

**НЕЧУШКИНА АННА АЛЕКСАНДРОВНА**, студент  
Научный руководитель –  
**КРАСНОБОКАЯ ИРИНА АЛЕКСАНДРОВНА**, к.э.н., доцент

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации,  
Орловский филиал, Россия

## **ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО РЫНКА ИНДУСТРИИ ВИДЕОИГР**

*В статье исследуются тенденции развития современного рынка видеоигр как плацдарма для разработки инновационных продуктов и запуска новых цифровых индустрий. Рассмотрены сегменты, факторы роста и перспективы мирового и отечественного рынка видеогейменга.*

*Ключевые слова: информационные технологии, цифровой бизнес, индустрия видеоигр, маркетинговые исследования, тенденции развития.*

Современный рынок видеоигр является крупнейшим сегментом глобальной развлекательной индустрии и площадкой для ведения эффективного цифрового бизнеса. В настоящее время объем мирового рынка индустрии видеоигр оценивается примерно в 200 млрд. долларов в год, при наличии тенденции его постоянного роста за последние пять лет (рисунок 1).

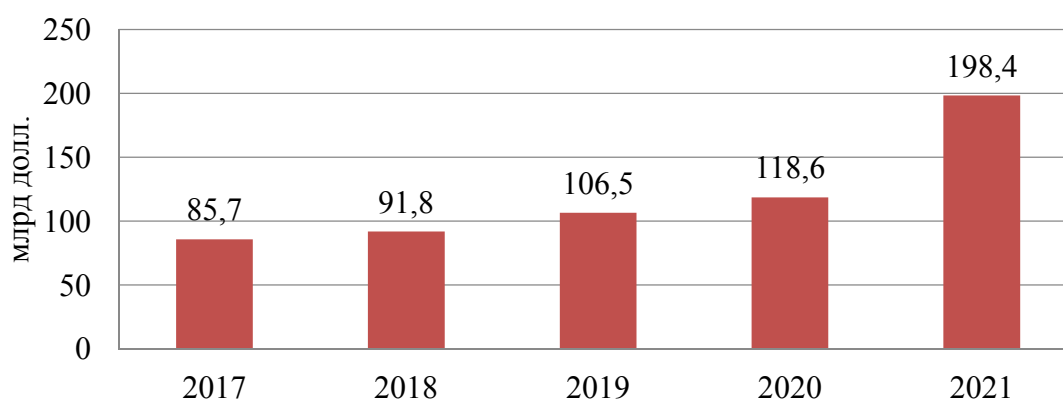


Рисунок 1 – Объем мирового рынка индустрии видеоигр за 2017-2021 годы

Период пандемии коронавируса Covid-19 был отмечен резким скачком в приросте рыночных объемов индустрии видеоигр. Глобальный рынок видеоигр в 2021 г. по сравнению с 2019 г. вырос на 186,3%. Прогнозные исследования показали, что объем мирового рынка индустрии видеоигр за период с 2022 г. по 2027 г. также будет расти темпами не ниже 8,94% в год. В результате ожидается, что к 2027 г. глобальный объем рынка индустрии видеоигр достигнет 339,95 млрд. долларов [1].

Основными факторами, обеспечивающими рыночный рост мирового рынка видеоигр, являются:

- рост числа пользователей глобальной сети Интернет (согласно статистике DataReporal [2], в 2021 г. по сравнению с 2020 г. число пользователей Интернета выросло на 7,7%);

- рост уровня спроса на игровом рынке по всему миру, обусловленный появлением высокоскоростных сетей подключений (5G) и активным распространением новых моделей мобильных гаджетов;

- рост количества игроков, составляющих довольно гибкую и активную аудиторию (к концу 2021 г. доля геймеров составила 38,7% от численности населения, доля женщин составляет 45%-52%, при этом 35% от общего числа игроков находятся в возрасте от 21 до 35 лет, а 28% – в возрасте от 36 до 50 лет [3]);

- рост расходов пользователей на приобретение и использование видеоигр (во всем мире расходы на видеоигры в 2021 г. достигли 180,3 млрд. долларов, что на 1,4% больше, чем в 2020 г.).

С географической точки зрения крупнейшим регионом рынка видеоигр является Азиатско-Тихоокеанский регион: его вклад в общий объем продаж видеоигр составил 54% или 1,6 млрд. долларов. При этом на жителей Ближнего востока, Африки и Европы приходится 434 млн. и 409 млн. долларов, т.е. 15% и 14% соответственно. На долю Северной Америки и Латинской Америки – 212 млн. и 289 млн. долларов, т.е. 7% и 10%.

Анализ импорта и экспорта на рынке видеоигр показывает, что большинство компаний в этой отрасли являются международными, имеют офисы и разработчиков в разных странах. Если рассматривать в разрезе отдельных стран, то США, Япония, Канада и Великобритания по-прежнему остаются крупнейшими рынками для индустрии видеоигр.

Начиная с 2017 г. крупнейшими экспортерами игр на мировом рынке видеоигр являются такие страны, как Япония, США и Китай. В то же время Канада, Китай и США занимали лидирующие позиции по импорту видеоигр. Среди других стран, которые активно импортируют видеоигры, можно выделить Великобританию, Германию, Францию, Испанию и Австралию.

По-прежнему крупнейшими разработчиками видеоигр являются такие компании, как Tencent, Sony, Apple, Microsoft, Google и NetEase (таблица 1).

Видеоигры вносят значительный вклад в индустрию развлечений, которая в настоящее время развивается без значительных признаков замедления. В игры играют все, независимо от пола и возраста. В результате компании-производители видеоигр являются влиятельными игроками в информационно-технологическом секторе. Эксперты J'son & Partners Consulting [4] выделяют следующую структуру пяти сегментов развития всей игровой индустрии:

- многопользовательские онлайн-игры (ММО-игры) – 38,8%;
- браузерные и социальные игры – 18,4%;
- игры для ПК – 14,5%;
- мобильные игры – 15,9%;
- игры для консолей – 12,3%.

Наиболее популярными играми, которые экспортируются на мировой рынок, являются те, которые имеют глобальную видимость и не зависят от культурных и языковых различий. Примерами таких игр могут служить «Call of Duty», «FIFA», «Assassin's Creed» и «Grand Theft Auto». Тем не менее, есть и много других игр, которые имеют хороший потенциал на международном рынке благодаря своему уникальному геймплею, либо благодаря их погружению в местную культуру.

Таблица 1 - Крупнейшие разработчики видеоигр в мире и их доходы

| Компания   | Страна | Доходы от игр<br>в 2021 г., млрд. долл. | Темп роста доходов от игр<br>2021 г. к 2020 г., % |
|------------|--------|---|---|
| Tencent    | Китай  | 32,2                                    | +9,9  |
| Sony       | Япония | 18,2                                    | -2,3  |
| Apple      | США    | 15,3                                    | +17,7   |
| Microsoft  | США    | 12,9                                    | +9,6  |
| Google     | США    | 11,0                                    | +20,8   |
| NetEase    | Китай  | 9,6                                     | +15,0   |
| AcTiVision | США    | 8,1                                     | +10,1   |
| Nintendo   | Япония | 8,1                                     | +1,9  |

В целом, международный рынок видеоигр представляет огромный потенциал для развития бизнеса. Прогнозируется, что рынок будет продолжать расти в ближайшие годы благодаря увеличению числа игроков по всему миру и развитию новых технологий в игровой индустрии.

В 2021 году по объему торгового оборота на мировом рынке видеоигр Россия занимала 13 место, а на Европейском игровом рынке – 6 место. Также по итогам 2021 г. Россия (вместе с Японией, США, Китаем и Южной Кореей) вошла в первую пятерку стран по потреблению игрового контента. В настоящее время российский рынок видеоигр является одним из самых быстро развивающихся в мире. Если в 2020 г. объем отечественного рынка видеоигр составлял 34,9 млрд. рублей (примерно 472 млн. долларов), то в 2021 г. его размер достиг 158,0 млрд. рублей. Основными причинами этого роста являются прирост числа игроков и рост интереса отечественных пользователей к мобильным играм [4].

В России по данным на 2021 г. в видеоигры играет 60% населения, что почти в два раза выше, чем в 2020 г. В 2021 г. среди десяти самых популярных в России игр семь были мобильными, что связано с увеличением количества смартфонов у пользователей и развитием беспроводных технологий. В игровой среде русский язык остается в тройке лидеров, выше в рейтинге расположились только английский и китайский языки.

Также стоит отметить, что российские разработчики успешно работают на мировом рынке видеоигр. Крупнейшие из них, такие как Gaijin Entertainment и Mail.Ru Group, имеют глобальное влияние и высокую репутацию. Ключевые игроки рынка индустрии видеоигр представлены в таблице 2.

Самая крупная и узнаваемая сеть киберспортивных клубов и арен в России – Colizeum, имеющая наибольший объем инвестиций, прибыли и точек обслужи-

вания. Второе место по объему инвестиций занимает Cyber:X Community – это международная сеть киберспортивных центров, появившаяся на рынке в 2017 году. При этом ежегодный прирост аудитории киберспортивных мероприятий компании составляет 15%. Самой динамично растущей сетью на рынке видеоигр является бренд сети TRUE GAMERS. За два последних года размер данной сети вырос до ста открытых и 40-ка строящихся клубов в России, Украине и Беларуси. Компания Strike Arena – это мощный бренд, узнаваемый стиль, проработанные бизнес-процессы, грамотный маркетинг. Главное преимущество данной компании – уникальная разработанная системы лояльности, которая привязывает клиента с первого дня посещения.

Таблица 2 - Ключевые игроки рынка индустрии видеоигр

| Компания          | Общие инвестиции, млн.руб. | Месячная прибыль, тыс.руб. | Количество точек |
|-------------------|----------------------------|----------------------------|------------------|
| Cyber:X Community | 5,00                       | 480                        | 165              |
| TRUE GAMERS       | 4,80                       | 300                        | 122              |
| Colizeum          | 5,46                       | 582                        | 304              |
| Strike Arena      | 1,50                       | 300                        | 24               |

Важной тенденцией на современном рынке индустрии видеоигр в России является увеличение доли онлайн-игр. Согласно отчету РАКИБ, в 2021 году доля онлайн-игр составила 70% от общего рынка видеоигр в стране. В России насчитывается более 88 миллионов людей, которые играют в онлайн игры. Также растет численность профессиональных игроков и организаций в России. Российские команды входят в топ-класс международных соревнований в таких играх как Dota 2 и CS:GO.

Средний возраст игроков в России составляет 34,9 лет, среди них – 54% мужчин и 46% женщин (что на 2% ниже общемирового показателя). В среднем за год расходы отечественных пользователей на игры составляют 383 млрд. рублей [3].

По данным Google [2], с 2020 года в России наблюдается устойчивый рост игровой активности на всех платформах, кроме ПК (так как популярность компьютеров в стране упала на 2%). Однако исследования показали, что данный рост может скоро закончиться. В ближайшее время российский игровой рынок может столкнуться с оттоком пользовательской активности. Так 2022 год был отмечен сокращением на 28% времени, которое затрачивали пользователи консольных игр, при этом сокращение времени пользователей мобильных игр составило 17%, а пользователей компьютерных игр –15%. Темп снижения популярности стриминга составил примерно 1% в год. На фоне этих тенденций рынок облачных технологий может потерять 29% своих пользователей, а сегменты рынка видеоигр могут столкнуться с такими проблемами, как:

- насыщенность высококонкурентного рынка видеоигр, вследствие чего геймеры могут выбирать игры, основанные на своих предпочтениях и лояльности к определенным брендам, а не приобретать новые видеоигры;

- рост угроз кибербезопасности в результате роста онлайн-видеоигр, что актуализирует вопросы обеспечения надежной защиты персональных данных игроков со стороны компаний-разработчиков видеоигр;

- необходимость выпуска высококачественного контента для привлечения и удержания пользователей с целью роста объемов продаж;

- избыток предлагаемых видеоигр на рынке, следствием чего может стать путаница пользователей в разнообразии контента и снижении количества используемых видеоигр.

Отечественная и мировая игровая индустрия – это инновационная и технологическая индустрия. Рост доходов пользователей, развитие цифровых и информационных технологий, уменьшение себестоимости игровых устройств, развитие телекоммуникационных сетей, обеспечение стабильного доступа к сети Интернет, выпуск долгожданных игровых проектов и разработка новых игровых сервисов – эти факторы обеспечат в будущем положительные тенденции в цифровизации гейменга и развитии сегментов отечественного рынка видеоигр.

Государство активно поддерживает развитие отечественной игровой индустрии, как плацдарма для разработки инновационных продуктов и запуска новых цифровых индустрий, предоставляя налоговые льготы, финансовую помощь игровым компаниям, осуществляя регулирование и поддерживая безопасность в игровой среде. Игровая индустрия становится все более значимой в экономике и цифровом бизнесе не только России, но и многих стран, а также востребованной в обществе. Поддержка её развития позволяет игровым компаниям создавать новые технологии, продукты и рабочие места, а игрокам – получать удовольствие и повышать качество своей жизни.

#### *Список литературы*

3. Отчет об игровом рынке / Mordor Intelligence: [сайт]. – URL: <https://www.mordorintelligence.com/ru/industry-reports/global-gaming-market> (дата обращения: 05.06.2023).

4. Состояние и будущее игрового рынка: главное из исследования Google / Smirnov School: [сайт]. – URL: <https://render.ru/ru/SmirnovSchool/post/22071> (дата обращения: 06.06.2023).

5. Статистика геймеров: динамика развития компьютерного мира / Твое дело: [сайт]. – URL: <https://kpk-1.ru/statistika/statistika-gejmerov-dinamika-razvitiya-kompyuternogo-mira.html> (дата обращения: 10.06.2023).

6. Анализ рынка игр в России и мире / Безопасность в Интернете: [сайт]. – URL: <http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/83-analiz-rynka-igr-v-rossii-i-mire> (дата обращения: 10.06.2023).