



МИНИНСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Анализ отраслевого рынка – Игровая индустрия

Доклад подготовил
Студент группы Т-20-1
Куриленко Матвей

Нижний Новгород
2023

Введение

Актуальность темы исследования. Видеоигровая индустрия самая быстроразвивающаяся из современных отраслей экономики и за последние два десятилетия добилась огромных успехов. В современном мире создание видеоигр является одним из наиболее крупных сегментов индустрии развлечений

По степени влияния на потребителей и вовлеченности их в интерактивное окружение, предлагаемое видеоиграми, этот сегмент уже давно выделяется среди других видов развлечений.

Объект, Предмет



Объектом исследования служит видеоигровая индустрия мира.

Предметом исследования — экономические особенности индустрии видеоигр.

Временные границы: 2021-2022 годы



PRESS START



Общая характеристика видеоигровой индустрии

Общая характеристика видеоигровой индустрии

Видеоигровая индустрия считается одной из самых молодых в мире, относительно автомобилестроения, кино, и прочего, в виду того, что в данный момент ей всего 50 лет, вместе с аркадными автоматами, разработка видеоигр на персональные компьютеры началась лишь в 90-х и в настоящий момент ей всего 30 лет

В 1980 году на рынок аркадных автоматов выходит легендарный Рас-Ман, разработанный студией Namco (Япония)

Данный проект смог привлечь аудиторию всех возрастов за счёт не замысловатого геймплея



Общая характеристика видеоигровой индустрии

В 1983 году, незадолго после выхода нового поколения консолей (Atari 5200) произошел второй кризис, поставивший под вопрос существование видеоигровой индустрии. Причины кризиса были следующие:

- Перенасыщение рынка играми низкого качества;
- Появление домашних компьютеров;

Период последних 20 лет для видеоигровой индустрии стал временем очень быстрого роста и развития. Начали появляться мобильные платформы, на которые можно разрабатывать игры. Развитие технологий спровоцировало так же развитие видеоигр с точки зрения картинки, сложности механик и увеличила стоимость производства.

Соответственно, это спровоцировало постоянную технологическую гонку между тремя лидирующими компаниями: Sony, Microsoft и Nintendo, в





Участники игровой индустрии

Участники игровой индустрии

На данный момент официально зарегистрировано 432 крупные компании по разработке игр. Из этого списка ведущими являются:

- Square Enix
- Ubisoft
- Konami
- Electronic Arts
- Bandai Namco
- Activision Blizzard
- Sega
- Nintendo
- Xbox Game Studios
- Sony Computer Entertainment

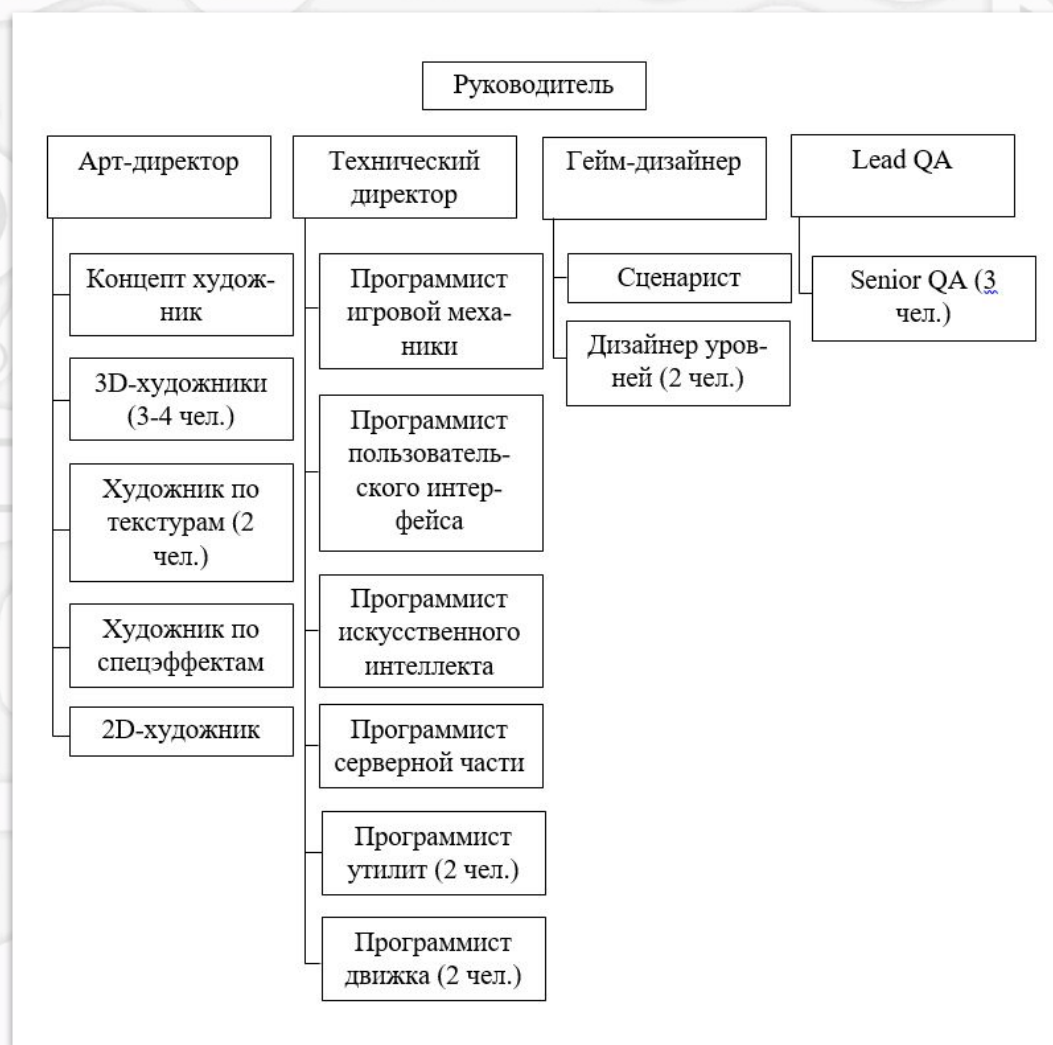
Среди активных участников игровой индустрии можно выделить три больших блоков:

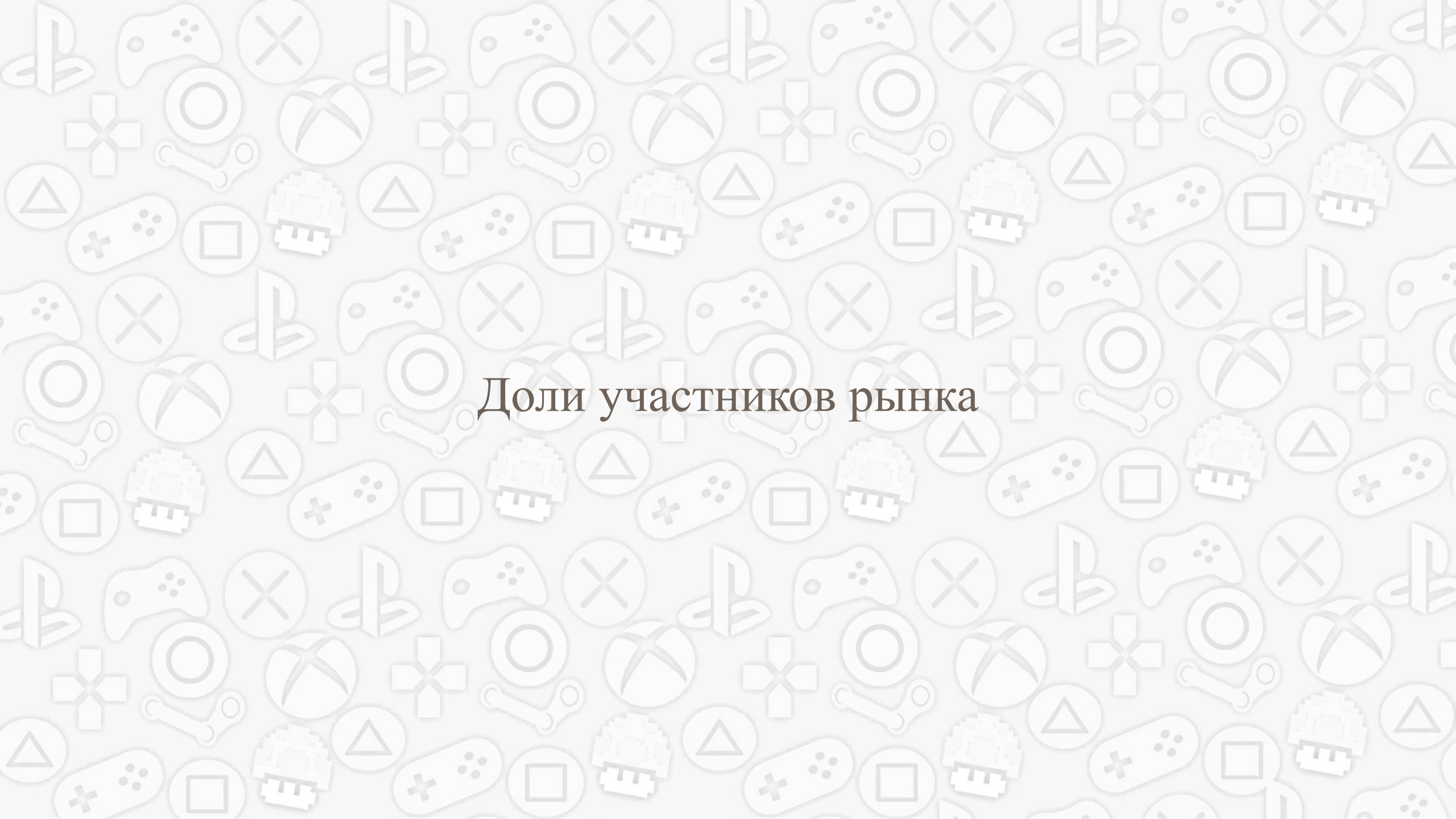
- Команда разработки (CD Project Red, Rockstar games, Ubisoft, Blizzard, DICE);
- Издатель (Activision, Electronic Arts, Ubisoft);
- Потребитель.

Помимо вышесказанного, так же следует отметить среди участников индустрии еще двух:

- Инди-разработчики;
- Разработчики движка.

Участники игровой индустрии





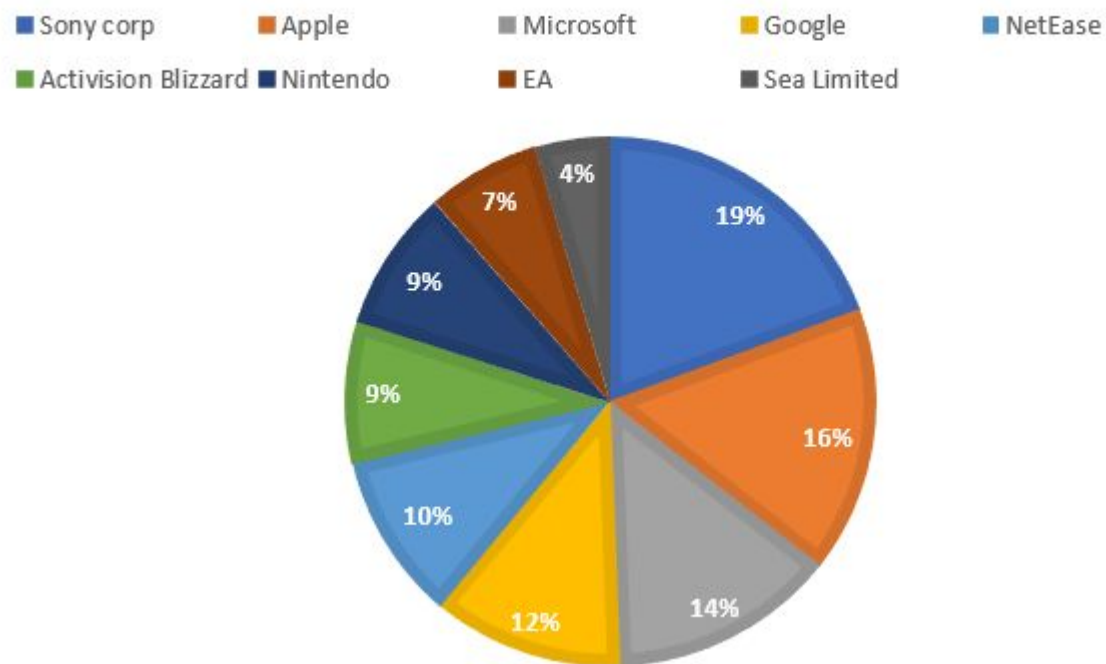
Доли участников рынка

Доли участников рынка

В топ 10 игровых компаний мира по результатам 2021-го года с самой высокой прибылью можно отнести следующие:

- Sony corp. — 18,2 млрд долларов
- Apple — 15,3 млрд
- Microsoft — 13 млрд
- Google — 11 млрд
- NetEase — 9,6 млрд
- Activision Blizzard — 8,1 млрд
- Nintendo — 8,1 млрд
- EA — 6,5 млрд
- Sea Limited — 4,3 млрд

ДОЛИ КОМПАНИЙ (МЛРД. \$)

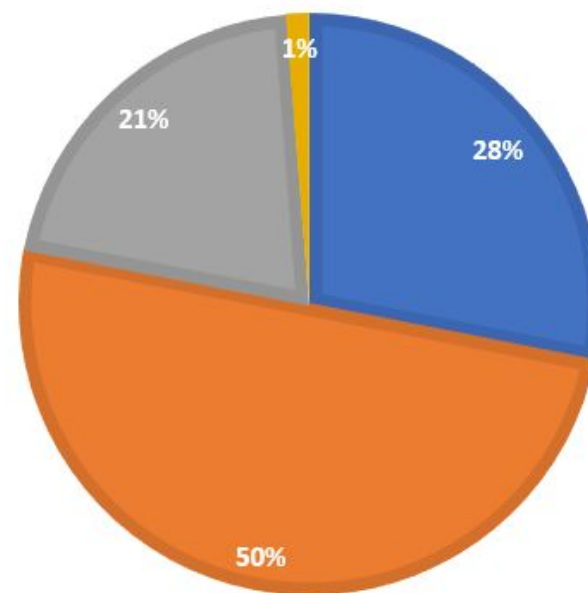


Доли участников рынка

Из данной статистики следует факт, что мобильный гейминг является самой прибыльной отраслью игровой индустрии. Помимо системы «Pay to win», которая зачастую вынуждает игроков продвигаться дальше по игре с помощью внутриигровых вложений, игры на мобильные устройства создавать намного легче.

ДОЛИ ПЛАТФОРМ ИГРОВОГО РЫНКА (МЛРД \$)

■ Консольные игры ■ Мобильные игры ■ Игры на ПК ■ Браузерные игры



Индекс CR3 и ННИ
Нормы входа и выхода
Особенности государственного регулирования

Индекс CR3 и ННН

$CR3 = 19\% \text{ (Sony corp)} + 16\% \text{ (Apple)} + 14\% \text{ (Microsoft)} = 49\%$

$HHI = 19^2 + 16^2 + 14^2 + 12^2 + 10^2 + 9^2 + 9^2 + 7^2 + 4^2 = 1284$



Нормы входа и выхода

Норма входа – отношение числа вошедших за год фирм на рынок к общему числу фирм, действующих в отрасли на конец года.

$$7/432=0,0162$$

Нормы выхода – отношение числа ушедших за год фирм с рынка к общему числу фирм, действующих в отрасли на конец года.

$$4/432=0,0093$$



Особенности государственного регулирования

На данный момент в России сфера видеоигр практически не регулируется. В основном она попадает под действие закона № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», но специальных мер регулирования этой области законодательство страны не содержит. Более того, с точки зрения российского права компьютерные игры представляют собой программы для ЭВМ, что не является актуальной и точной формулировкой. Не существует и государственного органа, ответственного за эту сферу.



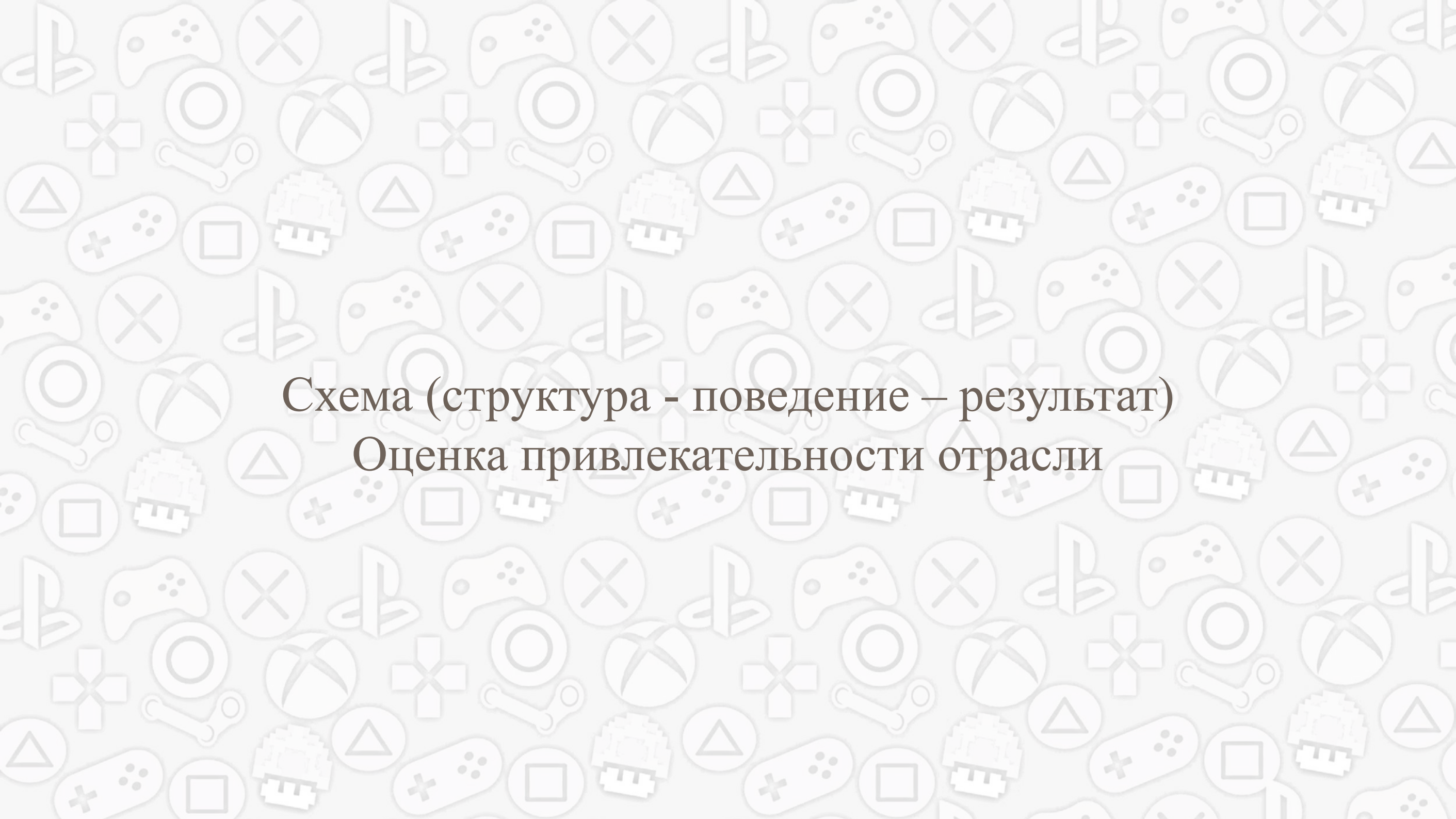


Схема (структура - поведение — результат)
Оценка привлекательности отрасли

Схема (структура - поведение – результат)

Структура:

- 1) 432 крупных участника на рынке
- 2) Более 3 млрд игроков
- 3) Относительно невысокий барьер для входа в рынок / выхода с рынка. Однако тяжело достичь высоких результатов
- 4) Сильная конкуренция между одинакового жанра играми

Поведение:

- 1) Ценообразование диктуется издателем, а так же зависит от платформы
- 2) Около половины крупных игр, ожидаемых в 2021 получают средние и низкие оценки
- 3) Вышедшая в 2020 году бесплатная мультиплатформенная игра с внутриигровыми транзакциями «Genshin impact», получает постоянные обновления и новые «ивенты»

Поведение:

- 1) Мировой рынок видеоигр по сравнению с 2020 годом вырос на 1,4% и достиг объёма в 180 миллиардов долларов. Рост обеспечил мобильный сегмент, который увеличился на 7,3% и составил 93 миллиарда долларов. Консольный рынок уменьшился на 6,6% (до 50,4 миллиарда), ПК-рынок — на 0,8% (до 36,7 миллиарда).
- 2) Прибыль «Genshin impact» на мобильных платформах составила 1.8 млрд \$ за год.

Оценка привлекательности отрасли

Исходя из всех вышеперечисленных показателей можно сделать вывод, что данная отрасль является достаточно привлекательной.

Порог вхождения минимален для инди-разработчиков. При разработке инди-игр бюджет может быть совсем небольшим, но в таком случае не следует ждать, что игра войдет в топы продаж.

Именитые компании в этом преуспевают гораздо чаще. Однако создание крупной студии – тяжелая задача.

В нынешних реалиях, напротив, наибольшего успеха вполне могут достичь не скованные рамками рынка инди-студии, которые формально остались без зарубежных конкурентов в своей стране и которые могут занять освободившуюся нишу.

Параметры	Вес критерия оценки	Экспертная оценка	Оценка с учетом коэффициента
1.Размер рынка	0.08	3	0.24
2.Темпы роста рынка	0.1	4	0.4
3.Возможности для творчества	0.2	5	1
4.Масштабы конкуренции	0.04	2	0.08
5.Прибыльность отрасли	0.08	3	0.24
6.Спрос	0.17	3	0.51
7.Перспективы развития	0.04	2	0.08
8.Государственное регулирование	0.14	4	0.56
9.Наличие специалистов	0.05	2	0.1
10.Себестоимость	0.1	2	0.2
Оценка привлекательности отрасли	1	-	3,41



**МИНИНСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ**

— ГОД ОСНОВАНИЯ 1911 —

Спасибо за внимание!

2023 год