

## ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ В ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

© 2021 Е. С. Милякова, А. В. Линкина

*Воронежский институт высоких технологий (Воронеж, Россия)*

*В статье рассматриваются основные тенденции цифровой трансформации в индустрии компьютерных игр. Рассмотрен ретроспективный аспект экономической отрасли «компьютерные игры». Приводится пример нестабильности индустрии продажи компьютерных игр.*

*Ключевые слова: индустрия игр, цифровая трансформация, ретроспектива игровой индустрии, компьютерные игры.*

В настоящее время в сфере продаж компьютерных игр прослеживается четкая тенденция на полный переход сделок в сети Интернет. На физических носителях игры продаются только в том случае, если это коллекционное издание; кроме того прилагаются различные атрибуты игры, например, кулоны, футболки, наклейки или чехлы на джойстики (т. н. мерч), стимулирующий рост объемов выручки. Кроме этого, на физических носителях продаются игры т. н. AAA-класса (неформальный термин, обозначающий класс высокобюджетных компьютерных игр; термин «AAA-игра» используется в индустрии компьютерных игр для обозначения наиболее высокобюджетных компьютерных игр, рассчитанных на массовую аудиторию и требующих огромных затрат как на саму разработку игры, так и на её маркетинг, в первую очередь, рекламную кампанию ко времени выхода).<sup>1</sup>

Чаще всего подобные игры выпускаются для различных консолей, их цена варьируется от трех до пяти тысяч рублей. Для сравнения – обычные, стандартные игры, продаваемые с помощью различных электронных платформ распространения (самые крупные – Steam, EGS, пр.) стоят от трехсот до полутора тысяч рублей.

Поэтому в настоящее время примерно 90% компьютерных игр распространяется с помощью Интернета в виде цифровых копий без материальных носителей – некоторые компьютеры и ноутбуки в принципе пере-

стали оснащать дисководы и прочими устройствами для считывания информации со съемных носителей (исключение: USB-порты).

Рассмотрим исторический аспект экономической отрасли «компьютерные игры»:

- 1970-1980 годы (Первое и второе поколение игровых систем) – первое поколение игровых автоматов, которые располагались в кафе и торговых залах, были игровые клубы. Во всем мире в 1982 году было продано более 360 тысяч аркадных автоматов с игрой Space Invaders. Игровая индустрия начинает набирать популярность. Игры продаются в формате игровых автоматов.

- 1980-1990 годы (второе поколение игровых систем, кризис индустрии компьютерных игр 1983 года, третье и четвертое поколение игровых систем) – объем продаж игровых автоматов только в США увеличился в 50 раз. Начало этого периода было охарактеризовано появлением первых персональных компьютеров, приставок и игр для данных носителей. В 1983 году на рынок хлынули плохо разработанные игры, создатели которых не старались сделать свои продукты качественными, отчего возник спад спроса. Однако в 1985 компания Nintendo начала захватывать рынок домашними приставками. Игры продаются в формате автоматов и специальных картриджах для приставок.

- 1990-2000 годы (четвертое, пятое и шестое поколение игровых систем) – самыми важными событиями периода стало массовое появление домашних компьютеров и внедрение домашних ОС. Консоли и игровые автоматы почти оказываются почти вытеснены компьютерными играми. Игры продаются за CD-дисках.

---

Милякова Екатерина Сергеевна – Воронежский институт высоких технологий, студент.

Линкина Анна Вячеславовна – Воронежский институт высоких технологий, ст. преп., [anna.linkina@rambler.ru](mailto:anna.linkina@rambler.ru).

- 2000-2010 годы (шестое и седьмое поколение игровых систем) – игровые автоматы практически полностью вытеснены с рынка игровых продаж. Новые разработчики появляются и исчезают. Стабильности в рынке нет. Самые популярные консоли сосредотачиваются на производстве эксклюзивных и дорогостоящих игр, которые окупаются даже при продаже небольшому количеству игроков за счет высокой цены. Появляются первые игры для игры по сети (онлайн). Расцвет игрового пиратства. По неофициальным данным, разработчики теряют до 50 процентов прибыли за счет пиратства. Игры начинают продаваться онлайн. Steam основан 2 марта 2002 года.

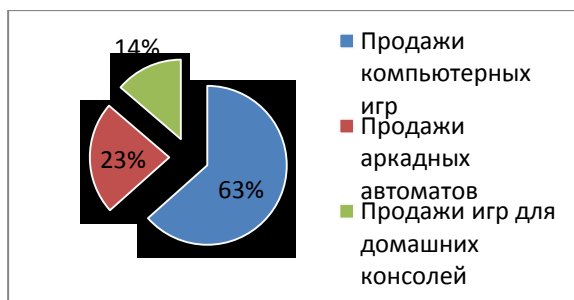


Рисунок 1. Продажи игр на различных носителях (1993-1994)

- 2010-2020 (современность) – игры стали одной из самых окупаемых и востребованных отраслей по продажам в интернете. Большое количество игр, рассчитанных на игру по сети с другими игроками, как в соревновательной игре, так и в команде. Игры в основном продаются онлайн.

Исходя из данных, которыми на данный момент обладают специалисты, строятся следующие прогнозы.

- Игровая индустрия переходит в распространение копий с помощью интернета (предпосылки: даже игры с одиночной компанией, т. е. предназначенные для игры в одиночестве, стараются заставить игрока поддерживать подключение с платформой, на которой была произведена покупка; Способы: игровые достижения, бонусы за количество проведенного в игре времени; Причины: пиратство)

- Игровая индустрия все сильнее разделяется на два типа – производство AAA-продуктов с высокой стоимостью, которые выходят раз в несколько лет (пример компании: CD Project Red) и производство индигр с низкой стоимостью, которые выходят

каждые несколько месяцев (пример компании: Domini Games).

- Игровая индустрия в ближайшее время может перенести очередное потрясение и смену основной платформы (предпосылки: все сильнее распространяющиеся VR-очки). Однако, может и не перенести (причины: VR-очки обладают большой стоимостью, разработка игр для VR стоит в разы дороже, сложные механики для VR-игр пока не реализованы).

- Игровая индустрия очень нестабильна, и строить более точные прогнозы даже специалисты не рискуют.

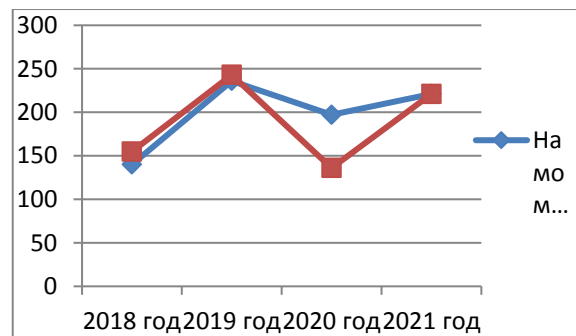


Рисунок 2. Пример нестабильности индустрии продажи компьютерных игр – прогнозы и реальность продаж компьютерной игры Cyberpunk 2077

Примером нестабильности индустрии продажи компьютерных игр могут являться прогнозы и реальность продаж компьютерной игры Cyberpunk 2077. В 2018 году прогнозировали продажи игры в пределах 150 тысяч копий, в 2019 – до 250 тысяч копий, в 2020 году (год релиза), продажи в первый день игры составили около 200 тысяч копий, но в течение года количество возвратов компьютерной игры составило около пятидесяти-семидесяти тысяч копий. Постепенно продажи игры снова налаживаются, но медленно. Причиной стала недоработанность игры, и большое количество багов. Особенно много возвратов было для платформ PlayStation, так как игра оказалась просто не оптимизирована под платформу 4.

Подводя итог рассмотренному выше, отметим, что игры являются одной из самых нестабильных, но самых перспективных отраслей продаж. Сейчас они находят все новые и новые применения – в обучении, в реабилитации, во всех сферах развлечений. Так же игры постепенно начинают охватывать все возраста – даже пожилые люди все боль-

ше и больше начинают осваивать компьютер и компьютерные игры. Компьютерные игры на протяжении всей своей истории были подвержены сильнейшей цифровой трансформации, и за свою пятидесятилетнюю историю сменили более шести принципиально новых способов распространения. Способы распространения компьютерных игр меняются вслед за способами их воспроизводства.

Цифровая трансформация в данной сфере неизбежна, но она приносит только все большее и большее удобство пользователям, и покупатели охотно следуют за трансформациями средств продаж и воспроизведения компьютерных игр.

В 1970 году, чтобы поиграть, нужно было идти в ближайший торговый центр или компьютерный клуб и за каждую партию платить, в 2000 году нужно было идти в магазин за диском, а в настоящий момент можно купить и приобрести любую игру онлайн.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Вайл. Питер. Цифровая трансформация бизнеса: Изменение бизнес-модели для организации нового поколения / Питер Вайл, Стефани Ворнер; перевод И. Окунькова. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 264 с. – ISBN 978-5-9614-2184-2. – Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/82656.html> (дата обращения: 28.11.2021). – Режим доступа: для авторизир. пользователей.

2. Грибанов Ю. И. Цифровая трансформация бизнеса : учебное пособие / Ю. И. Грибанов, М. Н. Руденко. – 2-е изд. – Москва : Дашков и К, 2021. – 214 с. – ISBN 978-5-394-04192-1. – Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/107833.html> (дата обращения: 28.11.2021). – Режим доступа: для авторизир. пользователей.

3. Ватолкина Н. Ш. Управление качеством в сфере услуг в условиях цифровой трансформации экономики / Н. Ш. Ватолкина.

– Москва: Московский государственный технический университет имени Н. Э. Баумана, 2019. – 180 с. – ISBN 978-5-7038-5271-2. – Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/111333.html> (дата обращения: 28.11.2021). – Режим доступа: для авторизир. пользователей.

4. Социальные сети как инфраструктура межличностного общения цифрового поколения: трансформация фреймов коммуникации: коллективная монография / А. П. Глухов, И. П. Кужелева-Саган, Т. А. Булатова [и др.]; под редакцией И. П. Кужелевой-Саган. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2017. – 220 с. – ISBN 978-5-94621-654-8. – Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/109075.html> (дата обращения: 28.11.2021). – Режим доступа: для авторизир. пользователей.

5. Кадацкая Д. В. Основы цифрового маркетинга в период трансформации экономики: учебное пособие / Д. В. Кадацкая. – Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2020. – 112 с. – ISBN 978-5-361-00833-9. – Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/110192.html> (дата обращения: 28.11.2021). – Режим доступа: для авторизир. пользователей.

6. Гуц А. К. Теория игр и защита компьютерных систем: учебное пособие / А. К. Гуц, Т. В. Вахний. – Омск : Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2013. – 160 с. – ISBN 978-5-7779-1655-6. – Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/24947.html> (дата обращения: 28.11.2021). – Режим доступа: для авторизир. пользователей.

#### DIGITAL TRANSFORMATION IN THE COMPUTER GAMES INDUSTRY

© 2021 E. S. Milyakova, © 2021 A. V. Linkina

*Voronezh Institute of High Technologies (Voronezh, Russia)*

*The article examines the main trends in digital transformation in the computer games industry. The retrospective aspect of the "computer games" economic industry is considered. An example of instability in the industry of selling computer games is given.*

*Keywords: games industry, digital transformation, game industry retrospective, computer games.*