

УДК 123.456:789

Н. В. Рощина,
к. е. н., доцент,
Національний технічний університет України "КПІ ім. І. Сікорського"
Л. С. Борданова,
к. е. н., Національний технічний університет України "КПІ" ім. І. Сікорського"
А. С. Дембицький,
студент факультету інформаційної та обчислювальної техніки,
Національний технічний університет України "КПІ" ім. І. Сікорського"

НЕЗАЛЕЖНІ КОМП'ЮТЕРНІ ІГРОВІ СТУДІЇ: СПЕЦИФІКА ДІЯЛЬНОСТІ

N. Roshchina,
PhD in Economics, associate professor
of National technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"
L. Bordanova,
PhD in Economics of National technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"
A. Dembitskyi,
student of the faculty of information and computing sciences
of National technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"

DESALEGN COMP UTERN WIDE STUDIES GROW: SPECIFY DIYALNOSTI

У статті розглядаються незалежні студії відеоігор як віртуальні організації та специфіка їх функціонування в умовах інформаційно-орієнтованої економіки. Зазначено, що на сьогоднішній день така організація роботи є найефективнішою та може мати альтернативне застосування, а саме: віртуальні організації розглядаються як конкурентоздатна форма ведення бізнесу із мінімальними витратами та максимальним прибутком. Запропоновано шляхи розвитку розглянутого сегменту на вітчизняному ринку.

The article discusses an independent Studio of video games as a virtual organization and the specifics of their functioning in the information-based economy. Noted that today this arrangement is the most efficient and may have an alternative application, namely virtual organization is considered as a competitive form of business with minimum cost and maximum profit. Proposed the development of the reporting segment in the domestic market.

Ключові слова: комп'ютерні студії, віртуальні організації, специфіка діяльності, інформаційна економіка, сегмент ринку.

Key words: computer Studio, virtual organizations, specific activities, information Economics, market segment.

ВСТУП

Розвиток інформаційного суспільства характеризується інтенсифікацією мережевих способів роботи, прискоренням комунікаційних потоків, ускладненням бізнесу до ведення його в просторі інформаційної економіки [1]. За таких умов головним ресурсом стає навіть не інформація, а знання і шляхи її поширення. Це спричиняє трансформацію компаній від тих, що базуються на раціональній організації, до тих, які базуються на знаннях та інформації. Інформація стає економічним благом, товаром, що поставляється компаніями на ринок. В умовах конкурентної боротьби перемагають ті виробники, які найбільш ефективним способом адаптували свою організацію до нових умов ділового середовища, сформованого інформаційним суспільством. Отже, з урахуванням вищезазначеного, ми вважаємо, що особливої уваги заслуговують саме комп'ютерні ігрові студії як віртуальні організації. Як бізнес-структури комп'ютерні ігрові студії за рахунок більш високої гнучкості можуть швидко адаптуватись до змін на ринку і трансформуватись у нові структури, демонструючи при цьому той рівень компетентності, на який є попит за критично низьких витратах з точки зору традиційного бізнесу [2].

Окремі аспекти організації діяльності комп'ютерних ігрових студій як форми економічних відносин знайшли своє відображення у численних працях вітчизняних і зару-

біжних дослідників. Проблеми створення та функціонування мережевих організацій із використанням інформаційних технологій аналізуються в роботах В. Вютріха, П. Зібера, Т. Іванової, М. Кастельса, Б. Мільнера, І. Пономарьова, В. Сердюка, В. Тарасова та ін. Змістовні, функціональні та структурні характеристики віртуальних організацій виступали предметом досліджень Д. Берна, К. Бойченко, К. Бутурлакіної, С. Голдмана, У. Давидова, М. Дементьєвої, О. Катаєва, О. Ключко, У. Малоуна, А. Маслової, В. Мейтуса, Р. Найджела, Т. Подчасової, М. Уорнера та інших авторів. Разом з тим, необхідно відзначити, що, незважаючи на значну кількість публікацій з цієї проблематики, залишаються недостатньо вивченими питання тих організаційних, матеріальних, типологічних характеристик, якими вирізняється незалежна комп'ютерна ігрова студія як конкурентоздатна віртуальна організація.

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧІ

Метою статті є дослідження специфіки діяльності незалежних комп'ютерних студій в інформаційній економіці та визначення їх конкурентних переваг.

МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

Методологічну базу дослідження становить системний загальнонауковий підхід, згідно з яким віртуальний простір

діяльності комп'ютерних ігрових студій являє собою відкриту систему інформаційних зв'язків організацій з зовнішнім середовищем.

Основними методами на теоретичному рівні дослідження є метод теоретичного аналізу наукових джерел з проблеми, метод теоретичного узагальнення різних підходів до трактування комп'ютерних ігрових студій як віртуальних організацій.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Сьогодні у економічній сфері паралельно з реальним середовищем, в якому функціонують господарюючі суб'єкти, створюється віртуальний світ [3]. Віртуальна організація являє собою мережу, що включає об'єднання людських, фінансових, матеріальних, організаційно-технологічних та інших ресурсів різних підприємств та їх інтеграцію з використанням комп'ютерних мереж. Це надає можливість сформувати гнучку та динамічну організаційну систему, найбільш пристосовану до швидкого створення нового продукту і виведення його на ринок. Відповідно, незалежні комп'ютерні студії слід розглядати як віртуальні організації, оскільки вони мають подвійну природу капіталу: фізичну та інтелектуальну. Специфіка ж полягає саме в інформаційній складовій — в нематеріальних активах, знаннях та інформаційних технологіях, що дозволяють переносити діяльність у віртуальний простір [3]. Таким чином, комп'ютерна ігрова студія як віртуальна організація не має географічної локалізації, а функціонування її підструктур координується за допомогою сучасних інформаційних технологій та засобів телекомунікацій.

Ключовою властивістю таких студій, що визначає їх конкурентоспроможність в умовах інформаційної економіки, виступає гнучка, адаптивна, динамічна мережева структура. Завдяки тому, що така мережа створюється у віртуальному просторі шляхом інформаційно-комунікаційної інтеграції ресурсів і компетенцій партнерів, такі організаційні структури нерідко називають квазіпідприємствами. У працях інших науковців можна зустріти термін "мета-підприємство" — "підприємство над підприємствами", оскільки віртуальне підприємство об'єднує цілі, культуру, традиції, ресурси, досвід підприємств-партнерів, координуючи їх розвиток [3].

Ігрові студії як віртуальні організації виступають стратегічним альянсом партнерських організацій з широко розподіленими автономними ланками, що функціонують за системою контрактів на основі інтегрованих та локальних комп'ютерних мереж. Нові організаційні утворення віртуального характеру роблять формальні контури організації розмитими ("плаваючими") і набувають часто характеру понадсистем. З метою використання переваг малих організаційних форм, підвищення гнучкості та адаптивності віртуальні організації укладають різні субконтракти із зовнішніми структурами. Велика кількість зовнішніх контрактів призводить до того, що вони утворюють "скелет" організації, внаслідок чого можна говорити про її широку поширеність у просторі і часі. Використання зовнішніх контрактів дозволяє для здійснення кожного бізнес-процесу залучити ті організації, які максимально конкурентні в цій сфері діяльності [4].

Партнерський характер діяльності ігрових студій вимагає максимального узгодження бізнес-процесів компаній-учасників, формування довірчих відносин, зосередження партнерів на своїх ключових компетенціях, що дозволить виготовляти товари (послуги), максимально наближені до вимог споживачів: за якістю, вартістю та швидкістю, внаслідок чого стає можливим отримання стійкого фінансового результату в довгостроковій перспективі.

Отже, комп'ютерні ігрові студії враховують динаміку і непередбачуваність зовнішнього середовища в умовах інформаційної економіки. Вони швидко адаптуються за рахунок своєї мережевої структури.

На основі вищесказаного можна визначити комп'ютерну ігрову студію як тимчасове або постійне утворення економічно незалежних і географічно делокалізованих ринкових агентів, які комбінують людський, фізичний, фінансовий, соціальний капітали і ключові компетенції по створенню, розвитку та просуванню на ринок ІТ послуг ігрових технологій, володіють єдиною мережевою організаційною культурою, діють у рамках контракту і єдиного інформаційного простору та виробляють на їх основі кінцевий продукт чи послугу — відеогру, комп'ютерні чи мобільні додатки тощо. При цьому кінцевий продукт чи послуга можуть бути як віртуальними, так і традиційними.

Метою діяльності ігрових студій як віртуальних бізнес-організацій, як зазначено у праці [5], є отримання прибутку шляхом максимального задоволення індивідуальних потреб споживачів у товарах і послугах швидше і якісніше, ніж у потенційних конкурентів. Партнерський характер діяльності внутрішніх структур ігрових студій, інтеграція ресурсів і здібностей партнерів, зосередженість на ключових компетенціях дозволяють поліпшити якість і прискорити швидкість виконання клієнтських замовлень.

Інша відмінність і перевага таких студій порівняно з традиційними організаціями криється у сфері практичної реалізації маркетингових задумів. Традиційне підприємство для розробки і виведення нового товару на ринок потребує залучення значних ресурсів (фінансових, трудових, інформаційних тощо). Віртуальне ж підприємство в цьому випадку шукає нових партнерів із ресурсами, знаннями і здібностями, необхідними для спільної організації цієї діяльності, тобто обираються економічні суб'єкти, що мають ключові компетенції у формі ресурсів і здібностей для досягнення конкурентної переваги на ринку [6]. Саме за рахунок комбінування ресурсів, знань і зусиль співробітників та партнерів на віртуальних організаціях досягається синергетичний ефект.

Головна стратегія ігрової студії пов'язана з орієнтацією на замовника, оскільки її основні характеристики — швидкість виконання замовлення та повнота задоволення вимог клієнта.

Серед специфічних рис віртуальних організаційних структур автори вважають за доцільне виділити наступні: гнучкість і адаптивність, мобільність, швидка ринкова реакція, відкрита розподілена структура, проектна орієнтація діяльності, концентрація учасників на своїх ключових компетенціях, велика роль інформаційних і кадрових засобів інтеграції, наявність об'єднуючої місії та спільних цінностей у веденні бізнесу, кооперація, координація спільної діяльності.

Особливостями комп'ютерних ігрових студій як віртуальних організацій є:

1. Незначна фізична структура: вона набагато менш розвинена, ніж у традиційних компаній. Як правило, існують окремі децентралізовані об'єкти, що є набагато менш витратним в плані утримання.
2. Відданість комунікаційним технологіям: віртуальні організації — це нова модель організації, в якій технології використовуються для динамічного зв'язку активів, людей та ідей.
3. Мобільність роботи: фізичне місце положення вже не важливе. Відпадає необхідність взаємодії людей у фізичному контакті. Команда проекту може складатися з людей, що живуть в різних країнах. Це дуже корисна якість віртуальних організацій, оскільки дійсно дозволяє скоротити витрати на оренду приміщень, офісів і т. д.

4. Ці об'єднання можуть створюватися на короткий період для реалізації дорогих проєктів, а можуть і на довгий термін, як віртуальні ланцюги постачань.

5. Відсутність меж і залучення: віртуальні організації не обмежені, вони здатні об'єднувати постачальників і дистрибуторів так, що важко розрізнити, де одна компанія, а де інша.

6. Гнучкість і зворотна реакція: ігрові студії здатні достатньо швидко адаптуватися відповідно до потреб ринку. А оскільки експлуатаційні витрати низькі, то знижуються ризики і витрати при радикальній зміні курсу [7].

Враховуючи специфічні риси, особливості і ключові переваги віртуальних форм організації бізнесу, виділимо наступні конкурентні переваги віртуальних підприємств в умовах інформаційно-орієнтованої економіки:

- відсутність просторової локалізації;
- висока швидкість бізнес процесів і оборотності капіталу;
- підвищення швидкості виконання ринкового замовлення;
- зниження інформаційних і транзакційних витрат;
- можливість повнішого задоволення потреб замовника;
- можливість гнучкої адаптації до змін навколишнього середовища;
- зниження ризику, пов'язаного з невизначеністю;
- можливість знизити бар'єри виходу на нові ринки;
- раціоналізація структури управління;
- можливість дистанційної взаємодії;
- вільний доступ до інформації;
- доступ до ресурсів інших підприємств, у тому числі можливість навчання;
- місцезнаходження партнерів;
- оновлення і розширення асортименту продуктів та послуг.

Основними чинниками конкурентоспроможності досліджуваних студій є: унікальність продукту, швидкість бізнес-процесів, розмір і якість контактної аудиторії, інвестиційний потенціал, частка ринку, ефективність.

Особливістю управління активами досліджуваних студій є те, що матеріальні активи можуть управлятися віртуально чи дистанційно.

ВИСНОВКИ

На основі теоретичного аналізу джерел з проблеми встановлено, що найбільш конкурентними якостями, що забезпечують конкурентоздатність комп'ютерних ігрових студій на ринку ІТ послуг, є велика гнучкість, висока залученість персоналу, здатність змінювати стратегії управління знаннями і гнучко перебудовувати архітектуру процесів. Завдяки своїй здатності створювати та експлуатувати більш новаторські та цілеспрямовані служби при найменших капіталовкладеннях, у більш стислі терміни і зі значно меншим фінансовим ризиком такі студії можуть становити серйозну конкуренцію крупним традиційним підприємствам.

Ігрова студія як сучасна інноваційна форма ведення бізнесу в умовах інформаційної економіки актуальна на ринку. У випадку віртуального підприємства мова йде про інтенсивну взаємодію спеціалістів і підрозділів юридично оформлених підприємств у віртуальному просторі. Виникає штучне співтовариство, сформоване електронним шляхом. При цьому продовжується життєвий цикл окремого підприємства, крім того, одні й ті ж організації можуть одночасно входити у склад кількох віртуальних об'єднань.

Реальних конкурентних переваг на ринку ігрові студії досягають за рахунок економії часу, зниження витрат, інтернаціоналізації бізнесу, зростання гнучкості та адап-

тивності, підвищення інноваційної активності. Отримання ефекту синергії на віртуальних підприємствах стає можливим завдяки інтеграції ресурсів (фінансових, трудових, інформаційних, виробничих), знань і зусиль партнерів, їх концентрації на ключових компетенціях. Синергетичний ефект при цьому виявляється, головним чином, в економії транзакційних витрат.

Предметом аналізу мають стати ступінь глобалізації галузі, строки, розміри витрат, можливість гнучкої поведінки, рівень якості продукції, інноваційний потенціал. Перспективами дослідження із заявленої проблеми можуть бути дослідження можливостей ІТ-сегменту ринку для діяльності подібних економічних структур.

Література:

1. Гужва В. Інформаційні системи в міжнародному бізнесі: навчальний посібник / Володимир Гужва, Анатолій Постевой; М-во освіти України. КНЕУ. — 2-е вид., доп. і перероб. — К., 2002. — 457 с.
2. Каменнова М. Технології для віртуального підприємства / М. Каменнова, А. Громов // Открытые системы. — 2000. — № 4.
3. Бойченко К.С. Віртуальне підприємство як фактор підвищення результативності бізнес-проєктування / К.С. Бойченко // Проблеми економіки. — 2013. — № 1. — С. 205—209.
4. Шерешева М.Ю. Форми селевого взаємодіявання компаній / М.Ю. Шерешева. — М.: Издат. Дом Гос. ун-та, Высшей школы экономики, 2010. — 339 с.
5. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://ukrbukva.net/page,7,30771-Reinzhiniring-virtual-nogo-predpriyatiya.html>
6. Аналіз особливостей організації і управління віртуальними підприємствами [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://reff.net.ua/18254naliz_osobennostey_organizacii_i_upravleniya_virtual_nymi_predpriyatiyami.html
7. Уорнер М., Витцель М. Виртуальные организации Новые формы ведения бизнеса в XXI веке / Пер. с англ. — М., Добрая книга, 2005 — 296 с

References:

3. Guzhva, V. (2002), Informacijni systemy v miznarodnomu biznesi [Information systems in international business], Kyiv, KNEU, 457 p.
 4. Kamennova, M. (2000), Tehnologii dlja virtual'nogo predpriyatiya [Technologies for Virtual enterprise] in Otkrytye sistemy 4.
 4. Bojchenko, K. S. (2013), Virtualne pidpryyemstvo yak faktor pidvyshhennya rezultatyvnosti biznes- proektuvannya [The virtual enterprise as a factor of increasing the effectiveness of business design] in Problemy ekonomiky 1, pp. 205—209.
 5. Sheresheva, M. (2010), Formy setevogo vzaimodejstvija kompanij [Forms of networking companies], Moskow: EB of High school of Economics, 339 p.
 6. Electronic resource. Available at: <http://ukrbukva.net/page,7,30771-Reinzhiniring-virtual-nogo-predpriyatiya.html>
 8. Analiz osoblyvostej organizaciyi i upravlinnya virtualnymy pidpryyemstvamy [Analysis of the organization and management of virtual enterprises]. Available at: http://reff.net.ua/18254naliz_osobennostey_organizacii_i_upravleniya_virtual_nymi_predpriyatiyami.html
 9. Warner, M. Witzel, M. (2005), Virtual organizations New forms of doing business in the XXI century, Moskow: Kind book, 296 p.
- Стаття надійшла до редакції 27.12.2016 р.