СКИФ

СБОРНИК НАУЧНЫХ СТАТЕЙ
№8 (84)
Август2023

ВОПРОСЫ СТУДЕНЧЕСКОЙ НАУКИ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ 2023

СКИФ

sciff.ru

Вопросы студенческой науки

Сборник научных статей

№8 (84)

Август 2023 г.

Санкт-Петербург
2023

УДК 3

Ответственный редактор: Пуляк А.В.

Редакционная коллегия:
Баранец С.Н. – кандидат философских наук
Бернштейн В.С. – кандидат социологических наук
Бурухина Е.Н. – кандидат исторических наук
Бычков С.Н. – кандидат юридических наук
Ильин А.С. – кандидат экономических наук
Козырев А.А. – кандидат экономических наук
Матвеев А.А. – кандидат политических наук
Носков А.И. - кандидат экономических наук
Осипова Д.В. – кандидат социологических наук
Рященко А.Б. - кандидат экономических наук
Смирнов Л.Б. – доктор юридических наук
Ушаков М.В. – кандидат технических наук
Шматко А.Д. – доктор экономических наук
Щербакова Д.В. - кандидат социологических наук
Чубинская-Надеждина С.В. - кандидат экономических наук
Янцен А.В. – кандидат юридических наук

Демография

Медико-демографические проблемы репродуктивного поведения молодёжи 86
Голик Т.А., Евсеева А.А.

История

Национальный вопрос на Кавказе в 1920-1924 гг.: роль "коренизации"..... 111
Жаворонков А.Д.
Причины расцвета папства в начале XIII века 173
Астраускас М.В.
Специфика организации курортного досуга в начале XX в. (на материалах истории «Сестрорецкого курорта») 219
Кац Л.К.
Формирование концепции применения армейской кавалерии РККА (по материалам воинских уставов) 246
Хуснулин А.Р.

Маркетинг

Инновации в маркетинге для транспортного сектора: сила цифровизации..... 66
Должиков М.А.
Тенденции использования маркетинговых инструментов на рынке медицинского оборудования в РФ. 232
Ефрюшкина А.И., н.р. Нога В.И.

Педагогика

Факторы учебной тревожности студентов..... 241
Перевозчикова Ю.С., Соломатина Л.М.
Цифровизация как новый подход к высшему медицинскому образованию..... 254
Глебова К.В.
Воспитание организационной культуры будущего руководителя учреждения среднего профессионального образования 261
Лебедь Е.В., Воронин С.В., н.р. Муромцева О.В.
Тьюторское сопровождение в современной школе: проблемы и точки роста..... 267
Иванова Е.М,, Кролевецкая Е.Н.

Политология

Влияние России на энергетическую безопасность Европы 27
Баранов И.Н.
Мир-системный анализ и современность 104
Юрьев В.С., Коротаева Т.В., Субеев Р.Т., н.р. Звоновский В.Б.
Российско-китайские отношения в области нефтегазовых поставок после 2022 года 198
Чагунина М.Д.
Торгово-экономическое сотрудничество России и Турции на современном этапе..... 237
Мильдзихова Э.И.

Психология

Влияние ненормативной лексики на интеллектуальное и психическое развитие детей х..... 22
Бурдина Е.С.

Социология

Медико-социальные аспекты донорства среди лиц молодого возраста..... 95
Балашова А.С.
Социологический анализ потенциала нейросетей в практике социальной работы..... 208
Салимшин И.Л., Шарипова Э.Р.

Управление

Конкуренция в сфере социального обслуживания пожилых граждан в оптике институционального режима 78
Кузеглва Э.Р.
Предпринимательство в сфере инноваций 167
Карапетян Р.А., н.р. Корнилова К.А.
Проблемы экологической безопасности региона 193
Томилина В.Е., н.р. Сибагатуллина Р.М.
Социальные сети в международном бизнесе 203
Мандаров Р.С.

Экономика

Анализ факторов, влияющих на инновационное развитие России 16
Халиуллина Э.И., н.р. Кариева Э.М.
Дания как часть мирового рынка ветроэнергетики 40
Коробущенко В.Ю.
Оборотные средства и их роль в обеспечении экономической безопасности организации 131
Камалтдинова И.И., н.р. Сибагатуллина Р.М.
Основные средства и их роль в обеспечении экономической безопасности организации 137
Кунгурова Ю.А., н.р. Сибагатуллина Р.М.
Особенности первичного размещения акций в игровой индустрии 152
Кузнецов А.Д.
Страхование как механизм обеспечения экономической безопасности организации 226
Дмитриева К.М., н.р. Сибагатуллина Р.М.

Юриспруденция

Анализ структуры, система нормативно-правового регулирования правил и ставок таможенных платежей в Турции 6
Семенова В.А., Нищета А.И., Комелова А.Ю.
Вопросы применения закона о цифровизации воинского учета и рассуждения о соответствии принципам гражданского и конституционного права 34
Кошлань А.А.
Договор управления многоквартирным домом 51
Кривоносова А.С.
Защита персональных данных в России: методы и технологии соблюдения регулирования персональных данных 61
Виноградова В.Л., Худякова Н.С., Милованова Л.Р.
К вопросу о правовом регулировании каршеринга в РФ 74
Сорокин П.П., н.р. Семенова Н.К.
Особенности и нормативно-правовое законодательство по государственно-частному партнёрству в сфере железнодорожного транспорта в Российской Федерации 143
Мамедгулиев Р.И.
Порядок заключения трудового договора с медицинским работником 163
Сафонова А.В.
Проблема получение Арбитражными управляющими информации из органов ЗАГС 180
Мухин Е.А.
Проблемы квалификации убийства малолетнего или иного лица, заведомо для виновного находящегося в беспомощном состоянии 183
Третьякова К.Ю.
Проблемы привлечения к уголовной ответственности за сбор денег с подчиненных в коммерческих организациях 188
Харченко Е.В.

Особенности первичного размещения акций в игровой индустрии

IPO and DPO in the video game industry

Кузнецов Алексей Денисович
студент,
Санкт-Петербургский Государственный Университет,
Россия, Санкт-Петербург
kuzalex152@mail.ru

Kuznetsov Aleksei Denisovitch
student,
St Petersburg State University,
Russia, St Petersburg
kuzalex152@mail.ru

Аннотация.
В статье анализируются особенности первичного предложения акций и директ-листинга в игровой индустрии. Отмечается, что основным недостатком выхода на биржу для игровых компаний является потенциальное вмешательство непрофильных инвесторов, а основным преимуществом - получение средств на разработку сверхприбыльных AAA-проектов. В ходе анализа имеющихся данных выдвинуты предположения, что причины неудач игровых IPO включают в себя влияние компаний-партнёров, перенасыщенность и непредсказуемость рынка, а причины успеха - привлекательность диверсифицированных high-risk high-reward инвестиций и высокие темпы развития индустрии. Наконец, подробно рассмотрено влияние коронакризиса на перспективы IPO в игровой индустрии - как позитивное, так и негативное. В результате исследования сделан вывод, что на начало 2023 года выход на биржу не является перспективным для компаний, связанных с видеоиграми (особенно с мобильными), но вероятно заметное улучшение ситуации в будущем.

Annotation.
The article examines initial public offerings and direct listings in the game industry. It is noted that for a video game company, the main drawback of becoming public is the potential intervention of non-core investors, while the main benefit is a chance to raise funds for creating ultra-profitable AAA-projects. During the analysis of available data the author suggests that the reasons of video game IPO failures include the influence of partner companies, as well as the marke's oversaturation and unpredictability, and the reasons for success are the attractiveness of diverse, high-risk high-reward investment and the rapid speed of the industry's growth. Finally, both positive and negative influence of the COVID crisis on the video game market is examined in detail. As a result of the research conducted, the author concludes that in the beginning of 2023, IPO might not be reasonable for enterprises connected to video games (especially mobile ones). However, a significant improvement of the situation is possible.

Ключевые слова: игровая индустрия, видеоигры, IPO, директ-листинг, выход на биржу.

Key words: video game industry, video games, IPO, DPO.

Игровая индустрия - очень крупный и быстро развивающийся сектор рынка: согласно отчётам Newzoo, крупнейшей компании по игровой аналитике, в 2022 году общий размер этого сектора превысил 196 млрд$[1] - больше, чем рынок киноиндустрии или любой другой индустрии развлечений[2]. Ещё недавно эта индустрия подвергалась стигматизации, однако сейчас она считается одной из наиболее перспективных, в её развитие инвестируют правительства различных государств и крупнейшие компании мира.

На любом достаточно успешном секторе рынка часть компаний является открытыми – по результатам IPO (первичного размещения акций) или DPO (прямого листинга) компании выходят на биржу, в результате чего их акции может купить любой квалифицированный инвестор. Однако это характерно лишь для немногих компаний игровой индустрии – несмотря на все возможные выгоды от IPO.

Этот феномен ранее оставался неисследованным – большинство работ посвящено IPO/DPO отдельных компаний, а не анализу ситуации в целом. Цель данной статьи – восполнить этот пробел, определить особенности выхода на биржу в результате IPO или DPO для игровых компаний, показать, почему одни из них выходят на биржу, а другие – нет.

В первую очередь для этого требуется определить выгоды и потери, которые теоретически ожидают компанию после выхода на биржу. Тем не менее, выгоды от IPO немного значат, если само первичное предложение акций проходит неудачно. Поэтому столь важно изучить факторы, влияющие на успех самого IPO – что может привести к провалу первичного предложения акций или наоборот, обеспечить максимальный приток средств в первые недели на бирже и стабильный рост акций в дальнейшем.

Прежде, чем приступить к основной части исследования, следует отметить, что в этой работе рассматриваются только зарубежные компании, для которых производство видеоигр является основным родом деятельности. Хотя такие компании, как Tencent и Microsoft являются открытыми компаниями и лидерами игрового рынка, они активно вовлечены во многие индустрии – игровая является лишь одной из них. Как следствие, подобные компании сложно считать подходящими примерами для этой работы, так как причины и результаты их IPO далеко не всегда связаны с видеоиграми.

Причиной, по которой в этой работе не освещается российская игровая индустрия, является не только то, что в ней крайне сложно найти компании, вышедшие на IPO, но и то, что в РФ вообще нет отработанных механизмов инвестиций в видеоигры – недостаточно ни кейсов[3], ни регулирующего индустрию видеоигр законодательства[4], ни отработанной практики IPO вообще[5].

Однако, несмотря на вышеуказанные ограничения, за последние сорок лет достаточно игровых компаний вышло на биржу, чтобы можно было определить тенденции, характерные для IPO в целом. В ходе исследования была проанализирована деятельность 10 компаний, различных по специализации продуктов, масштабу и возрасту - от Electronic Arts, вышедшей на биржу в 1987, до TinyBuild, возникшей в 2014 и проведшей IPO в 2021.

Одним из основных источников, необходимых для понимания особенностей финансирования игровых компаний, стали передачи С. Галёнкина и М. Кузьмина «Как делают игры»: интервью на этом канале давали именитые работники, менеджеры и аналитики игровой индустрии, среди которых особенно важно упомянуть руководителя и менеджера TinyBuild А. Ничипорчика, регулярно освещавшего общие тенденции на рынке игр. Ещё одной важной категорией источников являются ежегодные отчёты Newzoo, наглядно представляющие эффект «качелей коронакризиса». На создание этой работы повлияли также научные статьи российских учёных Е. С. Карпушина и М. Е. Филькина, посвящённые инвестициям в игровую индустрию и связанным с этим проблемам. Наконец, это исследование было бы невозможно без анализа статей и интервью, связанных с IPO Electronic Arts, 3DO, Zynga, King Digital, Roblox, Unity, TinyBuild, перспективам выхода на биржу Epic Games и общей ситуации на рынке видеоигр.

1. Выход на биржу в теории: риски и возможности для компаний игровой индустрии

1.1 Риски

Для начала рассмотрим, чем рискует игровая компания при выходе на биржу – иными словами, какие имеются причины не проводить IPO/DPO вне зависимости от шансов на успех.

Основная проблема здесь – привлечение непрофильных инвесторов. То, что инвесторы недостаточно разбираются в том, как работает игровая индустрия, может, с одной стороны, снизить их стремление инвестировать в подобные компании, а с другой – наоборот, недооценить реальные риски. В долгосрочной перспективе это может негативно сказаться как на будущем отдельных компаний, так и игровой индустрии в целом.

Следует помнить, что в игровой индустрии крайне сложно предсказать, станет ли игра бестселлером или не окупит потраченные на неё средства, и успех одной игры от компании не влияет на шансы другой (поэтому игровую индустрию называют «hit-based»). При этом при наличии ресурсов компетентная команда

разработчиков рано или поздно выпустит успешный продукт[6] – но непрофильные инвесторы, как точечные, так и биржевые, могут не дать компании «второй шанс», и после первого же провала отказать в финансировании.

Для индустрии в целом опираться на неквалифицированных инвесторов ещё более опасно – это может привести к падению доверия инвесторов вообще, даже к кризису – такой пережила российская индустрия видеоигр в нулевые годы из-за инвестиций в некачественные проекты[7][8]. Подобная опасность существует на игровых рынках всех стран – Ничипорчик в интервью с ним отмечал, насколько важным для компании был выкуп акций, оказавшихся во владении строительной компании, и рекомендовал воздержаться от привлечения непрофильных инвесторов вообще[9].

Важность этой проблемы может объясняться тем, что игровая индустрия находится на стыке IT-сектора и искусств – двух сложных, разнообразных индустрий, работающих с трудно оцениваемыми активами. Производство видеоигр связано с творчеством и инновационностью[10], и, как следствие, вмешательство непрофильных инвесторов ей может только навредить.

С этим связан и следующий недостаток – риск полной покупки другой компанией. Разумеется, это характерно для открытых компаний на рынке вообще, однако именно среди игровых компаний в последние годы участились хищнические атаки крупных фондов, таких как Tencent и Microsoft. Эти компании уже занимают лидирующее положение на рынке игр, несмотря на то, что этот сектор приносит им максимум 10% от общей прибыли[11], и продолжают расширяться – так, Microsoft недавно приобрела компанию Activision Blizzard (одну из двух крупнейших «чисто игровых» компаний) и компанию Bethesda, выпускающую игры из сверхпопулярных франшиз The Elder Scrolls и Fallout[12]. Это увеличивает монополизацию рынка игр и усложняет ситуацию для других компаний, у которых нет и части ресурсов и возможностей Tencent и Microsoft.

Более того, «создать компанию, чтобы её продать» – нерабочая стратегия на рынке игр[13]. В игровой индустрии очень важен человеческий фактор. По мнению А. Ничипорчика и С. Бруя, именно центральная группа единомышленников, ««ядро» компании– то, что определяет её успех, позволяет инди-студии стать средним и даже крупным бизнесом [14]. Нарушение целостности этого «ядра», незапланированное вмешательство представителей другой компании, пусть и с опытом работы в геймдеве – огромный риск; последствия такого решения очень сложно предугадать.

Как следствие, опасность покупки конкурентом для игровой компании может быть слишком высока. Даже несмотря на то, что это нельзя назвать «вмешательством непрофильных инвесторов», такая консолидация может нарушить творческий процесс и негативно сказаться на качестве продукта.

Наконец, важный недостаток для IPO в игровой индустрии - повышенная «прозрачность», сопутствующая любому выходу на биржу, необходимость регулярно и публично отчитываться о происходящем внутри компании. Так, к примеру, IPO Unity, состоявшееся в 2020 году, казалось очень успешным[15], но компания серьёзно пострадала, когда в 2022 году обнаружились серьёзные ошибки в алгоритмах показа рекламы – цены акций упали на 72%. После исправления ошибки ситуация не улучшилась – замедление роста игрового рынка в связи с окончанием локдауна и общемировым экономическим кризисом помешало ценам акций подняться даже до изначального уровня[16][17].

Таким образом, основные проблемы, возникающие у игровых компаний после выхода на биржу, связаны с вмешательством непрофильных инвесторов, опасностями покупки другой компанией, и повышенной прозрачностью.

1.2 Возможности

IPO/DPO нередко проводятся с целью сбора средств на какой-либо крупный проект или связанные с ним косвенные расходы. Игровые компании не являются исключением – но в этом случае такой приток средств особенно ценен.

Игры среднего размера нечасто добиваются успеха на рынке[18] – подобным компаниям обычно выгоднее инвестировать в небольшие проекты, не требующие крупных вложений[19]. При этом им недоступен бюджет для создания AAA-игр, приносящих крупнейшим бизнесам индустрии огромную прибыль[20], или доступен бюджет только для создания одного такого проекта. Однако, когда все ресурсы брошены только на один проект, провал может привести к банкротству. Крупные компании, разрабатывающие сразу несколько AAA-игр, застрахованы от этого – если провалится одна игра, успех другой может компенсировать потери и сохранить доверие инвесторов.

Следовательно, для уверенного развития средней компании, её выхода на новый уровень, требуется значительный приток средств, чтобы обеспечить разработку крупных проектов. Вероятность, что суммы для разработки AAA-игр (уже давно больше сотни миллионов долларов за продукт)[21] предоставит одиночный инвестор, невелика. Ели компания получит нужные средства за счёт кредитов в банке, их спустя время придётся вернуть с процентами – для бизнесов такой hit-based, high risk high-reward индустрии это может быть неоправданным риском. Напротив, успешный выход на биржу может принести миллиарды долларов при значительно меньших расходах и обязательствах[22]. Таким образом, IPO/DPO может оказаться единственным выходом для игровой компании, стремящейся развиваться, а не просто поддерживать имеющийся уровень прибыли.

Разумеется, сбор большого количества средств за счёт IPO может быть необходим не только для производства игр. Так, Electronic Arts (EA) вышла на биржу для того, чтобы иметь средства на судебные расходы в случае, если Nintendo возбудит иск о плагиате. Хотя в результате руководство Nintendo не стало возбуждать иск и согласились на сотрудничество с EA, средства, полученные в ходе IPO, были собраны именно для этого случая и не использованы ни для каких других[23].

Говоря об IPO последних лет, следует рассматривать ещё один важный фактор – защиту от «качелей коронокризиса». Хотя в 2020-21 годах прибыль и цены акций игровых компаний резко поднялись в связи с локдауном[24], в 2022 году, когда карантинные ограничения были смягчены или сняты, в игровой индустрии начался спад[27]. Эксперты предсказывали такое развитие событий[28], и потому имело смысл поднять достаточные средства, чтобы принять меры по стабилизации финансового положения компании – к примеру, это стало одной из основных причин выхода на биржу Roblox.

Итак, выход на биржу обещает для игровых компаний не только средства на разработку нескольких AAA-проектов одновременно, но и стабильность, крайне ценную на столь непредсказуемом рынке – при условии, что первичное предложение акций пройдёт успешно.

2. Обзор практики первичного размещения акций компаниями игровой индустрии

2.1 Основные ограничения и ошибки при выходе на фондовый рынок

Те немногие бизнесы игровой индустрии, которые могут выйти на биржу и получить от этого выгоду, при попытке проведения IPO сталкиваются с новыми трудностями.

Во-первых, это зависимость компаний-разработчиков от компаний-партнёров, особенно актуальная для мобильных игр. Большая их часть реализуется через платформы от Google и Apple – в результате эти компании имеют очень большое влияние на деятельность разработчиков, контролируя выручку от игр, а нередко и их контент[29]. Это приводит к падению интереса инвесторов к акциям игровых компаний, и, как следствие - к понижению пользы от выхода на биржу[30].

Наиболее яркая демонстрация этой проблемы – история IPO игровой компании Zynga, «гиганта мобильных игр». Именно в связи с тем, что 90% прибыли компании зависело от Facebook[31], вскоре после выхода на биржу цены акций компании упали, и крайне редко поднимались выше изначальной цены[32]. В итоге в 2022 году Zynga была куплена другой игровой компанией, Take-Two Interactive[33] – и это было лишь началом консолидации в игровой индустрии, за ней последовали ещё более крупные покупки.

Во-вторых, один из важных рисков для современной игровой индустрии – слишком большой рост ожиданий. В связи с тем, что игровая индустрия считается очень перспективной, но понимание принципов её работы недостаточно развито, инвесторы и медийные агенты могут настолько поднять ожидания, что даже максимально возможный в реальности результат их не удовлетворит.

Примером может послужить история с выпуском игры Cyberpunk 2077 от CD Project Red – по мнению экспертов, основной причиной резкого падения цен акций компании стали именно завышенные ожидания: в результате прибыль получили лишь инвесторы, продавшие акции ещё до выхода игры[34]. Подготовка к выходу на биржу почти всегда связана с медийными кампаниями и нацелена на рост интереса инвесторов в её перспективах, что также может привести к чрезмерным ожиданиям и падению цен на акции.

В-третьих, рынок игр ещё более изменчив и непредсказуем, чем мировой рынок вообще. Так, в 2019 году прибыли и цены акций открытых игровых компаний упали не из-за «перегретости» и завышенных ожиданий, а потому, что их продукты не выдерживали конкуренцию с Fortnite – хитом от Epic Games, крупнейшей частной компании на игровом рынке[38]. Однако уже в 2020-м году индустрия в целом резко поднялась благодаря локдауну. Ожидалось, что в 2022-м продажи и цены акций упадут, но даже аналитики Newzoo не предсказали, что больше всего пострадает сектор мобильных игр[35]. С учётом того, как важно для любой компании правильно подобрать момент для выхода на биржу, и как сложно это сделать из-за изменчивой ситуации на рынке, дополнительная нестабильность – существенный недостаток. Например, даже Трип Хокинс, основатель Electronic Arts, не смог обеспечить успех IPO своей следующей игровой компании, 3DO, во многом из-за неправильно выбранного времени[36].

В-четвёртых, нельзя вновь не рассмотреть проблему «качелей коронокризиса», в этот раз на предмет потенциальных рисков для IPO. Ожидается, что по мере того, как кризис будет сходить на нет, количество играющих будет уменьшаться, что приведёт к падению прибыли. Также следует отметить, что во время пандемии снизился объём производства - многие разработчики из-за локдауна так же не смогли работать, как и представители других профессий. Это может лишь усугубить снижение доходов из-за потери базы клиентов[37], и, как следствие, негативно сказаться на шансах провести успешное IPO.

Необходимо понимать, что эти факторы тесно связаны. Ничипорчик отмечает, что именно в 2020 году, когда коронокризис поднял прибыльность игр, начался тренд на консолидацию в игровой индустрии – и тогда же P/E открытых игровых компаний резко взлетел. Ничипорчик предсказывал возможный «перегрев» игровой индустрии и падение стоимости акций[38]. Предположение оправдалось, в первую очередь – касательно его собственнной компании: осенью-зимой 2022-2023 наблюдался обвал цен на акции игровых компаний, причём акции TinyBuild упали особенно резко.

Приведённые выше примеры и наводят на мысль, что выход на биржу малоперспективен для компаний, специализирующихся на мобильных играх. Во-первых, производители этих игр особенно зависимы от партнёров, предоставляющих платформы для создания и продажи игр. Более того, мобильные игры, за крайне редкими исключениями - малобюджетные проекты, поодиночке не способные привлечь достаточно внимания для сверхвысоких прибылей. Наконец, высока вероятность перенасыщения рынка - игры на смартфонах составляют больше половины игрового рынка вообще[39], но при этом большинство мобильных игр отличается

относительной простотой производства, менее разнообразны или продвинуты с точки зрения геймплея по сравнению с играми на других платформах.

Доказательствами приведённого выше предположения может послужить быстрое падение акций «мобильных/браузерных гигантов», таких как Zynga[40] и King Digital[41] после их выхода на биржу, несмотря на то, что по остальным параметрам компании были успешны – и эти провалы нельзя связать с «качелями коронокризиса», поскольку IPO обеих компаний произошли ещё до локдауна. Сложнее оценить ситуацию с проблемами Unity[42] и Roblox[43], поскольку в данном случае необходимо учитывать влияние пандемии, но следует отметить, что большая часть прибыли этих компаний связана с мобильными играми, в то время как акции Take-Two Interactive[44], Electronic Arts[45] и особенно Activision Blizzard[46], получающих большую часть прибыли от игр с других платформ, остаются на более стабильном уровне. Наконец, в 2022 году прибыль от игр на смартфонах существенно упала, в то время как все остальные секторы пострадали меньше, а сектор игр на ПК даже поднялся[47]. Это подчёркивает риск IPO для компаний, выпускающих игры для мобильных устройств.

Тем не менее, причины провала игровых IPO распространяются не только на компании, связанные с мобильными играми – такие тенденции последних лет, как перенасыщение рынка, «качели коронакризиса» и контроль мегакорпораций влияет на все секторы этой индустрии, а сложность подобрать подходящий момент для выхода на биржу – проблема, актуальная всегда. Описанных выше факторов достаточно, чтобы сделать выход на биржу рискованным несмотря на все потенциальные выгоды.

2.2 Факторы успешного выхода на биржу: примеры передовой практики

Для начала в очередной и последний раз обратимся к «качелям коронокризиса». Короткий период, когда в 2021 году индустрия достигла своего пика, оказался чрезвычайно выгодным для IPO/DPO игровых компаний – именно в это время вышли на биржу Roblox, TinyBuild и Unity, активно обсуждалась возможность IPO EpicGames[48][49][50]. Если посмотреть, например, на новости о DPO Roblox, то можно увидеть регулярные упоминания опасности, что после окончания локдауна прибыль снизится – однако подобные заявления делали сами представители компании, подчёркивая свою честность и открытость (и, как следствие, скорее повышая свою привлекательность для инвесторов, чем понижая). В итоге осенью 2021 года, спустя полгода выхода компании на биржу, были опубликованы отчёты с меньшими результатами, чем изначально ожидалось, и цена акций Roblox уменьшилась в два раза – но изначальный прирост капитала в результате «сверхуспешного» DPO был обеспечен.

Однако пандемия 2020-2021 годов – не первый случай, когда в ходе общего экономического кризиса привлекательность игровой индустрии растёт. Ещё с 2008 года, когда игровая индустрия не сильно пострадала от экономического кризиса, бытовало мнение, что для неё свойственна «устойчивость к рецессии»[51], и даже летом 2022 года аналитики Newzoo поддерживали подобную точку зрения[52]. Это, несомненно, могло привлечь как инвесторов, заинтересованных в одновременно стабильной и высокой прибыли, так и самих руководителей компаний, для которых устойчивость к рецессии означала бы уменьшение рисков и при выходе на биржу. Тем не менее, осенью 2022 года стало очевидно, что игровая индустрия не защищена от рецессии полностью: наблюдался существенный спад как прибыли[53], так и цен акций многих игровых компаний[54], что привело к сокращениям сотрудников и резкому росту цен на товары и услуги игрового рынка[55].

Впрочем, не все преимущества выхода на биржу в игровой индустрии основаны на обмане ожиданий. Инвестиции в этот сектор характеризуются как high-risk, high-reward – и вторая часть этого выражения не менее важна, чем первая. Хотя инвестиции в игровую компанию гораздо менее надёжны, чем инвестиции, к примеру, в нефть, в случае успеха выпущенная игра может окупиться в первую же неделю выпуска и принести огромную прибыль[56]. Более того, вложения в эту индустрию способствуют диверсификации портфеля инвестиций – каждая крупная или средняя игровая компания отличается от всех остальных.

Наконец, игровая индустрия очень быстро растёт[57][58][59]. За последние десятилетия наблюдалось лишь два спада на рынке игр – в 2019 и 2022. При этом первый был обоснован не столько динамикой рынка вообще, сколько тем, что самая успешная компания того года (Epic Games) была непубличной[60], а второй – естественным последствием стремительного взлёта «качелей коронокризиса», корректировкой темпов роста[61]. Ни тот, ни другой случай нельзя считать доказательством, что игровая индустрия придёт в упадок, и её рост надолго прекратится. Поэтому, несмотря на все стремительные и непредсказуемые перемены в игровой индустрии, её компании оставались привлекательными для инвесторов на протяжении десятилетий – и очень вероятно, что вскоре её рост возобновится.

Таким образом, факторы, позволяющие игровой компании успешно провести IPO, не менее разнообразны и изменчивы, чем факторы, ведущие к провалу. Так, последнее десятилетие игровая индустрия имела репутацию «устойчивой к рецессии», а стремительный рост прибыли в 2020-2021 годах позволил сразу нескольким игровым компаниям успешно выйти на биржу. К началу 2023 года эти преимущества сошли на нет, однако такие ключевые особенности индустрии, как высокий потенциал развития и возможность для high-risk, high-reward инвестиций в крайне диверсифицированные активы, по-прежнему актуальны и позволяют предположить, что в будущем выход на биржу снова станет привлекательным как для руководителей игровых компаний, так и для их инвесторов.

Выход на биржу в игровой индустрии: рекомендации для предпринимателей

На основании всего сказанного выше можно предложить следующие рекомендации:

1. В 2023 году выход на биржу невыгоден ля игровых компаний, слишком большую роль играют негативные последствия коронакризиса и влияние компаний-партнёров.
2. Тем не менее, в долгосрочной перспективе IPO снова может стать правильным решением – особенно, если перед компанией стоит цель выйти на новый уровень.
3. Для компаний, выпускающих в основном мобильные игры, IPO представляет сомнительную выгоду.

В заключение следует сказать, что несмотря на все вызовы, с которыми сталкиваются руководители игровых компаний в последние годы, игровая индустрия продолжает расти, развиваться и приносить прибыль инвесторам и предпринимателям. Появляется всё больше игр, которые представляют не только развлекательную, но и культурную ценность, геймдизайн используется государствами в образовательных целях. Game studies, особенно их экономический аспект, ещё долго будут актуальной областью для научных исследований – и, хотя в российском научном сообществе эта тема ещё не развита, автор статьи надеется, что эта работа привлечёт к этой области больше внимания и поспособствует появлению новых статей, посвящённых экономике игровой индустрии.

Список используемой литературы:

1. 10 глупых вопросов РАЗРАБОТЧИКУ ИГР // ЖИЗА URL: https://www.youtube.com/watch?v=21PGfFIrVQA (дата обращения: 04.03.2022)
2. Аликов А. Михеенко М. Как видеоигры стали новым кино и теперь собираются стать новым IT // Forbes URL: https://www.forbes.ru/tehnologii/416331-kak-videoigry-stali-novym-kino-i-teper-sobirayutsya-stat-novym-it (Дата обращения: 20.11.22)
3. Галёнкин С., Кузьмин М., Ничипорчик А. Как финансируют игры [Как делают игры] // Youtube URL: https://youtu.be/CsEeDilgMOQ (дата обращения 22.01.2023)
4. Галёнкин С., Кузьмин М., Ничипорчик А., Бруй С. Проблемы роста компании в геймдеве [Как делают игры] // Youtube URL: https://www.youtube.com/live/kUDVyoEZlP4?feature=share (дата обращения: 08.02.2023)
5. Галёнкин С., Кузьмин М., Ничипорчик А., Маллаева Л. Итоги 2022 и ответы на вопросы слушателей с Алексом, Лерикой и Мишей [Как делают игры] // Youtube URL: https://youtu.be/Nj_fk1P2SaM (дата обращения 21.01.2023)

6. Галёнкин С., Кузьмин М., Нестеров А., Евдокимов С. Рынок публичных игровых компаний [Как делают игры] // Youtube URL: https://youtu.be/SlD6RdeX1qA (дата обращения 19.01.2023)
7. Гнездилов И. С., Левин М. И., Толмачёва О. В. Проблемы и перспективы размещения акций российских компаний посредством IPO // Российские регионы в фокусе перемен: сборник докладов со специальных мероприятий XII Международной конференции. 16-18 ноября 2017 года. Екатеринбург: Издательство УМЦ УПИ, 2018. С. 429-435.
8. Карпушин Е. С. Изменение позиций производителей компьютерных игр // Экономика. Бизнес. Право, 2017. № 10-12 (24). С. 55.
9. Козырь Н. С., Астахов А. В. Индустрия видеоигр в современной отраслевой экономике // Региональная экономика: теория и практика, т. 15, № 5. М.: Финансы и Кредит, 2017. С. 953–966.
10. Кузьмин М., Кравцов Я., Брюханов В. Разработка игр в Roblox как бизнес [Как делают игры] // Youtube URL: https://www.youtube.com/live/dVzmRtJh46k?feature=share (дата обращения: 04.02.2023)
11. Ничипорчик А. Консолидация игровой индустрии 2020 // DTF URL: https://dtf.ru/gamedev/214479-konsolidaciya-igrovoy-industrii-2020 (дата обращения: 23.01.2023)
12. Окороков В. Что наша жизнь? Roblox! Способно ли IPO виртуальной платформы принести реальные деньги // Финтолк URL: https://fintolk.pro/chto-nasha-zhizn-roblox-sposobno-li-ipo-virtualnoj-platformy-prinesti-realnye-dengi (дата обращения: 11.11.2022)
13. Филькин М. Е. Инвестиционная привлекательность и перспективы игровой индустрии // Экономика и управление предприятиями и отраслями, 2020. №10, Т. 1. С. 89-90.
14. Balu N., Datta T., Hu K. Take-Two to buy 'FarmVille' maker Zynga for $11 bln in largest gaming deal // Reuters URL: https://www.reuters.com/markets/deals/take-two-acquire-zynga-an-enterprise-value-127-billion-2022-01-10/ (дата обращения: 30.01.2023)
15. Bleeker E. Epic Games Stock: When Will the IPO Come Out and Play? // Millennial Money URL: https://millennialmoney.com/epic-games-stock-ipo/ (Дата обращения: 20.11.22)
16. Delventhal S. Why Video Game Stocks Face Their Worst Year In Two Decades // Investopedia URL: https://www.investopedia.com/why-video-game-stocks-face-their-worst-year-in-two-decades-4584647 (дата обращения: 29.01.2023)
17. Dillet R. Unity CEO says half of all games are built on Unity // TechCrunch URL: https://techcrunch.com/2018/09/05/unity-ceo-says-half-of-all-games-are-built-on-unity/ (дата обращения: 04.02.2023)
18. Gilbert B., Rosenthal D. J., Hawkins D. The Electronic Arts IPO (with Trip Hawkins) // Acquired URL: https://www.acquired.fm/episodes/the-electronic-arts-ipo-with-trip-hawkins (дата обращения: 10.03.2023)
19. Liao S. Video game giants see hundred million dollar dip in revenue amid recession fears // The Washington Post URL: https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/08/04/sony-nintendo-microsoft-ea-earnings/ (дата обращения: 24.01.2023)
20. Liao S. Are video games recession-proof? Sort of, experts say // The Washington Post URL: https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/08/22/are-video-games-recession-proof-sort-experts-say/ (дата обращения: 24.01.2023)
21. Mac R. Sour Candy: Weak King.Com IPO Robs Chairman And CEO Of Billionaire Status // Forbes URL: https://www.forbes.com/sites/ryanmac/2014/03/26/sour-candy-king-com-ipo-costs-chairman-and-ceo-hundreds-of-millions (дата обращения: 02.02.2023)
22. MacMillan D. Zynga Shares Jump After Facebook IPO Filing: San Francisco Mover // Bloomberg URL: https://www.bloomberg.com/news/articles/2012-02-03/zynga-shares-jump-after-facebook-ipo-filing (дата обращения: 30.01.2023)
23. Pitt S. Roblox closes down more than 15% after November update shows slowing growth // CNBC URL: https://www.cnbc.com/2022/12/15/roblox-stock-sinks-after-november-update-shows-slowing-growth.html (дата обращения: 24.01.2023)
24. Quast J. Why Unity Software Stock Dropped More Than 27% // The Motley Fool URL: https://www.fool.com/investing/2023/01/04/why-unity-software-stock-dropped-more-than-27/ (дата обращения: 31.01.2023)
25. Riley D. The NPD Group: Third Quarter 2022 US Consumer Spending on Video Game Products Decreased 5% to $12.34 Billion // The NPD Group URL: https://www.npd.com/news/press-releases/2022/the-npd-group-third-quarter-2022-us-consumer-spending-on-video-game-products-decreased-5-to-12-34-billion (дата обращения: 29.01.2023)
26. Unity - лидирующий игровой движок для интерактивного 3D-контента // Финам URL: https://www.finam.ru/publications/item/unity-lidiruyushiiy-igrovoiy-dvizhok-dlya-interaktivnogo-3d-kontenta-20200917-192300/ (Дата обращения: 20.11.22)
27. Villapaz L. King Digital IPO 'Crushed' In First Day Of Trading; Can It Avoid The Fate Of Zynga? // International Business Times URL: https://www.ibtimes.com/king-digital-ipo-crushed-first-day-trading-can-it-avoid-fate-zynga-1563676 (дата обращения: 01.02.2023)
28. Wijman T. The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers // Newzoo URL: https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming (дата обращения: 21.11.2022)

29. Wijman T. The Games Market in 2022: The Year in Numbers // Newzoo URL: https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers (дата обращения: 15.02.2023)

30. Wijman T. The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach $196.8 Billion // Newzoo URL: https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilence-in-2022 (дата обращения: 24.01.2023)

[1] Wijman T. The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach $196.8 Billion // Newzoo URL: https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilence-in-2022 (дата обращения: 24.01.2023)

[2] Филькин М. Е. Инвестиционная привлекательность и перспективы игровой индустрии // Экономика и управление предприятиями и отраслями, 2020. №10, Т. 1. С. 89-90.

[3] Галёнкин С., Кузьмин М., Ничипорчик А. Как финансируют игры [Как делают игры] // Youtube URL: https://youtu.be/CsEeDilgMOQ (дата обращения 22.01.2023)

[4] Козырь Н. С., Астахов А. В. Индустрия видеоигр в современной отраслевой экономике // Региональная экономика: теория и практика, т. 15, № 5. М.: Финансы и Кредит, 2017. С. 958.

[5] Гнездилов И. С., Левин М. И., Толмачёва О. В. Проблемы и перспективы размещения акций российских компаний посредством IPO // Российские регионы в фокусе перемен: сборник докладов со специальных мероприятий XII Международной конференции. 16-18 ноября 2017 года. Екатеринбург: Издательство УМЦ УПИ, 2018. С. 434

[6] Галёнкин С., Кузьмин М., Нестеров А., Евдокимов С. Как финансируют игры [Как делают игры] // Youtube URL: https://youtu.be/CsEeDilgMOQ (дата обращения 22.01.2023)

[7] 10 глупых вопросов РАЗРАБОТЧИКУ ИГР // ЖИЗА URL: https://www.youtube.com/watch?v=21PGfFIrVQA (дата обращения: 04.03.2022)

[8] Галёнкин С., Кузьмин М., Ничипорчик А. Как финансируют игры [Как делают игры] // Youtube URL: https://youtu.be/CsEeDilgMOQ (дата обращения 22.01.2023)

[9] Там же.

[10] Окороков В. Что наша жизнь? Roblox! Способно ли IPO виртуальной платформы принести реальные деньги // Финтолк URL: https://fintolk.pro/chto-nasha-zhizn-roblox-sposobno-li-ipo-virtualnoj-platformy-prinesti-realnye-dengi (дата обращения: 11.11.2022)

[11] Филькин М. Е. Инвестиционная привлекательность и перспективы игровой индустрии // Экономика и управление предприятиями и отраслями, 2020. №10, Т. 1. С. 89-90.

[12] Ничипорчик А. Консолидация игровой индустрии 2020 // DTF URL: https://dtf.ru/gamedev/214479-konsolidaciya-igrovoy-industrii-2020 (дата обращения: 23.01.2023)

[13] Галёнкин С., Кузьмин М., Нестеров А., Евдокимов С. Итоги 2022 и ответы на вопросы слушателей с Алексом, Лерикой и Мишей [Как делают игры] // Youtube URL: https://youtu.be/Nj_fk1P2SaM (дата обращения 21.01.2023)

[14] Галёнкин С., Кузьмин М., Ничипорчик А., Бруй С. Проблемы роста компании в геймдеве [Как делают игры] // Youtube URL: https://www.youtube.com/live/kUDVyoEZlP4?feature=share (дата обращения: 08.02.2023)

[15] Unity - лидирующий игровой движок для интерактивного 3D-контента // Финам URL: https://www.finam.ru/publications/item/unity-lidiruyushiiy-igrovoiy-dvizhok-dlya-interaktivnogo-3d-kontenta-20200917-192300/ (Дата обращения: 20.11.22)

[16] Quast J. Why Unity Software Stock Dropped More Than 27% // The Motley Fool URL: https://www.fool.com/investing/2023/01/04/why-unity-software-stock-dropped-more-than-27/ (дата обращения: 31.01.2023)

[17] Акции Unity (U) // Investing.com URL: https://ru.investing.com/equities/unity-software-inc (дата обращения: 04.02.2023)

[18] Dutton F. Cliffy B: "The middleclass game is dead" // Eurogamer URL: https://www.eurogamer.net/cliffy-b-the-middle-class-game-is-dead (дата обращения: 11.12.2022)

[19] Карпушин Е. С. Изменение позиций производителей компьютерных игр // Экономика. Бизнес. Право, 2017. № 10-12 (24). С. 55.

[20] Why video games are so expensive to develop // The Economist URL: https://www.economist.com/the-economist-explains/2014/09/24/why-video-games-are-so-expensive-to-develop (Дата обращения: 11.12.2022)

[21] Why video games are so expensive to develop // The Economist URL: https://www.economist.com/the-economist-explains/2014/09/24/why-video-games-are-so-expensive-to-develop (Дата обращения: 11.12.2022)

[22] Will the IPO bonanza last? // The Economist URL: https://www.economist.com/leaders/2020/12/12/will-the-ipo-bonanza-last (дата обращения: 11.12.2022)

[23] Gilbert B., Rosenthal D. J., Hawkins D. The Electronic Arts IPO (with Trip Hawkins) // Acquired URL: https://www.acquired.fm/episodes/the-electronic-arts-ipo-with-trip-hawkins (дата обращения: 10.03.2023)

[24] Карпушин Е. С. Изменение позиций производителей компьютерных игр // Экономика. Бизнес. Право, 2017. № 10-12 (24). С. 55.

[25] Riley D. The NPD Group: Third Quarter 2022 US Consumer Spending on Video Game Products Decreased 5% to $12.34 Billion // The NPD Group URL: https://www.npd.com/news/press-releases/2022/the-npd-

group-third-quarter-2022-us-consumer-spending-on-video-game-products-decreased-5-to-12-34-billion (дата обращения: 29.01.2023)

[26] Wijman T. The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers // Newzoo URL: https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming (дата обращения: 21.11.2022)

[27] Аликов А. Михеенко М. Как видеоигры стали новым кино и теперь собираются стать новым IT // Forbes URL: https://www.forbes.ru/tehnologii/416331-kak-videoigry-stali-novym-kino-i-teper-sobirayutsya-stat-novym-it (Дата обращения: 20.11.22)

[28] Филькин М. Е. Инвестиционная привлекательность и перспективы игровой индустрии // Экономика и управление предприятиями и отраслями, 2020. №10, Т. 1. С. 89-90.

[29] Unity - лидирующий игровой движок для интерактивного 3D-контента // Финам URL: https://www.finam.ru/publications/item/unity-lidiruyushiiy-igrovoiy-dvizhok-dlya-interaktivnogo-3d-kontenta-20200917-192300/ (Дата обращения: 20.11.22)

[30] MacMillan D. Zynga Shares Jump After Facebook IPO Filing: San Francisco Mover // Bloomberg URL: https://www.bloomberg.com/news/articles/2012-02-03/zynga-shares-jump-after-facebook-ipo-filing (дата обращения: 30.01.2023)

[31] Unity - лидирующий игровой движок для интерактивного 3D-контента // Финам URL: https://www.finam.ru/publications/item/unity-lidiruyushiiy-igrovoiy-dvizhok-dlya-interaktivnogo-3d-kontenta-20200917-192300/ (Дата обращения: 20.11.22)

[32] Balu N., Datta T., Hu K. Take-Two to buy 'FarmVille' maker Zynga for $11 bln in largest gaming deal // Reuters URL: https://www.reuters.com/markets/deals/take-two-acquire-zynga-an-enterprise-value-127-billion-2022-01-10/ (дата обращения: 30.01.2023)

[33] Там же.

[34] Delventhal S. Why Video Game Stocks Face Their Worst Year In Two Decades // Investopedia URL: https://www.investopedia.com/why-video-game-stocks-face-their-worst-year-in-two-decades-4584647 (дата обращения: 29.01.2023)

[35] Riley D. The NPD Group: Third Quarter 2022 US Consumer Spending on Video Game Products Decreased 5% to $12.34 Billion // The NPD Group URL: https://www.npd.com/news/press-releases/2022/the-npd-group-third-quarter-2022-us-consumer-spending-on-video-game-products-decreased-5-to-12-34-billion (дата обращения: 29.01.2023)

[36] Gilbert B., Rosenthal D. J., Hawkins D. The Electronic Arts IPO (with Trip Hawkins) // Acquired URL: https://www.acquired.fm/episodes/the-electronic-arts-ipo-with-trip-hawkins (дата обращения: 10.03.2023)

[37] Wijman T. The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers // Newzoo URL: https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming (дата обращения: 21.11.2022)

[38] Ничипорчик А. Консолидация игровой индустрии 2020 // DTF URL: https://dtf.ru/gamedev/214479-konsolidaciya-igrovoy-industrii-2020 (дата обращения: 23.01.2023)

[39] Riley D. The NPD Group: Third Quarter 2022 US Consumer Spending on Video Game Products Decreased 5% to $12.34 Billion // The NPD Group URL: https://www.npd.com/news/press-releases/2022/the-npd-group-third-quarter-2022-us-consumer-spending-on-video-game-products-decreased-5-to-12-34-billion (дата обращения: 29.01.2023)

[40] Villapaz L. King Digital IPO 'Crushed' In First Day Of Trading; Can It Avoid The Fate Of Zynga? // International Business Times URL: https://www.ibtimes.com/king-digital-ipo-crushed-first-day-trading-can-it-avoid-fate-zynga-1563676 (дата обращения: 01.02.2023)

[41] Mac R. Sour Candy: Weak King.Com IPO Robs Chairman And CEO Of Billionaire Status // Forbes URL: https://www.forbes.com/sites/ryanmac/2014/03/26/sour-candy-king-com-ipo-costs-chairman-and-ceo-hundreds-of-millions (дата обращения: 02.02.2023)

[42] Dillet R. Unity CEO says half of all games are built on Unity // URL: https://techcrunch.com/2018/09/05/unity-ceo-says-half-of-all-games-are-built-on-unity/ (дата обращения: 04.02.2023)

[43] Кузьмин М., Кравцов Я., Брюханов В. Разработка игр в Roblox как бизнес [Как делают игры] // Youtube URL: https://www.youtube.com/live/dVzmRtJh46k?feature=share (дата обращения: 04.02.2023)

[44] Акции Take-Two Interactive (TTWO) // Investing.com URL: https://ru.investing.com/equities/take-two-interactive (дата обращения: 02.02.2023)

[45] Акции Electronic Arts (EA) // Investing.com URL: https://ru.investing.com/equities/electronic-arts-inc (дата обращения: 02.02.2023)

[46] Акции Activision Blizzard (ATVI) // Investing.com URL: https://ru.investing.com/equities/activision-inc (дата обращения: 02.02.2023)

[47] Wijman T. The Games Market in 2022: The Year in Numbers // Newzoo URL: https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers (дата обращения: 12.03.2023)

[48] Epic Games Stock: The Best Pre-IPO Investment of 2022? // The Spaventa Group URL: https://tsginvest.com/blog/epic-games-stock-the-best-pre-ipo-investment-of-2022 (дата обращения: 28.01.2023)

[49] Bleeker E. Epic Games Stock: When Will the IPO Come Out and Play? // Millennial Money URL: https://millennialmoney.com/epic-games-stock-ipo/ (Дата обращения: 20.11.22)

[50] Moore D. B. Epic Games Stock. 3 Great Ways To Invest In Epic Games // Liberated Stock Trader URL: https://www.liberatedstocktrader.com/epic-games-stock/ (дата обращения 28.01.2023)

[51] Liao S. Are video games recession-proof? Sort of, experts say // The Washington Post URL: https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/08/22/are-video-games-recession-proof-sort-experts-say/ (дата обращения: 24.01.2023)

[52] Wijman T. The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach $196.8 Billion // Newzoo URL: https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilence-in-2022 (дата обращения: 24.01.2023)

[53] Liao S. Video game giants see hundred million dollar dip in revenue amid recession fears // The Washington Post URL: https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/08/04/sony-nintendo-microsoft-ea-earnings/ (дата обращения: 24.01.2023)

[54] Pitt S. Roblox closes down more than 15% after November update shows slowing growth // CNBC URL: https://www.cnbc.com/2022/12/15/roblox-stock-sinks-after-november-update-shows-slowing-growth.html (дата обращения: 24.01.2023)

[55] Liao S. Are video games recession-proof? Sort of, experts say // The Washington Post URL: https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/08/22/are-video-games-recession-proof-sort-experts-say/ (дата обращения: 24.01.2023)

[56] Карпушин Е. С. Изменение позиций производителей компьютерных игр // Экономика. Бизнес. Право, 2017. № 10-12 (24). С. 55.

[57] Козырь Н. С., Астахов А. В. Индустрия видеоигр в современной отраслевой экономике // Региональная экономика: теория и практика, т. 15, № 5. М.: Финансы и Кредит, 2017. С. 954.

[58] Wijman T. The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach $196.8 Billion // Newzoo URL: https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilence-in-2022 (дата обращения: 24.01.2023)

[59] Филькин М. Е. Инвестиционная привлекательность и перспективы игровой индустрии // Экономика и управление предприятиями и отраслями, 2020. №10, Т. 1. С. 89-90.

[60] Delventhal S. Why Video Game Stocks Face Their Worst Year In Two Decades // Investopedia URL: https://www.investopedia.com/why-video-game-stocks-face-their-worst-year-in-two-decades-4584647 (дата обращения: 29.01.2023)

[61] Wijman T. The Games Market in 2022: The Year in Numbers // Newzoo URL: https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers (дата обращения: 15.02.2023)

«Вопросы студенческой науки»

Сборник научных статей

Выпуск №8 (84)
Август 2023

Сохранена авторская орфография и пунктуация.

«Скиф»

Россия, г. СПб, Богатырский пр. 12, офис 315.
E-mail:info@sciff.ru

www.sciff.ru