

ISSN 2519-9978

международный научный
журнал

Фундаментальные
науки
и
современность

№ 5

2020

Свидетельство о регистрации
средства массовой коммуникации
ЭЛ № ФС 77 – 74476 от 30 ноября 2018 г.

ЭЛЕКТРОННОЕ НАУЧНОЕ
ПЕРИОДИЧЕСКОЕ ИЗДАНИЕ

Международный научный журнал
«Фундаментальные науки и
современность»

ELECTRONIC SCIENTIFIC PERIODICALS

International Research Journal
«Fundamental sciences and modernity»

Главный редактор: А.С. Бажин

Редакционно-издательский совет:

Зам. главного редактора: А.С. Овчинников

Ответственный редактор: Р.В. Светайло

Технический редактор: В.И. Николаева

Ответственный редактор англоязычного содержания Н.И. Фомина

Выпуск № 5 (38)

2020 г.

© «Эксперт – Наука», 2020
© Коллектив авторов, 2020

Оглавление

МЕДИЦИНА И СИСТЕМА ЗДРАВООХРАНЕНИЯ

Дергалова И.Л. Анализ проблемы доступности медицинских услуг населению в постсоветской России.....	3
--	---

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ НАУКИ

Нелипа А.В., Махова А.В. Компьютерные игры как часть интернет-экономики.....	18
Стравинов Ю.И. Перспективы развития автомобильного бизнеса: сущность и особенности реализации в России.....	25

СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ НАУКИ

Печина Т.П. Анализ динамики основных показателей развития сельского хозяйства России.....	39
---	----

Журнал основан в 2017 году

Выходит 12 раз в год

ЭЛЕКТРОННОЕ НАУЧНОЕ
ПЕРИОДИЧЕСКОЕ ИЗДАНИЕ

*Международный научный журнал
«Фундаментальные науки и современность»*

Статьи, поступающие в редакцию, рецензируются.
За достоверность сведений, изложенных в статьях, ответственность несут авторы.
Материалы публикуются в авторской редакции.

Научный журнал.
Издательство «ООО «Эксперт-Наука»

май 2020 г. № 5 (38)

Подписано в публикацию: 15.05.2020 г.
Дата публикации: 18.05.2020 г.

Формат Электронный

Учредитель журнала: Бажин А.С.

Редакция журнала: 690014, г. Владивосток, пр-т Красного Знамени, д. 104, к. 104
Тел.: +7 (994) 000-48-20, Эл. почта: fns-journal@mail.ru

Главный редактор журнала: Бажин А.С.

Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций.

Свидетельство о регистрации: ЭЛ № ФС 77 - 74476 от 30 ноября 2018 г.

Издатель: ООО «Эксперт-Наука» 690014, г. Владивосток, пр-т Красного Знамени, д.104, к. 104
Тел.: +7 (994) 000-48-20, Эл. почта: expert-nauka@mail.ru

Международный научный журнал «Фундаментальные науки и современность»
[Электронный ресурс]: – Электрон. текстовые дан. – Владивосток: «Эксперт-Наука», 2020 – 1
электрон. опт. диск (CD-ROM).– Систем. требования: IBM PC; Internet Explorer; Acrobat Reader
3.0 или старше.– Загл. с экрана. ISSN 2519-9978
Тираж 500 экз.

Цена свободная

Информация о журнале доступна по ссылке: <http://fns-journal.ru>

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ НАУКИ

*Нелипа А.В.
студент*

*ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»
филиал в г. Славянск-на-Кубани
Россия, г. Славянск-на-Кубани*

*Научный руководитель:
Махова А.В.*

*канд. экон. наук, доцент
кафедры истории, обществознания
и педагогических технологий*

*ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»
филиал в г. Славянск-на-Кубани
Россия, г. Славянск-на-Кубани*

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ЧАСТЬ ИНТЕРНЕТ-ЭКОНОМИКИ

Аннотация. Материалы данной статьи содержат историю появления компьютерных игр, анализ прибыльности и инвестирования компьютерных игр в Российской Федерации и зарубежом, также были рассмотрены экономические игры с выводом денег, действующих в РФ в 2020 г.

Ключевые слова: экономические игры с выводом денег, компьютерные игры, инвестиции.

Первая компьютерная игра «Крестики нолики» появилась появилась в 1952 г., создателем которой был А.С. Дуглас. Дальнейшее развитие игр делится на 8 поколений:

первое поколение 1971-1977 гг. это игровые автоматы;

второе поколение 1976-1983 гг. появление первых персональных компьютеров с играми на катриджах и игровых приставок;

третье поколение 1982-1988 гг. это поколение таких легендарных игр как «Марио» и «Тетрис»;

четвертое поколение 1988-1994 гг. – это игры на CD дисках и появление

таких крупных игровых компаний, как «EA», «Blizzard», «Epic Games»;

пятое поколение 1994-1999 гг. выход таких популярных игр как «GTA» и «NFS»;

шестое поколение 1999-2005 гг. появление производителей видеокарт AMD и NVidia;

седьмое поколение 2005-2015 гг. – это время более требовательных к графике игр;

восьмое поколение 2015-по настоящее время – это переход к VR технологиям и игре через сервер.

Компьютер и компьютерные игры являются неотменными составляющими современной жизни, игры – это долгоживущие проекты, приносящие огромную прибыль. Профессиональные геймеры это на сегодняшний момент это одна из высокооплачиваемых профессий и с каждым годом популярность игровой сферы возрастает. В топ-10 по доходности от игровой индустрии входят следующие страны: 1 место – Китай: \$ 34,400 млн., 2 место – США: \$ 31,535 млн., 3 место – Япония: \$ 17,715 млн., 4 место – Республика Корея: \$ 5,764 млн., 5 место – Германия: \$ 4,989 млн., 6 место – Великобритания: \$ 4,731 млн., 7 место – Франция: \$ 3,366 млн., 8 место – Канада: \$ 2,399 млн., 9 место – Испания: \$ 2,202 млн., 10 место – Италия: \$ 2,168 млн. Россия в этом списке находится на 11 месте, доходность от индустрии составляет \$ 1,657 млн.

Несмотря на то, что популярность игр в стране высока, доходность низкая, потому что в стране процветает интернет-пиратство. Существует множество сайтов со свободным доступом, на которые выгружены взломанные игры. В топ-5 стран Восточной Европы по доходности игр, Россия занимает первое место, затем идут Польша, Украина, Румыния и замыкает топ Казахстан.

У разработчиков компьютерных и мобильных игр есть три возможных варианта заработка на своем продукте: первый – это бесплатные игры с рекламой, игровой процесс постоянно прерывается рекламой других игр, продуктов, услуг, сайтов и т.д.; второй вариант – это бесплатные игры с частичной оплатой, где

бесплатной является небольшая часть игры, чтобы играть дальше нужно заплатить или чтобы достичь каких-либо результатов требуется вложить какую-то сумму; третий вариант, это оплата игры полностью, в основном им пользуются крупные производители компьютерных игр, например «Ubisoft». Игра покупается полностью, со всеми дополнениями и расширениями, и последующие покупки для полного прохождения не требуются. Первый и второй варианты, больше популярны среди мобильных игр.

Инвестировать в игры – это очень прибыльное и долгоживущее вложение денег, так как популярность игр только повышается, а во времена пандемии коронавируса показатели выросли еще значительно. Топ-10 самых крупных и выгодных производителей компьютерных игр, в которые можно инвестировать выглядит следующим образом:

1 место – китайская компания «Tencent», прибыльность которой составила в 2019 г. \$ 19,733 млн., основным продуктом, который приносит им наибольшую прибыль в области компьютерных игр является «League of Legends». Популярные мобильные игры: «PUBG Mobile», «Clash of Clans».

2 место занимает компания «Sony», ее прибыль составила \$ 14,218 млн., основным продуктом является разработка игровых платформ «Sony PlatStation».

3 место «Microsoft» - 9,754 млн. Основной игровой продукт «Minecraft».

4 место «Apple», ее прибыль составила \$ 9,453 млн.

5 место «Activision Blizzard» \$ 6,892 млн.,

6 место «Google» \$ 6,497 млн.,

7 место «NetEase» - \$ 6.177 млн., 8 место «EA» - \$ 5,294 млн., 9 место «Nintendo» - \$ 4,288 млн., 10 место «Bandai Namco» - \$ 2,741 млн.

Однако, есть такая категория игр, которая является очень опасной, потому что требует большого количества финансовых вложений и вызывает привыкание. Приведем экономические игры с выводом денег, которые функционируют в Российской Федерации в 2020 г. Всего сейчас таких игр 12: «Rich Birds», «Golden Mines», «Money Birds», «Fast racing», «Juice Orange», «Fun-

Fishermen», «Cosmogame», «Golden mine», «FF Original», «Island Money», «Bizon Invest», «Astella Money».

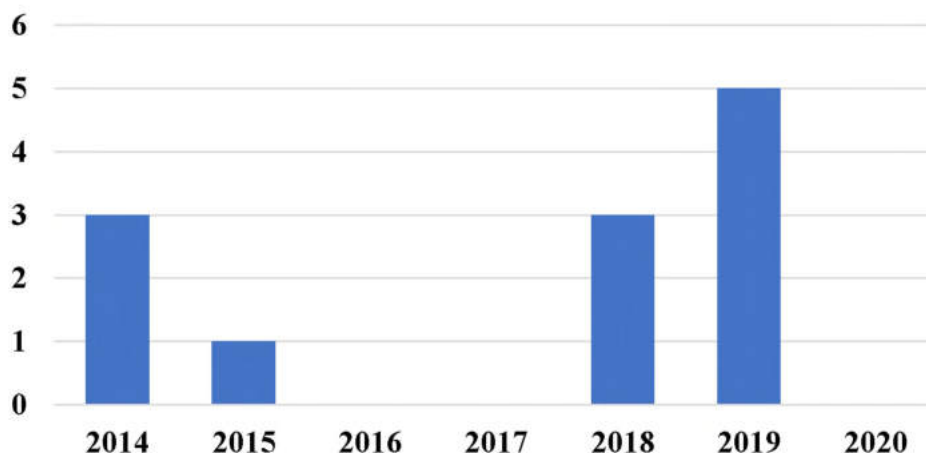


Рисунок 1. Функционирующие экономические игры с выводом денег в РФ в 2014 – 2020 гг.

Начиная с 2014 г. функционируют на данный момент 3 игры: «Rich Birds», «Golden Mines», «Money Birds». С 2015 г. функционирует 1 игра: «Bizon Invest». В 2016 – 2017 гг. не появилось ни одной игры. В 2018 г. появилось 3 игры: «FF Original», «Fun-Fishermen», «Island Money». В 2019 г. их количество выросло: «Fast racing», «Juice Orange», «Astella Money», «Cosmogame», «Golden mine». В 2020 г. еще не появилось новых игр.

Таблица 1. Минимальные взносы экономических игр на 2020 г. (руб.)

Экономическая игра	Минимальный взнос	Экономическая игра	Минимальный взнос
«Island Money»	10 руб.	«Golden mine»	10 руб.
«Fast racing»	10 руб.	«Fun-Fishermen»	20 руб.
«FF Original»	10 руб.	«Rich Birds»	30 руб.
«BizonInvest»	10 руб.	«Money Birds»	от 30 руб.
«Astella Money»	10 руб.	«Juice Orange»	70 руб.
«Cosmogame»	10 руб.	«Golden Mines»	100 руб.

Минимальный взнос для начала игры 10 руб., а максимальны 100 руб.

Самые минимальные взносы у семи игр: «Island Money», «Fast racing», «FF Original», «BizonInvest», «Astella Money», «Cosmogame», «Golden mine». У «Fun-Fishermen» взнос 20 руб. У «Rich Birds» минимальный взнос 30 руб., а у «Money Birds» от 30 руб. У игры «Juice Orange» взнос 70 руб. И максимальный взнос у игры «Golden Mines» - 100 руб.



Рисунок 2. Требуемая активность в играх (количество раз в сутки)

Некоторые игры требуют частого посещения. Только у двух игр частота посещения не менее 1 раза в сутке: у «Rich Birds», «Money Birds». Все остальные «Golden Mines», «Bizon Invest», «FF Original», «Fun-Fishermen», «Island Money», «Fast racing», «Juice Orange», «Astella Money», «Cosmogame», «Golden mine» не требуют частого посещения.

Таблица 2. Популярность игр по запросам в Яндексе (в месяц)⁶

Экономическая игра	Количество запросов	Экономическая игра	Количество запросов
«Golden mine»	271	«Money Birds»	1132
«Astella Money»	476	«Rich Birds»	1228
«Island Money»	549	«BizonInvest»	1250
«Fun-Fishermen»	590	«Fast racing»	1800
«FF Original»	718	«Golden Mines»	1806
«Cosmogame»	976	«Juice Orange»	1900

Самой непопулярной игрой является «Golden Mines» количество запросов равно 271, а самой популярной «Juice Orange» – 1900. Запросов у «Astella Money» – 476, «Island Money» – 549, «Fun-Fishermen» – 590, «FF Original» – 718, «Cosmogame» – 976, «Money Birds» – 1132, «Rich Birds» – 1228, «BizonInvest» – 1250, «Fast racing» – 1800, «Golden Mines» – 1806.

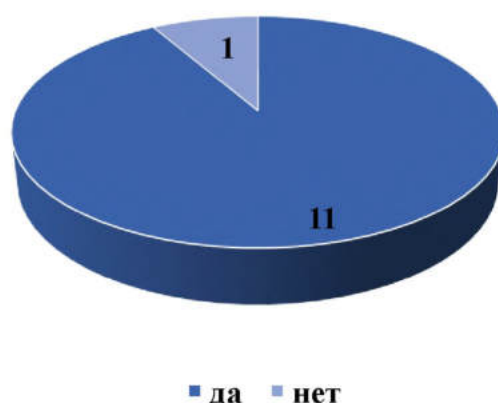


Рисунок 3 – Доходность экономических игр с выводом денег

11 игр из 12 выплачивают участникам выигранные деньги. Это «Golden Mines», «Astella Money», «Island Money», «Fun-Fishermen», «FF Original», «Cosmogame», «Money Birds», «BizonInvest», «Fast racing», «Golden Mines», «Juice Orange». И только одна игра «Rich Birds» не выплачивает участникам выигрыши.

Игровая индустрия в настоящее время является самой стабильной и прибыльной сферой бизнеса, ведь компьютер является неотъемлемой частью современной жизни. Совсем недавно появилась интереснейшая профессия – профессиональный геймер, суть данной профессии изучать игру и выявление недостатков для их устранения. В ближайшее время появятся новые возможности для создания новых технологий и компьютерных игр. Уже сейчас компьютерные разработчики пытаются создать технологии, которые значительно улучшат графику и снизят требования к технике. Проводят испытания перевода затрат ОЗУ и видеокарт на сервер, чтобы игрокам с каждой

новой игрой не приходилось вкладывать значительные денежные средства для улучшения компьютера.

Появление необходимого законодательства в РФ защищающего авторские права производителя игр и блокировка сайтов с пиратскими играми поможет игровому рынку России развиваться. В РФ азартные игры запрещены и поэтому они либо ушли в подполье, либо перешли на цифровую платформу. Большинство экономических игр с выводом денег это именно интернет-казино, поэтому появление соответствующего законодательства в этой сфере и оперативная работа по блокировке подобных сайтов поможет прекратить на какое-то время обман людей в интернете.

Список использованных источников:

1. Китай занят первое место в топ-100 стран по доходам от видеоигр // DTF: сайт. – 2020. – URL: <https://dtf.ru/gameindustry/44609-kitay-zanyal-pervoe-mesto-v-top-100-stran-po-dohodam-s-videoigr>
2. На чем зарабатывают производители компьютерных игр // Коммерсантъ: официальный сайт. – 2020. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/3335331>
3. Инвестиции в видеоигры. Какие компании торгуются на бирже // BCS EXPRESS: сайт. – 2020. – URL: <https://bcs-express.ru/novosti-i-analitika/2019655637-investitsii-v-videoigry>
4. История развития компьютерных игр – от первых игр до виртуальной реальности // STEVSKY.RU: сайт. – 2020. – URL: <https://www.stevsky.ru/starie-igri/istoriya-razvitiya-igr-ot-pervich-igr-do-virtualnoy-realnosti>
5. Экономические игры с выводом денег // HYIP&МЛМ: сайт. – 2020. – URL: <https://besuccess.ru/spisok-finansovykh-piramid-2015>