

осуществляющие деловые операции за рубежом, в то время как средний и малый бизнес ограничивается внедрением отдельных элементов или инструментов комплексной системы HRA, внедрение отдельных автоматизированных программ – это лишь тактический прием, не учитывающий долгосрочных планов и не предполагающий значительных изменений.

Т. Загорец

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Компьютерные игры прочно вошли в нашу жизнь. На сегодняшний день рынок игр во всем мире является самым большим сегментом мирового рынка цифрового контента, ежегодно генерируя многомиллиардные доходы и привлекая огромную аудиторию. По оценкам NewZoo, авторитетной маркетинговой компании, мировой игровой рынок по доходам достигнет объема в \$ 137,9 млрд. По последним данным, Microsoft – (\$ 421,9 млрд), Nintendo (\$ 42,5 млрд) и Sony (\$ 38,1 млрд) являются самыми дорогими компаниями на рынке разработки и производства игр.

Следствием больших финансовых успехов индустрии становится возникновение и развитие определённых тенденций. Так, большую роль играют технологии виртуальной реальности, инди-игры, а также киберспорт. Именно на эти направления нужно обратить пристальное внимание, оценивая состояние и перспективы игровой индустрии.

Большинство компаний открыли свои самостоятельные отделы по разработке игр с использованием VR (virtual reality). Sony выпускает шлемы виртуальной реальности PlayStation VR. А компания Oculus специализируется на создании Oculus Rift – очков виртуальной реальности. По предварительным прогнозам, к 2025 г. рынок VR превысит \$ 45 млрд. Все это указывает на большой потенциал VR в рамках игровой индустрии.

Для ценителей искусства существует сегмент инди-игр, где разработчики проявляют абсолютную свободу творческого самовыражения. Инди-игру может создать отдельный разработчик или небольшой коллектив без финансовой поддержки издателя компьютерных игр. Они могут быть коммерчески успешными и при этом способны сохранить индивидуальный стиль.

В 2018 году киберспорт является одной из самых быстроразвивающихся сфер в игровой индустрии. За международными соревнованиями по Dota 2 или FIFA наблюдают миллионы человек. Онлайн-трансляции своих выступлений на Twitch и Youtube проводят как любители, так и профессионалы. Согласно отчёту Newzoo, в этом году прогнозируется общая прибыль от киберспорта в \$ 906 млн. А годовой рост составит около 38 %. Самыми популярными онлайн-играми среди киберспортсменов стали Dota 2, League of Legends и Counter-Strike: Global Offensive. Согласно утверждениям финансовых аналитиков, к 2020 г. чистая прибыль от киберспорта дойдет до отметки в \$ 1,8 млрд.

Сегодня игровая индустрия переживает новый этап развития. Всё большую экономическую роль отводят игровым компаниям, которые формируют ключевые тренды и создают инновации. Рынок игр становится глубже и масштабней. В нем есть место прорывным технологиям виртуальной реальности и высокобюджетным спортивным состязаниям.

А. Киселев

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ФРАНЧАЙЗИНГА В США

Соединенные Штаты Америки принято считать родиной франчайзинга. В США Исаак Зингер в 1851 г. создал прообраз нынешнего франчайзинга. Фирма Зингера заключала с дистрибьюторами товара письменный договор на передачу франшизы, договором передавалось право на продажу и ремонт швейных машинок на определенной территории Соединенных штатов. **Франчайзинг** – продажа или временное предоставление (франчайзером) товарного знака и/или фирменной технологии (методов организации) другому предпринимателю (франчайзи). После выплаты вступительного взноса и в дальнейшем оплаты роялти (ежемесячное % отчисления) и жертвывая определенной долей независимости, франчайзи получает работающую бизнес концепцию, товарный знак, значительно снижает коммерческие риски.

Данная бизнес-модель является крайне стабильной и безопасной, что демонстрирует статистика количества франчайзинговых предприятий в США с 2007 по 2018. По статистике после 5 лет на рынке остаются только 15 % компаний работающих без франшизы, а среди франчайзинговых предприятий успеха добиваются 7 из 8. В 2017 г. индустрия франчайзинга принесла доход в \$ 713.2 млрд и задействовала 8 миллионов рабочих.

Доминирующее положение в США занимает сфера услуг, а именно отрасль быстрого питания. Лидирующие позиции в топ 100 за 2019 г. занимают такие гиганты как Макдональдс, Бургер Кинг и Пицца Хат. Росту данной отрасли способствует выход на перспективный рынок Китая с его потребностью в предприятиях быстрого питания и появлением законодательства, регулирующего эту сферу. В Америке динамичный рост показывает сфера образования и здоровья. Так, в 10 самых быстрорастущих франшиз в 2015 г. попал Engineering for kids, а на 7 и 8 местах оказались поставщики здоровой пищи: HUMAN Healthy Markets, Fresh Healthy Vending. Большую популярность набирают залы для фитнеса: Brickhouse Cardio Club, Crunch Franchising LLC, Orange Theory Fitness.

Учитывая все выше сказанное и сегодняшнюю экономическую ситуацию, вместе с ростом напряженности в международных отношениях можно с уверенностью сказать что франчайзинг в США благодаря активной поддержке государства, IFA (international franchise of Washington) и содействию банков будет продолжать набирать обороты.