

УДК 339.138

**Ирина Владимировна Кирова**, доц.,

МАДИ, Россия, 125319, Москва, Ленинградский пр., 64, kirovairina@ya.ru

**Арамаис Горович Ходжоян**, студент,

МАДИ, Россия, 125319, Москва, Ленинградский пр., 64, group3a4@ya.ru

## **КИБЕРБИЗНЕС: РЕАЛЬНОСТЬ И УГРОЗЫ**

**Аннотация.** В статье рассмотрен рынок игровой индустрии и механизм реализации одного из самых динамично развивающихся видов современного бизнеса – кибербизнеса.

**Ключевые слова:** игровая индустрия, киберторговля, киберспорт, киберполиция.

**Irina V. Kirova**, associated professor,

MADI, 64, Leningradsky Prosp., Moscow, 125319, Russia, kirovairina@ya.ru

**Aramais H. Khojoyan**, student,

MADI, 64, Leningradsky Prosp., Moscow, 125319, Russia, group3a4@ya.ru

## **CYBER BUSINESS: REALITY AND THREATS**

**Abstract.** The article describes the gaming industry and the state of one of the fastest growing types of modern business - cyber business.

**Key words:** gaming industry, e-commerce, e-Sports, cyber-trade, cyber-security.

### **Введение**

В сентябре 2015 г. аналитическая компания Newzoo опубликовала исследование, согласно которому общий доход киберспортивных компаний в 2018 г. составит 765 млн долл. Из них почти половину (337 млн) принесет реклама, 428 млн долл. будут получены от реализации билетов, сувенирной продукции, одежды, а также от проведения турниров и издательской деятельности. Согласно данным Newzoo, рост доходов

игровой индустрии в 2015 г. по сравнению с 2014 г. составил 43,1%. Если в 2014 г. киберспортивные компании получили 194 млн долл., то в 2015 г. эта сумма увеличилась до 278 млн долл.

Количество киберспортивных болельщиков, согласно все тому же исследованию, во всем мире составляет на данный момент 116 млн чел. К 2018 г. постоянная аудитория вырастет до 165 млн чел., а число случайных зрителей составит 158 млн.

Турнир под названием "The International", проводимый ежегодно компанией *Valve Corporation* по ее же детищу, игре «Dota 2», в этом году собрал небывалый ажиотаж. Прямую трансляцию финала в Интернете, по данным аналитической компании *Newzoo*, посмотрели около 4,6 млн человек, а общее число посетителей сайта в период проведения игры, по данным официального сайта турнира, – свыше 20 млн чел. На турнире был разыгран самый крупный призовой фонд в истории киберспорта: 18 млн долл. Сами матчи проходили в Сиэтле (США) на переполненной 17-тысячной «Ки-арене».

### **Киберспорт и развитие игровой индустрии**

Киберспорт давно уже превратился из малобюджетных уличных соревнований в глобальный вид интеллектуального состязания. Стран, которые добиваются успеха в виртуальном виде спорта, достаточно немного. Традиционно, это США, Япония, Южная Корея, Китай, Россия, Индия, ряд европейских стран, таких как Великобритания, Франция, Швеция. Но прародителями киберспорта можно считать всего три страны: Южную Корею, Китай и США.

Дело в том, что во многом, своим становлением данный вид соревнований обязан денежным вливаниям со стороны технологических гигантов Южной Кореи (таких, как *Samsung*) и Китая (таких, как *Lenovo*). Киберспортивная деятельность в этих странах является очень престижной,

а в Китае с 2014 г. работает государственная программа по развитию киберспорта и поддержке игроков.

Но развитие киберспорта внутри страны было бы невозможным без развития игровой индустрии как таковой. Эти две стези, как сиамские близнецы, они сильно зависимы друг от друга – всеобщую состязательную популярность получают лишь качественные игры от прославленного разработчика. Если развитие игрового рынка Южной Кореи достаточно предсказуемо, ввиду открытости рынка и свободного распространения игрового контента, то в Китае все неоднозначно. Только в 2014 г., правительство КНР сняло мораторий на продажу игровых консолей внутри страны. За время, пока ввоз популярных игровых устройств (Xbox 360, Playstation всех поколений) был под запретом, страну заполонили качественные подделки от китайских умельцев, соревновавшихся в том, кто лучше и точнее скопирует Playstation 3 или Xbox360. Китайские разработчики нашли весьма изящный выход, который потряс весь мировой рынок. Игровые студии Китая стали одними из главных «мозговых баз» для студий из всего мира. Аутсорсинговая карьера многих китайских игровых компаний исчисляется десятками популярных игр во всем мире. Хороший пример – игровая студия *Virtuos*. Имея офис в Пекине со штатом более 300 человек, компания является главным поставщиком графических материалов для именитых игровых разработчиков, среди которых *Eidos*, *Atari/Eden*, *Ubisoft*. В игры с плодами работы *Virtuos*, даже не зная того, играют миллионы пользователей по всему миру на Xbox360, PS3 и PC. К примеру, силами компании была разработана практически вся графика для качественного гоночного симулятора *Test Drive Unlimited*. В связи со сложившейся ситуацией, официально, внутренний игровой рынок до 2013 г. практически не развивался, зато процветал пиратский рынок. В 2013 г. с появлением механизмов блокировки отдельных игр, пропагандирующих насилие и жестокость, запрет на однопользовательские

видеоигры, введенный в КНР в 2000 г., был снят. Если в 2005 г., по данным *Niko Partners*, рынок лицензионных игр Китая составлял всего 1–2% от общего, то с введением в 2014 г. государственной программы по развитию киберспорта и поддержке игроков, в 2015 г. он составил более 50% от всего игрового рынка КНР [5].

В связи с запретом в 2000 г. обычных (однопользовательских) компьютерных игр, китайцы стали играть в онлайн-игры, тем самым создав самое большое сообщество онлайн (ММО)-игроков в мире. По данным масштабного исследования агентства *Newzoo*, в декабре 2013 г. число игроков в онлайн-игры в Китае составляло 129,2 млн чел., что составляет 73% от общего числа игроков в стране (напомним, одиночные игры, официально, стали законны с 2013 г.). Онлайн-игры стали локомотивом для всей игровой индустрии страны. Повсеместное распространение ММО привело к притоку инвестиций в киберспорт от заинтересованных компаний. Отсюда и призовые места на международных киберспортивных турнирах. Отсюда и широкая спонсорская поддержка играющих команд. Согласно тому же исследованию *Newzoo*, всего в Китае 173,4 млн геймеров в возрасте от 10 до 50 лет [5].

В России киберспорт до сегодняшнего дня находился практически в подполье. При этом существуют сразу два парадоксальных факта. Во-первых, Российская Федерация – первая страна в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Историческое событие произошло 25 июля 2001 г. Однако уже в июле 2006 пошел обратный процесс – киберспорт исключили из Всероссийского реестра видов спорта за несоответствие критериям, необходимым для включения в этот реестр. Во-вторых, страны СНГ – одни из лидеров в мире по уровню интереса к киберспорту и количеству игроков. 20% игроков в *Dota 2* – граждане постсоветского пространства. Несмотря на все это, киберспорт в России по сей день продолжает пребывать в неофициальном статусе. Однако, как

считают эксперты, решение *USM Holdings*, подконтрольного российскому миллиардеру Алишеру Усманову, инвестировать 100 млн долл. в развитие крупнейшего российского сообщества в сфере киберспорта *Virtus.pro* может кардинально изменить ситуацию [1].

Компания *Virtus.pro* была основана в 2003 г. На данный момент *Virtus.pro* является одной из ведущих киберспортивных организаций в мире и безоговорочным лидером на внутрироссийском рынке. В ее состав входят команды по всем основным дисциплинам киберспорта – *Counter-Strike: Global Offensive*, *Dota 2* и *Heroes of the Storm*. Всего же дисциплин свыше десятка, а общее количество спортсменов по ним в составе *Virtus.pro* превышает 50 человек. Помимо участия своих команд на различных турнирах *Virtus.pro* организует собственные соревнования, а также производит видео-контент на игровую тематику, годовое число просмотров которого превышает 1 млрд. Количество подписчиков на различных интернет-ресурсах *Virtus.pro* составляет 7,6 млн.

100 млн инвестиций – официальное признание киберспорта бизнесом. Имя Алишера Усманова – это гарант того, что киберспорт будет развиваться и богатеть. Знак для всех инвесторов, что пора действовать и пытаться занять место в индустрии, которая будет оцениваться в миллиарды долларов в ближайшие 5 лет. Это не первая крупная сделка на рынке киберспорта, но такого всплеска интереса не было никогда. Для России это значит, что появляется большой игрок, который первое время будет практически монополистом. Места на рынке много, и явно в 2016 г. году нас ждут анонсы о новых вложениях в киберспорт от крупных фондов или частных лиц [4].

### **Основные механизмы киберторговли**

Развитие информационных технологий, среди которых одно из ключевых мест занял Интернет, появление и бурный рост электронной

коммерции стали основой для появления нового направления в современной концепции маркетинга взаимодействия – Интернет-маркетинга [2, с. 144].

Киберторговля – это те же самые торговые операции, совершаемые ежедневно на любом сегменте рынка, в любой стране с помощью интернет-маркетинга. Разница только в том, что эти торговые операции совершаются в виртуальном мире. Например: существует категория игр, называемая MMORPG. Это игра, где существует система развития персонажа. Заключается в основном она в получении максимального уровня, как персонажа, так и его экипировки. В мире любой MMORPG существует своя валюта и рынок. Развиваясь, персонаж зарабатывает эту самую игровую валюту, на которую он и покупает себе экипировку. У кого лучше экипировка и выше уровень, тот сильнее. Это естественно.

Донат – покупка игровой валюты за реальные деньги, с целью усиления своего персонажа. Система доната вносит серьезный дисбаланс в игру, но намного важнее то, что обмен реальной валюты на игровую пользуется огромным спросом. Причем обмен возможен двусторонний: любой человек может, как потратить рубли для приобретения игровой валюты, так и наоборот, добившись успеха в игре, может обменять излишки игровой валюты на рубли! А проводится данная торговая операция с помощью онлайн кошельков, таких как Qiwi или WMSmoney. На практике все выглядит как обычная купля-продажа: покупатель в виртуальном мире отдает персонажу игровую валюту, а продавец перечисляет обговоренную сумму на банковскую карту или вышеупомянутый онлайн кошелек. Так же и наоборот.

Еще одной немаловажной особенностью данного сегмента рынка является полное отсутствие законов, налогов и ответственности. Это значит, что, не выполнив свою часть сделки в виртуальном игровом мире, нарушитель не несет абсолютно никакой ответственности в реальном.

Пострадает в худшем случае репутация данного человека в игровом сообществе. В то время как обманутый покупатель может потерять реальные деньги.

Так как обман не редкость на виртуальном рынке, официальные реализаторы и игровые сообщества взяли под свой контроль ввод/вывод игровой валюты. Они выступают гарантами честной сделки за весьма немалый процент. Это значит, что купив кибертовар втридорога в официальном игровом магазине, покупатель точно получит свою покупку. Более того, эти же игровые сообщества пытаются бороться с частными торговцами на просторах онлайн рынков, блокируя персонажей, занимающихся обменом реальной валюты на виртуальную. Но, к сожалению, бороться с пиратством в Интернете очень и очень сложно, поэтому в ближайшее время вряд ли получится ликвидировать частную торговлю в онлайн мирах.

Крупнейшие игровые сообщества, такие как *Steam*, *Mailgames*, *Origin* и *4Game*, занимаются полной поддержкой игровых ресурсов, от продажи игры, до предоставления услуг по обмену валюты. Одной из крупнейших компаний на рынке сегодня является *Valve Corporation* – американская компания-разработчик компьютерных игр, основанная в 1996 г. Гейбом Ньюэллом и Майком Харрингтоном, бывшими сотрудниками *Microsoft*. На данный момент полным владельцем фирмы является Гейб Ньюэлл. Основной вид деятельности – разработка, продажа и поддержка онлайн игр. Это более чем серьезная организация, насчитывающая тысячи работников по всему миру (одна из особенностей кибербизнеса – в отличие от производства, весь штат сотрудников не сконцентрирован в одном месте, т.е. разработка одной игры может производиться в десятках стран одновременно).

А начиналось все в 1996 г., когда компанию *Microsoft* со скандалом покинули два разработчика ранних версий Windows Майк Харрингтон и

Гейб Ньюэлл. Работа в *Microsoft* сделала их состоятельными людьми, поэтому ими было принято решение вложить все заработанные финансы в новую компанию *ValveSoftware*. Спустя два года студия выпускает свой первый заметный проект – игру *Half-Life*. Она моментально завоевала культовый статус и превратила своих хозяев в звезд игровой индустрии. Успех *Half-Life* оказался долгоиграющим явлением, поскольку к игре было выпущено огромное количество дополнений. *Valve* проявила к творчеству фанатов неслабый интерес, в результате чего особо удачные варианты, вроде *Day of Defeat* и *Counter-Strike*, быстро трансформировались в отдельные игры, а их создатели влились в молодой коллектив компании. Впоследствии, эти моды сами стали основой для создания других игр, в частности, серии сетевых игр *Team Fortress*.

В 2003 г. компания запускает цифровой сервис *Steam*. Предполагалось, что *Steam* должен был облегчать установку легальных патчей (цифровой информации, предназначенной для размещения в структуре кода основной программы с целью изменения алгоритмов её работы), однако после запуска второй части *Half-Life*, сервис превратился в самостоятельный канал продажи игр. В 2005 г. в сервисе начинают появляться проекты других компаний, а сегодня, по разным оценкам, *Steam* принадлежит более половины рынка цифровых продаж игр.

Благодаря популярности игры *Quake*, в 1997 г. в США появилась первая лига киберспортсменов – *Cyberathlete Professional League*. История *киберспорта* началась с игры *Doom 2*, которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Киберспорт – это соревнования между лучшими игроками всего мира, победители которых получают огромные деньги. Проанализируем, настолько ли велики данные показатели.

В качестве примера рассмотрим одну из самых популярных в мире игр, *DOTA 2*. В этой игре две команды из 5 человек сходятся в тактической

борьбе. Создан, разработан и поддерживается данный ресурс полностью компанией *Valve Corporation*. Следует отметить, что в этой игре так же существует киберрынок, как официальный, так и частный. Большая часть доходов от этой игры поступает за счет продажи игровой экипировки за реальную валюту страны. Торговля эта развита в Америке, Европе, России, Южной Корее, Японии и Китае. *Valve Corporation* является организатором ежегодного турнира "The International" среди лучших команд из вышеперечисленных стран. Учитывая, что ежегодный призовой фонд (в 2015 г. около 18 млн долл.) формируется из определенной части дохода, полученного в результате купли-продажи кибертоваров, можно оценить размах и масштабы данного рода деятельности. Ежемесячно компания *Valve* зарабатывает на продажи игрового товара, который не требует ресурсов, не облагается налогом и не имеет абсолютно никаких издержек, более 2 млн долл. И это только часть прибыли, только с одной игры.

Доходы Гейба Ньюэлла можно сравнить с доходами Стива Джобса или Билла Гейтса. Гейб – один из богатейших людей мира. И всего этого он достиг, занимаясь киберигровым бизнесом.

В табл. 1 представлены данные финансовой отчетности компании *Valve Corporation* за 2009–2013 гг.

Таблица 1

Данные финансовой отчетности компании *Valve Corporation*,  
2009–2013 гг., млн долл.

Показатель \ Год	2013	2012	2011	2010	2009
Выручка	2,241	2,257	2,132	2,075	1,934
Балансовая прибыль	1,561	1,642	1,496	1,421	1,324
Валовая прибыль	1,464	1,501	1,427	1,383	1,256
Прибыль с продаж	1,324	1,340	1,302	1,289	1,104
Прибыль до налогообложения	1,304	1,299	1,284	1,203	1,035
Чистая прибыль	1,0432	1,0392	1,0272	0,9624	0,828

Гейб Ньюэлл по праву считается одним из богатейших людей в мире. Он сделал свое состояние, как выразилось бы большинство людей средних лет, «из воздуха». Более того, Гейб Ньюэлл стал миллиардером, занимаясь своим любимым занятием, и сейчас служит примером того, как личное хобби может перерасти в дело, которое сделает вас миллиардером.

Кибербизнес – направление будущего, уже сейчас является одним из самых прибыльных видов деятельности, и активно развивается сегодня представителями поколения «Y». Молодые менеджеры поколения «Y», выросшие в условиях сетевой коммуникации и привыкшие, что доступ к информации, контенту, общению, контактам, связям может быть мгновенным из любой точки мира, достаточно самостоятельны в принятии решений, строят свою работу так, как удобно им, редко подстраиваясь под других. Лидерам поколения «Y» важно видеть свой вклад и результат деятельности, они хотят что-то изменить вокруг себя, для многих из них важна свобода. Амбициозные и успешные, молодые специалисты уверены: достичь успеха они могут сами, для этого им никто не нужен [3, с. 164–165].

Проблема регулирования данного вида бизнеса особенно актуальна в условиях все возрастающей глобализации мировой торговли. Перспективы развития кибербизнеса, его преимущества и недостатки, уже начали осознавать в Корее и Америке, где раньше, чем в других странах была сформирована специальная государственная служба – киберполиция. Япония в 2013 г. также создала отдел киберполиции, который состоит из 140 сотрудников, расквартированных в Токио, Осаке, а также некоторых других городах. Министерство общественной безопасности Китая инициирует создание отделов киберполиции при крупных сайтах в интернет-компаниях. Проработкой данного вопроса занимаются и в России.

### Список литературы

1. Голицина А. Зачем Алишер Усманов вложил \$100 млн. в киберспорт. Ставка сыграет, если киберспорт станет следующим большим медиа. URL: <http://www.vedomosti.ru/opinion/articles/2015/10/21/613649-zachem-alisher-usmanov-vlozhil-100-mln-kibersport>

2. Кирова И.В., Попова Т.Л., Киров А.Ю. Интернет-маркетинг в компании (на примере спортивного интернет-издания «SPORTS.RU») // Современные фундаментальные и прикладные исследования. 2014. № 1 (12). С. 143–147.

3. Кирова И.В., Попова Т.Л., Киров А.Ю. Современный образ типичного российского руководителя // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2015. № 1–1. С. 163–166.

4. Комков Я. // Cyber.Sports.ru. URL: <http://cyber.sports.ru/cs/>

5. Руднева А. Бизнес играючи: обзор игровой индустрии Китая. URL: <http://vchae.com/biznes-igrayuchi-obzor-igrovoy-industrii-kitaya-2/>

### References

1. Golicina A. URL: <http://www.vedomosti.ru/opinion/articles/2015/10/21/613649-zachem-alisher-usmanov-vlozhil-100-mln-kibersport>

2. Kirova I.V., Popova T.L., Kirov A.J. *Sovremennye fundamental'nye i prikladnye issledovaniya*, 2014, № 1 (12), pp. 143–147.

3. Kirova I.V., Popova T.L., Kirov A.J. *Aktual'nye problemy gumanitarnyh i estestvennyh nauk*, 2015, № 1-1, pp. 163–166.

4. Komkov J. *Cyber.Sports.ru*, URL: <http://cyber.sports.ru/cs/>

5. Rudneva A. URL: <http://vchae.com/biznes-igrayuchi-obzor-igrovoy-industrii-kitaya-2/>