

Strategy Partners

Анализ рынка видеоигр в мире и России



// организация развития
// видеоигровой индустрии



Research HUB
Strategy Partners

ИССЛЕДОВАНИЕ

2024

АНАЛИЗ РЫНКА ВИДЕОИГР В МИРЕ И РОССИИ



Индустрия видеоигр продолжает развиваться уверенными темпами. Игры становятся не только частью индустрии развлечений, но и площадкой для коммуникаций и социального взаимодействия. Во время пандемии видеоигры также помогли людям общаться и справляться с изоляцией, что способствовало серьезному росту отрасли.

Российский рынок кардинально изменился после 2022 года из-за внешних и внутренних вызовов. Однако это не остановило его развитие. В создании игр растет использование искусственного интеллекта, расширяются киберспорт, облачный гейминг, стриминг. В последние несколько лет активный интерес к индустрии также проявляет государство: прорабатываются вопросы регулирования, поддержки экспорта, развития образовательных программ и инвестиций.

Наше исследование анализирует международные и российские тренды рынка видеоигр, определяет потенциал отрасли и прогнозирует несколько сценариев развития. Полученная информация может помочь разработчикам, дистрибьюторам видеоигр и ПО, государственным учреждениям, регуляторам и инвесторам принимать стратегические и обоснованные решения, а также ускорить рост индустрии в России.



Роман Тиняев

директор практики
«Машиностроение
и технологии»
Strategy Partners



**Василий
Овчинников**

генеральный директор
Организации развития
видеоигровой
индустрии



Сегодня видеоигры — одна из наиболее быстро развивающихся индустрий в ИТ и креативных секторах. Это большой пласт экономики, который пользуется государственной поддержкой во многих странах, а с недавних пор и в России. Сами видеоигры как явление — больше чем развлечение, это возможность учиться на своих ошибках, не бояться принимать смелые решения. Практически все то, что будет востребовано в будущем со стороны общества и экономики. Но самое главное, видеоигры — одно из лучших и доступных развлечений, где мы общаемся, соревнуемся и отдыхаем. Большая часть нашей работы — это улучшение отношения к видеоиграм в обществе, бизнесе и социальной сфере, а также увеличение индустрии в целом, равно как и доли российских игр на домашнем рынке. Эту серьезную общественную работу поддерживает в том числе и независимая аналитика, которая помогает рынку сориентироваться в условиях исчезновения профильных инвестиций. Именно исследование внутреннего рынка сейчас очень важно для поддержания, восстановления и скорейшего роста индустрии в России.

ПРАВА НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНТЕНТА

Данное исследование было подготовлено АО «СПГ» совместно с Организацией развития видеоигровой индустрии (АНО «РВИ») исключительно в целях информации. АО «СПГ» не гарантирует точности и полноты всех сведений, содержащихся в исследовании.

Настоящим уведомляем вас о том, что это исследование или любая его часть не предназначены для копирования, распространения или тиражирования любыми способами без предварительного письменного разрешения АО «СПГ» и АНО «РВИ».

При отсылке к данным исследования упоминание АО «СПГ» обязательно.

Информация, представленная в этом исследовании, не должна быть прямо или косвенно истолкована как информация, содержащая рекомендации по дальнейшим действиям по ведению бизнеса.

Все мнения и оценки, содержащиеся в данном исследовании, отражают мнение авторов на день публикации и могут быть изменены без предупреждения.

АО «СПГ» не несет ответственности за какие-либо убытки или ущерб, возникшие в результате использования любой третьей стороной информации, содержащейся в данном исследовании, включая опубликованные мнения или заключения, а также за последствия, вызванные неполнотой представленной информации.

Информация, представленная в настоящем исследовании, получена из открытых источников и в ходе проведения экспертных интервью. Задачи, поставленные и решаемые в настоящем исследовании, являются общими и не могут рассматриваться как комплексное исследование рынка того или иного товара или услуги.

Все мнения, выводы и оценки, содержащиеся в настоящем исследовании, действительны на дату его составления. По любым вопросам, связанным с использованием нашего контента, пишите по адресу: inbox@strategy.ru



СОДЕРЖАНИЕ

ОБ ИССЛЕДОВАНИИ 5

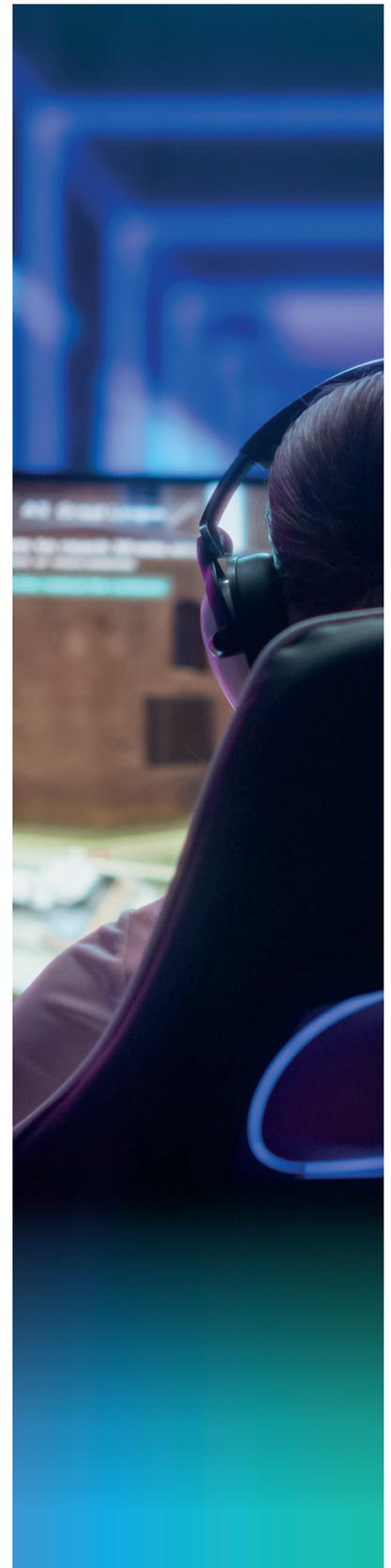
ОСНОВНЫЕ ВЫВОДЫ 6

ОБЗОР ГЛОБАЛЬНОГО РЫНКА ВИДЕОИГР 11

ОБЗОР РОССИЙСКОГО РЫНКА ВИДЕОИГР 35

ГЛОССАРИЙ 58

О КОМПАНИИ 59



ОБ ИССЛЕДОВАНИИ

Данная работа представляет собой анализ рынка видеоигр в мире и России

ГЕОГРАФИЯ

Глобальный и российский рынок

МЕТОДОЛОГИЯ

Кабинетное исследование: анализ первичных и вторичных источников информации.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Сентябрь 2024 г.

Экспертные интервью с ведущими представителями индустрии видеоигр в России.

ВЫВОДЫ ПО МИРОВОМУ РЫНКУ

189
млрд
долл. США

Мировой рынок видеоигр существенно увеличился (+43%) в период с 2019-2021 гг.. Ключевыми драйверами послужили пандемия и, как следствие, карантин, значительно увеличивший спрос на данный вид развлечений. Снижение динамики 2022 г. связано с коррекцией рынка после окончания пандемии. С 2023 г. наблюдается рост рынка видеоигр. Ожидается, что **в 2024 г. глобальный рынок видеоигр** достигнет 189 млрд долларов США, увеличившись на 3% по сравнению с 2023 г.



Ключевые тренды на глобальном рынке видеоигр — оптимизация в игровых студиях и сокращение расходов, увеличившихся во время пандемии на фоне повышенного спроса на такой вид развлечений. Из-за снижения инвестиций в отрасль финансирование новых масштабных проектов не является приоритетом для участников рынка в 2024 г.



Студии по всему миру активно включают **генеративный ИИ** в процесс создания видеоигр. ИИ позволит студиям создавать игры и масштабировать свою продукцию быстрее. Однако пока рано говорить о том, что ИИ полностью разрабатывает видеоигры от начала до конца.



Попытки оживить ниши **VR/AR-видеоигр** пока не увенчались успехом. Отсутствие популярности у гарнитуры с виртуальной и дополненной реальностью связано не только с ее дороговизной, но и с определенными концептуальными проблемами (тошнота, ограниченность перемещения в пространстве), поэтому спрос на такие видеоигры небольшой.



Зарубежный онлайн-сервис **ПК-видеоигр Steam**, запущенный более 20 лет назад компанией Valve, остается самой известной и популярной игровой платформой во всем мире. Развитие других платформ, в особенности собственных платформ разработчиков видеоигр, связано с желанием компаний снизить расходы на высокие комиссии сервисов. По данным на май 2024 г., **русский сохранил свои топовые позиции**, являясь третьим по популярности языком на платформе Steam после английского и китайского.



Киберспорт превращается в быстро развивающуюся глобальную индустрию, что благотворно сказывается на рынке видеоигр, привлекая новых участников и инвестиции. В 2024 году призовой фонд киберспортивного турнира Esports World Cup превысил 60 млн долларов США.



Уровень проникновения **облачных игр** в мире достигнет 6,2% от всего населения мира в 2027 г. Этому будут способствовать улучшение интернет-инфраструктуры и усложнение самих видеоигр, требующих более мощного пользовательского оборудования.



Индустрия игрового стриминга — мощная движущая сила в развитии рынка видеоигр по всему миру, способствующая его популяризации. Уровень проникновения стриминга видеоигр в мире составит 17% от населения мира в 2024 г. и, как ожидается, достигнет 21% к 2027 г.



Пока **метавселенные** не стали трендом в индустрии видеоигр. Однако, возможно, в будущем это направление будет существенно развиваться. Некоторые компании (например, Walt Disney Co.) уже сейчас направляют в это направление значительные инвестиции.



Продолжаются попытки ряда компаний реанимировать и развить направление видеоигр с **блокчейн-технологией**. Однако пока нет никаких предпосылок, что это направление будет успешным.

46%
АТР

В географическом срезе **наибольшую долю** (84,1 млрд долларов США, 46%) в 2023 г. занимает **Азиатско-Тихоокеанский регион**. Вслед за АТР в рейтинге идут Северная Америка (50,6 млрд долларов США, 27%) и страны Европы (33,6 млрд долларов США, 18%), включая Россию. Наименьшую долю рынка в 2023 г. занимали Южная Америка (8,7 млрд долларов США, 5%) и регион Африки и Ближнего Востока (7,1 млрд долларов США, 4%).



Мобильный сегмент, занимающий наибольшую долю рынка (90,5 млрд долларов США, **49% рынка**), снизился на 1,4% в 2023 г. после роста в предыдущие годы. Второе место занимал консольный сегмент (53,1 млрд долларов США в 2023 г., 29%), который вырос на 1,7% по сравнению с 2022 г. Далее следует ПК-сегмент (38,4 млрд долларов США, 21%), продемонстрировавший наибольший рост (+5%) в 2023 г.

ТОП-5
игроков

Глобальный рынок видеоигр характеризуется **умеренной концентрацией**: топ-5 игроков по выручке занимали 53% всего рынка в 2023 г., увеличив свою долю с 47% в 2022 г. Топ-5 в 2023 г. был представлен **Sony (16,4%), Tencent (13,6%), Microsoft (9,9%), Nintendo (6,6%), NetEase (6,3%)**.

+4%
CAGR
2024-2030 гг.

Согласно базовому прогнозу, **CAGR мирового рынка видеоигр в 2024–2030 гг.** составит 4%. Оптимистичный сценарий предполагает CAGR 9%, консервативный — CAGR 1%.

ВЫВОДЫ ПО РОССИЙСКОМУ РЫНКУ

176
млрд
рублей

Российский рынок видеоигр значительно вырос в период в 2019-2021 гг. (+47%) благодаря пандемии. После пандемии последовала незначительная коррекция рынка, которая совпала с началом СВО, санкциями против РФ, уходом ряда международных игровых студий и аутсорсинговых компаний. Однако спрос на видеоигры остается стабильным. В 2023 г. российский рынок видеоигр оценивался в 176 млрд руб.

6,1%

Несмотря на платежные ограничения со стороны западных поставщиков видеоигр, российские пользователи нашли **альтернативные способы осуществления платежей**, не противоречащие российскому законодательству. Ожидается, что **в 2024 г. российский рынок видеоигр достигнет 187 млрд рублей**, увеличившись на 6,1%.



Мобильный сегмент с долей 44% показал наилучшую динамику и увеличился на 7% в 2023 г. (до 81,3 млрд рублей). ПК-сегмент с долей 48% (89,8 млрд рублей) вырос на 6% в 2023 г. Консольный сегмент с долей 8% (15,4 млрд рублей) показал менее позитивную динамику, +4%. Ожидается, что мобильный сегмент останется наиболее динамичным в ближайшие годы.



Российский рынок движется в русле мировых тенденций. Растет использование ИИ в создании видеоигр, активно развиваются киберспорт, облачный гейминг, стриминг. Российские пользователи нашли обходные пути для осуществления платежей, и Steam по-прежнему остается самой популярной площадкой как для игроков, так и для разработчиков видеоигр в РФ.



События 2022 г. вызвали глубинную **трансформацию российского рынка видеоигр**, открывшую возможности для развития и роста оставшихся в РФ игровых студий и появления новых на месте ушедших из страны компаний.

ТОП-5 игроков

По величине выручки компаний, юридически расположенных в России, **первое место в топ-5 занимает Lesta Games**, увеличившая свой доход на 83,3% в 2023 г. — до 22 млрд рублей. За ней следуют Astrum Entertainment (10 млрд рублей), «СофтКлуб» (1С; 8 млрд рублей, +50,9%), Innova (3,5 млрд рублей, +84,2%), Buka Entertainment (1,5 млрд рублей, 0,0%).



Окупить затраты на разработку крупных проектов только внутри российского рынка довольно сложно. Чтобы обеспечить рентабельность производства интересных большинству пользователей видеоигр, разработчики пытаются расширить дистрибуцию своих игр на зарубежных рынках. **Вектор развития смещается в Азию**, где есть много перспективных для российских игровых студий рынков.



Государство стало проявлять активный интерес к российской индустрии видеоигр в последние два года. Прорабатываются вопросы регулирования, поддержки экспорта игр в страны БРИКС, развития образовательных программ и инвестиций. Позитивное освещение индустрии видеоигр со стороны высших государственных лиц, включая президента РФ, создают благоприятную атмосферу для развития.

+5%

CAGR
2024-2030 гг.

При базовом сценарии **российский рынок видеоигр вырастет до 257 млрд рублей в 2030 г.** (CAGR +5%). В оптимистичном сценарии объем рынка к 2030 г. видеоигр достигнет 327 млрд рублей (CAGR +10%), в консервативном — 203 млрд рублей (CAGR +1%).

ОБЗОР ГЛОБАЛЬНОГО РЫНКА ВИДЕОИГР

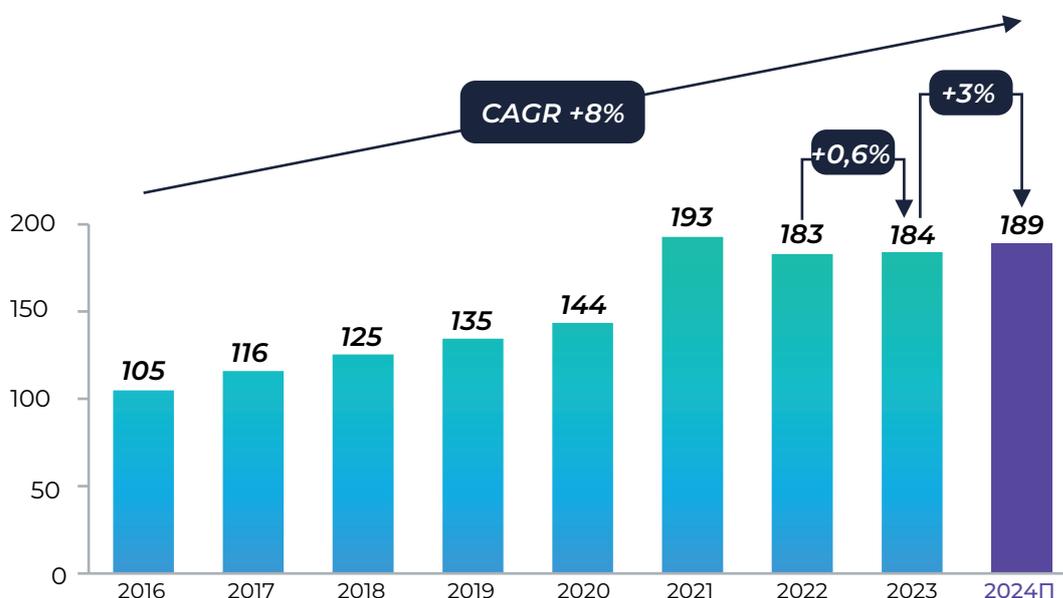


ДИНАМИКА, ЕМКОСТЬ И ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РЫНКА

По итогам 2023 г. глобальный рынок видеоигр достиг 184 млрд долларов США¹, вернувшись к позитивной, но пока слабой динамике (+0,6%) после снижения в 2022 г. (-5,1%). Совокупный среднегодовой темп роста (CAGR) глобального рынка видеоигр в период 2016–2024 гг. составил +8%. Ключевыми драйверами в прошлый период послужили пандемия и, как следствие, карантин, значительно увеличивший спрос на данный вид досуга. В самый пик пандемии, в 2021 г., рост составил 34,3%. Снижение в 2022 г. связано с коррекцией рынка после окончания пандемии.

Динамика глобального рынка видеоигр в 2016–2024 гг. (прогноз), млрд долларов США

Примечание: данные по сегментам: ПК, консоли, мобильные



Источник: Newzoo

Ожидается, что в 2024 г. глобальный рынок видеоигр достигнет 189 млрд долларов США², увеличившись на 3% по сравнению с 2023 г.

Если смотреть на рынок более широко, включая сопутствующие сегменты стриминга, игровые социальные сети и внутриигровую рекламу, то его объем оценивается в 282 млрд долларов США³. При этом сегмент внутриигровой рекламы наиболее крупный и оценивается в 109,6 млрд долларов США⁴.

¹ По данным Newzoo.

² По данным Newzoo.

³ По данным Statista.

⁴ По данным Statista.

ТРЕНДЫ И ТЕНДЕНЦИИ

Глобальная оптимизация

В 2023–2024 гг. крупные разработчики и издатели сталкивались с тем, что огромные бюджеты на создание видеоигр и рекламу не всегда оправдывали себя. Ряд ведущих мировых студий провел оптимизацию и сократил расходы, сильно увеличившиеся во время пандемии на фоне повышенного спроса. Таким образом, финансирование новых масштабных проектов больше не является главным приоритетом для участников рынка. Вместо этого компании сосредотачиваются на сиквелах существующих игровых проектов.

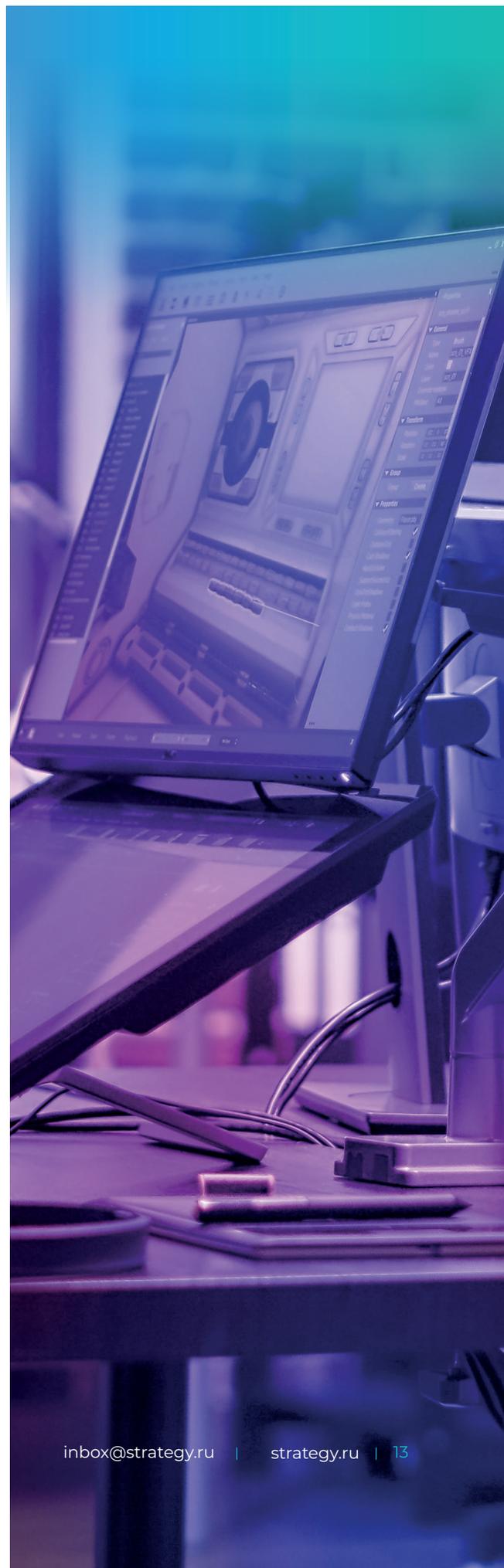
Так, в 2024 г. производитель мультиплатформенного движка Unity сообщил о сокращении значительной части своего персонала в рамках анонсированной осенью 2022 г. «перезагрузки» бизнеса. В ноябре 2023 г. компания Unity уволила 265 сотрудников (**3,8%** от всего штата) и сообщила о закрытии офисов в 14 городах, включая Берлин и Сингапур. В рамках следующей волны увольнений в 2024 г. руководство Unity приняло решение ликвидировать около 1 800 рабочих мест, или примерно **25%** от всего персонала.

Microsoft Corp., в свою очередь, в 2024 г. закрыла четыре внутренние студии:

- две студии в составе Bethesda Softworks: Arkane Austin, которая отвечала за игры Redfall, Prey (2017) и серию Dishonored, а также Tango Gameworks, подарившая миру The Evil Within (1/2), Ghostwire: Tokyo и Hi-Fi Rush;
- Roundhouse Games, студия, осуществляющая поддержку The Elder Scrolls Online, войдет в состав ZeniMax Online Studios;
- Alpha Dog Studios занималась разработкой мобильных игр, в том числе Mighty Doom.

В приоритетах Microsoft Corp. — фокус на блокбастерах и устоявшихся франшизах, что должно обеспечить приток клиентов на платформу Xbox/ПК, а также подписчиков Game Pass.

В результате Microsoft Corp. предпочла сконцентрировать внимание на известных сериях игр в своем портфеле, снизив уровень неопределенности.



Искусственный интеллект

Стремительное развитие генеративного искусственного интеллекта (ИИ) открывает новые горизонты для рынка видеоигр, позволяя создавать уникальный контент и выявляя потенциал для более быстрой разработки. Однако пока рано говорить о том, что инструменты ИИ позволяют создавать видеоигры от начала до конца.

Использование ИИ помогает генерировать более реалистичные и естественные жесты у героев игр, соответствующие тону и настроению. В этом случае ИИ принимает речь в качестве входных данных и генерирует жесты в качестве выходных данных, поэтому разработчики могут представить, как эти герои выражают себя с помощью диалогов без разработанного ранее сценария, имея почти естественную анимацию тела, синтезированную из речи. Сочетание элементов генеративного ИИ, таких как диалоги и анимация, позволяет создать полноценного героя с более реалистичным и уникальным поведением. У такого персонажа нет фиксированного шаблона, поэтому он может иметь большее разнообразие движений.

Студии по всему миру активно включают генеративный ИИ в процесс создания персонажей для своих видеоигр. Китайская игровая компания NetEase Games использовала ChatGPT для генерации диалогов персонажей в своей недавно выпущенной (в 2023 г.) мобильной игре Justice.

В 2023 г. Replica Studios, занимающаяся голосовыми технологиями ИИ, разработала «умных» персонажей на базе программного обеспечения Replica Studios AI Voice и OpenAI для игрового движка Unreal Engine, что позволило разработчикам игр использовать ИИ для озвучивания диалогов героев, вместо того чтобы нанимать для этого актеров.

В играх с открытым миром⁵ и нелинейными квестами, таких как Grand Theft Auto, Skyrim и Elden Ring, генеративный ИИ дает возможность изменить и улучшить игровой процесс. Используя данные об игроке, собранные в ходе предыдущего игрового процесса, генеративный ИИ может создавать уникальные сюжетные линии и индивидуальные квесты для игроков, находящихся на определенном уровне.

⁵ Открытый мир — термин в компьютерных играх, обозначающий виртуальный мир, который игрок (пользователь) может свободно исследовать и достигать в нем своих целей.



В 2023 г. в японском университете Риккё (Rikkyo University) был создан инструмент ИИ, позволяющий создавать в видеоиграх лабиринты и подземелья по одному квадрату за раз, основываясь на предыдущих квадратах, с которыми ИИ уже сталкивался.

Геймеры уже адаптируют игровой процесс к своим предпочтениям и потребностям с помощью пользовательского генерируемого контента (user-generated content), который является ключевым компонентом многих игр, включая Fortnite, Minecraft и The Sims. Генеративный ИИ может сделать производство пользовательского контента проще и доступнее для игроков, а также повысить качество контента, обеспечив гораздо более широкий выбор персонализированных и реактивных впечатлений.

Пользовательская кастомизация пока ограничена несовершенством инструментов и сложностью пользовательского опыта.

Американская игровая студия Maxis (крупнейший проект — The Sims) с 2023 г. разрабатывает инструменты генеративного ИИ, которые могут поддержать дизайнеров и разработчиков игр, устраняя повторяющиеся задачи и позволяя им работать над более интересными проблемами.

В феврале 2024 г. Saxos.ai Inc., разрабатывающая приложения ИИ в различных индустриях, объявила, что ее игровое подразделение Saxos Gaming запустит решение ИИ для разработчиков и студий, которое не только ускорит процесс создания, но и внедрит генерируемый пользовательский контент⁶, обогащая игры развивающимся контентом, повышающим вовлеченность пользователей.

В марте 2024 г. Google DeepMind представила Genie, модель ИИ, обучающуюся на видеороликах, взятых из интернета, которая может создавать бесконечное разнообразие игровых (управляемых действиями) миров из изображений, фотографий и даже текстовых подсказок. Genie — это первая генеративная интерактивная модель, которая была обучена без внешнего контроля или управления, только на основе неразмеченных интернет-видео. Технические спецификации позволяют Genie действовать в сгенерированных средах на поккадровой основе даже при отсутствии обучения, меток или каких-либо других требований, специфичных для предметной области.

Креативщики из всех смежных отраслей по созданию видеоигр выражают обеспокоенность по поводу того, что генеративный ИИ отнимет у них работу, но данная технология не заменит людей — разработчиков игр. В свое время аниматоры уже сталкивались с подобной экзистенциальной угрозой при появлении технологии захвата движения (англ. motion capture), которая на самом деле не повлияла на занятость, но стала инструментом для улучшения графики.

Технология ИИ даст многим студиям возможность создавать игры и масштабировать свою продукцию быстрее. Возможно, она позволит достигать более высокого качества по сравнению с «традиционным» способом разработки.

⁶ Контент, созданный ИИ с помощью машинного обучения на основе наблюдения за пользовательским опытом.

Виртуальная, дополненная, смешанная реальность (VR/AR/MR), фитнес игры

Продолжаются попытки ряда компаний оживить нишу VR- и фитнес-видеоигр. Однако пока они не всегда успешны.

В 2022 г. Nintendo выпустила новый фитнес-симулятор Nintendo Switch Sports. По состоянию на 31 декабря 2023 г. было продано более **12,48 млн** копий Nintendo Switch Sports, что сделало эту игру одной из самых продаваемых для консоли Nintendo Switch.

В 2023 г. поступила в продажу улучшенная версия дорожки Virtuix Omni One (всенаправленная беговая дорожка для взаимодействия с виртуальной реальностью) от Virtuix. В 2024 г. компания анонсировала выпуск 35 видеоигр с использованием обновленной дорожки. В стартовую линейку вошли такие VR-игры, как Ghostbusters: Rise of the Ghost Lord, Peaky Blinders: The King's Ransom, Hubris и Breachers, адаптированные под новое оборудование. Для имитации движения в Omni используются скользящая платформа и специальная обувь, уменьшающая трение.

В феврале 2024 г. вышла гарнитура смешанной реальности Apple Vision Pro. Apple планировала поставить на рынок **700–800 тыс.** единиц очков Vision Pro в 2024 г. Однако на фоне незначительного интереса к устройству и его высокой стоимости в корпорации снизили поставки примерно в два раза — до **400–450 тыс.** штук. Низкий спрос на основном рынке США не оправдал ожидания, что также заставило Apple придерживаться консервативного взгляда на интерес к гарнитуре за пределами США. В корпорации также отказались от планов по выпуску второго поколения устройства дополненной реальности в 2025 г., как планировалось ранее. Кроме того, в Apple пересмотрят свои приоритеты относительно рынка очков дополненной реальности.

Отсутствие значимых успехов у гарнитуры с виртуальной и дополненной реальностью связано не только с ее дороговизной для среднестатистического пользователя, но и с определенными концептуальными проблемами. Прежде всего это ограниченность в перемещении при закрытии основной области



зрения. Такая гарнитура подходит для всевозможных симуляторов и обучающих видеоигр, а популярные жанры, где нужно перемещаться, выполнять руками какие-то действия, не подходят для VR-гарнитуры. Вторая проблема — физиологическая. В момент нахождения в виртуальной реальности показатели, получаемые при помощи зрения и вестибулярного аппарата, сильно различаются. В итоге мозг воспринимает окружающую информацию как галлюцинацию, что вызывает тошноту как ответ на внешний раздражитель (явление называется «кинетоз»). Согласно исследованиям Университета Миннесоты⁷, частота возникновения тошноты уже через 15 минут составляет от 40 до 70% в зависимости от вида VR-гарнитуры. По некоторым видам гарнитуры частота составляет почти 100% от всех пользователей.

Вячеслав Макаров
экс-директор
по продукту Wargaming



Технология VR/AR может иметь перспективы развития вне индустрии пользовательских видеоигр, а именно в парках развлечений, где на поверхность помещения накладывается 3D-изображение. В этом случае решается проблема с ощущением тошноты.

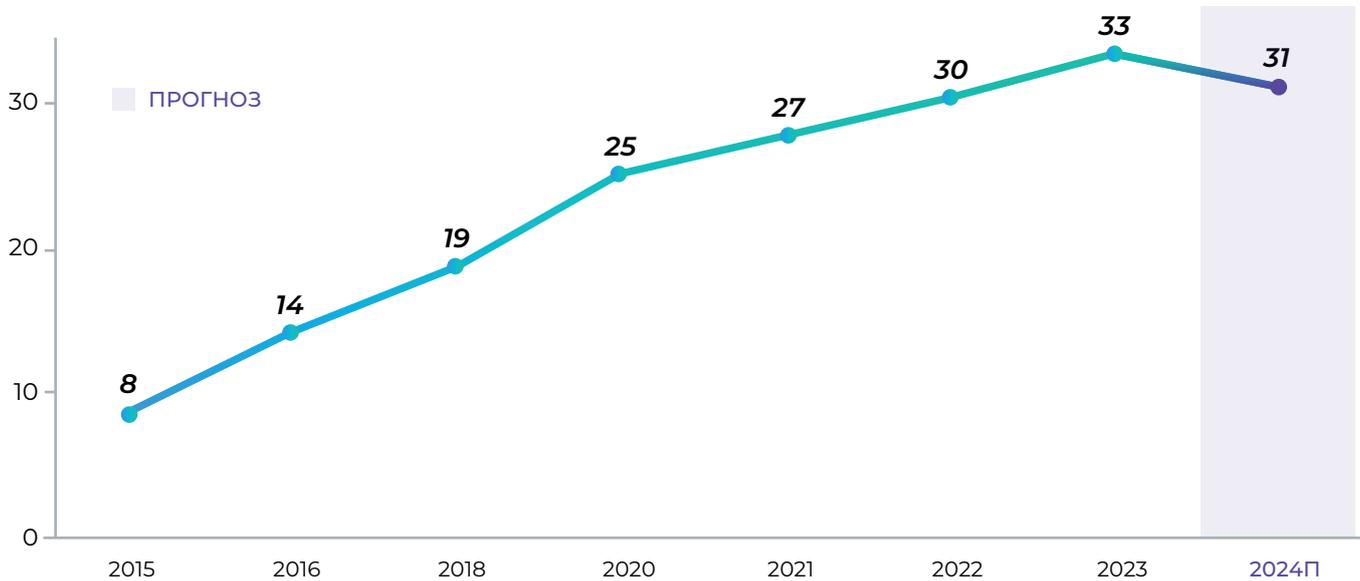
Новые платформы для ПК-игр

Онлайн-сервис ПК-видеоигр Steam, запущенный более 20 лет назад компанией Valve, остается одной из самых известных и популярных игровых платформ во всем мире.

После стабильного увеличения числа пользователей во время глобальной пандемии коронавируса Steam сумел сохранить динамику и продолжает наращивать свою активную аудиторию. В 2023 г. платформа сообщила о **33 млн** одновременных пользователей Steam по всему миру, что на **20,4%** больше по сравнению с **27,4 млн** всего двумя годами ранее.

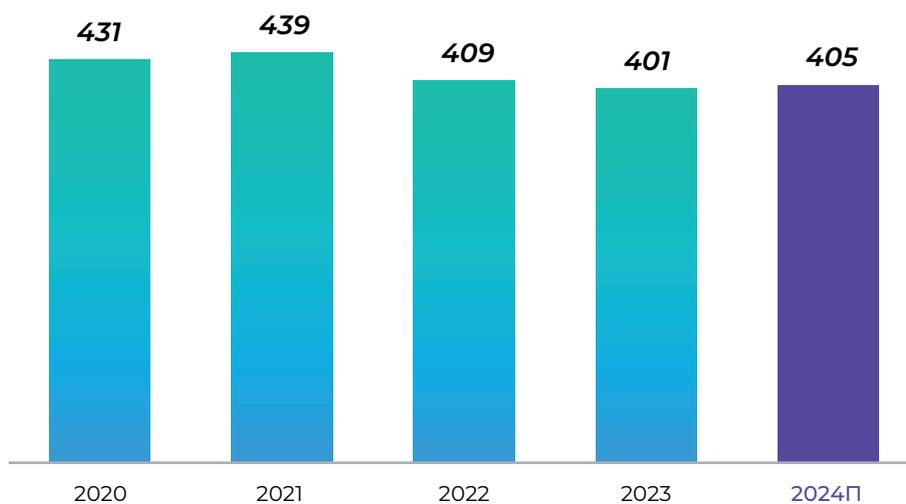
⁷ <https://insidescience.org/news/cybersickness-why-people-experience-motion-sickness-during-virtual-reality>

Пиковое количество одновременных пользователей Steam по всему миру с 2015 по 2024 г., млн человек



Источник: DemandSage

Количество видеоигр, проданных на платформе Steam с 2020 по 2024 г. (прогноз), млн единиц



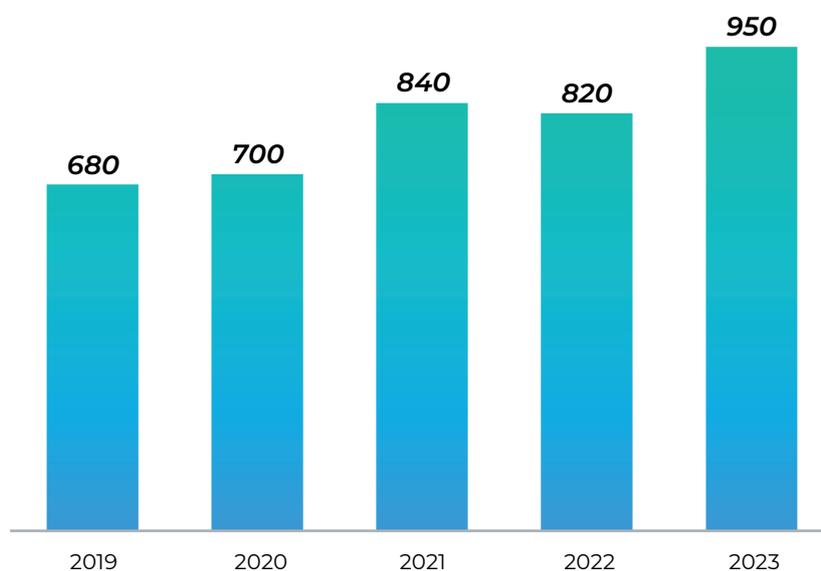
Источник: Statista

Исходя из аккаунтов геймеров на платформе Steam, топ-3 стран составляли США (**13,7%**), Китай (**12,3%**) и Россия (**9,7%**) в 2023 г.⁸. По данным за май 2024 г., самыми популярными языками, которыми пользовались геймеры в Steam, были английский (**38%**), китайский (**30%**) и русский (**10%**).

Прямыми конкурентами Steam являются Epic Games Store (управляемый Epic Games), GOG.com (платформа компании CD Projekt RED), британская платформа Green Man Gaming, инди-платформы⁹ Itch.io и Humble Store, а также другие платформы издателей EA App (ранее — Origin) от Electronic Arts и Ubisoft Connect (ранее — Uplay) от Ubisoft.

В 2023 г. геймеры потратили около **950 млн** долларов США на игровой контент в Epic Games Store. В целом сторонние игры на данной платформе составили около **310 млн** долларов США от общих расходов пользователей на цифровой игровой контент.

Годовые расходы пользователей в Epic Games Store по всему миру с 2019 по 2023 г., млн долларов США



Источник: Statista

Развитие других онлайн-площадок, в особенности собственных платформ разработчиков видеоигр, связано прежде всего с нежеланием компаний снижать свои доходы из-за больших комиссий сервисов. Например, Steam получает 30% дохода от продаж игр на своей платформе. Для многих разработчиков это существенные деньги, которые можно было бы потратить на дальнейшую разработку. В то же время Steam обеспечивает привлечение более широкой аудитории к игре.

⁸ По данным GamesDiscover, <https://newsletter.gamediscover.co/p/where-are-steam-xbox-and-playstations>

⁹ Инди-платформа — платформа, где размещаются видеоигры от инди-разработчиков и студий. Инди-разработчик — это специалист, который разрабатывает игры в одиночку или вместе с небольшой командой. Такой профессионал может выпустить видеоигру без бюджета и сам заняться ее продвижением.



Киберспорт

Киберспорт превращается в быстро развивающуюся глобальную индустрию, что благотворно сказывается на рынке видеоигр, привлекая новых участников и инвестиции. Наиболее популярные киберспортивные игры включают в себя Counter-Strike 2 (PGL Major Copenhagen 2024¹⁰), Dota 2 (The International 2024¹¹), League of Legends (2024 Season World Championship¹²), Tom Clancy's Rainbow Six Siege (Six Invitational 2024¹³), Valorant (Valorant Champions 2024¹⁴).

В октябре 2023 г. состоялись «Азиатские игры — 2022», отложенные из-за пандемии. На этих соревнованиях **киберспорт впервые был включен в медальный зачет** после дебюта в качестве демонстрационного вида спорта в 2018 г. Соревнования проводились по семи видеоиграм: Arena of Valor, Dota 2, Dream Three Kingdoms 2, EA Sports FC Online, League of Legends, Peacekeeper Elite, Street Fighter V.

Летом 2024 г. состоится очередной киберспортивный турнир Esports World Cup. Согласно анонсу, общий **призовой фонд превысит 60 млн долларов США**. Это новый рекорд в истории киберспорта, предыдущий принадлежал киберспортивному фестивалю Gamers8 в 2023 г., в рамках которого разыграли 45 млн долларов США.

Все больше международных компаний погружаются в индустрию киберспорта по мере того, как она набирает популярность. В апреле 2024 г. разработчик и издатель видеоигр Sandsoft¹⁵ из Саудовской Аравии и китайская интернет-технологическая компания NetEase Games объявили о новом партнерстве по созданию совместного предприятия Stellar Gate Games для выпуска игр, маркетинга, и киберспортивной деятельности в регионе Ближнего Востока и Северной Африки. Ожидается, что сотрудничество сыграет важную роль в ускорении роста игровой индустрии в данном регионе, одном из самых быстрорастущих в мире, и внесет вклад в реализацию плана Саудовской Аравии «Видение-2030» по экономическим и социальным реформам. Таким образом, развитие партнерских отношений между локальными и международными видеоигровыми компаниями благотворно влияет на экономическую и социальную сферы государства.

¹⁰ PGL Major Copenhagen 2024 — это первый киберспортивный турнир серии Major по видеоигре Counter-Strike 2 и двадцатый турнир по Counter-Strike Major в общем зачете.

¹¹ The International 2024 — это тринадцатый турнир ежегодного чемпионата мира по видеоигре Dota 2, проводимый компанией Valve, разработчиком игры.

¹² 2024 Season World Championship, или Word 2024, — это четырнадцатый проводимый ежегодно киберспортивный турнир по многопользовательской видеоигре League of Legends, организованный разработчиком игры Riot Games.

¹³ Six Invitational 2024 — ежегодный киберспортивный турнир по Rainbow Six Siege, который проводит Ubisoft, разработчик и издатель игры.

¹⁴ Valorant Champions 2024 — четвертый киберспортивный турнир по видеоигре Valorant, организованный Riot Games.

¹⁵ Sandsoft, дочерняя компания Ajlan & Bros Holding Group со штаб-квартирой в Саудовской Аравии, является разработчиком, издателем и инвестором мобильных игр, имеет обширный опыт в международном издании мобильных игр и устоявшееся присутствие в регионе Ближнего Востока и Северной Африки.

Облачные игры¹⁶

Облачные сервисы игр продолжают расти, ежегодно увеличивая количество пользователей. Среди таких сервисов Stadia от Google, GeForce NOW от Nvidia, Xbox Cloud Gaming от Microsoft, Amazon Luna. Росту облачных сервисов способствуют улучшение интернет-инфраструктуры в мире, увеличение скорости интернет-соединения и увеличение доступа к интернету. Основным драйвером роста является возможность играть в видеоигры без наличия мощного дорогостоящего оборудования.

Рост популярности облачных сервисов отражает более широкие тенденции цифровой трансформации и предпочтений потребителей в сфере развлечений, позиционируя облачный гейминг как ключевой драйвер будущих инноваций в игровой индустрии.

Стриминг видеоигр¹⁷

Индустрия игрового стриминга — мощная движущая сила в развитии рынка видеоигр по всему миру, способствующая его популяризации.

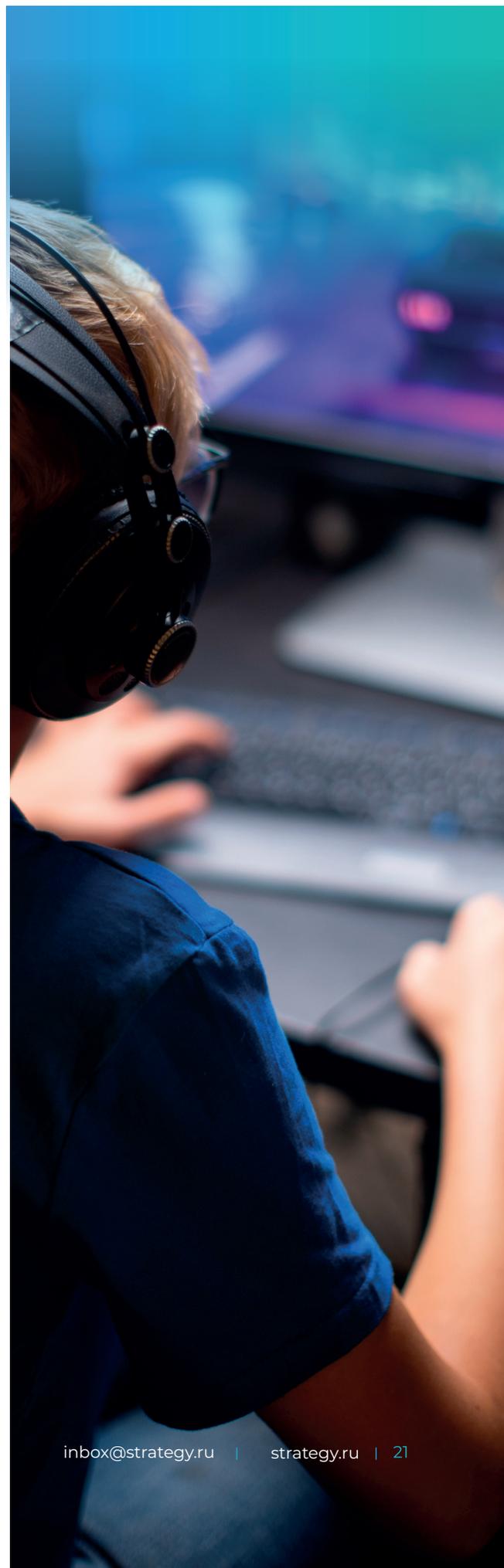
В 2023 г. объем часов, потраченных пользователями на стриминговых платформах, достиг **2,8 млрд**, что на **75%** больше, чем в 2019 г.¹⁸

По прогнозам Statista, в 2024 г. выручка на рынке стриминга видеоигр достигнет **13,7 млрд** долларов США. Глобально статьи дохода стримеров разделены на три источника: монетизация платформы, донаты и рекламные интеграции.

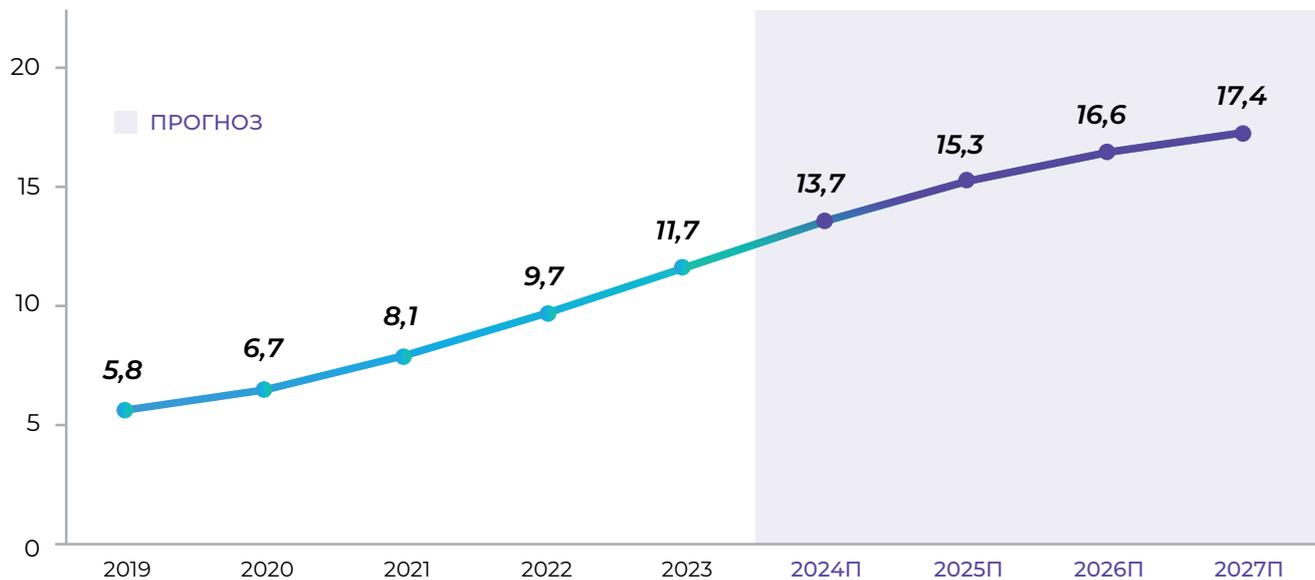
¹⁶ Облачные игры, также известные как игры по запросу, — это тип игр, позволяющий играть на своем устройстве, которое не обладает большими операционными мощностями. Облачные игры запускаются на удаленном сервере, и потоковая трансляция выводит игры непосредственно на устройства пользователей.

¹⁷ Стриминг видеоигр (прямая трансляция игр) — это практика трансляции игрового видео и комментариев в режиме реального времени для онлайн-аудитории.

¹⁸ По данным GameSquare.



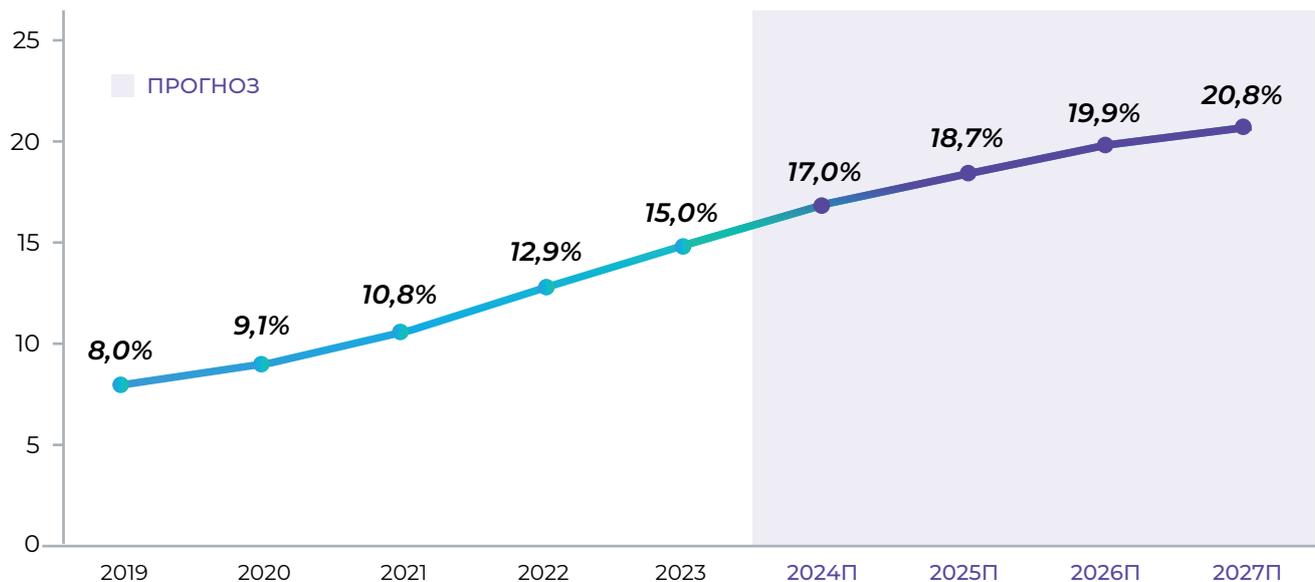
Доходы в мировой индустрии стриминга видеоигр в 2019–2027 гг., млрд долларов США



Источник: Statista

Уровень проникновения стриминга видеоигр в мире, % от всего населения

Уровень проникновения стриминга видеоигр составит **17,0%** в 2024 г. и, как ожидается, достигнет **20,8%** к 2027 г.



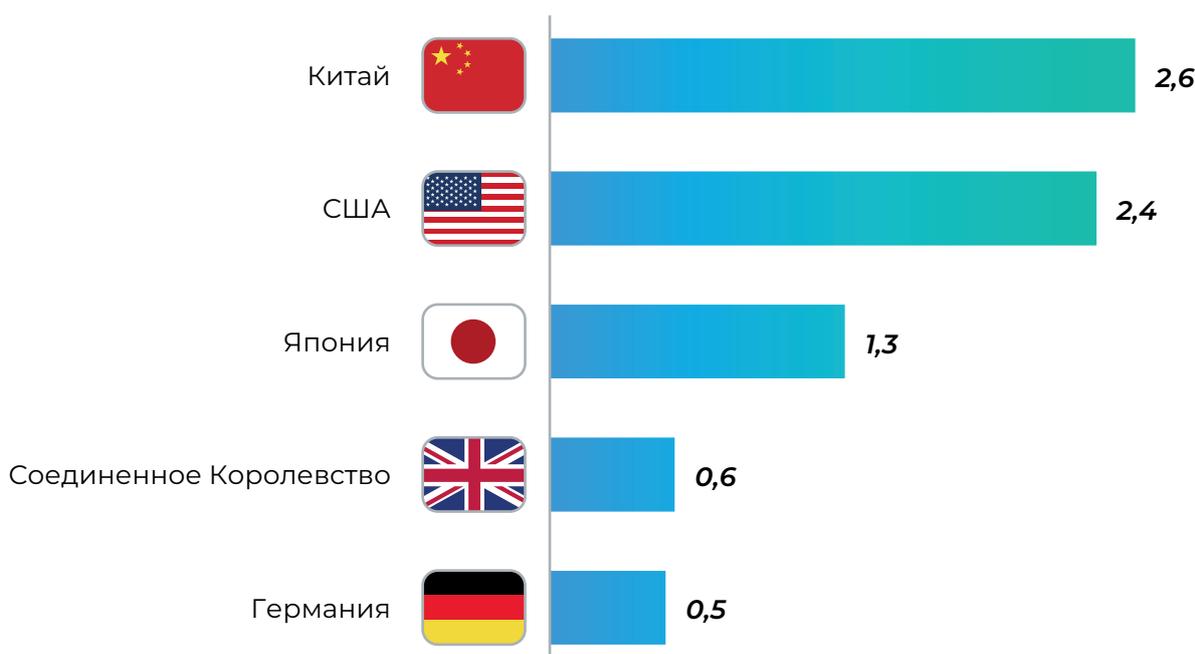
Источник: Statista

Геймеров все больше привлекают удобство и доступность стриминга видеоигр. С появлением смартфонов и высокоскоростного интернета геймеры могут легко смотреть любимые видеоигры, в которые играют профессионалы этой сферы, или транслировать игровой процесс для глобальной аудитории. Это позволяет им общаться с более широким сообществом, изучать новые стратегии и демонстрировать свои навыки. Кроме того, возможность взаимодействовать со стримерами в режиме реального времени через функции чата добавляет социальный элемент в игровой процесс.

Такие платформы, как Twitch и YouTube Gaming, стали популярными сервисами для геймеров, привлекая миллионы зрителей и стримеров по всему миру. Другая тенденция — растущая профессионализация игрового стриминга. По мере роста рынка все больше стримеров рассматривают игровые трансляции как полноценную карьеру, посвящая себя созданию лояльной базы фанатов и получению дохода за счет спонсорства, донатов и доходов от рекламы.

В глобальном сравнении большая часть доходов в индустрии стриминга видеоигр будет получена в Китае, **2,6 млрд** долларов США в 2024 г.

Топ-5 стран по доходам от стриминга видеоигр в 2024 г., млрд долларов США



Источник: Statista

Различные регионы имеют свои уникальные особенности, которые влияют на индустрию игрового стриминга. В Северной Америке, например, рынок движет многочисленное и технически подкованное население с сильной культурой гейминга и киберспорта. В Азии, особенно в таких странах, как Южная Корея и Китай, игры глубоко укоренились в культуре, что приводит к огромному спросу на стриминг. Популярность мобильных игр в Юго-Восточной Азии также способствовала росту индустрии в этом регионе.



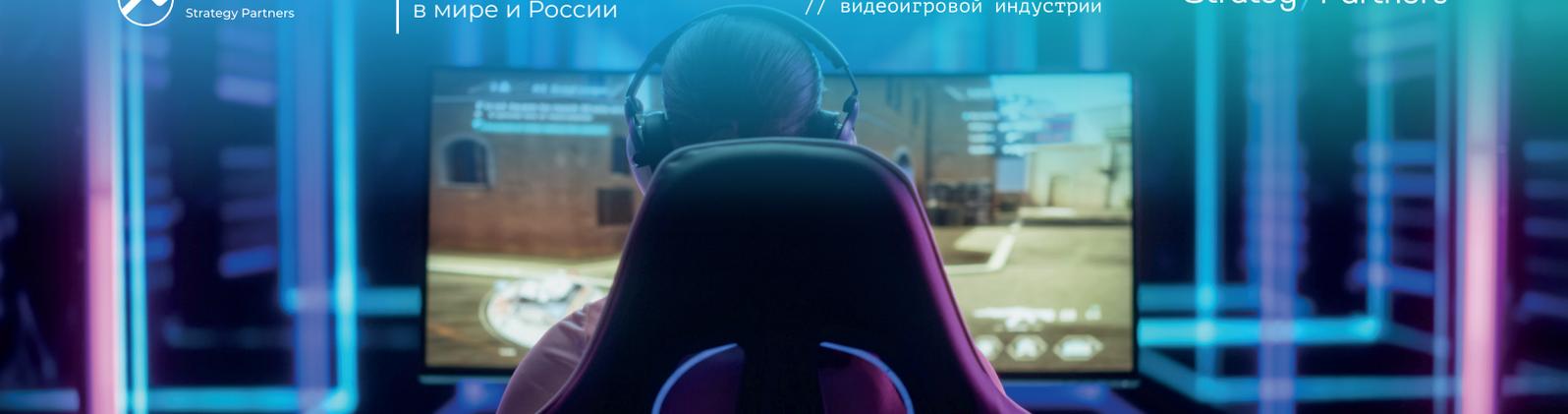
Метавселенные

Метавселенная выходит за рамки традиционных видеоигр и включает в себя элементы социальных сетей, развлечений, образования, коммерции и многого другого.

Пока метавселенные не стали трендом в индустрии видеоигр. Однако, возможно, в будущем это направление получит существенное развитие. Некоторые компании уже сейчас направляют в метавселенные значительные инвестиции.

Так, в феврале 2024 г. Walt Disney Co. объявила о планах инвестировать **1,5 млрд** долларов в создание метавселенной совместно с Epic Games, крупнейшим издателем и разработчиком видеоигр, среди которых популярная многопользовательская игра Fortnite (вышла в 2017 г.). Данный проект метавселенной позволит людям играть в видеоигры, смотреть стримы, делать покупки и взаимодействовать с контентом и персонажами из интеллектуальной собственности Disney, такой как «Звездные войны» и Marvel Comics.

Метавселенные имеют потенциал для развития в будущем, но пока среди участников рынка нет четкого понимания, как его реализовать и использовать.



Блокчейн¹⁹ в видеоиграх

Продолжаются попытки ряда компаний реанимировать и развивать направление видеоигр с блокчейн-технологией.

В апреле 2024 г. американская студия Avalon, разработавшая одноименную Web3-игру, объявила о раунде финансирования в размере **10 млн** долларов совместно с Bitkraft Ventures, Hashed и другими участниками (Coinbase Ventures, Spartan Capital, Foresight Ventures, LiquidX (Pixelmon) и Momentum6). Компания планирует выпустить собственную многопользовательскую блокчейн-игру под таким же названием — Avalon.

В марте 2024 г. американский разработчик Parallel Studios объявил о раунде финансирования в размере **35 млн** долларов. Среди известных инвесторов были Distributed Global, The Operating Group, VanEck, Focus Labs, Big Brain Holdings, Solana Ventures, Devmons, Builder Capital, Base, Spartan и другие.

Parallel Studios работает над выпуском новой Web3-игры в жанре симулятора выживания под названием Parallel Colony, созданной на базе ИИ и блокчейна Solana. Запуск запланирован на 2025 г.

В марте 2024 г. немецкий разработчик Gunzilla Games объявил об инвестициях в размере **30 млн** долларов в свою экосистему, которая, помимо шутера для ПК/консолей Off The Grid, включает в себя инфраструктуру подсети Avalanche Gunz.

Согласно данным CoinGecko, более трех четвертей всех игровых проектов с блокчейн-технологией, запущенных в период 2018–2023 гг., потерпели крах. В исследовании рассматривались 2 817 видеоигр с блокчейн-технологией, и только 690 из них все еще имеют достаточно активную базу игроков. Потерпевшими неудачу признавались те игры, в которых 14-дневное среднее количество активных пользователей снизилось более чем на **99%** по сравнению с пиковым значением.

Пока эта технология не приносит пользы геймерам. Некоторые компании будут продолжать создавать игры на блокчейне, но они останутся второстепенным явлением или инвестиционной платформой, маскирующейся под видеоигру.

¹⁹ Блокчейн (от англ. block — «блок, модуль» и chain — «цепочка») — это способ защищенного хранения и передачи данных в виде цепочки блоков, связанных друг с другом специальными ключами, в каждом из которых содержатся сведения о предыдущем.

Элементы блокчейна в играх чаще всего основаны на использовании криптовалюты или невзаимозаменяемых токенов (игра NFT), которые игроки могут покупать, продавать или обменивать при участии других игроков, при этом издатель игры берет комиссию с каждой транзакции в качестве формы монетизации.

СТРУКТУРА РЫНКА И ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СЕГМЕНТОВ

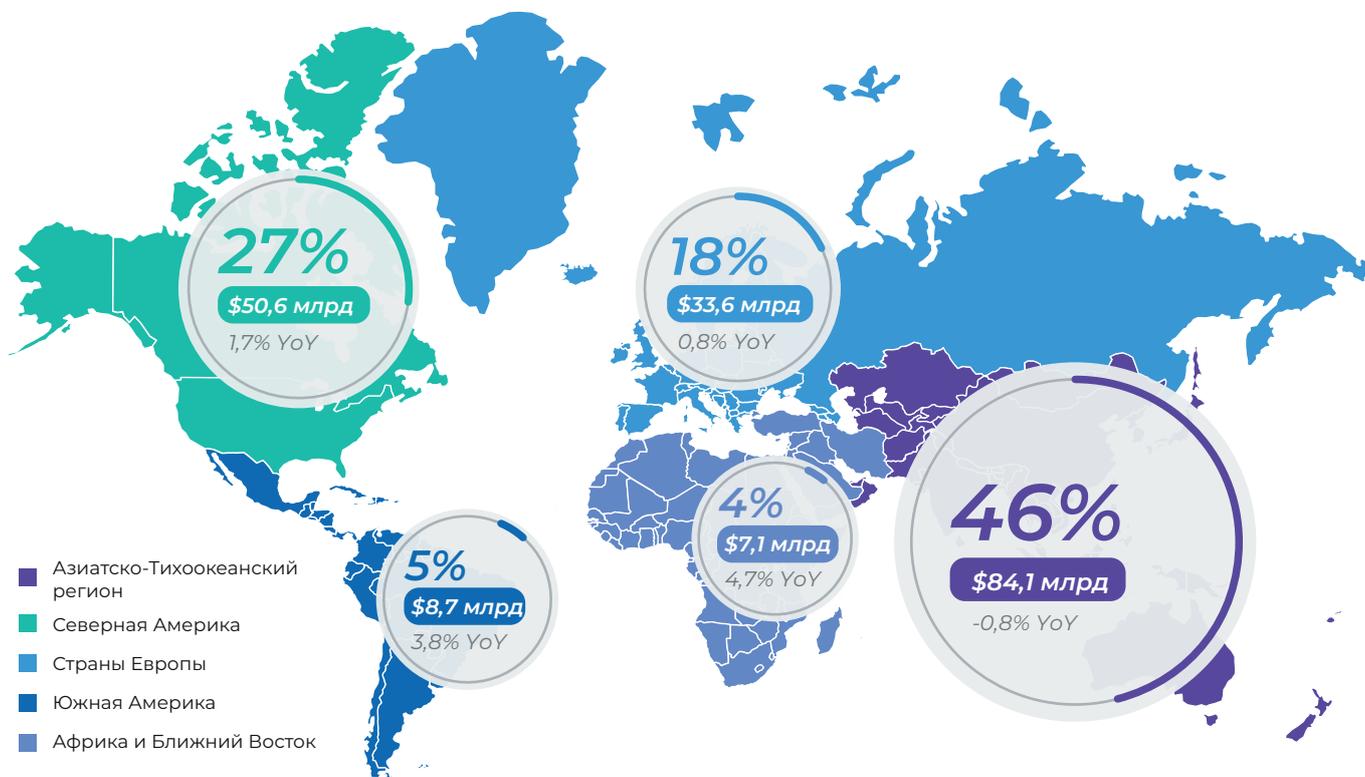
В географическом срезе наибольшую долю (**84,1 млрд** долларов США, **46%**) в 2023 г. занимал Азиатско-Тихоокеанский регион, показавший небольшое снижение (**-0,8%**) по сравнению с 2022 г. Негативная динамика региона АТР связана со снижением показателей китайского рынка (**-0,9%**), являющегося крупнейшим (**43,6 млрд** долларов США) после США (**47,3 млрд** долларов США). Некоторые причины этого снижения:

- уменьшение интереса к играм вследствие отмены карантина;
- ограничения на игровое время для несовершеннолетних;
- медленная выдача лицензий на новые игры.

Вслед за АТР в рейтинге идут Северная Америка (**50,6 млрд** долларов США, **27%**) и страны Европы, включая Россию (**33,6 млрд** долларов США, **18%**). Динамика в 2023 г. у обоих регионов положительная (**1,7** и **0,8%** соответственно), она вызвана интересом потребителей к консольным играм.

Наименьшую долю в 2023 г. занимали Южная Америка (**8,7 млрд** долларов США, **5%**), а также Африка и Ближний Восток (**7,1 млрд** долларов США, **4%**). Наибольшую динамику в 2023 г. показали регионы Южной Америки (**+3,8%**), Африки и Ближнего Востока (**+4,7%**), где рост был обусловлен улучшением инфраструктуры мобильного и проводного интернета, увеличившимся доступом к нему, растущим числом пользователей смартфонов и наличием доступных видеоигр.

Географическая структура глобального рынка видеоигр в 2023 г.



Источник: Newzoo

По типу игровых устройств глобальный рынок видеоигр подразделяется на **четыре сегмента**:



● мобильный



● ПК



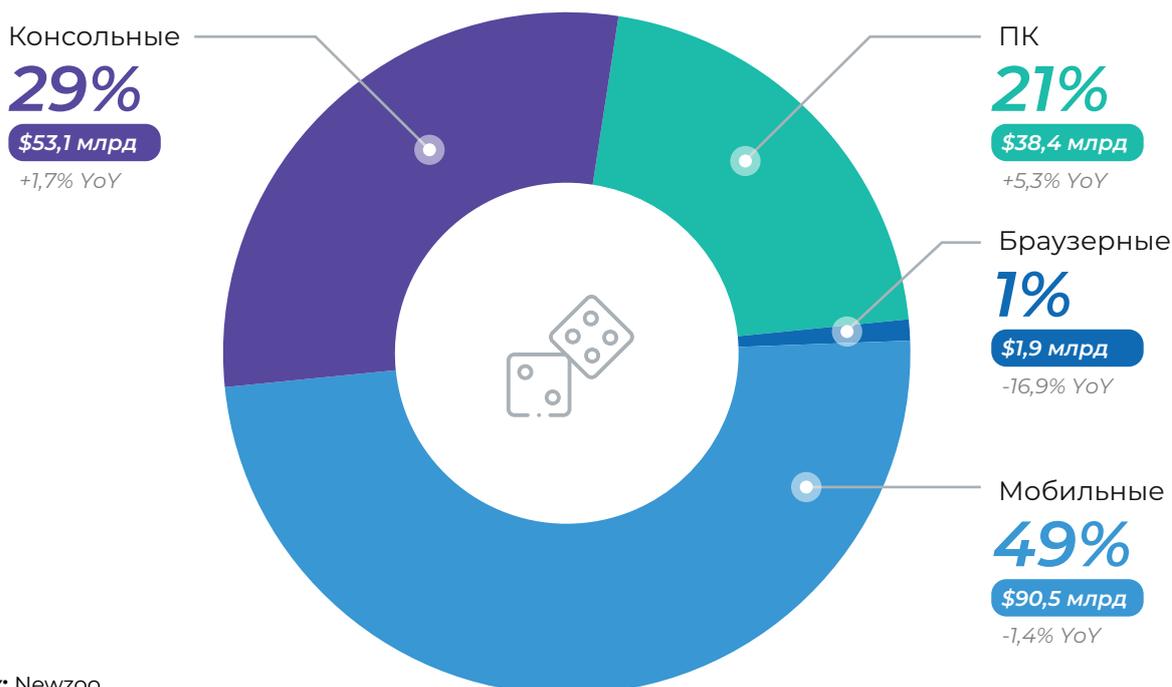
● консольный



● браузерный

Мобильный сегмент, занимающий наибольшую долю рынка (**90,5 млрд** долларов США, **49%**), продемонстрировал негативную динамику (**- 1,4%**) в 2023 г. после роста в предыдущие годы. Мобильные разработчики сталкиваются с проблемами монетизации и привлечения пользователей, что связано с политикой конфиденциальности Apple и Google. Поэтому мобильные разработчики были вынуждены корректировать прежние стратегии и экспериментировать с новыми. Рост доходов на развивающихся рынках, а также сохранение высоких показателей крупнейших старых хитов мобильной индустрии обеспечили устойчивость мобильного сегмента в 2023 г. Данный сегмент останется самым значительным с точки зрения потребительских расходов в будущем.

Структура глобального рынка видеоигр по типу игровых устройств в 2023 г.



Источник: Newzoo

Второе место в структуре рынка в 2023 г. занимал консольный сегмент (**53,1 млрд** долларов США, **29%**), увеличившийся на **1,7%** по сравнению с 2022 г. Наибольшее распространение консольный сегмент получил в странах Северной и Южной Америки, а также Западной Европы.

По всем пользователям консолей PlayStation 4 и PlayStation 5 в 2023 г. лидировали США (**37,2%**). За ними следовали Великобритания (**7,6%**), Испания (**7,2%**), Франция (**6,4%**) и Германия (**5,1%**). Россия занимала тринадцатое место (**2,1%**). В географии пользователей консоли Xbox в 2023 г. также доминировали США (**40,6%**). Россия была на 8-м месте (**3,7%**).

Развивается тренд портативных консолей. В 2022 г. была выпущена портативная консоль Steam Deck. В 2024 г. Asus анонсировал выпуск обновленной портативной консоли ROG Ally X, оригинал которой вышел в 2023 г. Xbox также работает над выпуском своей портативной консоли.

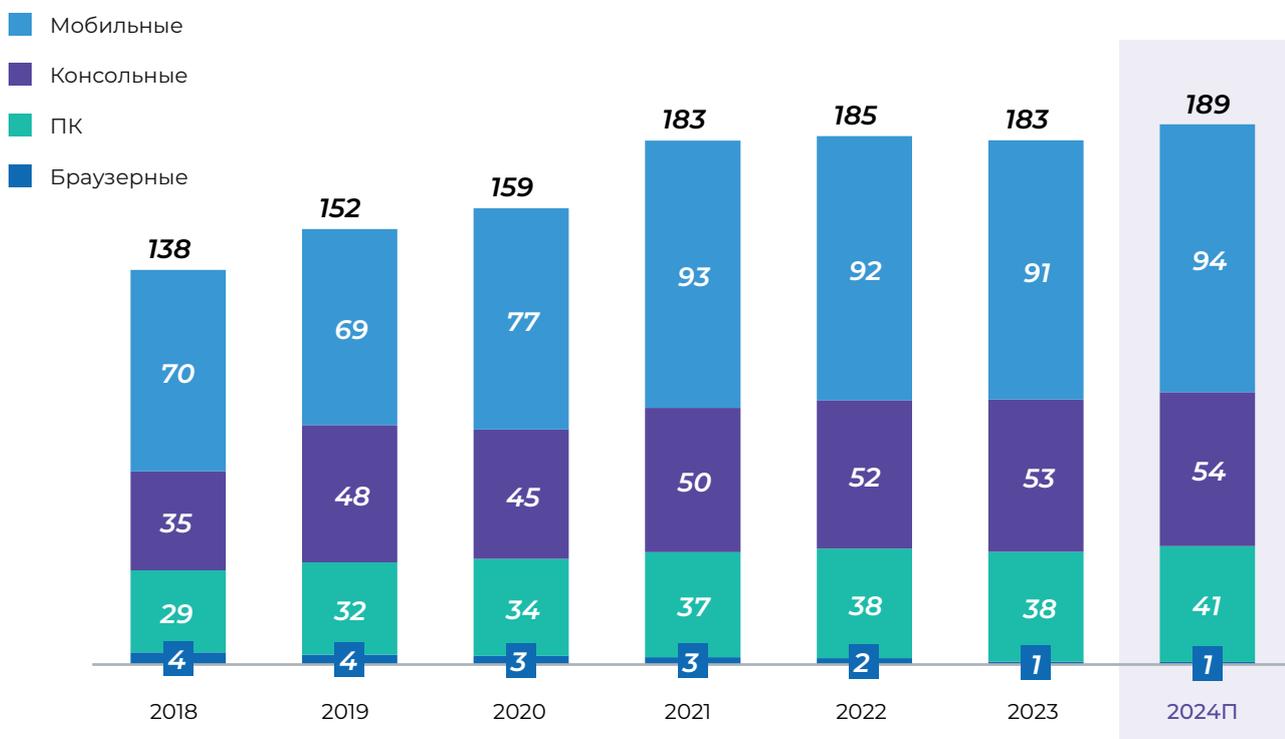
Вслед за консольным сегментом расположился ПК-сегмент (**38,4 млрд** долларов США, **21%**), продемонстрировавший наибольший рост по сравнению с остальными сегментами глобального рынка видеоигр в 2023 г. ПК-сегмент наиболее популярен в России и странах Восточной Европы.

Наименьшую долю занимает браузерный сегмент (**1,9 млрд** долларов США, **1%**), продемонстрировавший существенное снижение (**-16,9%**) по сравнению с 2022 г.

Кроссплатформенные релизы и нехватка консольного контента, среди прочих факторов, будут способствовать лидерству в росте ПК сегмента в 2024 г.

Мобильный сегмент продолжит испытывать трудности в 2024 г. из-за высокой конкуренции, проблем, связанных с монетизацией и привлечением пользователей. Данные проблемы возникают из-за политики Apple и Google, которые, по сути, являются монополистами, диктующими зачастую невыгодные условия издателям и разработчикам. Видеоигры с платным дополнительным контентом будут удерживать игроков, оставляя меньше возможностей для успеха новых игровых проектов. Это способствует тому, что пользователи переходят на премиум-продукты и вовлекаются в меньшее количество игр. Расширяется использование инструментов ИИ в производстве видеоигр. Однако эта технология пока не оказывает существенного влияния на отрасль.

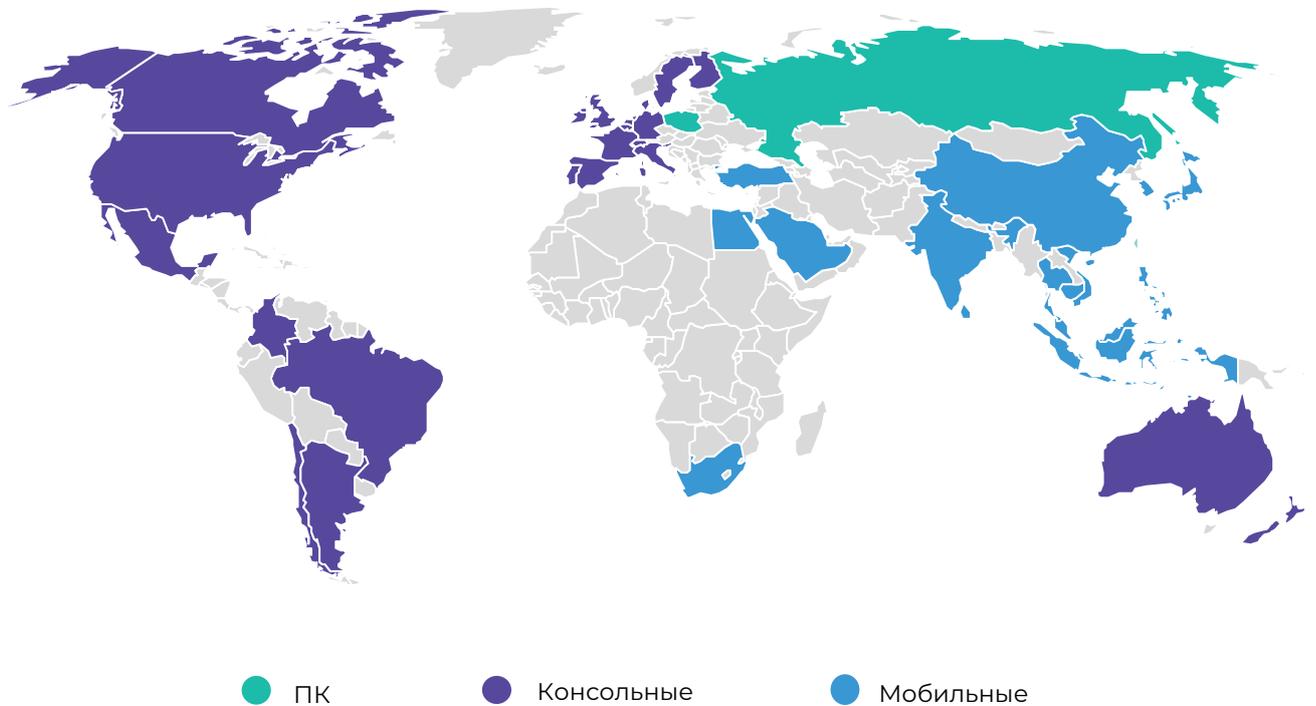
Динамика сегментов глобального рынка видеоигр в 2018–2024 гг., млрд долларов США



Источники: Strategy Partners, Newzoo



Доминирующие сегменты мирового рынка видеоигр в разных регионах в 2023 г.



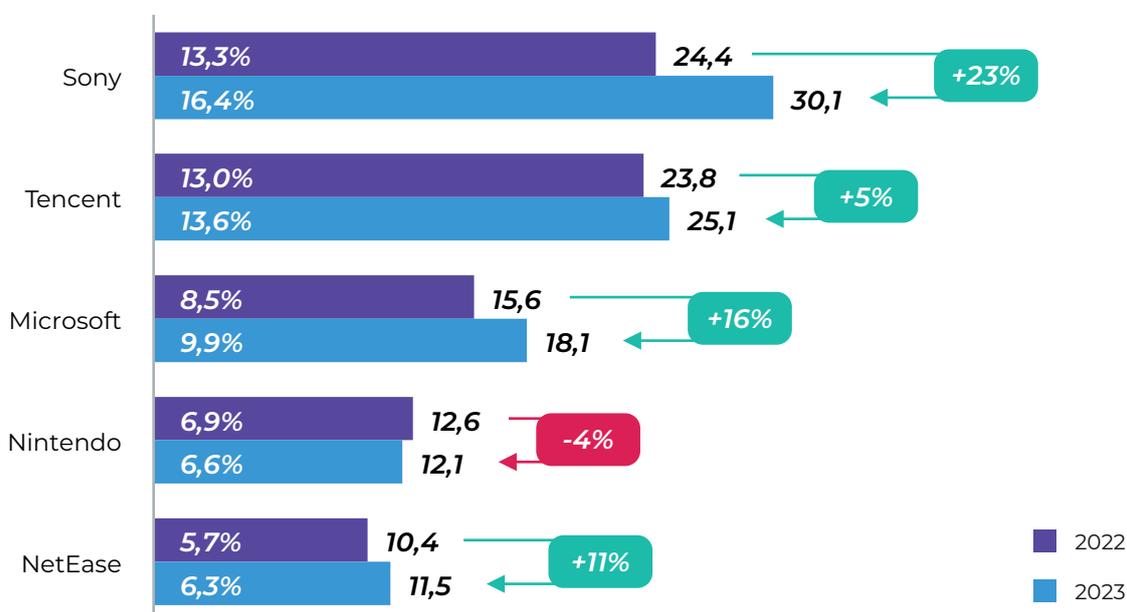
Источник: Newzoo

КОНКУРЕНТНАЯ СРЕДА

Глобальный рынок видеоигр характеризуется умеренной концентрацией. **Топ-5 игроков** занимали долю в **53%** от всего рынка в 2023 г., увеличив ее с **47%** в 2022 г.

Значительное увеличение доходов Sony, занимающей первое место в рейтинге, было обусловлено лидирующими позициями приставки PlayStation.

Топ-5 игроков мирового рынка видеоигр по выручке в 2022–2023 гг., млрд долларов США



Источник: по данным открытых источников (TweakTown, Variety, Pocket Gamer)

Ведущий игрок на рынке социальных сетей (WeChat), видеоигр и онлайн-контента Tencent занимал второе место в рейтинге. Видеоигры, один из ключевых бизнесов компании, показали слабые результаты как на рынке Китая, так и за рубежом в 2023 г. Регуляторы в Китае в начале 2023 г. пытались ограничить расходы на игры в стране, затем смягчили политику и выдали больше разрешений на новые проекты.

Доходы компании выросли благодаря высоким показателям Valorant и вкладу недавно выпущенных игр Goddess of Victory: Nikke и Triple Match 3D, а также восстановлению PUBG Mobile во второй половине 2023 г.



Компания Microsoft прочно занимала третье место в рейтинге, увеличив свою долю не только благодаря хорошим показателям Xbox, но и в результате сделки по поглощению Activision Blizzard²⁰, заключенной в октябре 2023 г. Согласно условиям соглашения, Microsoft включила Activision Blizzard в свое подразделение Microsoft Gaming в качестве дочернего подразделения Xbox Game Studios и ZeniMax Media.

Снижение доли Nintendo в 2023 г. в основном было связано с замедлением продаж и прибыльности игровых приставок Nintendo Switch.

Замыкал топ-5 китайский игровой гигант NetEase Games с долей **6,3% (11,5 млрд долларов США)**, увеличившейся благодаря росту доходности от мобильных игр. Этот рост объясняется успехом таких продуктов, как Justice и Eggy Party, число игроков в которых превысило **500 млн** менее чем за два года. 2023 г. ознаменовался для игрового подразделения NetEase Games постоянными межкатегорийными инновациями, которые расширяли и диверсифицировали портфолио игр. Успех Eggy Party, а также анонсированных Racing Master и Dunk City Dynasty подчеркнул способность компании предлагать пользователям динамичные и оригинальные продукты в разных жанрах. В то же время NetEase Games смогла сохранить стратегическое преимущество благодаря своим корням в MMO²¹-играх, что позволило мобильной игре Justice выйти за рамки традиционных продуктов этого типа.

²⁰ Среди основных объектов интеллектуальной собственности, созданных Activision Blizzard: Call of Duty, Crash Bandicoot, Guitar Hero, Tony Hawk's, Spyro, Skylanders, World of Warcraft, StarCraft, Diablo, Hearthstone, Heroes of the Storm, Overwatch и Candy Crush Saga.

²¹ MMO — это игра, в которую может одновременно играть большое количество людей, от англ. Massively Multiplayer Online Game, «массовая многопользовательская онлайн-игра».

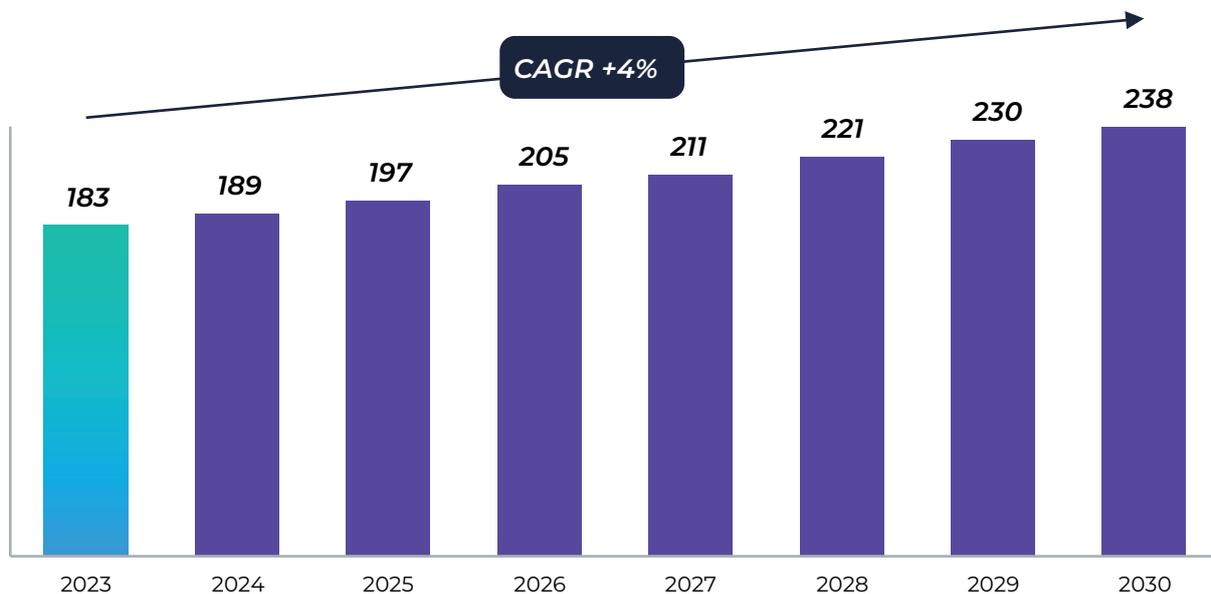
ПЕРСПЕКТИВЫ И ПРОГНОЗ РАЗВИТИЯ РЫНКА

Глобальный рынок видеоигр, несмотря на мировые экономические кризисы, спад интереса аудитории после пандемии и задержки релизов, в ближайшие годы продолжит свое развитие.

Базовый сценарий

Согласно базовому сценарию, в будущий период ожидается умеренный рост глобального рынка видеоигр. Тенденции к оптимизации из-за снижения инвестиций в отрасль сохранятся в будущий период. Игровые студии продолжают фокусироваться на успешных проектах, а финансирование новых масштабных проектов будет ограничено.

Базовый прогноз мирового рынка видеоигр в 2024–2030 гг., млрд долларов США



Источник: Strategy Partners на основе данных Newzoo

Ожидается, что к 2030 г. количество пользователей на рынке видеоигр достигнет более **1 500 млн** человек.

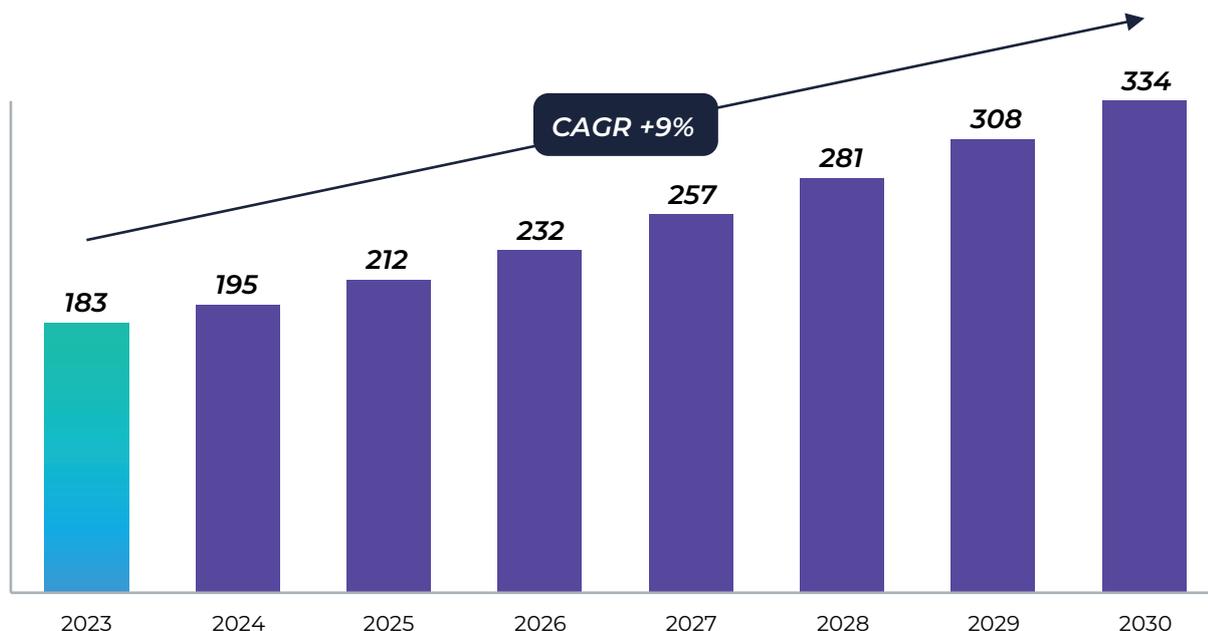
Драйверы роста рынка:

- Непрерывное технологическое развитие игровой индустрии значительно стимулирует ее рост. Совершенствуются способы создания игр, улучшается общий игровой опыт пользователей.
- Разработчики игр в странах с развивающейся экономикой постоянно стремятся улучшить игровой процесс, запуская и переписывая коды для различных консолей/платформ, таких как PlayStation, Xbox и ПК с Windows, которые включаются в отдельный продукт мировых брендов, предоставляемый геймерам через облачную платформу.
- Растущее подключение к интернету, распространение смартфонов и появление сетей с высокой пропускной способностью, таких как 5G, еще больше увеличивают спрос на игровом рынке по всему миру. Продолжающийся рост числа интернет-пользователей в мире увеличивает базу потенциальных пользователей видеоигр в мире
- Совершенствование облачных технологий и их использование на игровом рынке способствуют повышению спроса и вовлечению новых пользователей в различные игры. Эти факторы оказывают ожидаемое положительное влияние на рост рынка видеоигр.

Оптимистичный сценарий

Оптимистичный прогноз мирового рынка видеоигр предполагает увеличение инвестиций в отрасль, рост числа геймеров по всему миру, увеличение ассортимента новых игр.

Оптимистичный прогноз мирового рынка видеоигр в 2024–2030 гг., млрд долларов США

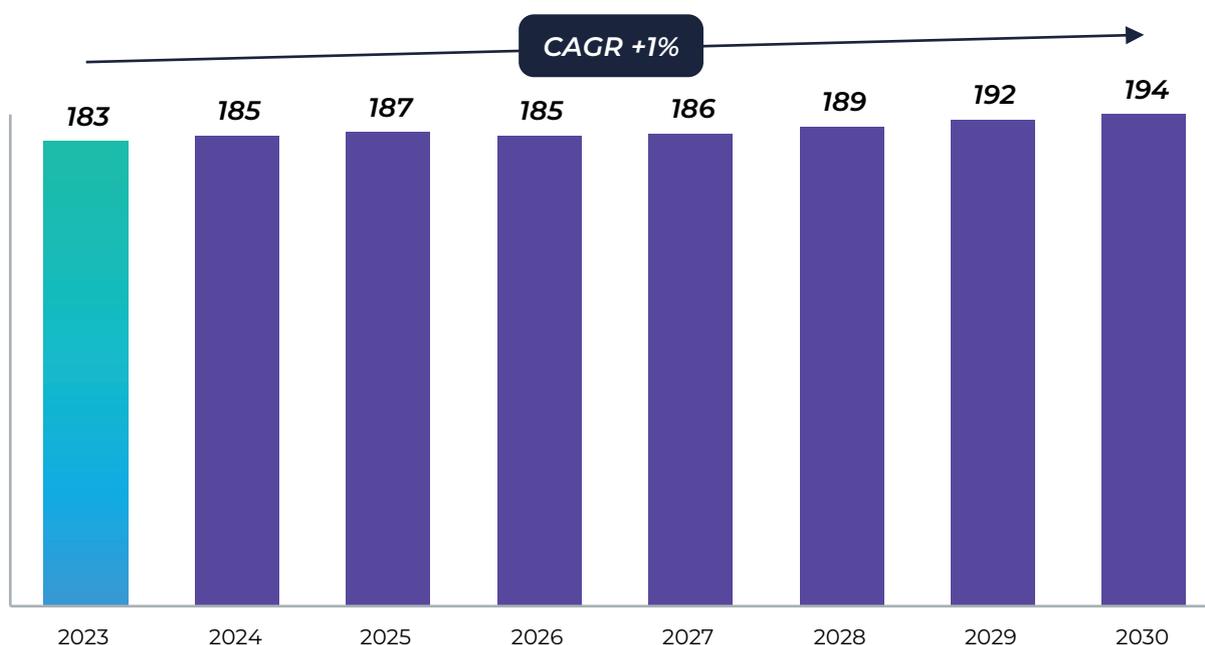


Источник: Strategy Partners на основе данных Newzoo и Statista

Консервативный сценарий

При консервативном сценарии развития индустрия видеоигр столкнется с различными препятствиями, среди которых ухудшение макроэкономических условий в мире, снижение спроса на видеоигры, усугубление проблем с поставками, значительное усиление правового и нормативного регулирования, введение ограничительных мер в отношении участия несовершеннолетних в видеоиграх на законодательном уровне в разных странах.

Консервативный прогноз мирового рынка видеоигр в 2024–2030 гг., млрд долларов США



Источник: Strategy Partners

Глобальный рынок видеоигр демонстрирует высокую устойчивость и потенциал роста, несмотря на различные экономические и социальные вызовы. Различные сегменты рынка видеоигр, такие как ПК с облачными сервисами, игровые консоли, мобильные устройства, активно развиваются, предоставляя широкий спектр возможностей как для разработчиков, так и для игроков.

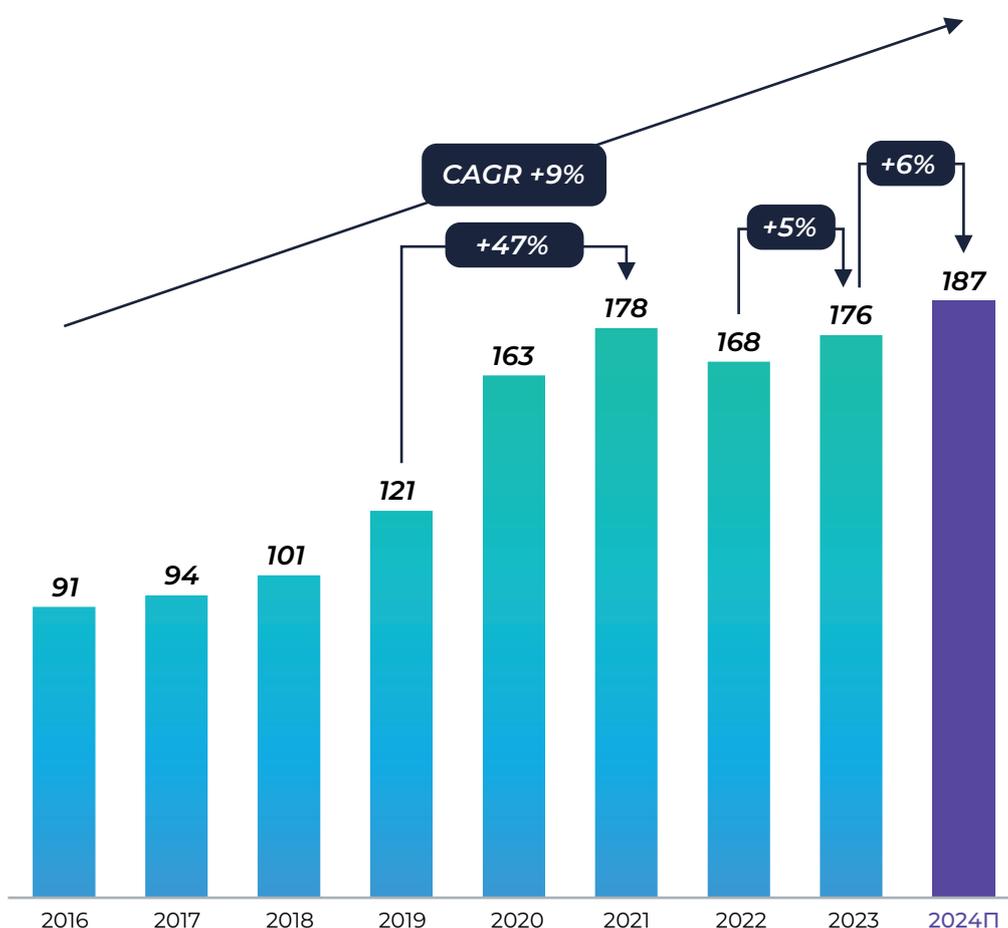
ОБЗОР РОССИЙСКОГО РЫНКА ВИДЕОИГР



ДИНАМИКА, ЕМКОСТЬ И ПОТЕНЦИАЛ РОССИЙСКОГО РЫНКА ПО СРАВНЕНИЮ С МИРОВЫМ

Российский рынок видеоигр значительно вырос в период 2019–2021 гг. (+47%) в силу пандемии, во время которой вводились карантинные меры и ограничивалось социальное взаимодействие. Для многих пользователей игры стали средством развлечения, общения и взаимодействия с друзьями/семьей, бегством от реальности, что привело к значительному росту этого рынка.

Динамика российского рынка видеоигр в 2016–2024 гг. (прогноз), млрд рублей



Источник: Strategy Partners

По окончании пандемии на рынке закономерно произошла коррекция, к тому же совпавшая с началом СВО, ужесточением санкций в отношении РФ и уходом ряда компаний. Однако спрос на видеоигры в России остался.

Несмотря на платежные ограничения со стороны западных поставщиков видеоигр, российские пользователи нашли альтернативные способы осуществления оплаты, например через открытие счетов и платежных кошельков в третьих странах.

Василий Магурян

экс-CEO VK Play



Такого серьезного падения, которое предсказывали аналитики (до минус 50%), не случилось. Просто произошло перераспределение по каналам приема денег. Если раньше некоторые каналы были видны, была по ним статистика, то потом деньги стали проходить по другим каналам, которые трудно отслеживать.

Если рассматривать российский рынок видеоигр как совокупность всех трат российских пользователей на этот вид досуга, то в целом события 2022 г. не привели к существенному снижению рынка. В 2022 г. российский рынок видеоигр снизился на **5,9%** по сравнению с 2021 г. и достиг **168 млрд** рублей.

В 2023 г. рынок возобновил рост, увеличившись на **4,7%** по сравнению с 2022 г., и достиг **176 млрд** рублей. Рост в денежном выражении также был обусловлен ростом цен на зарубежные видеоигры ввиду более сложных способов оплаты и девальвацией российского рубля. В долларовом выражении российский рынок видеоигр снизился на **2,5%** в 2023 г. по сравнению с 2022 г.

Ожидается, что в 2024 г. российский рынок видеоигр составит **187 млрд** рублей, увеличившись на **6,1%**.

Консервативный сценарий

Российский рынок видеоигр кардинально изменился из-за СВО и санкций. Все ведущие международные компании покинули РФ. Российские разработчики, которые ориентировались на глобальное продвижение, либо тоже ушли, либо открыли в РФ дочерние компании, либо разделили свой бизнес. Сейчас в РФ остались компании, которые имеют российскую юрисдикцию и работают на нашем рынке и странах СНГ.

Вячеслав Макаров

экс-директор
по продукту Wargaming



За 2022 г. умер рынок аутсорсинга видеоигр в России — это те, кто работал на западных заказчиков, т. к. стало проблематично приземлять деньги в России. Те, кто не уехал, разделили бизнесы. Однако это не затормозит развитие российского рынка. Это просто его переструктурировало. Сейчас происходит формирование нового рынка. Мы отделились от западного рынка, активно появляются и развиваются новые разработчики.

Из-за санкций и сложностей с оплатой зарубежных видеоигр наблюдался краткосрочный незначительный рост спроса на пиратские копии игр. Однако денежно это не повлияло на динамику и размер всего российского рынка. Более того, некоторые эксперты связывают этот всплеск с релизом новых видеоигр, ставших популярными среди пользователей.

Василий Магурян
экс-CEO VK Play



Не могу сказать, что катастрофически вырос теневой рынок (пиратские версии) из-за санкций. Были примеры крупных успешных запусков, той же Atomic Heart от Mundfish, там был слив дев-билда²² и сырую версию игры выложили на торренты.

Однако это нельзя назвать ростом пиратства, это был просто успешный проект, и поэтому его быстро раскатали на торренты. Есть разные уровни продуктов с разной заинтересованностью к ним. Нельзя сказать, что этот пример пиратства является следствием санкций или ограничений. Это следствие того, что продукт оказался настолько хорош, что его скопировали. Но в целом по другим играм мы видим ту же историю.

Сейчас для российских разработчиков открывается окно возможностей по созданию качественных отечественных игр с интересным сюжетом и захватывающим геймплеем, что будет способствовать перетягиванию на себя внимания российских пользователей с зарубежных видеоигр и перенаправлению трансграничных денежных потоков внутрь России.

По сравнению с мировым рынком видеоигр, где наблюдается волна увольнений и оптимизации, российские игровые студии активно нанимают специалистов геймдева. Однако ожидается, что в ближайшие два года тенденция к найму новых специалистов прекратится.

²² Дев-билд (от англ. development build, сборка разработчика) — это в общем смысле «предварительные релизы». В контексте программирования сборка представляет собой версию программы. Как правило, сборка является предварительной версией и обозначается номером сборки, а не номером релиза. Повторяющиеся сборки являются важной частью процесса разработки. На протяжении всей разработки компоненты программы собираются и перекомпилируются для целей тестирования, чтобы обеспечить надежный конечный продукт. Сборка разработчика обычно включает в себя различные функции «отладки», встроенные в исполняемое приложение.

Национальная тематика в видеоиграх

Наблюдается повышенный интерес разработчиков видеоигр к национальной тематике: славянская и русская культура, история России. В 2024 г. отечественная студия SBSR анонсировала игру «Заря» про историю Василия — водителя, который пытается вдохнуть новую жизнь в свое село, помогая его жителям, доставляя посылки и буксируя машины. В 2023 г. IC Game Studios анонсировала выход сразу нескольких игр по «Сказкам старой Руси». Morteshka, небольшая инди-студия из Перми, весной 2023 г. анонсировала новый проект — хоррор «Лихо одноглазое» по мотивам традиционных русских сказок. Российская игровая студия Cyberia Nova выпустила в 2024 г. видеоигру «Смута», описывающую историю 1612 г.

Российская, историческая, сказочная тематика очень популярна и востребована. Этот тренд продвигается сеттингом, понятным для российской аудитории. Зарубежные страны тоже с интересом принимают игровые продукты с «местечковыми» историями.

Олег Доброштан

независимый эксперт
игрового рынка



Видеоигры — один из медиаформатов, являющихся так называемой мягкой силой с точки зрения взаимодействия с аудиторией. Если ты играешь в игру, то она неизбежно воздействует на тебя, как и любое другое медиа. Именно поэтому о мягкой силе видеоигр уже говорят на правительственном уровне. И именно поэтому важно понимать влияние игр на аудиторию еще на уровне разработки. Кто ваши герои, какие задачи они решают, в каких городах и странах происходит действие.

Элла Губарева

директор по маркетингу
в Innova
(платформа 4game)



К особенностям российского рынка видеоигр также относится широкое распространение игр с моделью монетизации free-to-play. Однако самый популярный тип покупок для россиян в гейминге — приобретение игры, как и в большинстве других стран мира. А самые непривлекательные для геймеров форматы — подписка и сервисная модель.

Фильмы и сериалы по мотивам видеоигр

В мире давно наблюдается тренд на фильмы и сериалы, снятые по мотивам видеоигр. Это существенный дополнительный доход для правообладателей, позволяющий аккумулировать финансовые средства для дальнейшей разработки. Американский постапокалиптический телесериал *Fallout*, основанный на одноименной игровой франшизе, принес разработчику Bethesda Softworks дополнительные **80 млн** долларов США всего за один сезон.

В России пока таких сериалов и фильмов нет. Однако, по мнению экспертов, подобные проекты могут иметь хорошие перспективы для реализации в нашей стране. Горизонт планирования — ближайшие 15 лет: 3–5 лет на разработку интересной игры, в случае ее успеха — создание сериала.

Олег Доброштан
независимый эксперт
игрового рынка



В мире есть практика, когда киностудии с помощью скаутов занимаются поиском интересных проектов и еще на стадии разработки игры выкупают право на создание сериала или фильма. Это правда надо реализовывать в России.

Геймификация

В России растет популярность геймификации как дополнительного заработка для игровых студий. Это позволяет аккумулировать больше финансовых средств для дальнейшей разработки.

Игровые клубы

В России ежегодно растет аудитория игровых клубов. В 2023 г. ежемесячная аудитория компьютерных клубов в России составила **2,8 млн** уникальных посетителей, что на **12%** больше результата 2022 г. По состоянию на январь 2024 года, по данным Langame, в России работает почти **2 700** компьютерных клубов, что на **17%** больше, чем годом ранее.

Дмитрий Лукин

владелец экосистемы по развитию бизнеса и культуры компьютерных клубов Langame (обслуживает более 60% компьютерных клубов в РФ)



Почему люди приходят в игровые клубы:

- Социализация. Люди хотят быть в группе с такими же интересами.
- Совместное потребление. Увеличение стоимости ПК приводит к тому, что сборка личного игрового ПК становится нецелесообразной затеей.
- Отсутствие комфортной обстановки для игры дома.

Если говорить о клауд-гейминге, то мы рассматриваем его как дополнительную возможность взаимодействия с аудиторией. У клубов есть мощные компы, а кому и каким образом их предоставлять — это уже вопрос вторичный. В случае с видеоиграми мы лишь способствуем популяризации игр и росту их доступности.

Искусственный интеллект

Российский рынок видеоигр не отстает от мирового в плане использования ИИ в создании видеоигр. Практически все российские разработчики в той или иной степени прибегают к применению этого инструмента при тестировании гипотез, работе с графикой, движением и звуком. Однако финальную работу продолжают выполнять профессионалы, т. к. качество играет ведущую роль в дальнейшем успехе видеоигры.

Виртуальная реальность (virtual reality, VR), дополненная реальность (augmented reality, AR) и фитнес-игры

В России так же, как во всем мире, видеоигры с виртуальной и дополнительной реальностью не пользуются большим спросом. Среди причин:

- высокие цены на эти игры;
- отсутствие заинтересованной платежеспособной потребительской аудитории;
- проблемы с тошнотой, возникающей во время использования 3D-гарнитуры.

Маловероятно, что ситуация с VR/AR-видеоиграми существенно изменится в обозримом будущем.



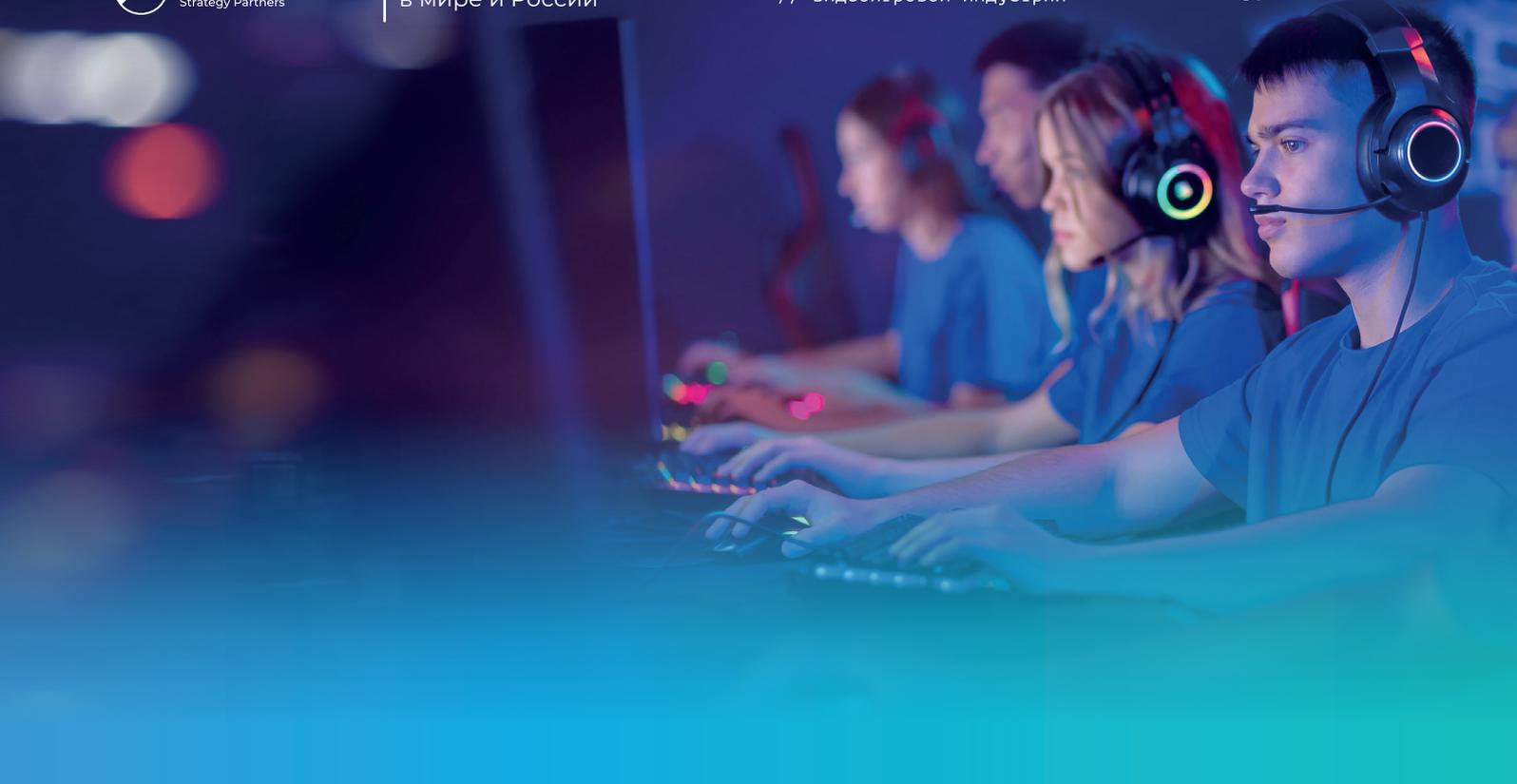
Новые платформы для ПК игр

Несмотря на платежные ограничения, онлайн-сервис видеоигр Steam по-прежнему остается самой популярной площадкой среди российских пользователей, адаптировавшихся к новым условиям оплаты видеоигр, в том числе и на других платформах.

Российские разработчики видеоигр не лишились возможности размещать свои игры на Steam и получать доход. Для этого некоторые российские компании открывают банковские счета за рубежом. Однако возможно также получение доходов и напрямую в России при работе с неподсанкционными банками.

Российские онлайн-сервисы пока не могут конкурировать с зарубежными платформами, проигрывая как по количеству размещенных на них видеоигр, так и по численности аудитории.

Однако развитие собственных российских платформ цифровой дистрибуции позитивно сказывается на восстановлении рынка. Среди ведущих цифровых площадок, на которых игроки могут просто и быстро устанавливать игры: VK Play, RuStore, «Яндекс Игры». В 2023 г. российские издатели еще более плотно интегрировались в локальные платформы, куда перешла часть аудитории геймеров, живущих в РФ.



Киберспорт

В России, как и во всем мире, киберспорт превращается в быстро развивающуюся индустрию, что благотворно сказывается на рынке видеоигр в целом. По словам вице-премьера РФ Дмитрия Чернышенко, киберспортом занимаются более **15 млн** россиян²³. В марте 2024 г. в Казани состоялись фиджитал-игры — «Игры будущего», сочетавшие в себе традиционные (физические) виды спорта и киберспорт.

Киберспорт также выступает элементом рекламы и продвижения, включая спонсорский и маркетинг-контент компаний-разработчиков.

В связи с введенными ограничениями и уходом ряда зарубежных игровых студий из России встал вопрос об импортозамещении популярных зарубежных видеоигр для российского киберспорта. Это перспективная практически неосвоенная ниша для развития российских разработчиков.

Несмотря на уход зарубежных спонсоров и организаторов турниров, в России продолжают проводиться многочисленные соревнования с тысячами участников и миллионами зрителей. Например, в киберспортивном турнире Warface PRO в 2023 г. участвовало больше **2 000** игроков²⁴.

²³ <https://www.forbes.ru/sport/497465-kolicestvo-kibersportsmenov-v-rossii-prevysilo-15-millionov-people>

²⁴ <https://app2top.ru/itogi-2023/my-by-li-vy-deleny-v-otdel-nuyu-nezavisimuyu-kompaniyu-i-nachali-aktivno-razvivat-sya-samostoyatel-no-sergej-efremov-iz-astrum-entertainment-ob-itogah-2023-goda-213103.html>

Александр Чельный

проектный менеджер
Point Blank и Stalcraft
в Innova



События последних лет, включая введение санкций, оказали значительное влияние на киберспорт.

Одно из наиболее существенных последствий — ограничение участия российских команд в соревнованиях международного уровня, в том числе из-за визовых ограничений и логистических сложностей. Также нельзя забывать о финансовых барьерах, которые так или иначе влияют на всю индустрию. Тем не менее мы смогли принять участие в международных чемпионатах *Point Blank International Championship*, где игроки нашего региона показали высокий уровень и заняли призовые места.

Несмотря на трудности, киберспорт в России продолжает развиваться, адаптируясь к новым условиям. Одной из ключевых тенденций стало усиление локальных турниров и лиг, что позволило сохранить интерес аудитории к киберспорту и поддержать высокий уровень соревнований внутри страны. В качестве примера такого мероприятия можно привести локальный финальный турнир *Point Blank League 2023*, который проходил в центре Москвы на *Winstrike Arena*.

В декабре 2023 г. на Дальнем Востоке состоялся первый киберспортивный турнир «КиберВосток». Всего в соревнованиях по виду программы «Мир танков» приняло участие свыше **7 100** киберспортсменов. Организатором турнира «КиберВосток» выступила Корпорация развития Дальнего Востока и Арктики (КРДВ) при поддержке Минвостокразвития России, Минспорта России, Федерации компьютерного спорта России и группы компаний *Lesta Games*.

Также в 2023 г. *Lesta Games* провела финал киберспортивного турнира по «Миру танков». Общий призовой фонд составил свыше **13 млн** руб., сделав турнир одним из главных киберспортивных событий в России и Беларуси.

Стриминг видеоигр (прямая трансляция видеоигр)²⁵

Сегмент стриминга в России переживает стремительное развитие — в 2023 г. посещаемость популярных стриминговых платформ увеличилась в **1,5** раза²⁶. Игровой стриминг сейчас является профессиональной индустрией в России, сформовавшейся из любительской сферы. Игровые студии используют стриминг для продвижения и рекламы своих видеоигр.

Наиболее востребованной платформой для стримеров в России все еще остается Twitch. За 2023 г. его российская аудитория выросла на **24%**²⁷, несмотря на ограничения в монетизации и призывы блогеров переходить на другие сервисы. Второе место занимает китайская платформа Trovo от компании Tencent, хотя ее российская аудитория и просела на треть за прошедший год.

Замыкает тройку лидеров VK Play — сервис, запущенный в апреле 2022 г. Он уже входит в число самых посещаемых порталов для стриминга.

Артем Нагорный

креативный продюсер
MetaCorp (реклама
в гейминге)



Стриминг активно развивается.
В России в плане контента стриминга
популярны Dota 2, Counter-Strike.

В мире — Call of Duty, Valorant. По сравнению с зарубежным стримингом, в России лучше качество трансляций, качество картинки, более развит рекламный рынок. На Западе лучше развита система подписок на Twitch, что является основным доходом стримеров. В России основной доход — через донаты и рекламу.

Метавселенные

В России пока нет проектов по разработке видеоигр с метавселенными, а также нет предпосылок к их появлению в ближайшем будущем.

²⁵ Стриминг видеоигр (прямая трансляция игр) — это практика трансляции игрового видео и комментариев в режиме реального времени для онлайн-аудитории.

²⁶ По данным «Мегафона».

²⁷ По данным «Мегафона».

СТРУКТУРА РЫНКА И ПЕРСПЕКТИВЫ СЕГМЕНТОВ (ПК, КОНСОЛЬНЫЕ, МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ)

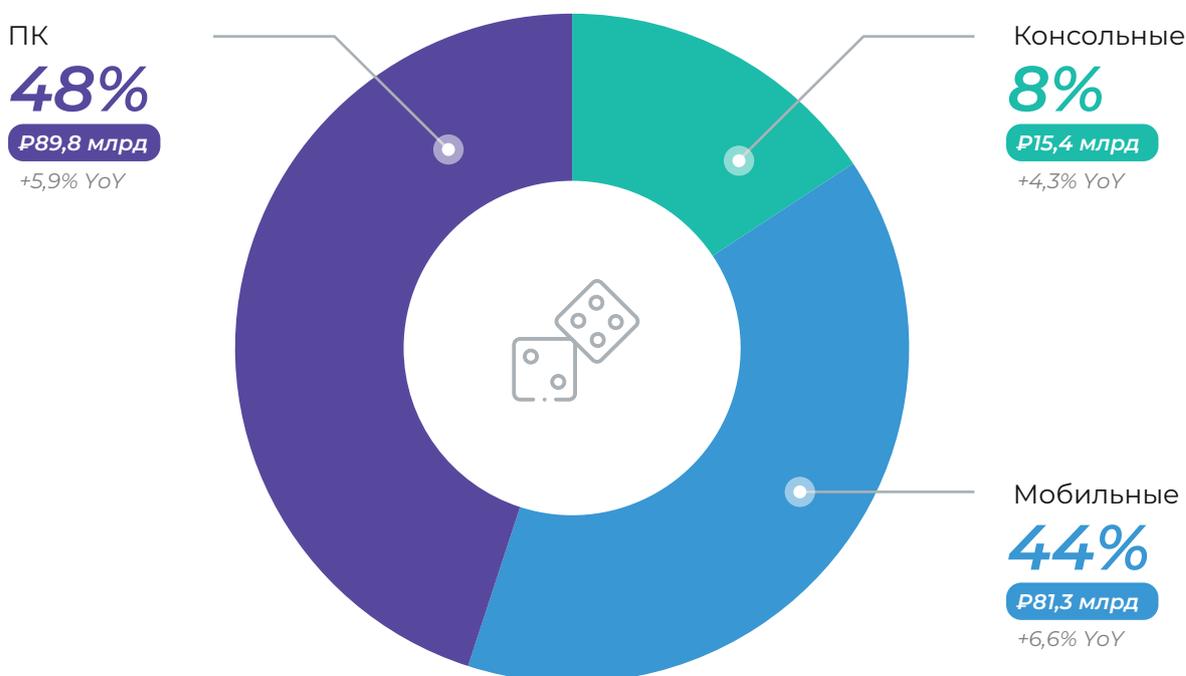
ПК-сегмент с долей **48%** (**84,8 млрд** рублей) вырос на **4%** в 2023 г. Сегмент уверенно себя чувствует благодаря стабильной аудитории пользователей. Внутри сегмента наблюдается значительный рост веб-игр вследствие ограничений по платформам. Часть мобильных разработчиков перешли в разработку веб-игр.

Мобильный сегмент с долей **43%** (**76,3 млрд** рублей) увеличился на **6%** в 2023 г. Последние несколько лет мобильный сегмент продолжает расти.

Консольный сегмент с долей **8%** (**14,8 млрд** рублей) вырос на **6%** за счет восстановления поставок консолей в 2023 г. Здесь наблюдается перераспределение трат пользователей, ограничения со стороны онлайн-магазинов компьютерных игр спровоцировали в России рост интереса к играм на физических носителях (дисках).

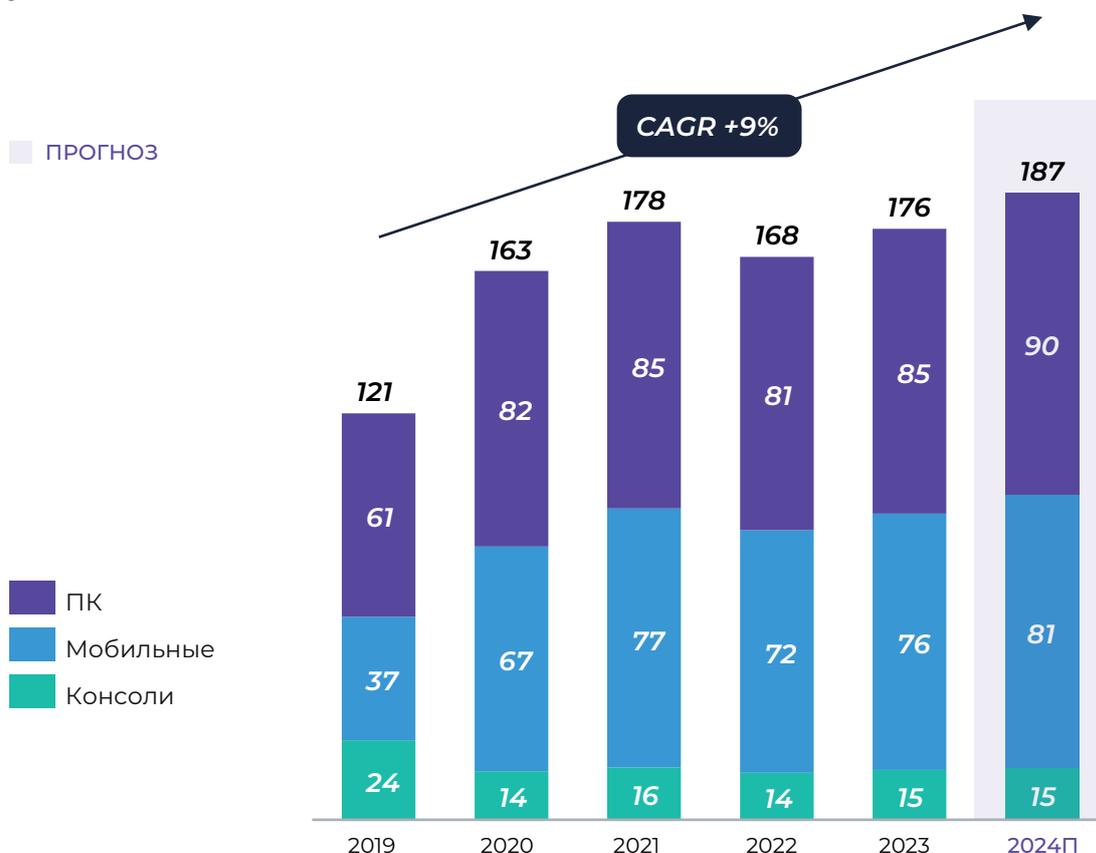
Согласно прогнозу на 2024 г., ожидается, что процентное соотношение сегментов останется без значительных изменений. Мобильный сегмент увеличится на 1 п.п. — до **44%** (**81,3 млрд** рублей). ПК-сегмент покажет умеренный рост (**5,9%**), достигнув **89,8 млрд** рублей. Наименее динамичным будет консольный сегмент, который увеличится на **4,3%**, до **15,4 млрд** рублей в 2024 г.

Прогноз структуры российского рынка видеоигр на 2024 г., млрд рублей, %



Источник: Strategy Partners

Структура российского рынка видеоигр в 2019–2024 гг. (прогноз), млрд рублей



Источник: Strategy Partners

Наблюдается увеличение числа кросс-платформенных проектов, объединяющих мобильные устройства и ПК. Хотя не все разработчики могут начать с такого масштаба разработки, для многих игр это стало значимым конкурентным преимуществом.

Ожидается, что мобильный сегмент будет динамично развиваться в ближайшие годы. Смартфоны ежегодно обновляются, становятся все лучше. Софт, который нужен для разработки мобильных видеоигр, тоже прогрессирует и позволяет создавать более мощные, более продвинутое игры за счет различных технических решений на том же девайсе. Соответственно, все это приводит к тому, что качество продукта на мобильных устройствах с каждым годом улучшается. Более высокая доступность (в сравнении с ПК), повсеместное распространение и все большая интеграция в повседневную жизнь людей позволяют говорить о благоприятных перспективах развития мобильного сегмента.

Проникновение ПК-игр близко к точке насыщения, поэтому перспективы рынка целиком и полностью связаны с появлением новых интересных релизов.

Предпосылок для активного роста консольного сегмента в будущем пока нет, т. к. зарубежные консоли остаются дорогими, особенно из-за параллельного импорта и действующих ограничений со стороны зарубежных поставщиков консольных игр. Однако этот сегмент будет оставаться стабильным. В марте 2024 г. президент РФ В. В. Путин поручил правительству рассмотреть вопрос об организации производства игровых приставок и консолей в России.

КОНКУРЕНТНАЯ СРЕДА

В 2023 и 2024 гг. российский рынок активно переформатировался и адаптировался к новым условиям. Некоторые крупные российские издатели и разработчики укрепили свои позиции, наращивают темпы площадки дистрибуции. Россия остается крупным рынком для игровых компаний — как местных, так и зарубежных.

ТОП-5 игроков российского рынка видеоигр по выручке, млрд рублей

№	Наименование компании	2020	2021	2022	2023	Динамика, %
1	Lesta Games	-	-	12	22	83,3
2	Astrum Entertainment	-	-	-	10	-
3	Софтклуб (IC)	12,5	10,1	5,3	8,0	50,9
4	Innova	0,7	0,7	1,9	3,5	84,2
5	Buka Entertainment	2,4	3,5	1,5	1,5	0,0

Источник: данные открытых источников

По величине выручки компаний, юридически расположенных в России, топ-5 возглавляет Lesta Games, увеличившая свой доход на **83,3%** в 2023 г., до **22 млрд рублей**²⁸. Lesta Games — петербургская студия, ранее работавшая в составе разработчика и издателя видеоигр Wargaming (известна по игре World of Tanks). В 2022 г. в связи с санкциями Wargaming разделила активы и передала часть своего игрового бизнеса в России и Беларуси под местное управление Lesta Games. В апреле 2022 г. Wargaming заявила, что Lesta Games более не аффилирована с ней. Согласно договору о разделе бизнеса, Lesta Games оперирует тремя играми (World of Tanks, World of Warships и Tanks Blitz) на территории России и Беларуси, а также свободна в создании новых.

Lesta Games смогла восстановить аудиторию во всех играх до прежнего уровня, предшествовавшего разделу бизнеса с Wargaming. Все проекты компании показывают положительную динамику в 2023–2024 гг., за исключением World of Warships, которая изначально была ориентирована на зарубежную аудиторию (США, Великобритания, Германия, Япония). После раздела бизнеса Lesta Games бросила главные усилия на сохранение

²⁸ https://www.rbc.ru/spb_sz/06/04/2024/660c25ba9a794707d5d68db1

огромного потенциала игры World of Tanks. Этому игровому проекту уже почти 14 лет, и все игры такого возраста обычно выходят на ниспадающий тренд с точки зрения аудитории и других показателей. Однако сейчас у «Мира танков» (новое название World of Tanks для российской аудитории) стагнации нет, наблюдается устойчивый рост. Это особенно удивительно для игр с уже установленной базой пользователей и долгосрочной историей на рынке. В планах Lesta Games выпуск новых игр. Хорошая выручка компании с высокой маржинальностью представляет собой инвестиционный ресурс, который компания намерена вкладывать в различную технологическую инфраструктуру и в производственные площадки.

На втором месте с выручкой **10 млрд** рублей расположилась компания Astrum Entertainment, ставшая самостоятельной в 2023 г. после отделения от My.Games. Портфолио Astrum Entertainment в 2023 г. пополнилось новыми продуктами и теперь в общей сложности насчитывает десятки популярных в России игр: Atomic Heart, Warface, Battle Teams 2, ArcheAge, LOST ARK, Perfect World, «Аллоды Онлайн» и др. Самым громким релизом 2023 г. стала игра Atomic Heart, которую компания издает на территории России и стран СНГ. В конце 2023 г. компания презентовала новинку — PvPvE-шутер²⁹ Xtract.

Astrum Entertainment углубила свое сотрудничество с Южной Кореей и Китаем, активно взаимодействуя на уровне профессиональных ассоциаций, тематических мероприятий и двусторонних встреч, где в том числе обсуждались меры по развитию импорта и экспорта видеоигр. В частности, акцент делался на разработке стандартов и участии в мероприятиях разработчиков. Учитывая многолетний опыт локализации и оперирования азиатскими играми, Astrum Entertainment активно рассматривает возможность вывода на российский рынок новых продуктов из Кореи и Китая.

Третье место стабильно занимает «Софтклуб» (1С), увеличившая свой доход на **50,9%** — до **8 млрд** рублей в 2023 г. Компания занимается разработкой, локализацией, изданием и распространением компьютерных игр на территории России, стран СНГ и Восточной Европы.

Четвертое место занимает Innova, увеличившая доход на **84,2%** — до **3,5 млрд** рублей. Одним из самых заметных событий компании в 2023 г. стало открытие представительств в ОАЭ и на Кипре, что способствовало усилению присутствия на международном рынке. Кроме того, компания запустила долгожданный проект Aion Classic, который привлек много новых игроков. Собственная платформа 4game.com от Innova смогла существенно нарастить аудиторию за короткий срок благодаря уходу иностранных игровых платформ из России³⁰.

Топ-5 замыкает Vuka Entertainment, не изменившая свой доход в 2023 г. Vuka Entertainment — один из ведущих издателей и дистрибьюторов компьютерных игр зарубежного и собственного производства. Вместе с «Софтклуб» входит в структуру компании 1С.

Российские игровые студии в большинстве своем не намерены довольствоваться только российским рынком и планируют выход на зарубежные рынки дружественных стран. Вектор смещается в сторону Азии, где есть много перспективных для российских игровых студий рынков. Зарубежная экспансия становится необходимостью, поскольку для обеспечения рентабельности крупных игровых проектов необходима большая пользовательская база (десятки миллионов игроков), а локального российского рынка недостаточно. Китайский рынок закономерно является одним из наиболее привлекательных. На него можно выходить через местных партнеров, чтобы преодолеть достаточно жесткие и сложные регуляторные барьеры.

²⁹ Шутер (разг. «стрелялка» от англ. shooter, «стрелок») — жанр компьютерных игр, где основное действие главных героев — убивать, используя огнестрельное оружие.

³⁰ <https://app2top.ru/itogi-2023/ukrepili-svoi-pozitsii-v-kachestve-vedushhego-izdatelya-videoigr-v-rossii-il-ya-vasil-ev-iz-innova-o-glavnom-za-2023-god-213878.html>

ГОСУДАРСТВЕННАЯ ПОДДЕРЖКА

Государство стало проявлять активный интерес к индустрии видеоигр в России за последние два года, прорабатывая вопросы регулирования, поддержки экспорта игр в страны БРИКС и развития образовательных программ. В августе 2023 г. Владимир Путин поручил правительству подготовить предложения по продвижению российских видеоигр и применяющегося в них софта на иностранные рынки, в том числе в страны БРИКС.

Изменение риторики с негативной на позитивную в отношении индустрии видеоигр позволило создать благоприятную атмосферу для развития.

Сергей Волков

исполнительный
директор IC Game Studios



Один из драйверов развития — индустрия видеоигр замечена в положительном ключе государством.

До этого видеоигры были виноваты во всем — шутинг в школе, насилие, самоубийства. Президент признал, мы входим в креативные индустрии, депутаты и министры нас перестали критиковать.

В плане инвестиций в развитие рынка видеоигр также есть позитивные факторы — активно растет выдача грантов на создание новых игр. Это помогает издателям получать новые качественные продукты. Например, вышедшая в 2024 г. игра «Смута» была разработана с привлечением гранта АНО ИРИ (Институт развития интернета).

Система регулирования IT-отрасли в России, к которой относятся и игровые разработчики, предполагает ряд значимых льгот для компаний: обнуление налога на прибыль (для организаций на ОСН), нулевая ставка НДС для разработчиков ПО, пониженные страховые взносы (**7,6%**), мораторий на проверки. Для сотрудников предлагаются льготная ипотека и отсрочка от армии.

В России функционируют ряд некоммерческих организаций, объединяющих участников рынка видеоигр и содействующих налаживанию диалога с государством. Они способствуют развитию индустрии видеоигр путем поддержки значимых проектов и инициатив, их продвижения и обсуждения. Также они содействуют созданию положительного образа геймдева и игровой культуры в обществе, координации взаимодействия между инвесторами, паблишерами, научно-образовательными сообществами и корпорациями. Среди них:

- Организация развития видеоигровой индустрии (АНО РВИ);
- Ассоциация профессионалов индустрии оперирования и разработки игр (АПРИОРИ);
- Русская ассоциация дистрибьюторов и импортеров видеоигр (РАДИ);
- Ассоциация киберспортивной инфраструктуры (АРКИ).

Вячеслав Уточкин

руководитель образовательной программы «Менеджмент игровых проектов» Высшей школы бизнеса ВШЭ, сооснователь и генеральный продюсер Geeky House



Многие компании ушли с российского рынка в 2022 г., оставив поле вакантным. Однако человечество обладает способностью самоорганизации, и, если создать подходящие условия, люди сами начнут действовать. В этом контексте государство успешно поддержало игровую индустрию, предоставив необходимые льготы. Благодаря этим мерам начали формироваться благоприятные условия для развития. Сейчас идет формирование новой поросли игровых студий, нового ландшафта в индустрии. Хотя еще не появились новые звезды, герои и гиганты, но есть перспективы на будущее. Для того чтобы индустрия достигла зрелости, возможно, потребуется еще 5–10 лет — это время необходимо для того, чтобы игровой сектор вырос из состояния «ребенка» в состояние «взрослого».

В 2025 г. в Сколково Московской области запланировано открытие первого в стране кластера видеоигр и анимации. Его резидентами станут ведущие и начинающие российские компании-разработчики, а также анимационные студии. Инфраструктура позволит создавать видеоигры и 3D-анимацию любого типа и сложности. Помимо этого, кластер станет местом для проведения конференций и общения представителей игровой индустрии, в нем запустят большую образовательную площадку. Для совершенствования знаний и навыков разработчиков Агентство креативных индустрий откроет «Фабрику видеоигр».

Появление кластера видеоигр и анимации в Подмоскowie создает предпосылки развития индустрии в регионах.

Что можно еще сделать для развития российской индустрии видеоигр

По мнению ряда экспертов, государственные инвестиции в видеоигры как система организации индустрии не будут полезны, т. к. производство видеоигр — это сфера решения задач сверхвысокой неопределенности. Если над разработчиками будет кто-то, кто диктует свои условия, устанавливает нереалистичные сроки и жесткие критерии производительности, это может серьезно повлиять на успех проекта и привести к его неудаче.

Однако финансирование и поддержка новых студий и инди-проектов могут быть полезны. При этом речь идет о смарт-инвестициях, то есть деньгах, которые пойдут на развитие наиболее талантливых разработчиков и перспективных команд. Таким образом, целью финансирования должна быть не сама игра, но поддержка роста и развития команд.

В России нет частных инвесторов, поэтому создание фондов для привлечения частных инвесторов было бы полезно для развития индустрии видеоигр в стране.

Будут целесообразны меры поддержки со стороны государства в плане содействия экспорту, продвижению на зарубежных рынках, поиску партнеров и выставочной деятельности.

Иван Соловьев

руководитель проектного
отдела АО «Бука»



*Спонсирование участия
в иностранных отраслевых выставках
возможно посредством размещения*

*национальных павильонов, где демонстрируются
игровые проекты, разработанные
в стране. Среди приоритетных выставок:
ChinaJoy и WePlay в Китае, Gamescom Asia
в Сингапуре, IDGX в Индонезии, G-Star в Корее.*

*Везде разработчик или издатель может
самостоятельно участвовать, и очень многие
так и делают. Но часто в B2B-зонах присутствуют
и национальные павильоны, спонсируемые
национальными ассоциациями или государ-
ством. Там в основном демонстрируются проекты
независимых разработчиков, иногда студентов,
без поддержки издателя.*

Также важны поддержка технологических инструментов, разработка российских технологических «движков»³¹, на которые можно опираться при создании видеоигр.

Важный аспект — развитие профильного высшего образования. Появление специализированного высшего образования по созданию видеоигр (геймдизайну) качественно повысило бы уровень разработки. Для этого требуется определить стандарты профессии, ввести аттестацию на уровне Министерства образования. На данный момент существует множество курсов, которые, по сути, размывают авторитет данной специальности.

³¹ Игровой движок (от англ. game engine) — базовое программное обеспечение, которое предоставляет инструменты и функционал для создания и управления видеоиграми. Он облегчает и ускоряет процесс разработки игры, позволяя разработчикам сосредоточиться на создании контента и игрового процесса.



ПЕРСПЕКТИВЫ И ПРОГНОЗ РЫНКА ВИДЕОИГР В РФ

В России почти завершилась трансформация рынка видеоигр, ознаменовавшая уход иностранных компаний и открывшая возможности для роста, развития оставшихся и появления новых игровых студий.

Внутренний рынок для наращивания аудитории видеоигр обладает несколькими значимыми преимуществами по сравнению с зарубежными рынками. Прежде всего внутри страны проще осуществлять производство контента и продвижение игр через новые игровые события и коллаборации. Это связано с отсутствием необходимости изучать особенности менталитета и восприятия геймерами игровых событий. Местные компании хорошо знают свою локальную аудиторию, так как сами являются ее частью.

Помимо этого, в России наблюдается заметный рост интереса к военно-исторической тематике в видеоиграх. Российские игровые студии, активно выпускающие такой контент (например, Lesta Games), значительно увеличили вовлеченность игроков на внутреннем рынке. Таким образом, результаты в виде просмотров, лайков и других метрик внутри страны выше по сравнению с зарубежной аудиторией.

Большинство иностранных игр ушли с российского рынка, что открыло для местных игровых студий новые возможности для расширения и укрепления своего присутствия.

К драйверам российского рынка видеоигр можно отнести:

- развитие информационных технологий, что упрощает и ускоряет создание игр, а также делает их более интересными и визуально привлекательными;
- поддержку индустрии на государственном уровне;
- рост популярности киберспорта и стриминга;
- изменения в сфере развлечений и отдыха; россиянам стало сложнее путешествовать, получать доступ к зарубежному контенту, на этом фоне видеоигры оказались доступным и интересным способом отдыха, что привело в индустрию множество новых пользователей.

Олег Доброштан
независимый эксперт
игрового рынка



Российский игровой рынок, по моему мнению, будет плавно подрастать.

Некоторые наши разработчики уже сейчас создают игры, которые активно используют славянский сеттинг³² и российскую историю. Иногда, естественно, игровая история может быть альтернативной реальностью. Но и альтернативная игровая история все равно базируется на том, что близко нашему культурному коду. В Китае, например, очень популярны игры, основанные на китайской эстетике, культуре и истории.

Стандартный срок создания качественной игры, профессионально сделанной, наполненной значительным количеством контента и геймплеем, — это пять-семь лет. В России игры такого уровня постепенно начинают создаваться, и я думаю, что в ближайшие пять лет нас ждут интересные и большие по всем параметрам проекты.

Элла Губарева
директор по маркетингу
в Innova (платформа
4game)



В будущем, вероятно, возьмет верх тенденция выпуска кроссплатформенных игр. Тогда пользователям не нужно будет искать компромисс между девайсами, они смогут играть в любимую игру в любое время: по дороге на работу — на смартфоне, вечером — дома на ПК, а по выходным — на даче на консоли.

³² Сеттинг (англ. setting, «помещение, установка, обстановка») — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия. Сеттинг может рассматриваться в настольных и компьютерных играх, в фильмах, художественных произведениях, новостях и др.

В 2025 г. ожидается выход отечественного бесплатного игрового движка Nau Engine. Это позволит снизить риски в случае запрета использования зарубежных движков Unity и Unreal.

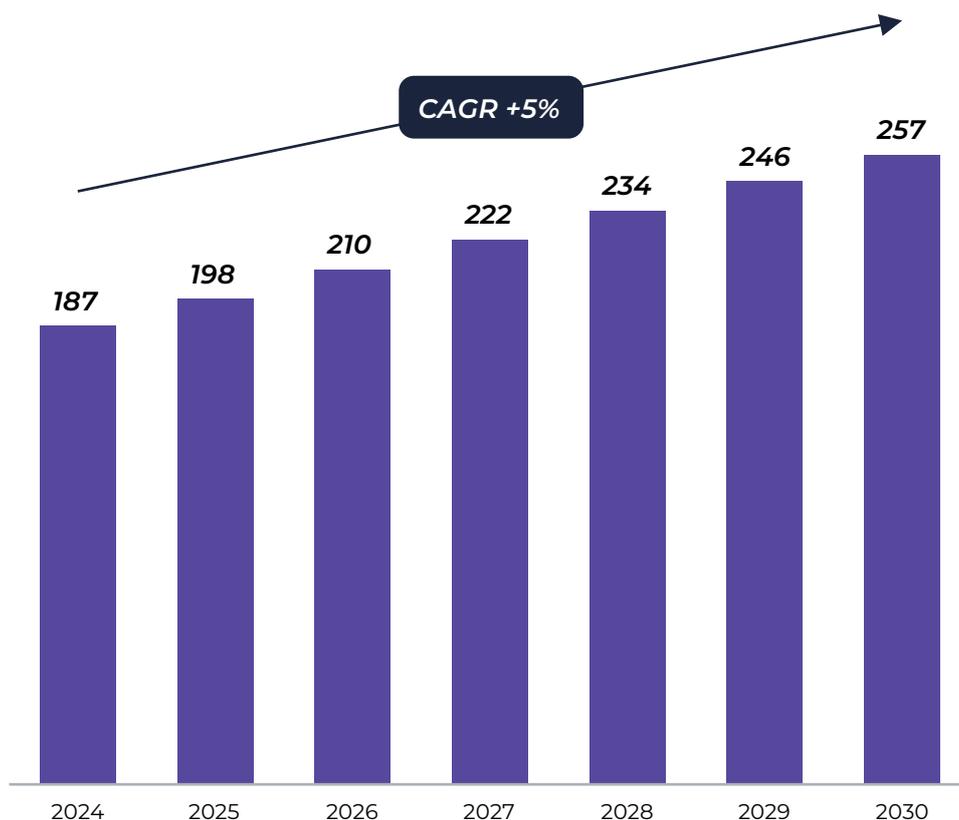
Strategy Partners разработала три сценария развития рынка до 2030 г.: базовый, оптимистичный и консервативный.

Ключевыми факторами, которые будут определять динамику развития рынка видеоигр в России, по мнению ряда экспертов, являются деятельность самих игровых студий и успех их будущих релизов.

Базовый сценарий предполагает:

- умеренное увеличение ассортимента новых отечественных игр;
- стагнацию или слабый рост игровой аудитории в России;
- сохранение текущих экономических и геополитических условий в России;
- ограниченные меры государственной поддержки игровой отрасли в России.

Базовый сценарий развития рынка видеоигр в России, млрд рублей

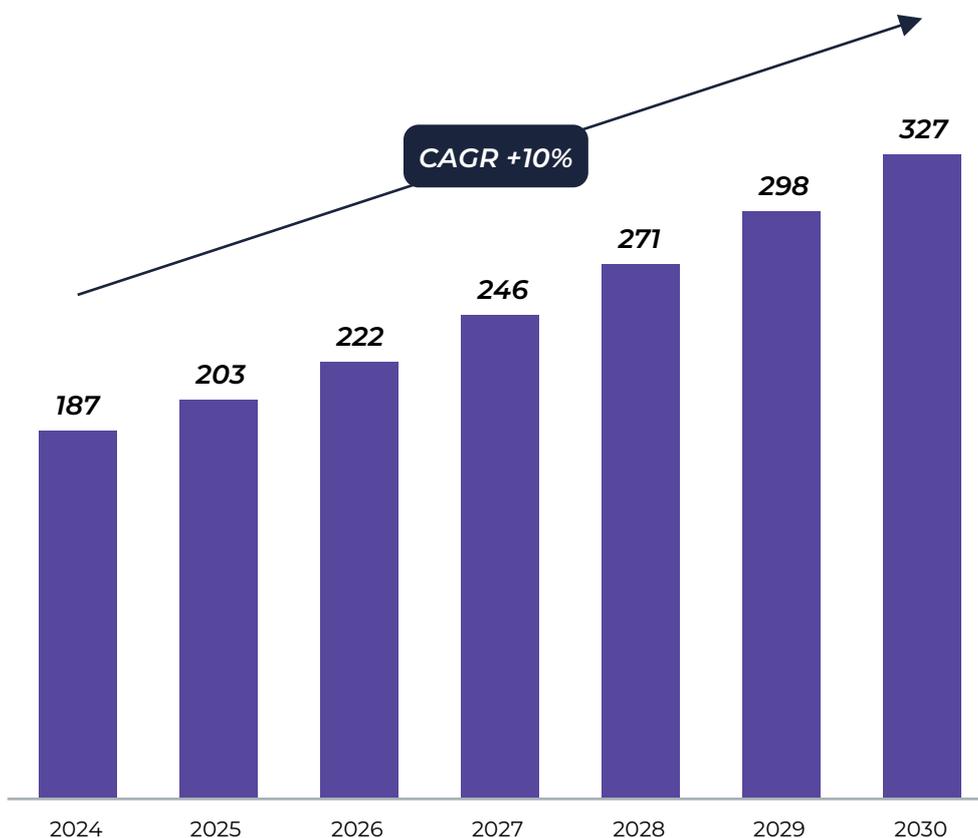


Источник: Strategy Partners

Оптимистичный сценарий предполагает:

- увеличение ассортимента новых отечественных игр;
- рост игровой аудитории;
- выход российских игровых студий на рынки дружественных стран, что позволит увеличить доход от успешных релизов и аккумулировать финансовые средства компаний для дальнейшей разработки новых видеоигр;
- сохранение или улучшение текущих экономических и геополитических условий в России;
- значительные меры государственной поддержки игровой отрасли в России.

**Оптимистичный сценарий развития рынка видеоигр в России,
млрд рублей**

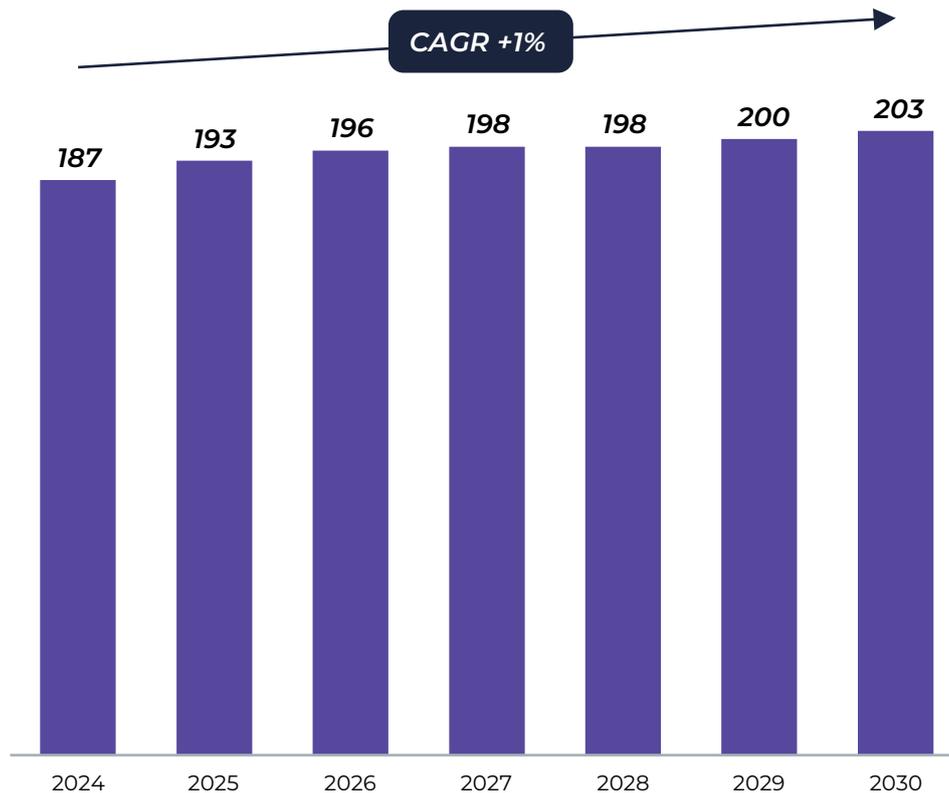


Источник: Strategy Partners

Консервативный сценарий предполагает:

- стагнацию ассортимента новых отечественных игр;
- стагнацию численности игровой аудитории;
- сохранение текущих экономических и геополитических условий в России;
- сохранение текущих мер государственной поддержки игровой отрасли в России.

Консервативный сценарий развития рынка видеоигр в России, млрд рублей



Источник: Strategy Partners

Видеоигры — важная часть индустрии развлечений, которая растет во всем мире (CAGR мирового рынка видеоигр в 2016–2024 гг. составит **8%**). Россия не является исключением (CAGR российского рынка в 2019–2024 гг. — **9%**). События 2022 г. привели к глубокой трансформации российского рынка видеоигр, создав возможности для развития и роста оставшихся в стране игровых студий, а также появления новых компаний. Государственные инициативы по регулированию, поддержке экспорта игр, развитию образовательных программ и инвестициям создают благоприятную атмосферу для долгосрочного развития индустрии видеоигр в России.

По прогнозам, российский рынок видеоигр продолжит расти в ближайшие годы. Ожидается, что к 2030 г. он может достичь значительного объема в зависимости от различных сценариев развития (базовый — **257 млрд** рублей в 2030 г., CAGR **+5%**, оптимистичный — **327 млрд** рублей, CAGR **+10%**, консервативный — **203 млрд** рублей, CAGR **+1%**), что подчеркивает перспективы и потенциал данной индустрии в России.

Прогнозы российского рынка видеоигр сопоставимы с прогнозами глобального рынка видеоигр (базовый — CAGR 2024–2030 гг. **+4%**, оптимистичный — CAGR **+9%**, консервативный — CAGR **+1%**).

ГЛОССАРИЙ

AR — Augmented Reality, дополнительная реальность.

VR — Virtual Reality, виртуальная реальность.

АНО ИРИ — Институт развития интернета.

АНО РВИ — АНО «Организация развития видеоигровой индустрии».

АПРИОРИ — Ассоциация профессионалов индустрии оперирования и разработки игр.

БРИКС — межправительственная организация, в которую входят Бразилия, Россия, Индия, Китай, ЮАР, Иран, Египет, Эфиопия и Объединенные Арабские Эмираты.

ИИ — искусственный интеллект.

КРДВ — Корпорация развития Дальнего Востока и Арктики.

ММО — Massively Multiplayer Online Game, массовая многопользовательская онлайн-игра.

ПК — персональный компьютер.

СВО — специальная военная операция.

Видеоигры — это любые игры, в которых используются электронные устройства, такие как компьютеры, консоли или мобильные телефоны, для создания интерактивных впечатлений игроков. В отчете рассматриваются три сегмента рынка видеоигр в зависимости от используемого устройства:

Игры для ПК — видеоигры, устанавливаемые и функционирующие преимущественно на персональном компьютере.

Мобильные игры — видеоигры, устанавливаемые на мобильные устройства.

Консольные игры — вид видеоигр, разрабатываемых и рассчитанных для игровых консолей, специализированных электронных устройств, предназначенных для видеоигр.

О КОМПАНИИ

Strategy Partners — ведущая российская консалтинговая компания. Мы помогаем командам разных отраслей быстро адаптироваться к изменениям и находить эффективные решения для достижения целей. На это работают сильнейшие консультанты, за плечами которых опыт в реальном секторе и сотни реализованных проектов.

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 занимает второе место в сегменте стратегического консалтинга и входит в число ведущих игроков направления «Технический аудит и консалтинг» по версии рейтинга RAEX.

Организация развития видеоигровой индустрии (РВИ) — первая ассоциация видеоигровых разработчиков в России. Сегодня в нее входит более 250 экспертов и представителей отрасли от разработчиков и публичеров до стримеров и юристов.



АВТОРЫ ИССЛЕДОВАНИЯ:

Strategy Partners

Дмитрий Распопов

Руководитель проектов

Виктория Нечаева

Аналитик по исследованию рынка

Суворов Артем

Консультант

Тиняев Роман

Директор практики

Организация развития видеоигровой индустрии

Василий Овчинников

Генеральный директор

Александр Бодров

Заместитель генерального директора

КЛЮЧЕВЫЕ КОНТАКТЫ:



Валерия Плотникова
Управляющий
партнер

+7 (926) 007-50-05
v.plotnikova@strategy.ru



Алексей Волостнов
Партнер

+7 (916) 811-44-25
volostnov@strategy.ru



Александр Постников
Партнер

+7 (903) 724-63-51
postnikov@strategy.ru



Роман Тиняев
Директор практики
«Машиностроение
и технологии»

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



Василий Овчинников
Генеральный директор
Организации развития
видеоигровой
индустрии

+7 (919) 101-00-01
sam@forgamedev.ru



Александр Бодров
Заместитель
генерального директора
Организации развития
видеоигровой индустрии

+7 (926) 531-91-66
abcentrum@forgamedev.ru

Strategy Partners

Анализ рынка видеоигр в мире и России

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

strategy.ru