DOI: 10.17117/na.2015.12.01.234

Поступила (Received): 25.12.2015

<http://ucom.ru/doc/na.2015.12.01.234.pdf>

Логинов Д.С.
Исследование рынка компьютерных клубов:
особенности развития бизнеса

Loginov D.S.
Market research computer clubs: characteristics
of business development

Не смотря на компьютеризацию населения компьютерные клубы не теряют своей актуальности. Доходы рынка видеоигр в ближайшие годы могут сравняться с доходами спортивной индустрии. Аудитория мобильных игр растёт стремительными темпами. Самым быстроразвивающимся сегментом игрового рынка, как показывает исследование, являются мобильные игры. Изучение особенностей данного бизнеса позволяет в разработке стратегий для компьютерных клубов, внедрение проектов для удержания на рынке компьютерных клубов, а также для повышения уровня конкурентоспособности. Проводя исследование особенностей данного бизнеса на примере Нижегородских компьютерных клубов, было отмечено, что идея компьютерного клуба в классическом формате сегодня абсолютно неактуальна. Основными особенностями данного бизнеса прежде всего являются: обязательное лицензирование данного бизнеса, сезонность по времени года и по времени суток, организация работы компьютерного клуба. Всё это позволяет сделать вывод, что данный бизнес требует постоянного обновления, то есть глубокого изучения рынка компьютерных технологий и своевременное внедрение инноваций

Ключевые слова: компьютерные клубы, игровой рынок, особенности компьютерного бизнеса

Логинов Денис Сергеевич

Магистрант

Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского

г. Нижний Новгород, проспект Гагарина, 23

Despite the computerization of the population of computer clubs do not lose their relevance. The revenues of the video game market in the coming years can be compared with the income of the sports industry. Mobile games audience is growing at a rapid pace. The fastest growing segment of the gaming market, as the research shows, are mobile games. The study of peculiarities of this business allows you to develop strategies for computer clubs, implementing projects to retain on the market of computer clubs, as well as to increase the level of competitiveness. Conducting research of peculiarities of this business on the example of Nizhny Novgorod computer clubs, it was noted that the idea of the computer club in the classical format today is completely irrelevant. The main features of this business are: compulsory licensing of the business, the seasonality on the time of year and by time of day, organization of work of the computer club. All this leads to the conclusion that this business requires constant updating, it is a deep study of the market of computer technologies and the timely introduction of innovations

Key words: computer clubs, gaming market, especially computer business

Loginov Denis Sergeevich

Master

Nizhny Novgorod state university named N.I.

Lobachevsky

Nizhny Novgorod, Gagarin ave., 23

Доходы рынка видеоигр в ближайшие годы могут сравняться с доходами спортивной индустрии. Аудитория мобильных игр растёт стремительными темпами.

По данным исследовательской компании SuperData, объём мирового игрового рынка в 2015 году достигнет 74,2 млрд долларов, а европейская исследовательская компания Newzoo считает, что объём мирового игрового рынка вырастет на 17% и к 2016 году достигнет 95,2 млрд долларов.

А по прогнозам аналитической компании J'son & Partners Consulting, только в России рынок видеоигр в 2016 году вырастет на 16%, до 1,89 млрд долларов, и сравняется по объёмам с рынком телевизионной рекламы [3].

То есть, рынок компьютерных игр РФ в 2014 году составил 1,63 млрд долларов, в 2015 году составил 1,76 млрд долларов (рис.1).

Рис. 1. Анализ доходов рынка видеоигр

Самым быстроразвивающимся сегментом игрового рынка являются мобильные игры, которые растут в среднем на 23% в год благодаря росту покрытия 3G и 4G (LTE) сетей [3].

Изучение особенностей данного бизнеса позволяет в разработке стратегий для компьютерных клубов, внедрение проектов для удержания на рынке компьютерных клубов, а также для повышения уровня конкурентоспособности.

Исследование проводилось в Нижнем Новгороде, то есть анализ проведён на примере Нижегородских клубов. в 2015 году легально работает всего 13 компьютерных клубов.

Проводя исследование особенностей данного бизнеса, было отмечено, что идея компьютерного клуба в классическом формате сегодня абсолютно неактуальна. Под классическим форматом понимается недорогое заведение, в котором установлено множество обычных компьютеров с большим числом традиционных игр. Причины такой ситуации лежат на поверхности:

1. Удешевление компьютерной техники, которая сегодня есть почти у каждого.

2. Удешевление компьютерных игр, которые также сегодня приобрести – не проблема.

3. Удешевление интернета и повышение его скорости, что позволяет играть с виртуальными противниками по сети, не выходя из дома.

4. Развитие мобильного интернета также снижает спрос на услуги интернет-кафе.

На основе анализа сайтов различных компьютерных клубов России удалось выделить три основных формата существующих в стране компьютерных клубов:

1. Клуб компьютерных игр в жанре 3D (основан на технологии NVIDIA 3D Vision или аналогичных). Примером такого клуба является клуб V-Max в Ростове и Краснодаре.

2. Совмещение компьютерного клуба и интернет-кафе.

3. Мультифункциональный комплекс.

Одной из особенностей данного бизнеса является также то, что загрузка компьютерных клубов имеет сильную сезонную составляющую, как по времени суток, так и по дням недели, так и по времени года. Средняя загрузка в большинстве клубов составляет 30-40% (но это также зависит от числа компьютеров в самом клубе, и от того района, в котором он расположен) [1].

Компьютерные клубы также подвержены серьезному влиянию фактора сезонности. Сезонность по времени года:

– Июнь, июль, август и зачастую сентябрь – «мертвые месяцы», в это время выручка падает вдвое и больше;

– Все остальные месяцы в целом одинаковы с точки зрения загрузки;

– Наибольшие пики спроса приходятся на периоды осенних, зимних и весенних школьных каникул.

Сезонность по времени суток:

– Загрузка находится практически на нулевом уровне в утренние часы;

– Загрузка начинает постепенно возрастать после окончания занятий в школе;

– Загрузка достигает своего пика к 4-5-6 вечера;

– Присутствуют желающие играть даже ночью и поздно вечером, но их не так много, поэтому они не могут даже «окупить» зарплату администратора [2].

Основными особенностями данного бизнеса также являются лицензирование и, как было отмечено, организация работы клуба.

То есть, прибыль компьютерного клуба не имеет прямой зависимости от количества установленных машиномест. Владелец небольшого компьютерного клуба на 5 компьютеров может зарабатывать не меньше владельца интернет-кафе на 30 машиномест. Основные критерии здесь – занятость и средняя цена за час.

Всё это позволяет сделать вывод, что данный бизнес требует постоянного обновления, то есть глубокого изучения рынка компьютерных технологий и своевременное внедрение инноваций.

Список используемых источников:

1. URL: <http://xn--90ahascgdjglmwt2iff8a.xn--p1ai/>
2. URL: <http://uacc.kharkov.ua/>
3. Доходы индустрии компьютерных игр растут в разы быстрее спортивного рынка.
URL: <http://www.gazeta.ru/tech/2015/07/30/7662185/computer-games-growth-exceeds-sports-market.shtml>

© 2015, Логинов Д.С.

*Исследование рынка компьютерных клубов:
особенности развития бизнеса*

© 2015, Loginov D.S.

*Market research computer clubs: characteristics of
business development*