DOI: 10.37791/2687-0657-2021-15-2-45-60

Формирование инвестиционной привлекательности игровой виртуальной команды на основе управления гудвиллом в киберспорте

М. Ю. Андреева¹, Ю. Н. Сентябов^{2*}

¹ Университет «Синергия», Москва, Россия

² ООО «Абсолют страхование», Москва, Россия

* j-sentyabov@rambler.ru

Аннотация. Развитие сети Интернет, переход к четвертому технологическому укладу способствуют количественному и качественному изменению виртуальных организаций. Особое место в виртуальной среде занимает игровой сегмент, объем которого в 2018 году превысил 116 триллионов долларов, практически удвоившись за последние пять лет. COVID-19, несомненно, сыграл на руку игровой онлайн-индустрии, увеличив продажи по всем сегментам. В данном исследовании анализируются массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (англ. MMORPG, *massively multiplayer online role-playing game*), создавшие феномен виртуального мира. Именно виртуальные игровые миры сформировали нишу виртуальных игровых коммерческих команд (ВИКК), которые специализируются на предоставлении услуг по освоению контента, выпускаемого организациями-разработчиками для игроков-пользователей. Однако для успешного функционирования в условиях жесткой виртуальной игровой конкуренции коммерческой команде требуется как понимание бизнес-процесса, так и привлечение источников ее финансирования. В статье рассматривается стратегия формирования инвестиционной привлекательности ВИКК как одного из ключевых аспектов конкурентоспособности. Цель исследования заключается в разработке подходов к определению инвестиционной привлекательности ВИКК в специфических условиях экономики виртуального мира многопользовательских игр. Постановлена задач обоснования необходимости управления гудвиллом виртуальной организации как основного инструмента повышения ее конкурентоспособности. Дано определение экономики виртуального игрового мира многопользовательских ролевых онлайн-игр. Раскрыта сущность понятия «инвестиционная привлекательность» применительно к специфическому объекту исследования – виртуальной игровой коммерческой команде, осуществлена ее оценка в разрезе внешних и внутренних факторов на основе SWOT-анализа. Определено, что основу инвестиционной привлекательности ВИКК составляет гудвилл, а задача повышения конкурентоспособности ВИКК неразрывно связана с управлением гудвиллом как совокупностью неидентифицируемых активов.

Ключевые слова: виртуальные игровые коммерческие команды, неидентифицируемые активы, инвестиционная привлекательность, конкурентоспособность, гудвилл

Для цитирования: Андреева М. Ю., Сентябов Ю. Н. Формирование инвестиционной привлекательности игровой виртуальной команды на основе управления гудвиллом в киберспорте // Современная конкуренция. 2021. Т. 15. № 2. С. 45–60. DOI: 10.37791/2687-0657-2021-15-2-45-60

Formation of investment attractiveness of a gaming virtual team based on goodwill management in cybersport

M. Andreeva¹, Yu. Sentyabov^{2*}

¹ University «Synergy», Moscow, Russia

² LLC «Absolut insurance», Moscow, Russia

* j-sentyabov@rambler.ru

Abstract. The development of the Internet, the transition to the fourth technological order contributes to the quantitative and qualitative change in virtual organizations. A special place in the virtual environment is occupied by the gaming segment, the volume of which in 2018 reached over 116 trillion dollars, nearly doubling in the past five years. COVID-19 has undoubtedly played into the hands of the online gaming industry, increasing sales across all segments. This study analyzes the massively multiplayer online role-playing game that created the phenomenon of the virtual world. It is the virtual game worlds that have formed the niche of the virtual gaming commercial teams (VGCT's), which specialize in the provision of services for the development of content produced by development organizations for user players. However, in order to successfully operate in the face of tough virtual gaming competition, a commercial team needs both an understanding of the business process and attracting sources of funding. The article discusses the strategy of forming the investment attractiveness of VGCT, as one of the key aspects of competitiveness. The paper presents the author's definition of the investment attractiveness of VGCT, carried out SWOT analysis of the working VGCT "Zeta", assessed the investment attractiveness on the basis of unidentified assets. The purpose of the study is to develop approaches to determining the investment attractiveness of VGCT in the specific conditions of the economy of the virtual world of multiplayer games. Brief statement of the problem is to substantiate the need of managing goodwill of a virtual organization as the main tool for increasing its competitiveness. The article used general scientific methods and methods of SWOT-analysis. The definition of the economy of the virtual gaming world of multiplayer role-playing online games is given. The essence of the concept of "investment attractiveness" is revealed in relation to a specific object of research – a virtual gaming commercial team, its assessment is carried out in the context of external and internal factors. It was determined that goodwill constitutes the basis of VGCT's investment attractiveness, and the task of increasing the competitiveness of VGCT is inextricably linked with the management of goodwill as a set of unidentifiable assets.

Keywords: virtual gaming commercial teams, unidentifiable assets, investment attractiveness, competitiveness, goodwill

For citation: Andreeva M., Sentyabov Yu. Formation of investment attractiveness of a gaming virtual team based on goodwill management in cybersport. *Sovremennaya konkurentsia*=Journal of Modern Competition, 2021, vol.15, no.2, pp.45-60 (in Russian). DOI: 10.37791/2687-0657-2021-15-2-45-60

Введение

Развитие виртуальной и реальной экономик представляет собой многоэтапный взаимообусловленный путь, между ними существует устойчивая взаи-

мосвязь. В разных странах доля виртуальной экономики в ВВП различна и зависит как от структуры реальной экономики, так и от национальной ментальности. Современные исследователи пытаются определить параметры таких пропорций. В частности,