

«МЫ УСПЕШНО СОЧЕТАЕМ ИНВЕСТИЦИИ В РЕАЛЬНЫЙ СЕКТОР И ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ»

Уходящий год серьезно скорректировал тренды в глобальном экономическом пространстве. Пандемия коронавируса и связанные с ней меры обрушили спрос и цены в некоторых реальных секторах экономики, в то же время расширив онлайн-рынки и сферу цифровых развлечений. О том, как может развиваться ситуация в 2021 году и в какие сферы бизнеса стоит вкладывать деньги, рассказал **Анатолий Палий**, основатель инвестиционной группы GEM Capital, которая была особенно активна на рынке M&A в уходящем году.



Можно ли уже подвести предварительные итоги 2020 года?

— Не буду говорить, что этот год был сложным, так как это как минимум уже не оригинально. Мы занимаемся тремя основными направлениями — нефть и газ, игры и развлечения, а также новые материалы, и корректнее подводить итоги по каждому из них. Нефтегазовая сфера сильно пострадала в 2020 году: пандемия и связанные с ней ограничения обвалили спрос, вслед за чем критически упали цены на энергоресурсы. Что же касается сегмента гейминга и цифровых развлечений — здесь, наоборот, из-за локдаунов мы видим более существенный рост, чем планировали. На сферу новых материалов пандемия оказала наименьшее влияние, хотя и затормозила некоторые бизнес-процессы и отчасти усложнила привлечение инвестиций в проектные компании. Таким образом, если подводить общие итоги, то для компании этот год был нейтральным, но мы очень активно поработали, так что с большой надеждой смотрим на предстоящий год.

— Какой из ваших сегментов выглядит более перспективным в будущем?

— В каждом из них есть свои плюсы и минусы, но мы успешно сочетаем инвестиции в реальный сектор и виртуальную реальность. Сейчас и в среднесрочном горизонте наиболее перспективны инвестиции в гейминг и виртуальную реальность. Спрос на игры растет и поддерживается коронавирусом, а также недавним выходом консолей нового поколения. Многие никогда не интересовались этим рынком, а он на самом деле огромен. Глобальный рынок гейминга в 2020 году оценивается примерно в \$160 млрд. А через три года он превысит \$200 млрд. И рост потребления контента будет требовать все новых и новых игр, в которые нужно инвестировать прямо сейчас. Или, например, рынок VR-развлечений (виртуальной реальности. — «Деньги») должен вырасти в два раза в ближайшие три-четыре года за счет новых технологических очков и роста контента. Этот год в целом стал прорывным для гейминга в VR благодаря выходу нового оборудования и релизу долгожданных крупнобюджетных проектов. В марте вышла первая игра топового уровня AAA в VR — Half-Life: Alyx от Valve, а уже в августе Electronic Arts объявили, что очередная часть их сверхпопулярной франшизы Medal of Honor также будет VR-игрой. Это ведь все очень показательно, так как ранее крупные издатели не выделяли большие бюджеты на VR-игры. И на этом фоне Facebook только предзаказов на свои новые очки получает в пять раз больше, чем на прошлую версию.

— Значит, через несколько лет мы все будем играть в игры?

— Ну не все, но компьютерные игры как вид досуга станут не менее популярными, чем спорт или поход в кинотеатр. Посмотрите на молодое поколение: они проводят в телефоне или за компьютером большую часть своего свободного времени.

— Понятно. Значит ли это, что вы верите в гейминг больше, чем в тот же сегмент новых материалов?

— Нет, это, безусловно, не так. Нам крайне интересны оба указанных направления, потому что мы их для себя и выделили как перспективные, и сравнивать их будет некорректно.

Мы видим огромный потенциал развития сферы новых материалов. Особенно это касается сегмента графеновых нанотрубок, где мы присутствуем в рамках двух компаний — лидера отрасли OCSiAl, а также израильского технологического стартапа Nemo Nanomaterials. Если еще несколько лет назад у представителей индустрии отсутствовало понимание ценности графеновых нанотрубок, то сейчас мно-

гие компании — лидеры автомобильной промышленности, производства композитных материалов и строительства активно сотрудничают с производителями нанотрубок, ищут новые способы использования этой добавки в процессе производства.

Рынок нанотрубок находится пока еще на ранней стадии своего развития. Тем не менее важно понимать, что спрос в данном сегменте зависит в первую очередь от создания и развития технологии применения нанотрубок. Так, например, уже сейчас становятся очевидными эффективность и невероятный потенциал развития использования графеновых нанотрубок в литий-ионных аккумуляторах для электромобилей. Нанотрубки позволяют как продлить срок использования аккумуляторов, так и увеличить их емкость. Многие эксперты отмечают, что в будущем вполне вероятно использование графеновых нанотрубок в компонентах практически всех батарей электромобилей, что и сейчас подтверждается повышенным интересом многих автоконцернов к продукции OCSiAl. Все это наряду с бумом в сегменте электромобилей — а достаточно только вспомнить самые последние громкие примеры Tesla, Rivian и проекта Arrival — позволяет нам с оптимизмом смотреть на рынки новых технологий, в которые мы вложили средства.

— В нефтегазовом секторе вы тоже ожидаете роста?

— Сейчас этот сегмент действительно наполнен оптимизмом из-за новостей о предстоящей вакцинации, постепенно восстанавливается спрос на одном из крупнейших рынков потребления — в Китае, что также дает положительный импульс. Но глобальному рынку важно знать, когда откроются