игровыми студиями // Журнал РБК. – 2018. – №3.
2. Карта рынка киберспорта в России [Электронный ресурс] – Режим доступа. – <https://adindex.ru/news/releases/2017/12/20/168122.phtml#catalogue-8943> (дата обращения 23.02.2018).
3. Коняшин, А. В EVE Online случилось очередное ограбление века [Электронный ресурс] – Режим доступа. – <https://news.rambler.ru/games/36622621-v-eve-online-sluchilos-ocherednoe-ograblenie-veka/?updated> (дата обращения 21.02.2018).
4. Официальный сайт EVE Online [Электронный ресурс] – Режим доступа. – <https://www.eveonline.com/ru> (дата обращения 25.02.2018).
5. Официальный сайт холдинга Esforce [Электронный ресурс] – Режим доступа. – <http://esforce.com/tournaments> (дата обращения 23.02.2018).
6. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470.
7. Треть маркетологов готовы рассмотреть киберспортивные активности для своих брендов на 2018 год // Сетевое издание AdIndex.ru [Электронный ресурс] – Режим доступа. – <https://adindex.ru/news/researches/2017/10/24/166798.phtml> (дата обращения 25.02.2018).
8. Ястребова С., Брызгалова Е. Ведомости. МТС занялась киберспортом. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – <https://www.vedomosti.ru/business/articles/2018/01/16/747883-mts-kibersportom#> (дата обращения 24.02.2018).

9. Makuch E. Activision Blizzard's earnings report [Электронный ресурс] – Режим доступа. – <https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-ww2-and-destiny-2-help-activision-bli/1100-6456667/> (дата обращения 25.02.2018).

References

1. Karasev, P. Narod protiv Electronic Arts: chto possorilo geimerov s igrovymi studiyami // Zhurnal RBK, 2018, No. 3.
2. Karta rynka kibersporta v Rossii (2018)
<https://adindex.ru/news/releases/2017/12/20/168122.phtml#catalogue-8943>
3. Konyashin, A. V EVE Online sluchilos' ocherednoe ograblenie veka (2018)
<https://news.rambler.ru/games/36622621-v-eve-online-sluchilos-ocherednoe-ograblenie-veka/?updated>
4. Ofitsial'nyi sait EVE Online (2018)
<https://www.eveonline.com/ru>
5. Ofitsial'nyi sait kholdinga Esforce (2018)
<http://esforce.com/tournaments>
6. Prikaz Ministerstva sporta Rossiiskoi Federatsii ot 29.04.2016 № 470.
7. Tret' marketologov gotovy rassmotret' kibersportivnye aktivnosti dlya svoikh brendov na 2018 god // Setevoe izdanie AdIndex.ru (2018)
<https://adindex.ru/news/researches/2017/10/24/166798.phtml>
8. Yastrebova S., Bryzgalova E. Vedomosti. MTS zanyalas' kibersportom (2018)
<https://www.vedomosti.ru/business/articles/2018/01/16/747883-mts-kibersportom#>
9. Makuch E. Activision Blizzard's earnings report (2018)
<https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-ww2-and-destiny-2-help-activision-bli/1100-6456667>