

Strategy
Partners

Решения, которые работают

СБЕР АНАЛИТИКА

Research HUB
Strategy Partners



t.me/StrategyPartners

Больше аналитики,
отраслевых исследований
и новостей

Дайджест

Рынок компьютерных клубов и видеоигр в России: динамика роста, трансформация аудитории и перспективы индустрии

март 2026 г.

strategy.ru



Новое исследование СберАналитики и консалтинговой компании Strategy Partners (входит в Группу Сбер) показывает, что в 2025 году отрасль постепенно переходит от этапа быстрого расширения к стадии зрелости, для которой характерны рост предложения, усиление конкуренции и более сдержанная динамика потребительского спроса.

Так, по итогам 2025 года, согласно данным СберАналитики, число компьютерных клубов выросло на **48%**. В результате в том же году общее количество торговых точек достигло **4 695**. После этого динамика оставалась умеренной: **+5%** в третьем квартале и **+3%** в четвертом. В целом рост отрасли в 2025 году составил **+30%** относительно аналогичного периода прошлого года. Такая разнонаправленная динамика указывает на то, что сети заведений расширяются быстрее, чем увеличивается совокупный спрос. Это усиливает конкуренцию между игроками и повышает риски локального перенасыщения рынка.

+30%

рост отрасли по итогам 2025 г.
относительно предыдущего
периода

Изменения заметны и в потребительском поведении. Общая динамика покупок в компьютерных клубах в 2025 году увеличилась на **50,8%** относительно аналогичного периода в прошлом году. В течение первых трех кварталов 2025 года количество покупок демонстрировало положительную динамику (**+12%** в первом квартале, **+13%** во втором и **+11%** в третьем), однако в четвертом квартале показатель снизился на **12%** относительно третьего квартала 2025 года. При этом средний чек по итогам года вырос до **464 рублей**, тогда как в 2024 году этот показатель составлял **456 рублей**. Такая структура динамики может свидетельствовать о постепенной трансформации модели потребления: посетители стали реже совершать покупки к концу года, при этом отдавая предпочтение более продолжительным сессиям, повышенному уровню комфорта и дополнительным сервисам.

+50,8%

динамика роста покупок
в компьютерных клубах в 2025 г.



464

рубля — средний чек
по итогам 2025 г.

Меняется и аудитория компьютерных клубов. Доля женщин среди посетителей последовательно росла и к третьему кварталу 2025 года достигла **43%**. Одновременно снизилась доля самой молодой аудитории: если в начале 2025-го посетители в возрасте до 20 лет формировали **31%** спроса, то к концу года — уже **28%**. Таким образом, рынок всё чаще ориентируется на более взрослых и платежеспособных посетителей с иными ожиданиями по отношению к формату и качеству услуг.



По мнению экспертов Strategy Partners, на этом фоне киберспортивные и игровые клубы эволюционируют из точек досуга в ключевые элементы экосистемы индустрии – фундаментальные хабы для роста игроков, развития сообщества и коммерциализации контента. Инвестиции в такую инфраструктуру напрямую способствуют превращению видеоигр из увлечения в значимую культурную и экономическую отрасль.

Как показывает международная практика, власти и частные компании активно поддерживают соревновательное направление гейминга, организуя турниры, открывая киберспортивные арены и развивая профессиональные команды. Например, все вышеперечисленные мероприятия уже успешно реализованы в Сингапуре. В этом контексте клубы выполняют несколько важных функций.

1

Формируют профессиональную среду.

В киберспортивных клубах и тренировочных центрах игроки не просто развлекаются – они системно оттачивают навыки, изучают тактику и готовятся к соревнованиям. Это создает основу для конкурентоспособных национальных команд, способных выступать на престижных турнирах.

2

Решают задачу создания социальной и технологической инфраструктуры.

Простые видеоигровые клубы (киберкафе) и специализированные арены обеспечивают доступ к современному оборудованию и стабильному интернету, что особенно важно для молодежи и начинающих игроков. Такие площадки превращаются в точки притяжения, где формируется и обменивается опытом локальное комьюнити.

3

Способствуют поддержке и росту аудитории.

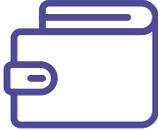
Клубы становятся местами проведения локальных чемпионатов и стримов, что усиливает интерес и вовлеченность зрителей, создавая устойчивую фан-базу для крупных международных LAN-событий.

4

Частные инициативы эффективно дополняют государственную и корпоративную поддержку.

Клубы и тренировочные центры выступают «испытательными полигонами» для талантов и бизнес-моделей, которые затем масштабируются на уровень больших арен и международных соревнований.

Параллельно развивается и видеоигровая индустрия, продолжая адаптироваться к новым реалиям с сохранением потенциала увеличения. По данным Strategy Partners, российский рынок видеоигр в 2019–2021 годах пережил взрывной рост на фоне пандемии, после чего в 2022 году последовала умеренная коррекция (**-5,9%**). События 2022 года стали драйвером глубокой трансформации рынка и импортозамещения: уход международных компаний открыл возможности для оставшихся игровых студий и позволил новым предприятиям появиться на месте ушедших. Уже в 2023 году отрасль вернулась к росту и перешла к более зрелой фазе развития. По оценкам экспертов Strategy Partners, прогнозируемая общая емкость отечественного рынка видеоигр в 2025 году составила **198 млрд рублей**. К 2030 году она достигнет **257 млрд рублей** при сохранении среднегодового роста на уровне около 5%.



257

млрд рублей – прогнозируемая общая емкость отечественного рынка видеоигр к 2030 г. при сохранении среднегодового роста на уровне около 5%.



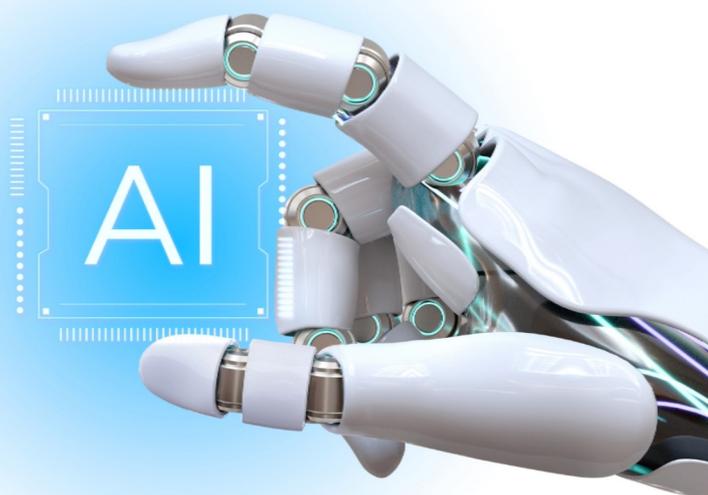
Также эксперты отмечают, что в структуре российского рынка видеоигр в 2024 году доминирующие позиции заняли видеоигры для ПК с показателем, равным **48%** рынка (**89,8 млрд рублей**), и ростом **5,9%** год к году. Мобильные приложения формируют **44%** рынка (**81,4 млрд рублей**) при росте **6,6%** год к году. На консольные видеоигры приходится **8%** (**15,4 млрд рублей**), их рост составляет **4,3%** год к году. В целом общий объем российского рынка видеоигр в 2024 году составил **186,6 млрд рублей** с ростом **6,1%** год к году.



Существенную роль в развитии отрасли играет активная господдержка: государство уделяет большое внимание индустрии — экосистема содействия включает налоговые льготы и гранты, направленные на импортозамещение: согласно рекомендациям, разработчикам следует уделять больше внимания играм с национальным колоритом. Важным шагом стало открытие Московского кластера видеоигр и анимации — первой в мире экосистемы полного цикла разработки анимационного, видеоигрового

контента и медиапродуктов. Большое значение для развития творческого бизнеса имеют **инициативы Агентства креативных индустрий (АКИ)**, которое активно поддерживает всех представителей креативного предпринимательства. Важное место также занимают **отраслевые ассоциации**, такие как Организация развития видеоигровой индустрии (РВИ), которые способствуют обмену опытом среди компаний-разработчиков и помогают продвигать российские игры на международном рынке.

Рынок видеоигр в России развивается в русле мировых тенденций: ИИ всё чаще применяют в создании игр, активно расширяется влияние киберспорта, облачного гейминга и стриминга. Параллельно пользователи адаптируются к новым условиям: несмотря на ограничения в области платежей, аудитория находит легальные альтернативные способы совершения покупок, не противоречащие российскому законодательству.



Исследование подготовлено с помощью аналитической панели «Геоаналитика».

Исследования СберАналитики строятся на агрегированной обезличенной информации о потребностях и предпочтениях 111 млн покупателей и 7 млн юрлиц, а также данных из более чем 70 внутренних и внешних источников, что позволяет детально анализировать различные рынки с учетом их отраслевой и региональной специфики.

Strategy Partners – ведущая российская консалтинговая компания.

Мы помогаем командам разных отраслей быстро адаптироваться к изменениям и находить эффективные решения для достижения целей.

Мы поддерживаем клиентов на любом этапе развития: анализируем рынки, создаем и внедряем стратегии, оптимизируем процессы и системы управления, готовим инвестиционные проекты к привлечению финансирования, сопровождаем сделки M&A и выход на IPO, внедряем цифровые решения и оказываем инжиниринговые услуги.

Являясь дочерней компанией Сбера, Strategy Partners открывает клиентам возможности одного из крупнейших банков России. Аналитическое направление – Research Hub Strategy Partners – позволяет отслеживать тренды и действовать на опережение.

Компания на протяжении последних 4 лет входит в топ-5 в сегменте стратегического консалтинга (согласно рейтингу RAEX).



Роман Тиняев
Партнер
практики «Промышленность
и технологии»

+7 (906) 789-59-31
tinyaev@strategy.ru

Рынок компьютерных клубов
и видеоигр в России: динамика
роста, трансформация аудитории
и перспективы индустрии



t.me/StrategyPartners

Больше аналитики, отраслевых исследований и новостей Strategy Partners – в нашем канале в Telegram. Подписывайтесь >>

Контакты:
Россия, 121099, Москва,
ул. Композиторская, 17
+7 (495) 730-77-47
inbox@strategy.ru

strategy.ru