

Исследование видеоигровой индустрии

аки.

Разработано АНО Агентство Креативных Индустрий

Содержание

1. Видеоигры в мире сегодня	3
2. Индустрия видеоигр в России сегодня	18
3. Мировой опыт	44



ВИДЕОИГРЫ В МИРЕ СЕГОДНЯ



Игроки в мире

Число игроков по всему миру
в 2023 году достигло*

3,381 млн

Из них:

2,856 млн

люди играющие на мобильных устройствах

892 млн

игроки ПК (персональный компьютер)

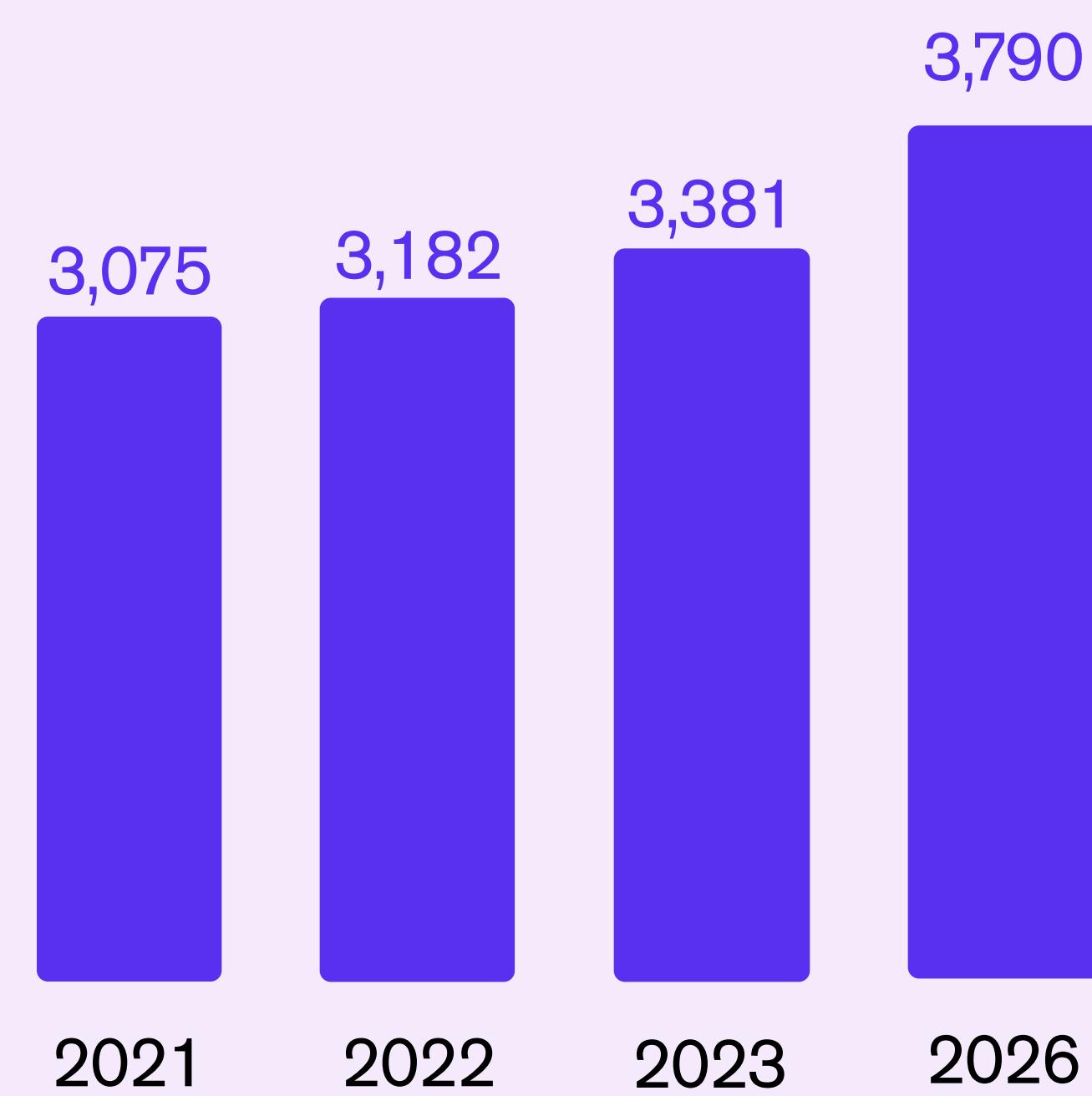
629 млн

игроки предпочитающие играть на консолях

Количество игроков в мире

Прогнозируемое число игроков
к 2026 году будет составлять

3,790 миллиарда
пользователей

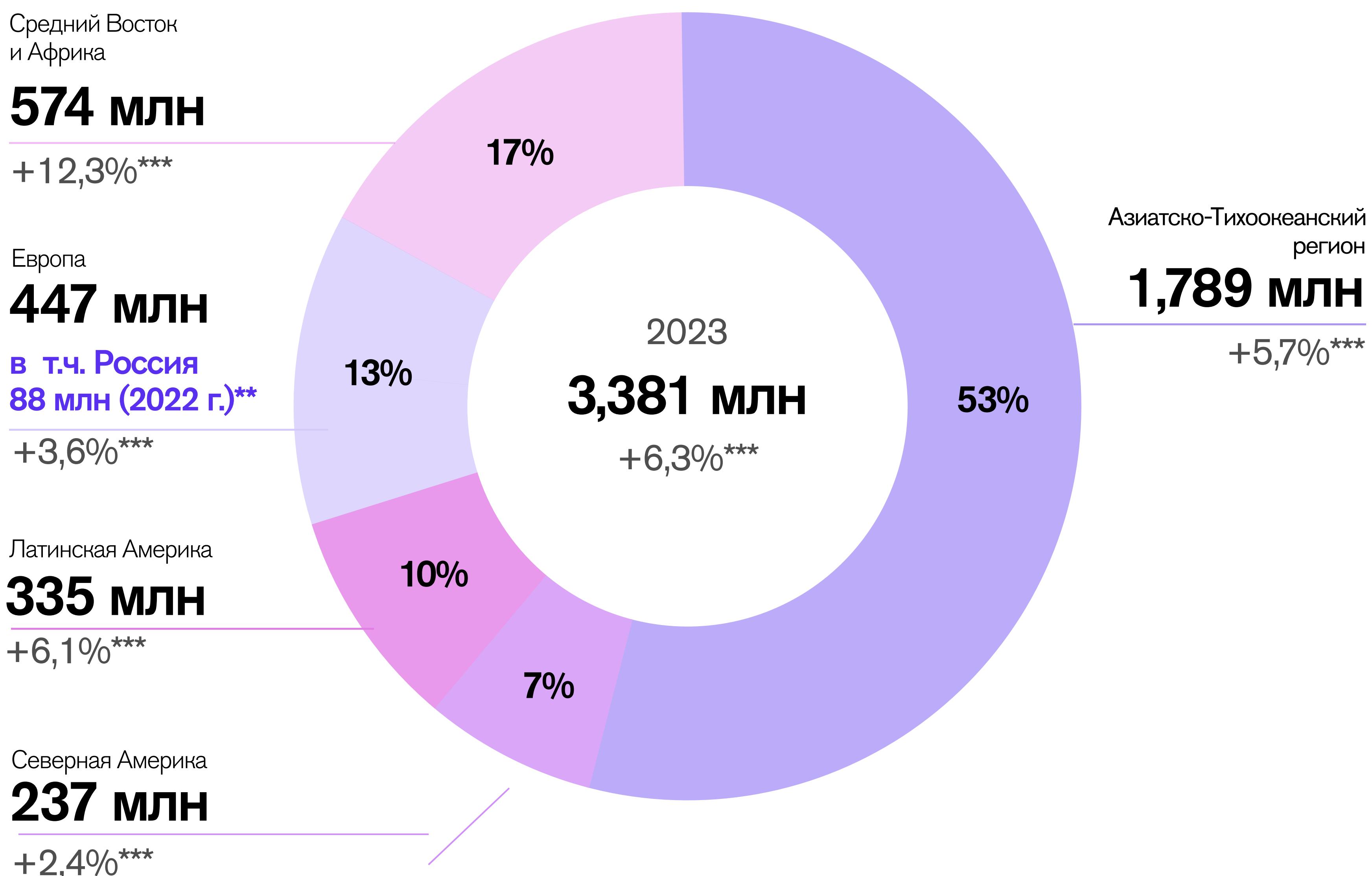


Численность игроков по регионам

53% игроков приходится на Азиатско-Тихоокеанский регион*

благодаря таким огромным рынкам, таким как Индия и Китай, а также странам с высоким уровнем игровой активности, как Япония и Южная Корея.

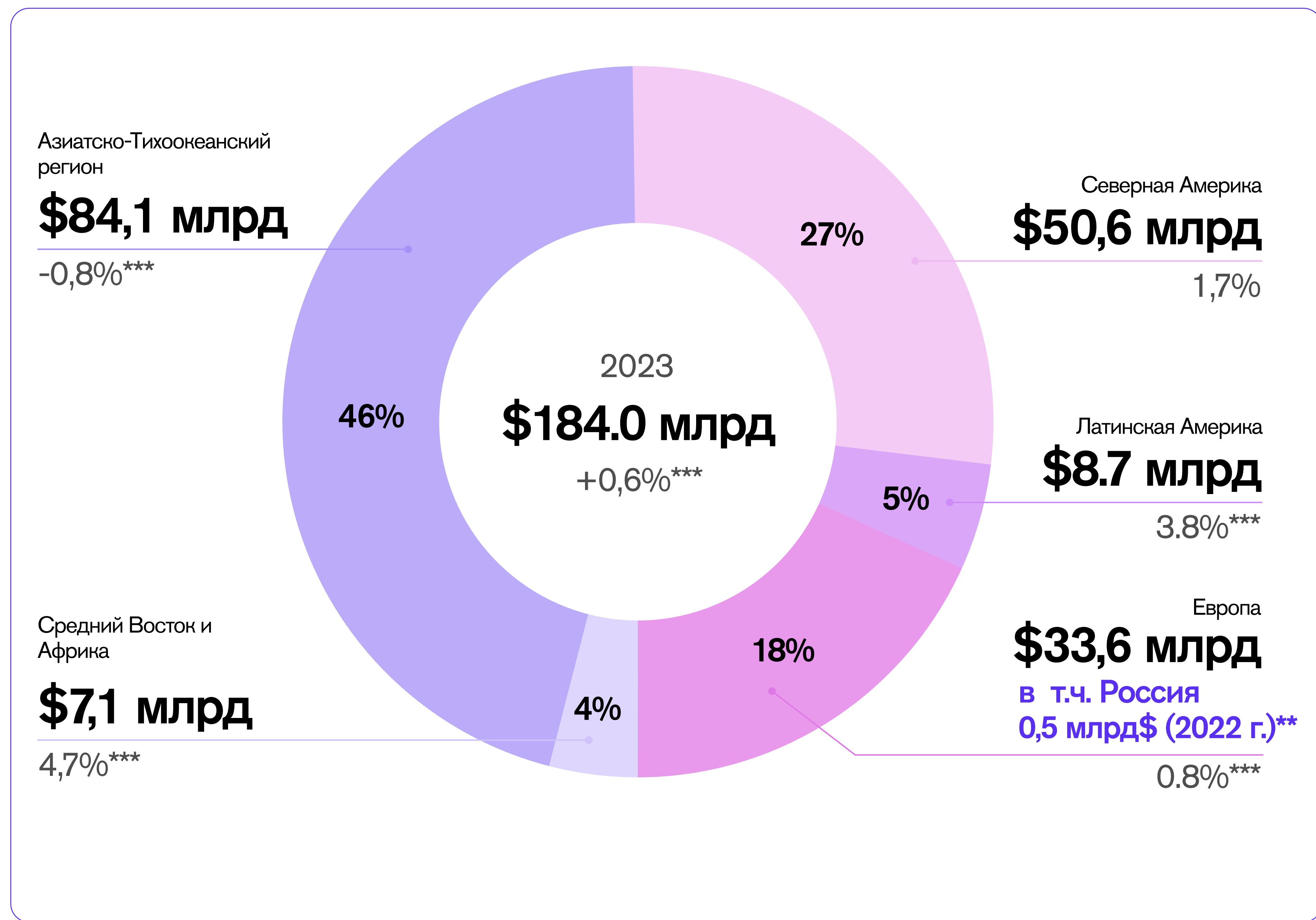
Между тем, жители Северной Америки и Европы составляют 20% игроков



Объем рынка по регионам

Самым крупным регионом по объему рынка является Азиатско-Тихоокеанский: 46% от общего числа и 84,1 млрд долларов выручки*

Второе место по объему - рынок Северной Америки: 27% от общего числа и 50,6 млрд долларов выручка



Страны - лидеры по объему рынка

- | Страна | Процент от мирового объема |
|--------|----------------------------|
| США | 22% |
| Китай | 20% |
| Япония | 10% |
| Корея | 4% |

*Исследование международного аналитического агентства Newzoo, Global Games Market Report, 2023

**Комплексное исследование развития игровой индустрии города Москвы, АКИ (НАФИ), 2023, Исследование

*** По отношению к 2022 году

Сегменты мирового рынка видеоигровой индустрии

184 млрд \$

Общий объем мирового рынка видеоигровой индустрии в 2023, по сравнению с 2022 годом вырос на +0,6%*

>205,7 млрд \$

Прогнозируемый объем видеоигрового рынка к 2026 году*

Рынок мобильных игр является самым высоко конкурентным:**

43%

мобильных игр отменяются еще на этапе разработки**

57%

мобильных игр доходит до релиза**

9,7%

закрываются в течение первых 6 месяцев после выхода

17,1%

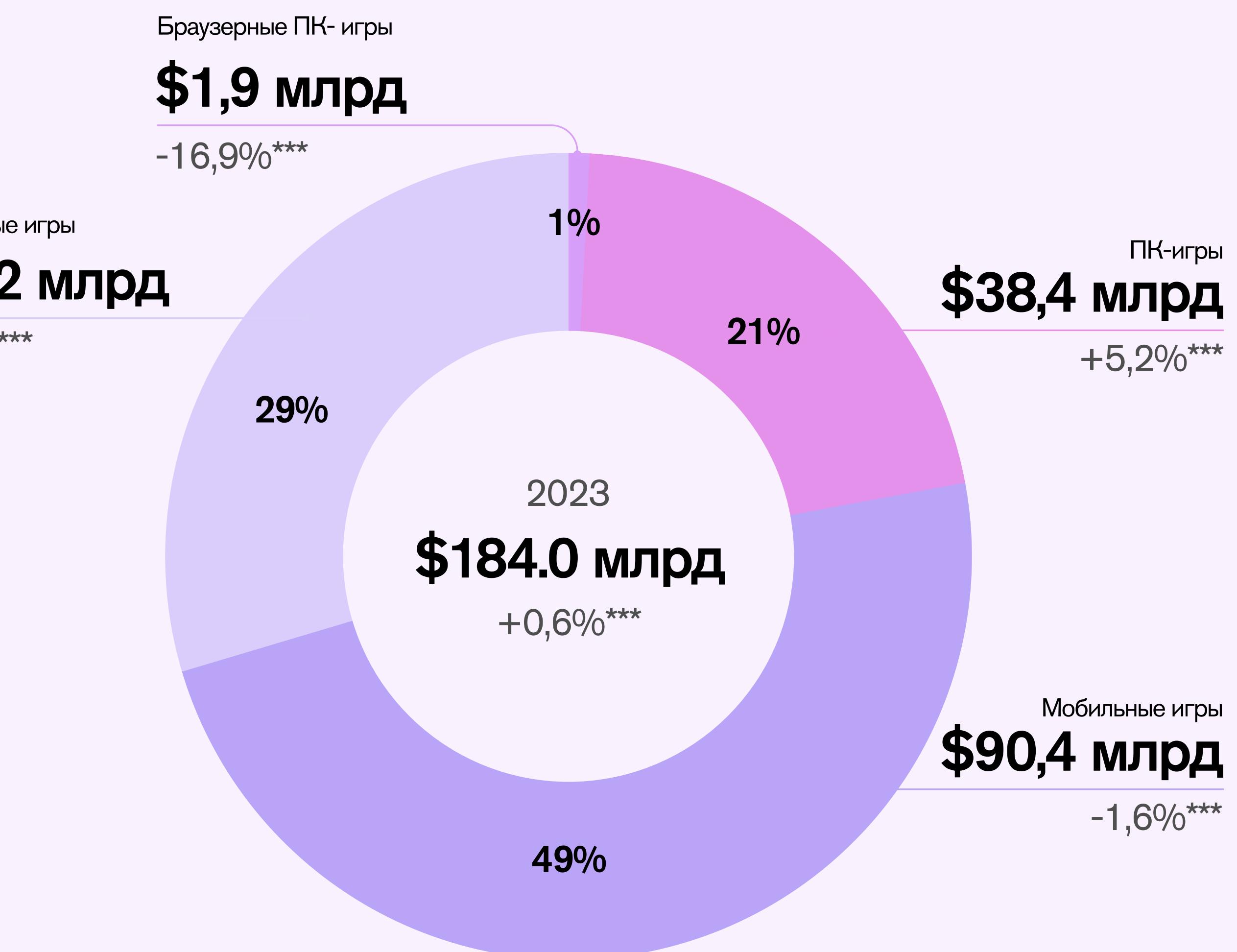
закрываются в течение 7-12 месяцев после выхода

20,5%

закрываются в течение 1-3 года после выхода

9,7%

продолжают продаваться на рынке свыше 3 лет после релиза



*Исследование международного аналитического агентства Newzoo, Global Games Market Report, 2023

** Исследование медиа-ресурса App2top, 2023

*** По отношению к 2022 году

Топ 10 компаний по доходу в 2023 году



	Компания	Страна	Поступления
1	Tencent	Китай	\$7 556 млн
2	Sony	Япония	\$4 380 млн
3	Apple	США	\$3 683 млн
4	Microsoft	США	\$3 152 млн
5	NetEase	Китай	\$2 717 млн
6	Google	США	\$2 432 млн
7	Activision Blizzard	США	\$2 261 млн
8	Electronic Arts	США	\$1 874 млн
9	Nintendo	Япония	\$1 295 млн
10	Take-Two Interactive	США	\$1 266 млн

Платформы /

Платформа - маркетплейс, на котором размещены видеоигровые продукты (Ozon в индустрии видеоигр)



STEAM®

Steam - самая популярная в мире платформа распространения ПК игр

>71 тыс. игр

насчитывается в Steam сейчас

По количеству пользователей Россия занимает третье место после США и Китая

По данным Gamalytic, в 2023 году на площадке ежедневно появляется **в среднем 40 игр**.

Доля игр с выручкой от \$5 тысяч до \$50 тысяч составляет 13,4%. Лишь 5,6% игр за последние три года стали полноценными хитами и заработали \$200 тысяч и более — это чуть меньше 2300 проектов

Предложение сегодня сильно превышает спрос — с каждым годом выходит все больше качественных игр, пополняющих списки игроков для прохождения



Многие хиты сегодня создаются силами небольших независимых команд разработчиков, не полагающихся на сторонние инвестиции и услуги издателей

>41 тыс. игр

вышло в Steam за последние три года, т.е. 58% от общего числа доступных сейчас игр*

Рынок магазинов приложений более диверсифицирован, чем рынок ПК, вместе с тем сегодня на рынке существует два ключевых игрока: Google Play и App Store

Топ-3 страны по доходам Google Play**

США \$9.31B

Япония \$5.34B

Южная Корея \$2.49B

Топ-3 страны по доходам App Store**

США \$14.88B

Япония \$5.77B

Германия \$1.14B



PS store - платформа распространения игр для приставок компании **Sony (Playstation)**

Продажи консолей компании Sony за 2023 год, составил **22,5 млн копий*****



Xbox store - платформа распространения игр для приставок компании **Microsoft (Xbox)**

Продажи консолей компании Microsoft за 2023 год, составил **7,6 млн копий*****

Модели заработка видеоигровой индустрии

Бесплатные игры (free-to-play F2P / freemium)

Игрок скачивает и играет в игру бесплатно, но может докупить себе предметы в процессе. В бесплатных играх могут быть внедрены несколько вариантов заработка:

- внутриигровые покупки (in-game purchase) — сервис покупки виртуальных товаров внутри приложения за реальные деньги;
- премиум-аккаунт — платный аккаунт с более широкими возможностями по сравнению с обычным;
- продажа рекламы — вид монетизации путем продажи рекламного пространства в играх;
- рекламная интеграция (продактплейсмент).

Единоразовая покупка видеоигр

Игрок один раз оплачивает игру, получая к ней постоянный доступ. Прогнозируется возвращение к данной модели игр. Высокая конкуренция (на 19 игр приходится 60% всего игрового времени пользователей), заставляет возвращаться от сервисных игр к традиционным.

Игры по подписке

Игрок покупает подписку на доступ в игровой мир. Этот вариант чаще всего используется в серийных играх или в консольных, когда доступ открывают к библиотеке игр;

Игры для заработка денег

Игрок зарабатывает реальные ценности в процессе своей игровой деятельности, например, за прохождение квестов и уровней. Чаще всего подобные игры реализованы при помощи блокчейн и NFT, но постепенно завоевывает и другие области.



Примеры игровых продуктов

Бесплатные игры



FORTNITE

Бесплатный игровой проект компании Epic Games под названием Fortnite принес доход более **\$ 26 млрд** с момента ее выпуска в 2017 году. Такого показателя компания достигла за счет внутриигровых покупок.

Ежедневно в Fortnite играют около 30 миллионов игроков. И игра продолжает набирать интерес среди пользователей.*

Единоразовая покупка



Игровой проект компании Warner Bros. Games по мотивам известной серии фильмов о Гарри Поттере "Hogwarts legacy" выпущенный в начале 2023 года продался тиражем более 25 миллионов копий и принес компании доход более **\$1,3 млрд.**

Все фильмы во франшизе, кроме «Гарри Поттер и Дары Смерти. Часть 2», включая «Фантастических тварей», заработали меньше.**

Игры по подписке



GAME PASS ULTIMATE

Игровая подписка Xbox game pass, созданная для игровых консолей компании Microsoft (Xbox), приносит прибыль около 10-15% от общего дохода игрового подразделения компании. В 2021 году подписки принесли компании **\$ 2,9 млрд.** ***

Игры для заработка денег



Axie infinity - онлайн-видеоигра на основе токенов, разработанная студией Sky Mavis. Каждый игрок зарабатывает деньги, которые в последствие можно реализовать на криптобиржах.

В 2021 году комиссии за сделки с NFT и создание новых токенов в Axie Infinity принесли Sky Mavis **\$1,3 млрд.******

* Сколько денег заработал Fortnite?, Тортов, 2023, Статья

** Hogwarts Legacy заработала 1 млрд долларов. Это больше, чем у семи фильмов о «Гарри Поттере», Кибер, 2023, Статья

*** Xbox Game Pass приносит миллиарды долларов. Microsoft подтвердила отличные результаты сервиса, Ixbt, 2022, Статья

**** Экономика Axie Infinity: почему взлом игры лишил пользователей реального заработка, RB.RU, 2022, Статья

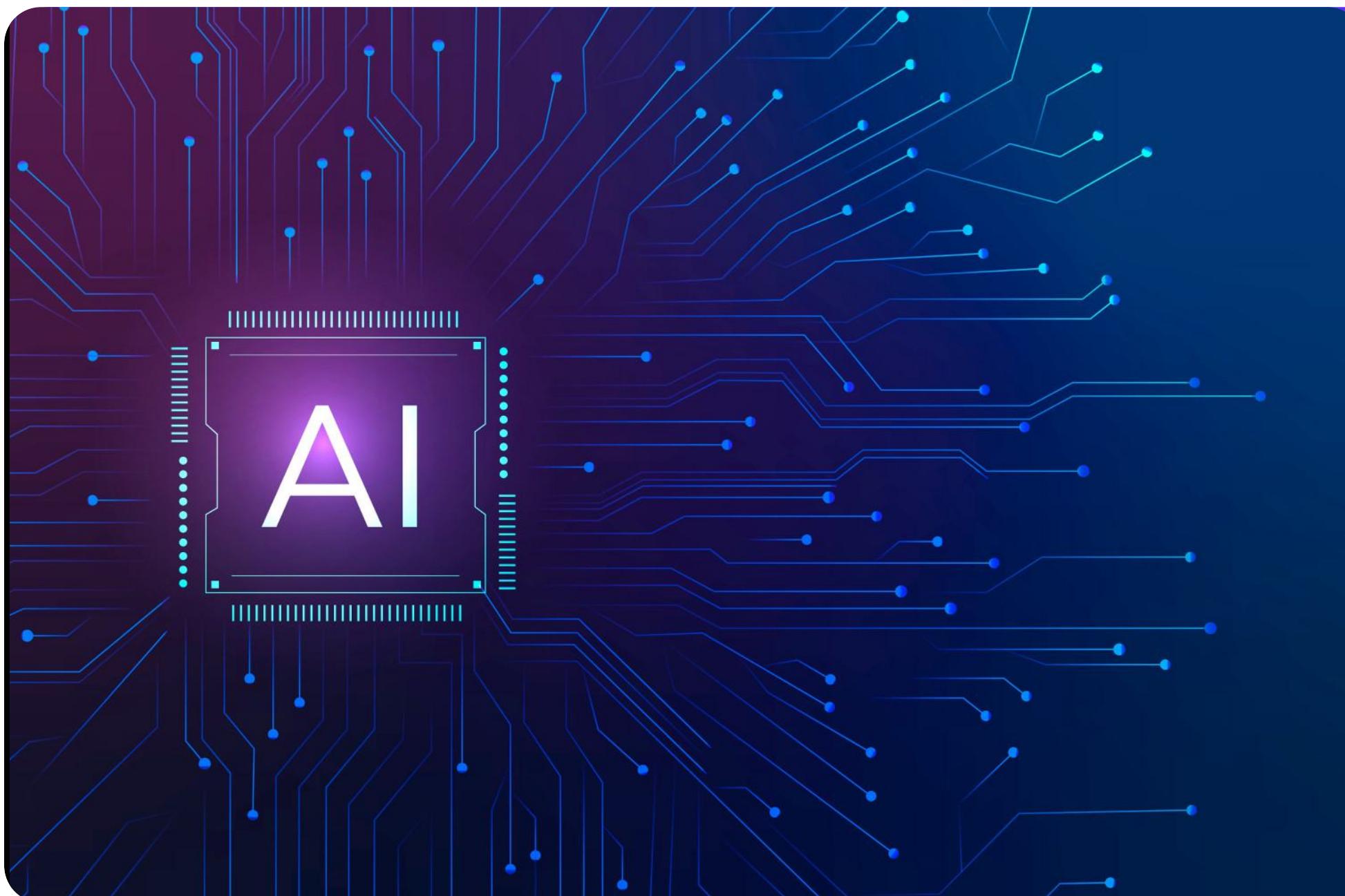
Ключевые тренды развития видеоигровой индустрии



1 тренд

Снижение объема рынка мобильных игр ввиду его быстрого насыщения в то время, как рынок ПК игр стабильно растет.*

Это открывает для России возможности для создания мировых игровых проектов, так как исторически Россия специализируется на производстве игр для компьютеров



2 тренд

Внедрение искусственного интеллекта в игровую индустрию способствовало увольнению большого количества кадров. 9000 разработчиков было сокращено в 2023 году такими крупнейшими видеоигровыми компаниями, как Ubisoft, Electronic Arts, CD Project, Activision Blizzard.*

Это создает для России возможность привлечь высоко специализированные иностранные кадры



3 тренд

Появление портативных ПК консолей. Данный тренд обусловлен тем, что люди тратят большое количество времени на общественный транспорт и игры в нем.*

Московские разработчики могут портировать свои игры на эти консоли, повышать продажи и известность своих игровых проектов

Ключевые тренды развития видеоигровой индустрии



4 тренд

Трансляция видеоигр — это онлайн-трансляции прохождения игр в режиме реального времени, размещаемые на специальных площадках (**Twitch, Trovo, Wasd.tv, Good Game**).

Зрители, смотря на своих кумиров, покупают игры, поддерживают, спонсируют и оформляют подписки на любимых стримеров. Также благодаря стримерам повысилось внимание к киберспортивным турнирам.*

Стриминговые платформы стали частью экономики впечатлений и каналом продвижения контента для молодежи



5 тренд

Фиджитал-спорт — это синтез классического спорта и киберспорта. Он представляет собой функционально-цифровое двоеборье. Такой формат на текущий момент существует только в России

Ежегодно проходят Фиджитал игры под названием “Игры будущего”, организатором которого является Всероссийская федерация фиджитал спорта*



6 тренд

Вideoигровая индустрия стала новой кросс-медиа

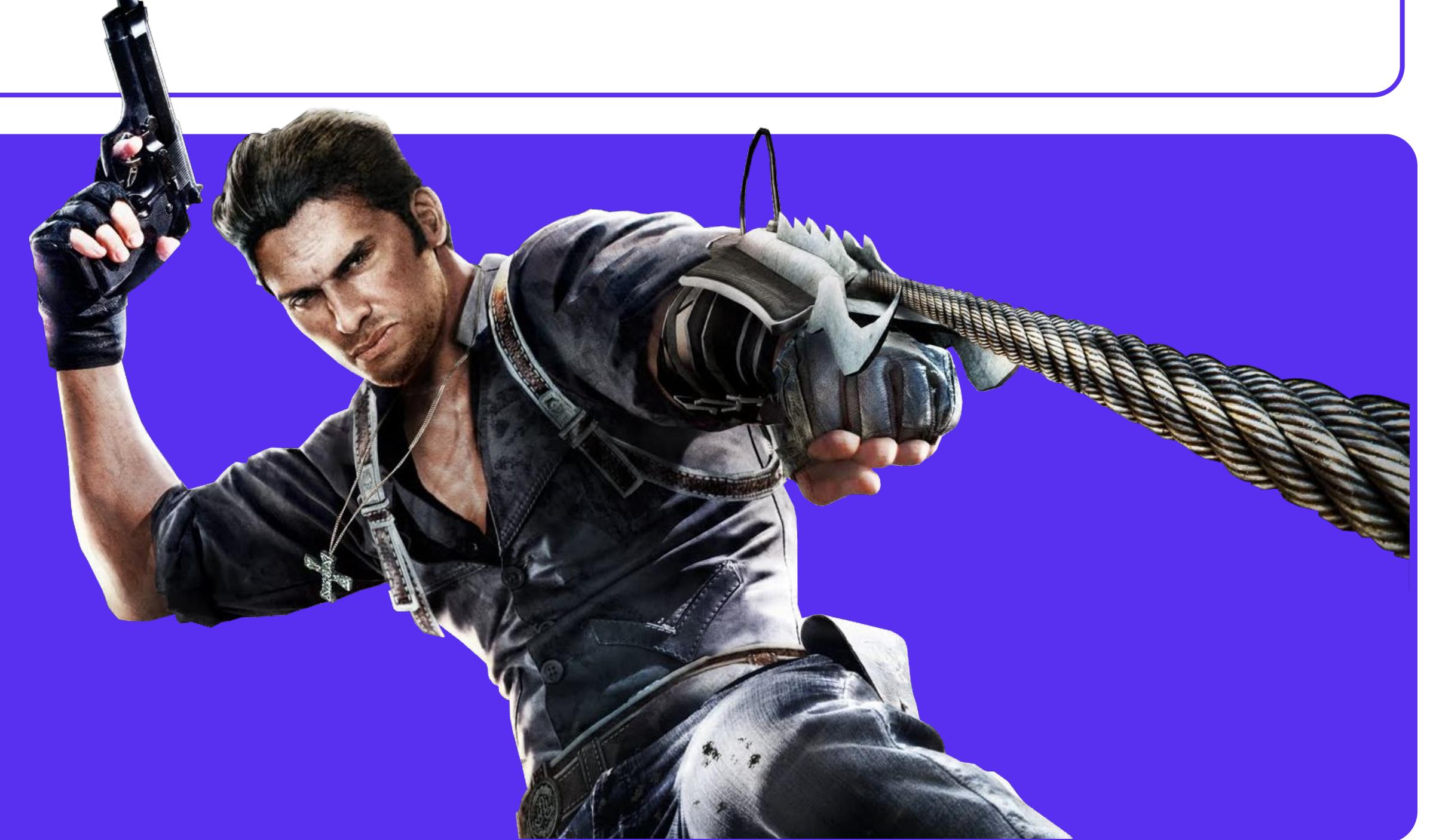
В данный момент по играм снимают сериалы, фильмы, анимацию, а также рисуют комиксы и создают мерч. Данный тренд ведет к повышению узнаваемости игр, появлению новых фанатов, а также показывает значимость видеоигровой индустрии в мире

Вideoигры - как кино

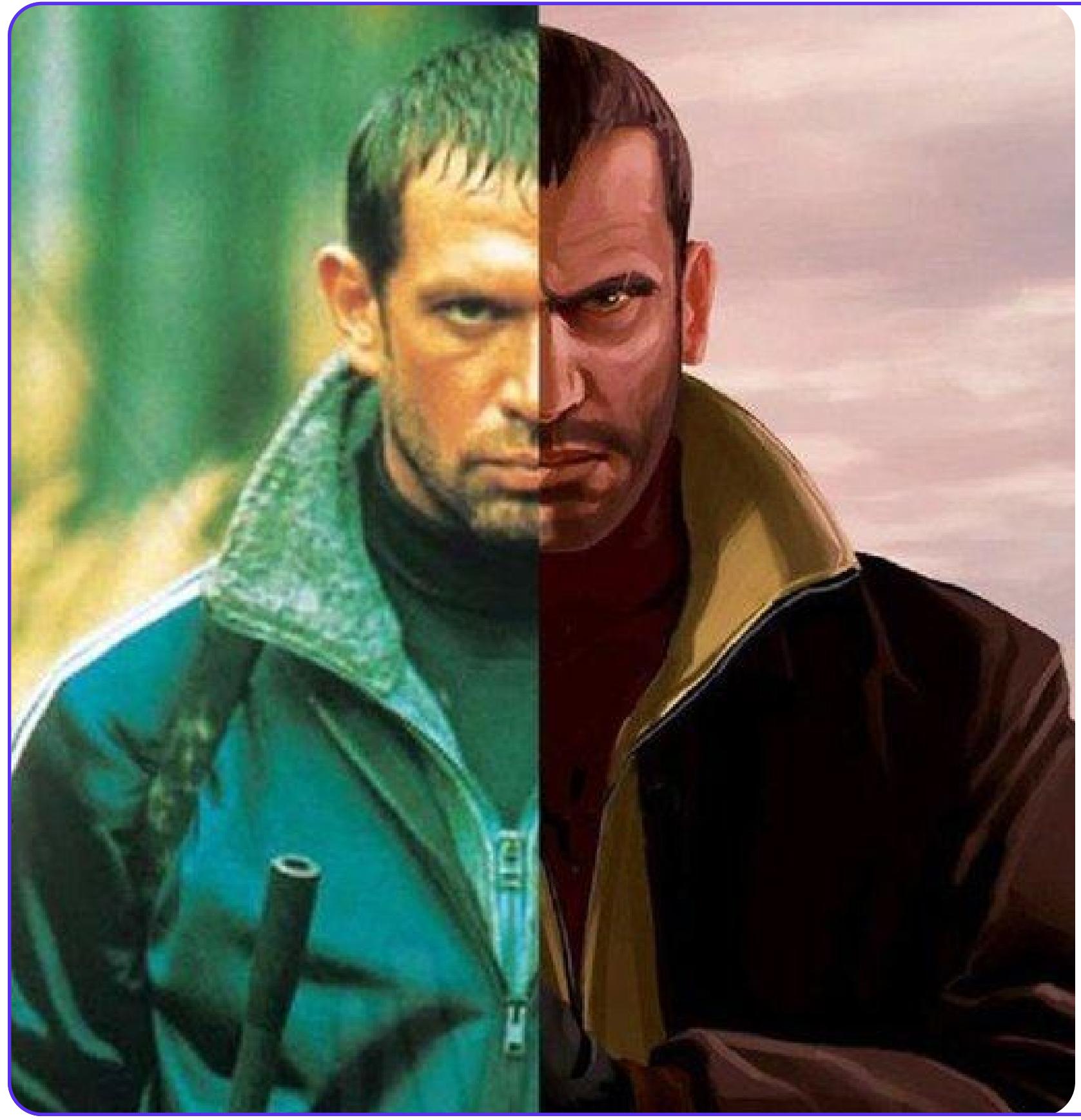


- Многомиллионные инвестиции
- Долгий цикл производства
- Высоко маржинальный лицензионный продукт
- Продуманный сюжет и авторское видение
- Эмоциональная связь с персонажами

Сегодня звезды кино и музыки
хотят стать частью видеоигр



Звезды кино и музыки в видеоиграх



GTA IV -
Владимир Машков

русский актер, режиссер,
председатель Союза
театральных деятелей



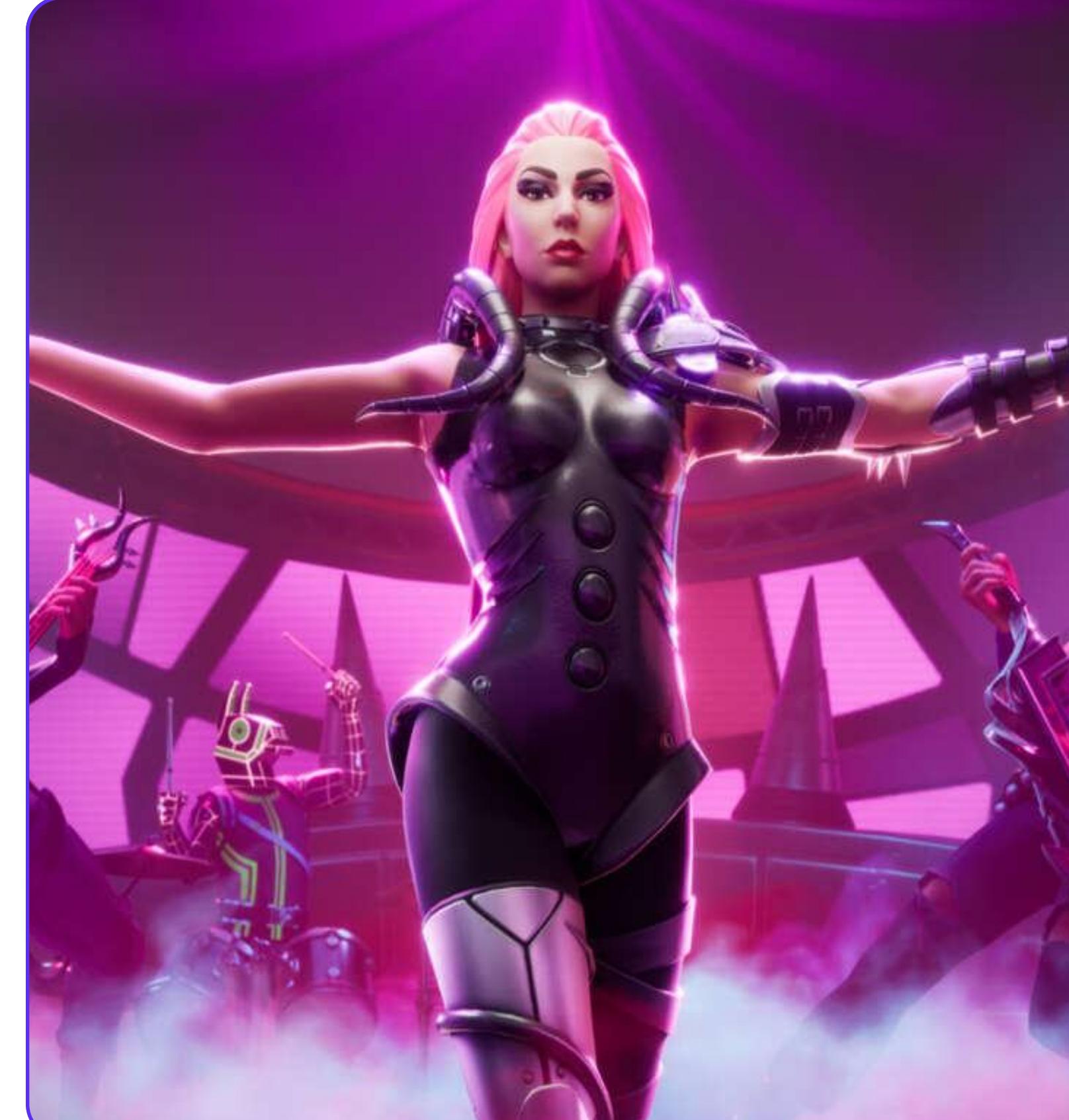
Cyberpunk 2077
Киану Ривз

американский актер



Squadron 42
Гари Олдман

американский актер



Fortnite
Леди Гага

американская поп-
исполнительница

Киберспорт - шоу 21 века

2-1 век до н.э.

Гладиаторские бои



16 век

Рыцарские состязания



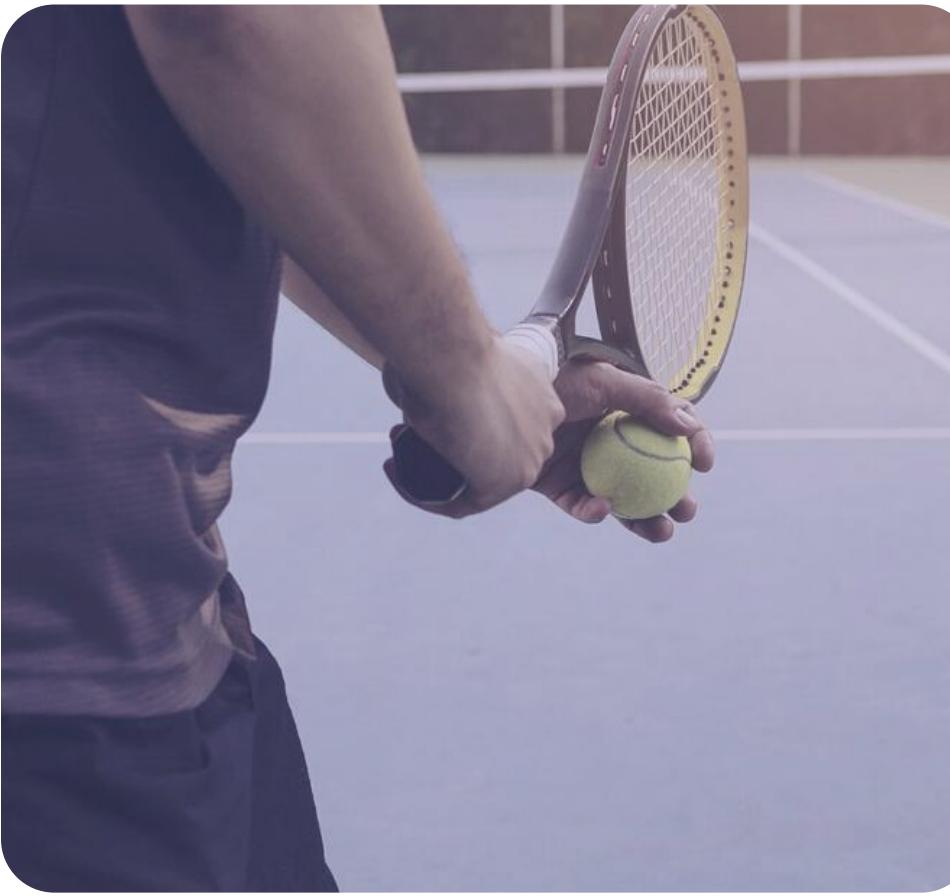
19 век

Олимпийские игры



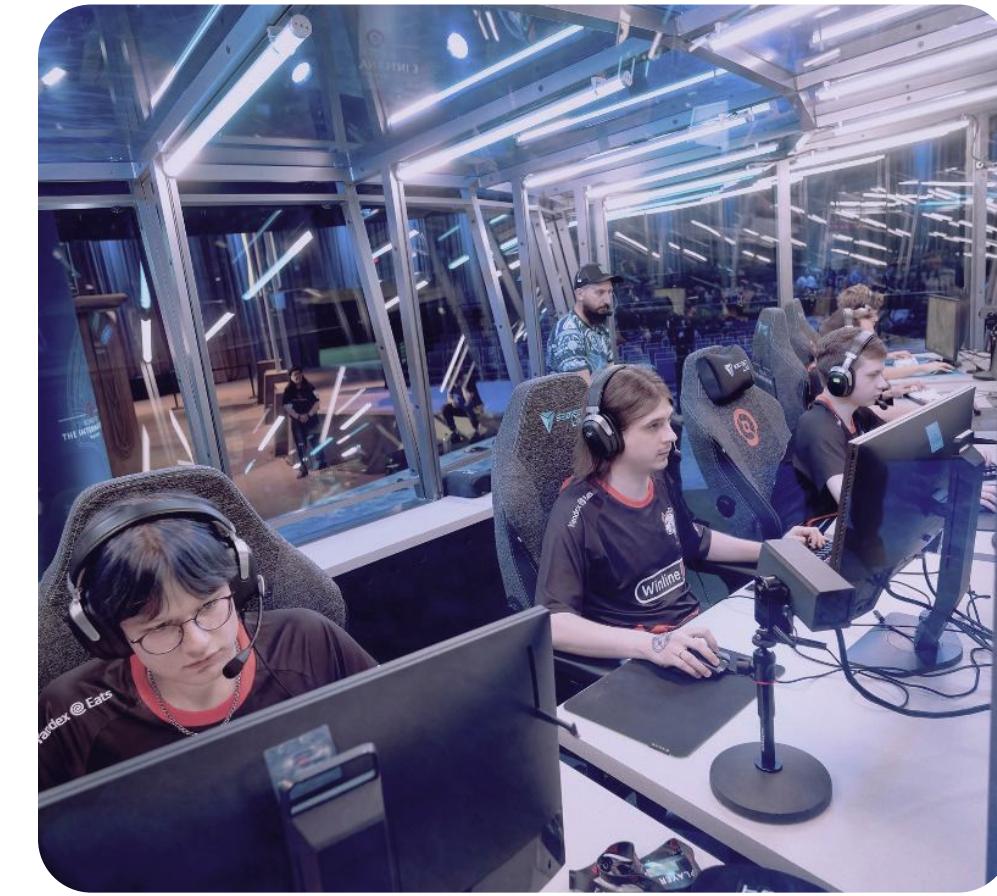
20 век

Классические виды спорта



21 век

Киберспортивные турниры



Сегодня киберспорт один из лидеров по просмотрам в мире*

Киберспортивные турниры по масштабности превышают большинство классических спортивных мероприятий

Олимпиада / ЧМ по футболу
3,5 млрд зрителей



Киберспортивные турниры**
1,2 млрд зрителей



Формула-1
500 млн зрителей



Супер Кубок
100 млн зрителей

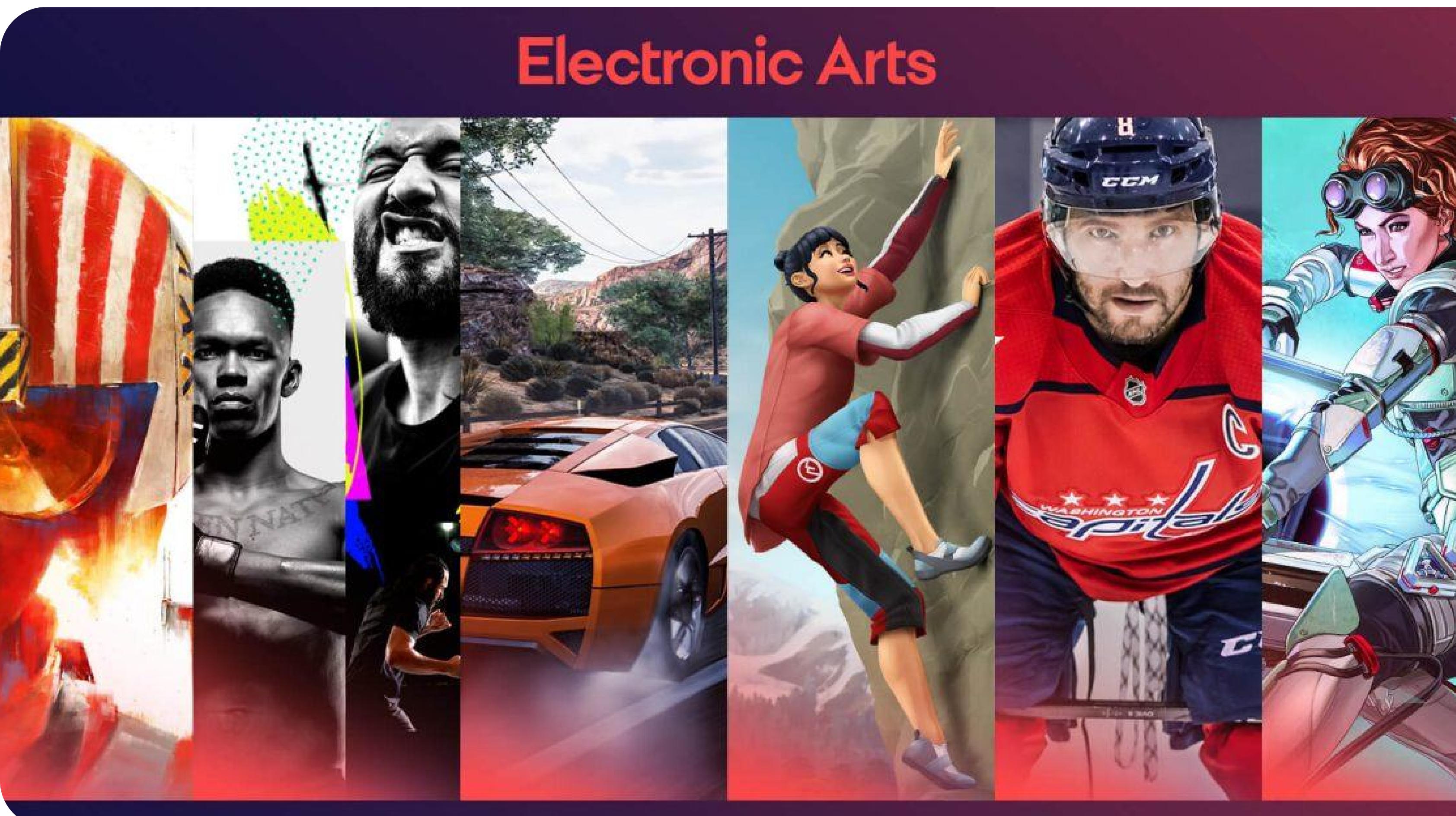




Трип Хокинс

основатель видеоигровой корпорации Electronic Arts*

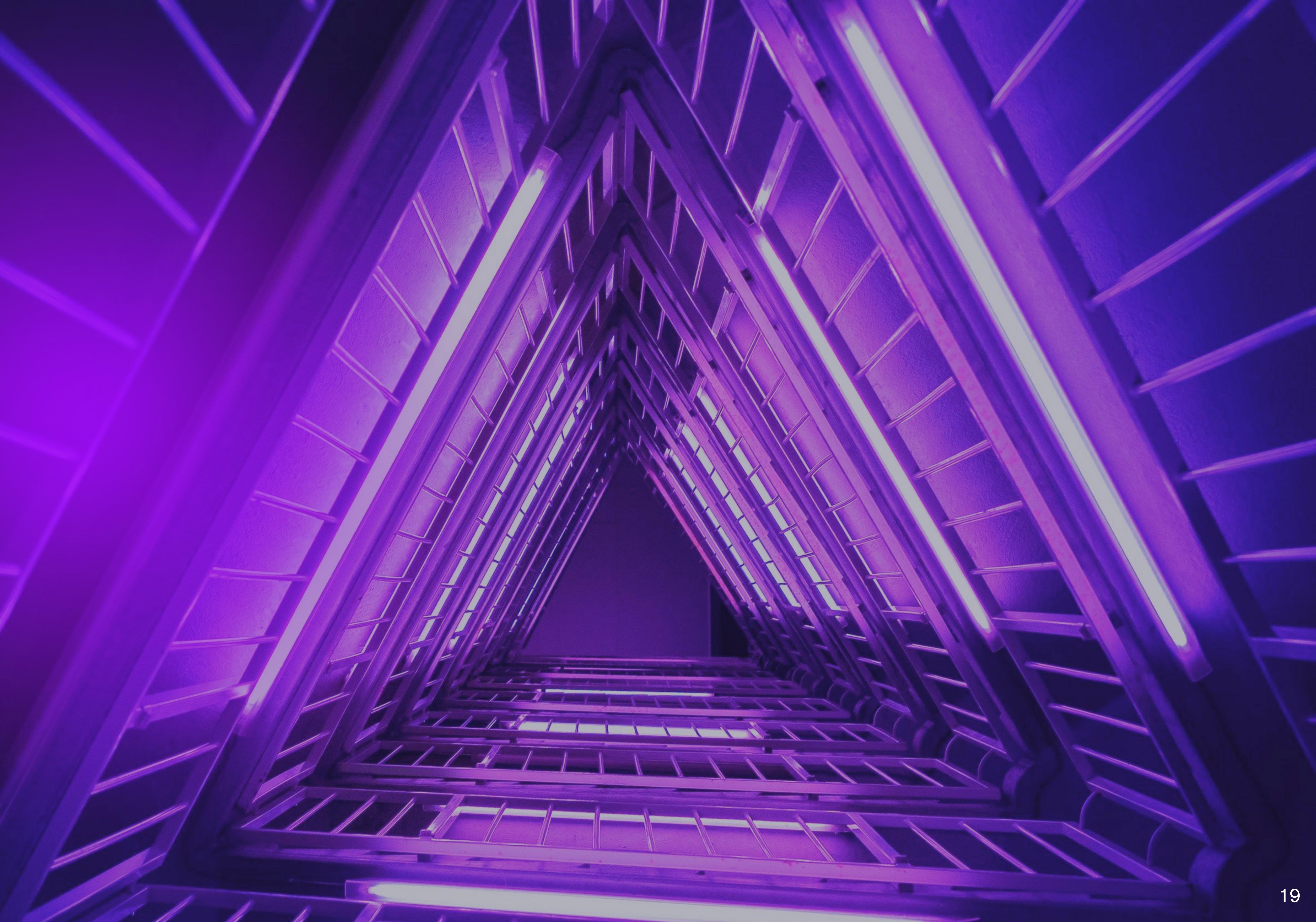
— “Вideoигры - это форма искусства, подобная романам и фильмам, впоследствии они заслужат того, чтобы их разрабатывали и продавали таким же образом”



*Компания Electronic Arts - занимает 8-ое место в мире по общей выручке за свои проекты

ИНДУСТРИЯ ВИДЕОИГР В РОССИИ СЕГОДНЯ





История российской индустрии видеоигр

1971

Выставку «Аттракцион-71» принято считать началом зарождения видеоигровой индустрии. 50 компаний-производителей из 11 стран представили 200 образцов аттракционов, включая 100 игровых автоматов.

Однако, все игровые приставки были клонами западных, отечественные стали появляться намного позже.

1978

В этот же период в СССР начали появляться ЕС ЭВМ, аналог западной IBM 360. Персональным компьютером пользоваться было нельзя, он предназначался для вычислительных работ, но являлся унифициацией того времени

1978

Первая отечественная консоль «Палестра-02»
Консоль подсоединялась к телевизору и имела пять спортивных игр в комплекте. Она была довольно популярна и даже использовалась в школах для обучения детей.

Конец 1970-х и начало 1980-х

Появление первых персональных компьютеров

В массы подобные устройства не выходили, только очень заинтересованные люди могли собрать подобную систему, используя схемы из журналов или готовые наборы.

1992

Появление культовой приставки Dendy и первые «деньги» в индустрии

Виктор Савюк — один из «отцов-основателей» отечественной видеоигровой индустрии — создал клон NEC, так появилась культовая приставка Dendy. Она имела огромную популярность и высокие продажи с помощью системы дистрибуции и дополнительных картриджей, подобный подход к продажам не встречался ранее.

1984

Появление «Тетриса», популярнейшей в мире головоломки от московского разработчика Алексея Пажитнова

Изначально игра создавалась на Elektronika 60, позже была перенесена на другие компьютеры, в том числе заграничные. «Тетрис» является самой скачиваемой игрой (более ста миллионов загрузок).

Алексей Пажитнов также разрабатывал и другие. Например, Muddled Casino создана в 1982 году, позже она вошла в пакет игр Microsoft.

1983

Появление первых предметов по информатике в советских школах

Или «комплекс учебной вычислительной техники» (КУВТ). Компьютеры, которые использовались в КУВТ, стали появляться у простых граждан и могли считаться персональными. К 90-м годам начали создавать советские аналоги ZX Spectrum, которые и вышли в массы. Благодаря развитию техники и ее популяризации позже появились разработчики игр и геймеры.

1981

Первая модель цветного телевизора РУБИН Ц-1-205

В инновационную модель РУБИН Ц-1-205 была встроена приставка для игр. С помощью двух джойстиков можно было поиграть в сквош, теннис, два вида мини-футбола.

1993

Создание языка программирования для российских игр — Lua. На этом языке были написаны «Аллоды онлайн», Parkan 2 и др. Он также повлиял на создание других систем программирования, например C++.

Середина 90-х

Массовое открытие студий и издательства видеоигр

Новые студии начали массово зарабатывать на индустрии. До этого деньги можно было получить, только продав свои игры западным издателям, как сделал Алексей Пажитнов.

1995

Появление первой телепередачи, посвященной играм

Гейминг стал более популярным и начал выходить в массы. Так, первой телепередачей, полностью посвященной видеоиграм, стала «От Винта!», где зрители могли наблюдать за игрой с комментариями ведущих — Бориса Репетура и Антона Зайцева.

1996

Появление первых компьютерных клубов

В первых компьютерных клубах можно было не только поиграть в игры и скачать их на свой компьютер, но и общаться в онлайн-чатах, серфить в Интернете.

1998

/absolutely games/

Создание первого интернет-портала в России, полностью посвященного видеоиграм

Absolute Games сделал прорыв в видеоигровой индустрии, он объединял все игры на одной платформе, где пользователи могли выбирать любые понравившиеся и играть в них. На портале также публиковались рецензии на игры и новости индустрии. В 2018 году был закрыт, его поддомен стали перенаправлять на «Канобу». На замену пришел проект RAWG. Но в 2023 был снова открыт

Выход ролевой компьютерной игры «Корсары» от BlackMark Studio при участии «Акелла»

Игра получила отклик, поэтому компания Disney решила сотрудничать и разработать часть, приуроченную к выходу фильма «Пираты Карибского моря». Этот факт является важным для российской индустрии, она стала заметной для западных пользователей и могла создавать конкуренцию. Позже было выпущено еще несколько частей и дополнений к ним.

1997

Выход игры «Паркан: Хроники Империи» в жанре космического симулятора от студии Nikita

Игра позволяла открывать новые миры, захватывать корабли, вести торговые отношения и др. «Хроники Империи» завоевала сердца множества поклонников, было продано более 50 000 экземпляров игры

1997

Появление первого журнала о видеоиграх

«Навигатор игрового мира» — один из самых популярных журналов в геймдеве. Он отличается необычной и простой подачей, которую хорошо понимают игроки. После закрытия многих журналов «Навигатор игрового мира» стал старейшим, ныне существующим в России.

↓

↓

Появление первой популярной отечественной MMORPG «Аллоды» от студии Nival

Игры в жанре фэнтези, что было революционно для того времени. «Аллоды» стала первым в истории российской игровой индустрии коммерческим проектом, вышедшим на западном рынке (под названием Rage of Mages).

Появление культовой игры «Вангеры» от студии К-Д ЛАБ

Создатели игры использовали смелые технические решения и очень необычную графику в жанре Action-adventure.

В 00-х

В нулевых отечественные разработчики стали выпускать игры намного качественнее, чем ранее, появились студии 1С, Nival, Game Studios и др. Игры от российских разработчиков становились популярны не только в России, но и за рубежом: «Тетрис», «Дальнобойщики», King's Bounty, «Петька и Василий Иванович», «Корсары», «ИЛ-2 Штурмовик», «Космические рейнджеры», «Мор» и многие другие.

2000

Выход первой киберспортивной передачи в России

Передача «Игродром» вышла на СТС и стала первой киберспортивной соревновательной в России. Игроки участвовали в гонках, битвах, аркадах и других играх

↓

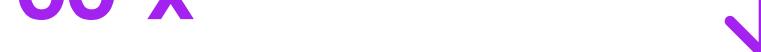
История российской индустрии видеоигр

2006

Появление самой популярной выставки в России — «Игромир»

Выставка просуществовала 15 лет, проводилась ежегодно и собрал ведущих разработчиков, издателей и игровые компании со всего мира. В 2020–2021 году «Игромир» был отменен из-за пандемии и возобновился в 2023 году.

Начало-середина 00-х



2001

Россия стала первой страной, признавшей киберспорт

Правда, в 2006 году он был исключен из перечня официальных видов спорта. Это произошло из-за того, что он не соответствовал критериям по развитию спорта — по закону более чем в половине российских регионов должны были появиться соответствующие объединения, однако этого сделано не было. Повторное включение «компьютерного спорта» в реестр произошло 8 июня 2016 года.

2008

Мировой финансовый кризис, который в значительной степени затронул геймдев

У многих студий уменьшилось финансирование, проекты заканчивались, так и не увидев свет. В этом же году онлайн-геймдев поглотил ПК, студиям и разработчикам необходимо было создавать новые интересные решения, для того чтобы оставаться на плаву.

2009

Популяризация мобильных игр

Смартфоны становятся все популярней, помимо устройств от Nokia, HTC, вышел первый iPhone, который стал настоящим прорывом в мире смартфонов. Создатели игр ориентировались на глобальную аудиторию. Рынок мобильных игр стал одним из самых крупных в России.

2010

Развитие высокоскоростного интернета

Скоростной интернет позволил разработчикам ускорить работу и тратить меньше денежных средств на разработку. Также стоит отметить, что в период с 2009 по 2013 был всплеск интереса к играм в социальных сетях.

2001

Выход мобильной игры Cut The Rope от студии ZepetoLab

Игра была настолько популярна, что была загружена у большинства людей на телефоне. Обогнала по скачиваниям культовую Angry Birds. Игрокам нужно было всего лишь перерезать веревки, чтобы накормить маленького зеленого монстра.

2023

Выход шутера Atomic Heart от студии Mundfish

Несмотря на сложное положение в индустрии, студии Mundfish удалось создать один самых громких и успешных проектов как в отечественной, так и в мировой видеоигровой индустрии. Atomic Heart известна своей уникальной атмосферой, стилизацией под альтернативную советскую эпоху, а также захватывающим геймплеем и впечатляющей графикой.

2022

/Организация развития
Вideoигровой индустрии/

Новый кризис в индустрии. В современных реалиях отечественный геймдев находится в непростом положении из-за введенных санкций, закрытия международных студий и нехватки специалистов игровой индустрии.

В 2022 году в России появилась Организация развития видеоигровой индустрии (РВИ), которая была создана для поддержки и развития индустрии и является полноценным объединением разработчиков и предпринимателей от игровой индустрии.

2015

Выход мультиплерного тактического шутера «Мир кораблей» от студии Lesta Games

Игра старалась повторить успех многопользовательской игры World Of Tanks, игра стала широко известна и заняла восьмое место по продажам. Мир кораблей основывается на нескольких типах корабельных вооружений. Игроки могут объединяться в команды, их задача победить соперника в бою.

2014

playrix

Мобильные игры стали самым крупным рынком в индустрии (Standoff, CarXStreet, Cut the Rope и др.)

Playrix на данный момент занимает лидирующую позицию на этом рынке.

2024

Выход приключенческого экшена от третьего лица «Смута» от студии Cyberia Nova при поддержке ИРИ

4 апреля 2024 года вышел исторический проект посвященный смутному времени студии Cyberia Nova, в котором главный герой принимает личное участие в сбое Нижегородского ополчения, в Битве за Москву и в других исторических событиях того времени.



Игроки видеоигр в России

88 млн

россиян эпизодически играют в видеоигры, 58% от общего числа жителей РФ¹

73%

игроков в России - молодые люди до 24 лет¹

3–5

часов в неделю в среднем жители России проводят за играми¹

Среднее количество игроков от общего числа населения⁴

70%

в России

75%

в странах Европы

3–45 лет

возрастные границы российских игроков²

24

часа в неделю жители России тратят на просмотр ТВ³

80%

в странах Северной Америки

Траты россиян в 2022 году

383 млрд ₽

на игры и внутриигровые покупки в 2022 году¹

31,4 млрд ₽

на театры⁵

23,7 млрд ₽

на билеты в кинотеатры⁶

63,3 млрд ₽

на онлайн-кинотеатры⁷

101,6 млрд ₽

на книги⁸

Россия – страна игроков и видеоигры это самый покупаемый контент

Вideoигры – это новое ключевое медиа и драйвер экономики впечатлений

Вideoигры – инструмент формирования идеологии и молодежной политики

1. ГЕЙМИНГ В РОССИИ, НАФИ, 2022, Исследование

2. Комплексное исследование развития игровой индустрии города Москвы, АКИ (НАФИ), 2023

3. Аудитория медиа, MediaScope, 2022, Аналитика.

4. Global gaming penetration 2022, Statista, 2022, Аналитический портал

5. Основные показатели работы отрасли, АИС Статистика, 2022, Статистика

6. Кассовые сборы кинотеатров в РФ в 2022 году упали почти в 2 раза по сравнению с 2021 годом, Interfax, 2023, Статья

7. Аналитика:Российский рынок видеосервисов восстановится в 2025г., Telecom Daily, 2023

8. Книжный рынок России Состояние, тенденции и перспективы развития, Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации, 2023, Отраслевой доклад

Игроки видеоигр в Москве

323 млрд ₽

в год в среднем тратят игроки Москвы на приобретение видеоигр и (или) внутриигровых покупок¹

57%

москвичей играют в видеоигры на компьютере, консоли, планшете, телефоне (7 469 тыс чел)¹

53%

москвичей играли в видеоигры в течение последних месяцев каждый день или почти каждый день¹

26%

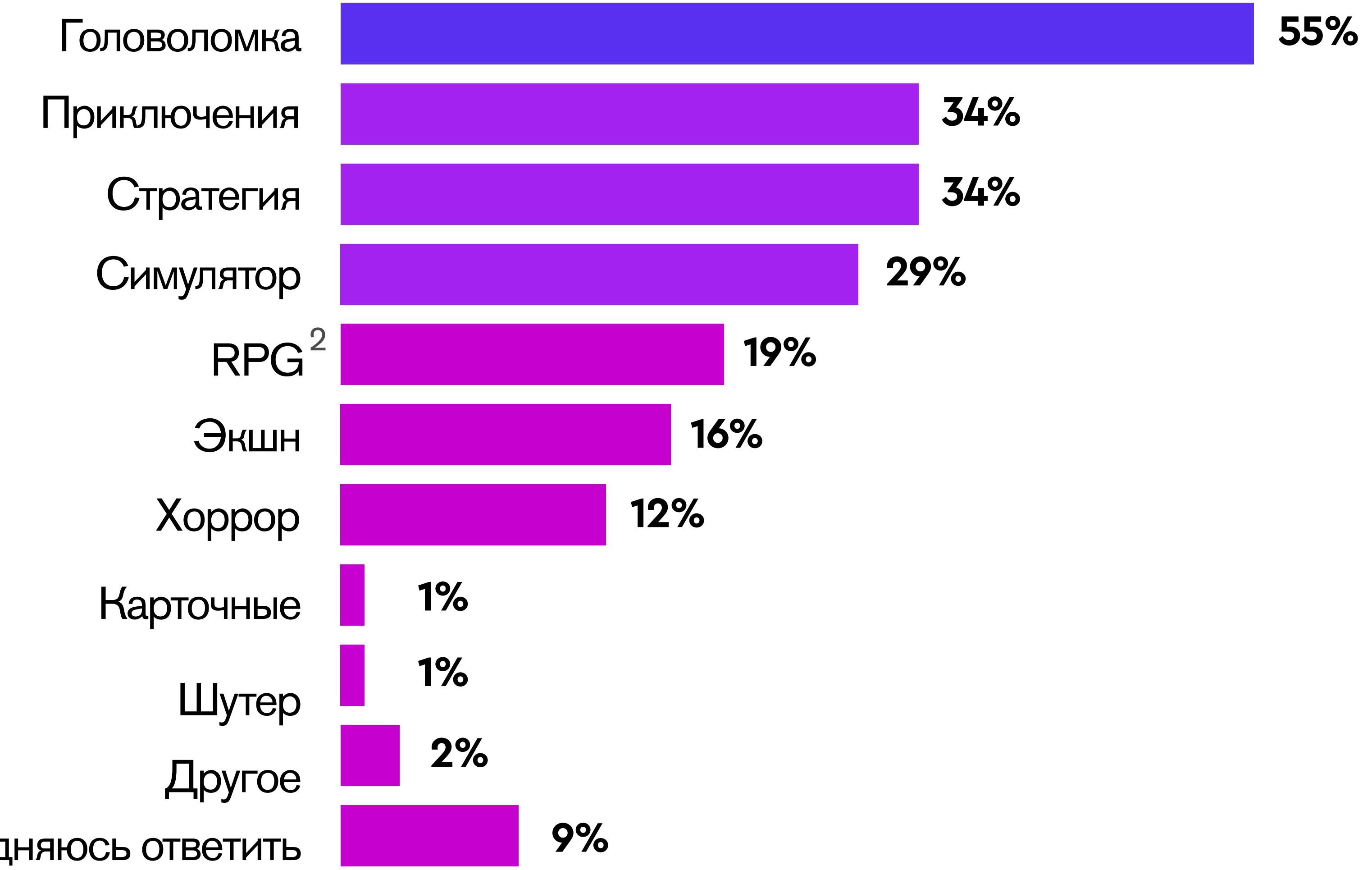
москвичей, которые увлекаются видеоиграми, хотели бы стать разработчиками видеоигр (1 941 тыс чел)¹

53%

москвичей-родителей интересуются достижениями своих детей в видеоиграх и иногда играют вместе с детьми¹

55%

родителей хотели бы, чтобы их дети стали разработчиками игр¹



Самыми популярными жанрами видеоигр у москвичей являются головоломки (**55% игроков**), приключения и стратегия (**по 34% игроков**), симулятор (**29% игроков**).

👤 Каждый второй москвич играет в игры, из которых четверть хотели бы стать разработчиками игр

👤 Игры становятся платформой для семейного отдыха

1. Комплексное исследование развития игровой индустрии города Москвы, АКИ (НАФИ), 2023, Исследование (выборка - 1500 москвичей)

2. RPG - Role play game (РПГ) жанр компьютерных игр, в котором игрок управляет одним или несколькими персонажами.

Вызовы индустрии видеоигр в России

✓ Отсутствие доступа к крупным каналам международной дистрибуции, уход с рынка крупных профильных инвесторов

✓ Массовая релокация за рубеж специалистов

Из России уехали специалисты, которые отвечали за*:

- 90% - развитие бизнеса
- 72% - саппорт и развитие сообществ
- 60% - аналитику и менеджмент среднего звена (продюсеры, владельцы продуктов)

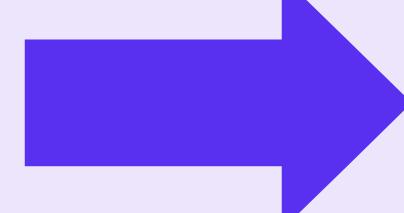
Большая часть релокантов распределена сегодня между пятью странами:

- 19% от числа уехавших россиян живет в Грузии
- 16,7% - в Сербии
- 12,4% - в Армении
- 10,4% - на Кипре
- 10,6% - в Казахстане

✓ Переход видеоигровых студий в юрисдикцию иностранных государств

Сокращение числа профессиональных разработчиков игр за 2022 г.*

Падение на 39%

17 тыс. чел.  10,3 тыс. чел.

Топ-5 компаний по доходам (2021), покинувших Россию в 2022

1	Playrix Вологда	\$1 700 млн/ ₽ 125 млрд
2	Mundfish Москва	\$50 млн/ ₽ 3, 6 млрд
3	Gaijin Москва	\$15 млн/ ₽ 1, 1 млрд
4	Battlestate Спб	\$10 млн/ ₽ 0, 7 млрд
5	Alawar Новосибирск	\$5 млн/ ₽ 0,3 млрд
Итог по топ-5		\$1 780 млн / ₽ 131 млрд

Доходы и траты российских разработчиков в разрезе стран

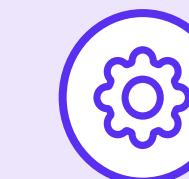
Страна	Средняя зарплата разработчиков игр*	Средний уровень месячных трат у русскоязычного специалиста
Россия	\$ 1833 / ₽ 155 805	\$ 815 / ₽ 69 275
Беларусь	\$ 2062 / ₽ 175 270	\$ 824 / ₽ 70 040
Грузия	\$ 2633 / ₽ 223 805	\$ 1685 / ₽ 143 225
Сербия	\$ 2401 / ₽ 204 085	\$ 1248 / ₽ 106 080
Армения	\$ 2990 / ₽ 254 150	\$ 1478 / ₽ 125 630
Казахстан	\$ 1834 / ₽ 155 890	\$ 1108 / ₽ 94 180
Кипр	\$ 4563 / ₽ 387 855	\$ 2550 / ₽ 216 750

Повседневные расходы в месяц на человека (аренда, ЖКХ, еда и так далее)

Жизненный цикл игр в России

1 Финансирование игрового проекта

Видеигровая студия вкладывает денежные средства в разработку игр за счет: собственных средств, издателя, профильного или непрофильного инвестора



Разработчики и издатели

Группа компаний "Леста Игры", 1C GS, Mensa VR, Geeky House, Cyberia Nova, CarX Technologies, Astrum Entertainment, Иннова

2 Разработка игры

Самый длительный этап игрового проекта, на котором формулируется идея и концепция игры, создаются модели персонажей, настраивается механика, создается серверная часть игры. У крупных проектов он может достигать нескольких лет.



Разработчики и издатели

Группа компаний "Леста Игры", 1C GS, Mensa VR, Geeky House, Cyberia Nova, CarX Technologies, Astrum Entertainment, Иннова



Программное обеспечение

Система администрирования компьютерных клубов LANGame, Unigine



Сервисные компании

Тестирующие GhostTeam, Локализатор «Кириллица», Юридическое сопровождение Semenov and Pevzner

3 Релиз игры и продвижение

Этап, на котором запускается процесс маркетинга и пиара, выпускается игровой трейлер, игру показывают прессе, запускаются рекламные ролики с сюжетной частью и игровым процессом. Далее игры размещаются на цифровых платформах и сервисах*.



Онлайн-платформы

VK Play, RUSTORE, AppBazar, AG.RU, Яндекс игры, BASE



Киберспорт

Федерация компьютерного спорта Москвы, Сеть компьютерных клубов F5, Сеть компьютерных клубов Coliseum, Winstrike арена, VK Play Турниры



Облачный гейминг

Сервис облачного гейминга LoudPlay, VK Play Cloud



Профессиональные СМИ и медиа

Игромания, Канобу, App2Top, IGM, Stopgame, VK Play Media



Стриминговые сервисы

VK Play Live, GoodGame, WASD.tv

* Исследование: Правила игры. Настоящее и будущее индустрии видеигр. Университет Иннополис, 2023

Игры

— мультиплекативная индустрия

Производство

Технологии

Культура

Спорт

Туризм

IT

Международные отношения

Кино

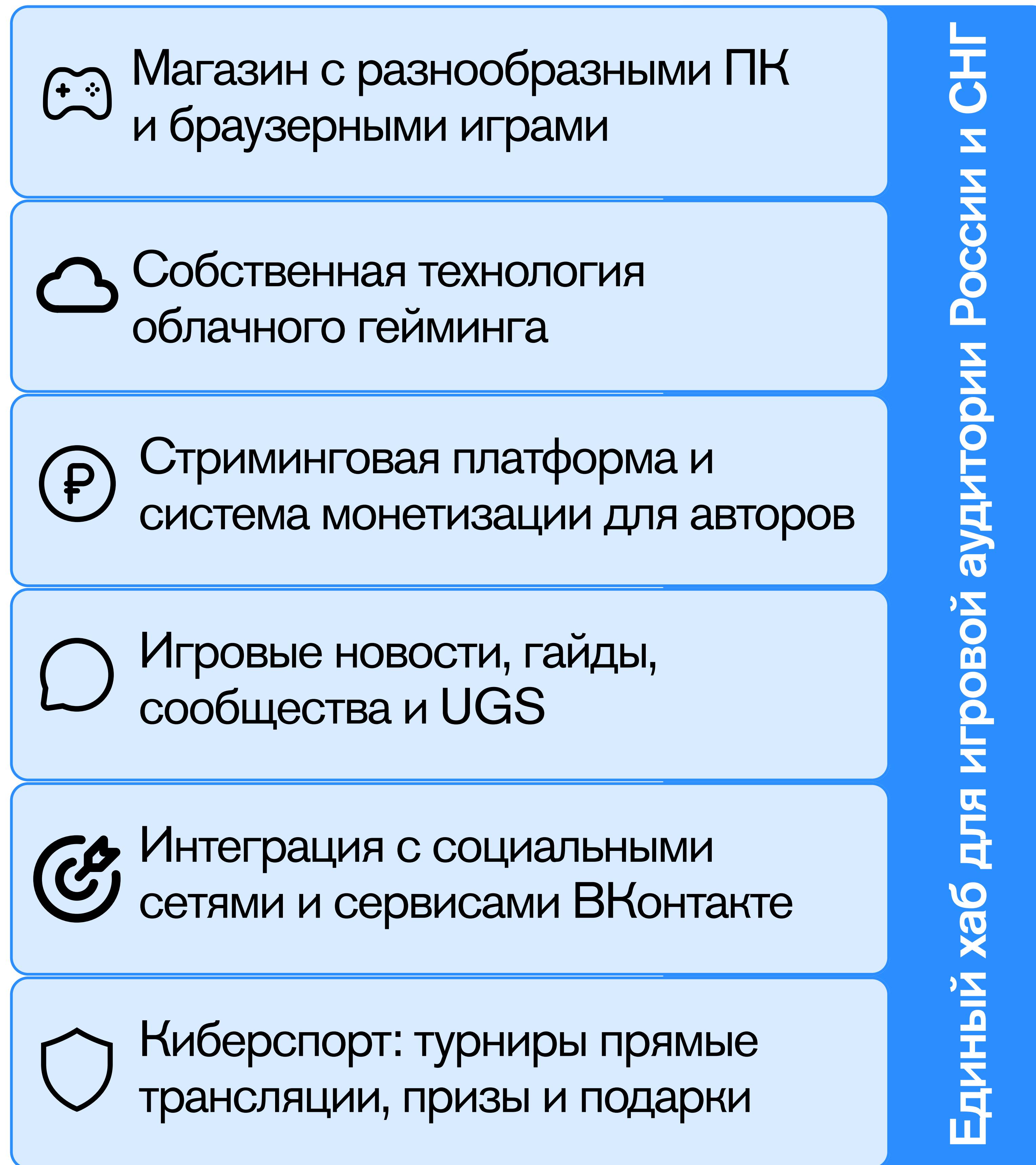
Музыка

Инвестиции



Крупнейшие представители видеоигровой отрасли

VK Play Основные продукты



VK Play Игровая экосистема



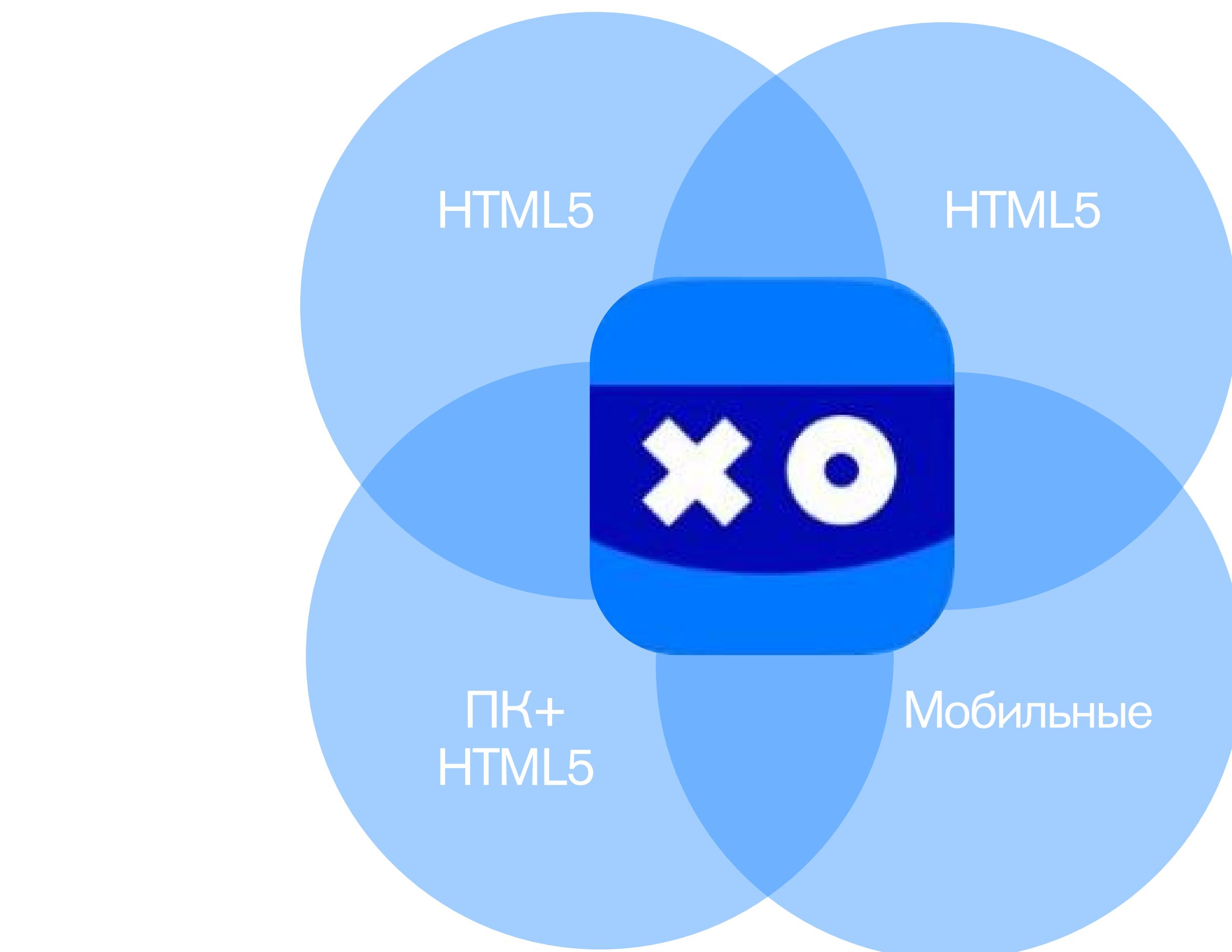
10 млн
MAU

3500
игр



15 млн
MAU

3000
игр



13 млн
MAU

10 000
игр



29 млн
MAU

3500
игр

Крупнейшие представители видеоигровой отрасли



Александр Михеев

Руководитель VK Play



Александр Егоров

Руководитель направления VK
Play Indie

Крупнейшие представители видеоигровой отрасли

**LESTA
GAMES**

22 млрд ₽

выручка в 2023 году

20 млн

игроков ежемесячно

55 млн

аккаунтов на платформе

6 млн

игроков ежедневно

Леста - международная группа компаний, специализирующаяся на разработке и издательстве видеоигр.

В середине сентября компания Wargaming окончательно покинула рынок СНГ, передав контроль компании Lesta Games, которая занимается оперированием и разработкой проектов «Мир танков», «Мир Кораблей», Tanks Blitz и Royal Quest на территории России.

Мир танков

Бесплатная многопользовательская онлайн-игра. Более 800 бронированных машин середины XX века, воссозданных до мельчайших деталей.

40 млн

зарегистрированных пользователей



Мир кораблей

Бесплатная военно-историческая онлайн-игра в сеттинге первой половины XX века

11 млн

зарегистрированных пользователей



Крупнейшие представители видеоигровой отрасли



Малик Хатажаев

Генеральный директор компании
Lesta Games



Гаухар Алдиярова

Руководитель московского
подразделения компании Lesta Games

Крупнейшие представители видеоигровой отрасли



10 млрд ₽

выручка в 2023 году

Astrum Entertainment - российский разработчик и изатель ПК и мобильных игр, существующий более 20 лет на рынке и сотрудничающий с крупными игровыми платформами.

Самыми известными проектами, которые издает и разрабатывает компания, являются

Lost Ark

Atomic Heart

Warface

Perfect World



Крупнейшие представители видеоигровой отрасли



Тони Уоткинс

Генеральный директор
компании Astrum Entertainment



Сергей Ефимов

Операционный директор компании
Astrum entertainment

Крупнейшие представители видеоигровой отрасли



546 млн ₽

выручка в 2023 году

1С - Студия разработки и издательства видеоигр.

За 12 лет студия выросла с 20 до 240 человек. В настоящий момент в разработке находится 7 игр разных жанров – от карточной приключенческой игры до авиасимуляторов.

«Ил-2 Штурмовик» – признанный эталон качества в жанре авиасимуляторов. Уникальная серия игр, существующая более 20 лет.

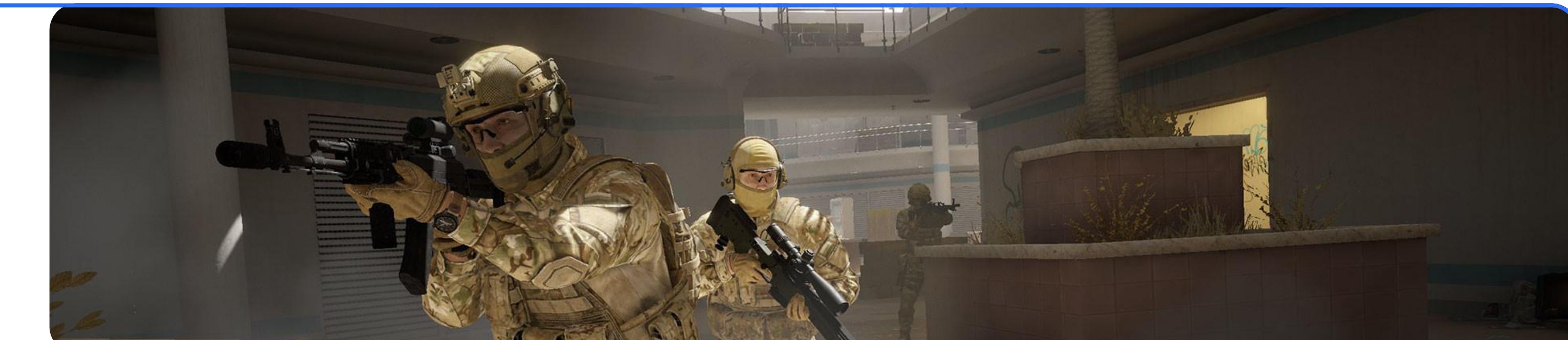
Игра продалась тиражом более **500 000 копий** в **185 странах мира**.

Игра имеет огромное количество наград от ведущих мировых игровых СМИ. IGN включила «Ил-2» в топ-25 игр на ПК всех времен. Steam назвал «Ил-2» «лучшей VR-игрой 2018 года». PC Gamer включил «Ил-2» в топ-100 игр всех времён и назвал её «лучшим боевым авиасимулятором про Вторую мировую».



«Калибр» - тактический онлайн шутер

По состоянию на середину 2023 г. аудитория проекта составляет более **3 млн игроков** из **84 стран**.



На данный момент студия разрабатывает **2 новых проекта**: Сказки Старой Руси и Война миров: Сибирь

Крупнейшие представители видеоигровой отрасли



Альберт Жильцов

Генеральный директор
компании 1C Game studios



Сергей Волков

Исполнительный директор
компании 1C Game studios

Крупные разработчики и издатели в Москве



Иннова

Иннова — международный локализатор MMOG, мобильных и браузерных игр. Самый известный проект — Lineage 2 от корейской компании NCSoft, количество зарегистрированных пользователей которой в России превысило три миллиона.*

2,8 млрд ₽

выручка в 2023 году

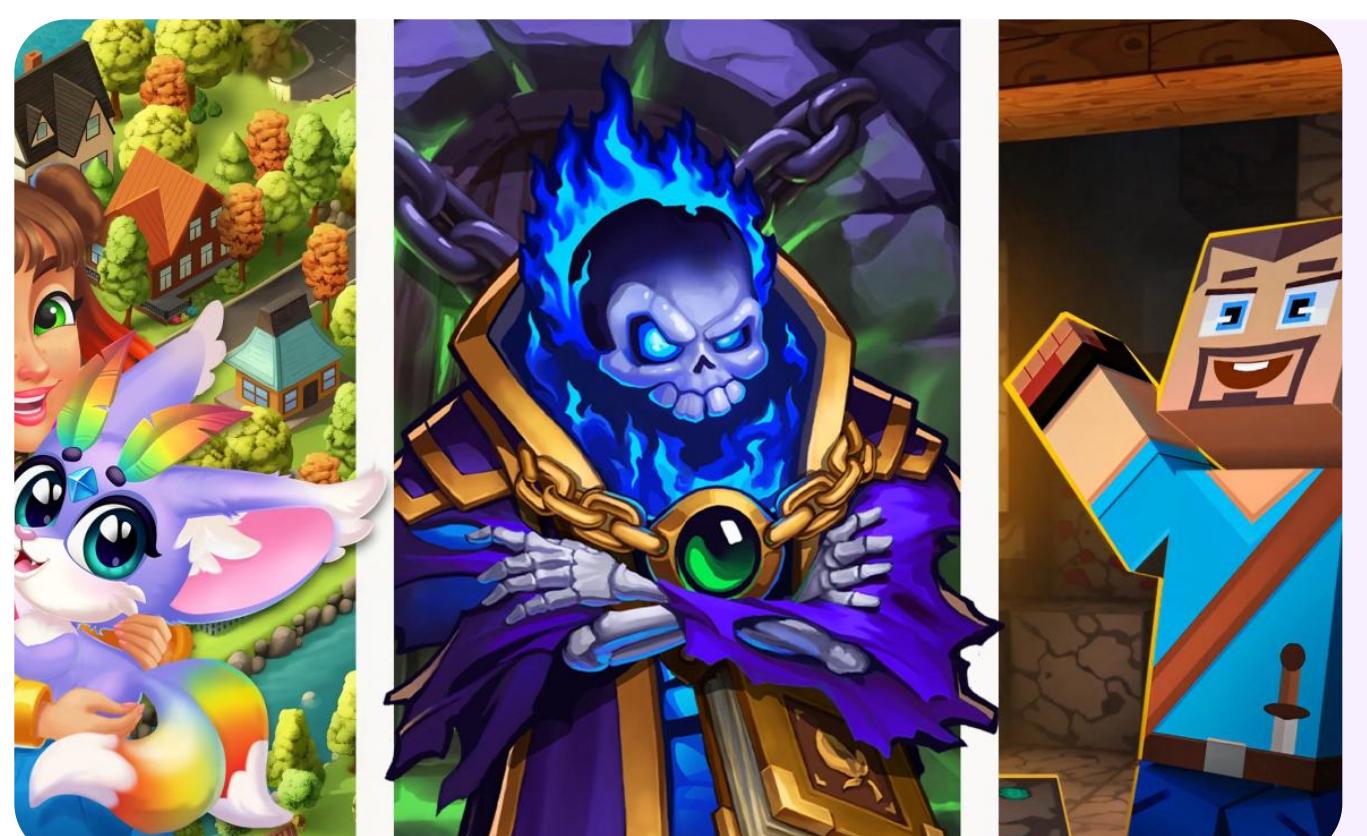


CarX Technologies

CarX Technologies - издатель и разработчик видеоигр, специализирующийся на создании гоночных игр и симуляторов вождения на мобильных устройствах. Штаб квартира - в Краснодаре, филиал - в Москве**

2,3 млрд ₽

выручка в 2023 году



Geeky House

Geeky House - разработчик и паблишер мобильных игр в жанре Merge (головоломки), игры которого популярны во всем мире. ***

16,7 млн ₽

выручка в 2023 году

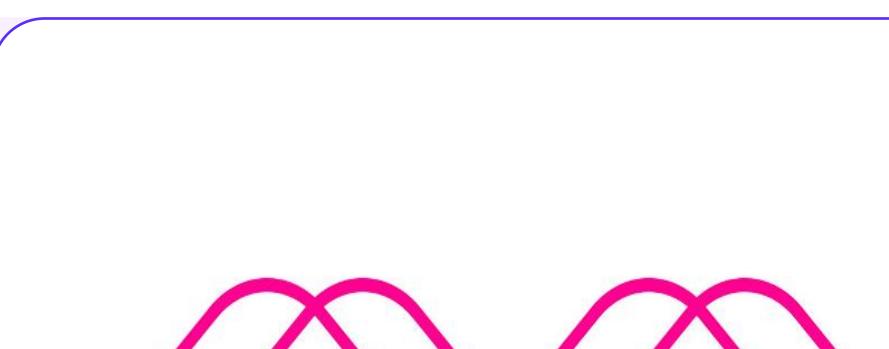


Mensa VR

Mensa VR - студия, производящая игры для VR устройств. Самыми известными проектами студии являются Jentrix - синтез популярных игровых механик Джентрикс, тетриса и Три в ряд, а также Hinge - игра в жанре хоррор с элементами головоломок.****

97,2 млн ₽

выручка в 2023 году



MENSA VR

* На основе информации с официального сайта компании Innova

** На основе информации с официального сайта компании CarX Technologies

*** Информация предоставлена компанией разработчиком ООО "Гики Хаус"

**** Информация предоставлена компанией разработчиком ООО "Менса"

Онлайн-платформы в России

В 2022 году появился ряд онлайн-платформ для приобретения и продвижения игр российского производства, т.к. зарубежные платформы либо полностью лишили возможности российских геймеров приобретать у себя игры, либо ограничили доступ к контенту, отключив возможность гражданам России оплачивать покупки со своих карт*

Разработчики из России также потеряли доступ для продвижения собственного контента на зарубежных платформах.



VK Play



13 млн

пользователей в месяц



Яндекс игры



11 млн

пользователей в месяц



RUSTORE



10 млн

пользователей в месяц

Игровая интернет-платформа компании «Яндекс». Позволяет играть через браузер с ПК и мобильных устройств:***



AG.RU

1,8 млн

пользователей в месяц



AppBazar



50 тыс

пользователей в месяц

Онлайн платформа с бесплатными онлайн-играми, а также база из более 750 000 игр на PC, PS, Xbox и др.платформ с обзорами, оценками игроков, читами и патчами:****

* «Гейминг в 2022 году: игры, цифровые магазины и их доступность в РФ», VC.ru, 2022, Статья

** На основе данных с официального сайта "VK Плей"

*** На основе данных с официального сайта Яндекс игры

**** На основе данных с официального сайта RUSTORE

***** На основе данных с официального сайта AG.RU

***** На основе данных с официального сайта AppBazar

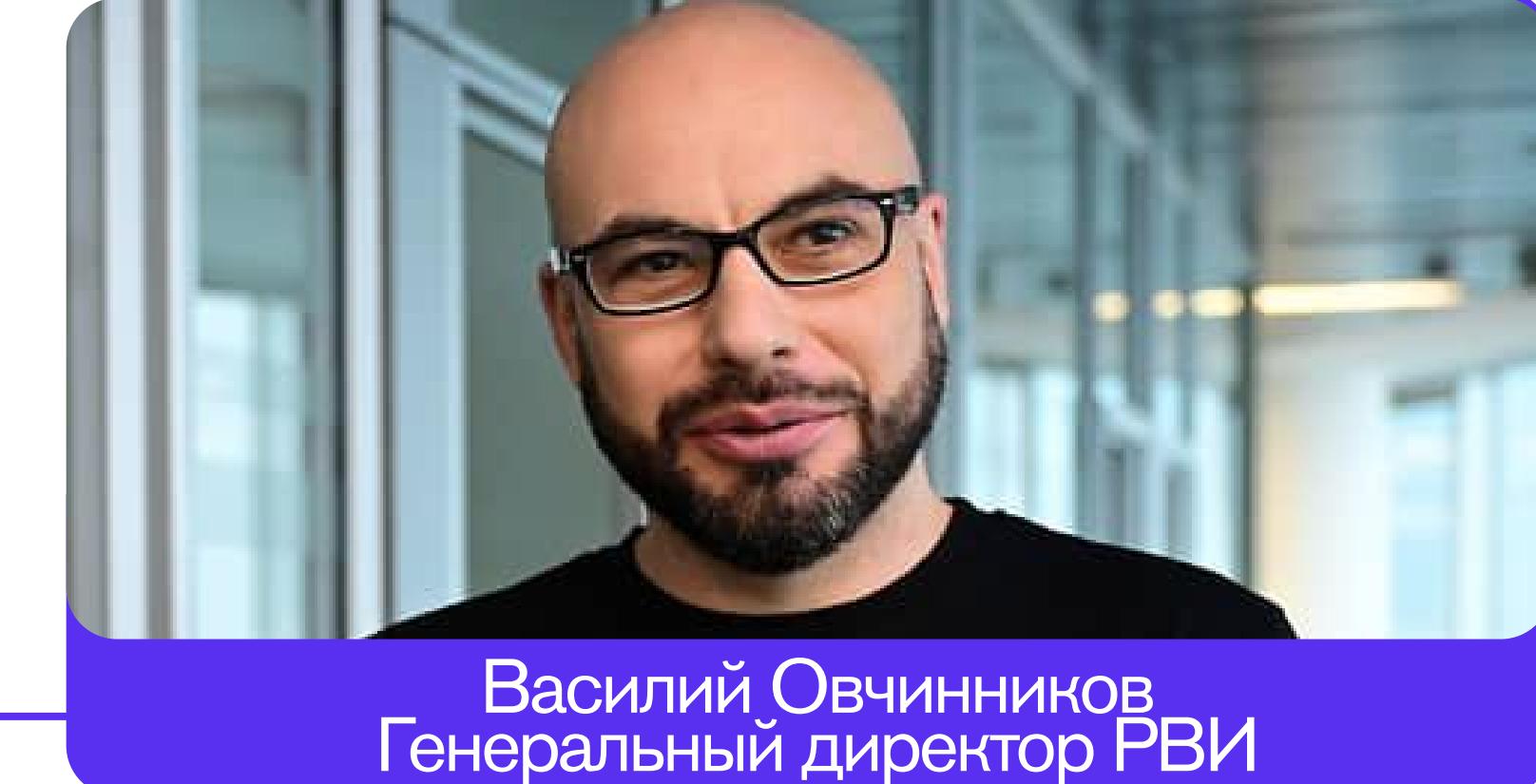
Ассоциации индустрии видеоигр в России

Занимаются продвижением и поддержкой российских видеоигровых продуктов и индустрии в целом.

Организация развития видеоигровой индустрии (РВИ)

РВИ занимаются развитием видеоигровой индустрии, в том числе путем поддержки значимых для индустрии проектов и инициатив, а также координацией взаимодействия между бизнесом и госсектором, для повышения привлекательности инвестиций в проекты и продвижение их на глобальном рынке

// организация развития
// видеоигровой индустрии



Василий Овчинников
Генеральный директор РВИ

Ассоциация профессионалов индустрии оперирования и разработки игр (АПРИОРИ)

АПРИОРИ занимаются созданием ландшафта игровой разработки и дистрибуции игр в России, разработки мер поддержки игрового рынка, развитием экспортного потенциала и формированием экспертного сообщества для создания экосистемных продуктов.

По данным из открытых источников ассоциация принадлежит технологической корпорации VK*

априори



Александр Михеев
Генеральный директор АПРИОРИ

Русская Ассоциация Дистрибутеров и Импортеров Видеоигр (РАДИ видеоигр)

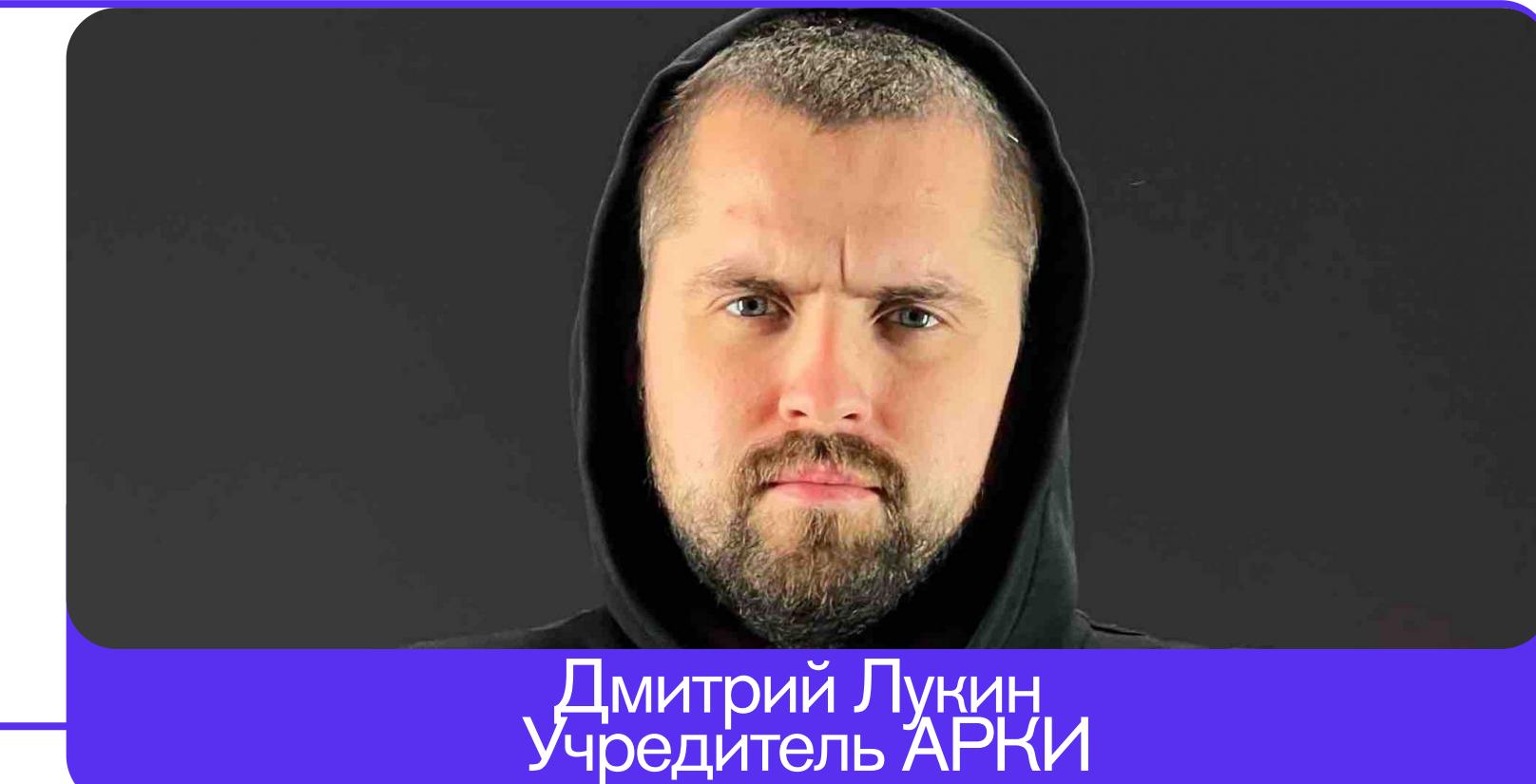
РАДИ отвечают за предоставление достоверной информации российским покупателям о контенте в видеоиграх, а также координирование корректной маркировки с указанием российского возрастного рейтинга и информации о наличии русской локализации в видеоиграх.



Яша Хаддажи
Президент РАДИ видеоигр

Ассоциация развития киберспортивной инфраструктуры (АРКИ)

АРКИ создана для подготовки нормативной базы для признания компьютерных клубов и киберспортивных арен спортивными объектами или организациями для занятия киберспортом, а также решения вопроса о включении деятельности компьютерных клубов и киберспортивных арен в перечень, попадающий под право использования патентной системы налогообложения



Дмитрий Лукин
Учредитель АРКИ



Инвестиции

В **2022** году из **России уехали все основные инвесторы** видеоигр*

Ключевые задачи сегодня

- **привлечение зарубежных профильных инвесторов** из дружественных стран взамен ушедших с рынка России
- **формирование пула новых профильных и непрофильных инвесторов** в России

Одним из крупнейших инвесторов в России был **MY.GAMES Venture Capital**. За четыре года компанией было профинансировано **40** студий, сумма вложений составила более **6 млрд рублей**.

В 2022 году **MY.GAMES** покинула рынок РФ**

Основная доля инвестиций приходится на государственные институты, например, такие, как **Институт развития интернета**.

ИРИ профинансировал проект **“Смута”** студии **Cyberia Nova** на сумму **более 500 млн рублей**.

Релиз игры - 4 апреля 2024 года.

В начале 2023 года компания **VK** объявила о выделении **300 млн рублей** для инвестиций в игровые проекты***

*По данным Организации развития видеоигровой индустрии

**MY.GAMES Venture Capital инвестировала в видеоигры более 6 млрд рублей за четыре года работы, App2Top, 2021, Статья

***VK Play запустила подразделение «VK Play Инвестиции» для поддержки российских разработчиков игр и студий, VC.RU, 2023, Статья

Образование

Учебные заведения, обучающие по направлению видеоигр, в России:

Высшая школа экономики

3 направления

- Геймдизайн
- Системный геймдизайн
- Менеджмент игровых проектов

На основе информации с официального сайта университета "ВШЭ"

МФТИ

2 программы обучения

- Программирование игр
- Современный геймдизайн

На основе информации с официального сайта университета "МФТИ"

РАНХиГС и МИРЭА

1 программы обучения

- Разработка компьютерных игр

На основе информации с официальных сайтов университетов "РАНХиГС" и "МИРЭА"

Университет Синергия

5 направлений

- Разработчик игр
- Гейм дизайн и разработка игр
- Разработка игровых вселенных
- Разработчик игр на Unity
- Мобильные игры с 0 до PRO

На основе информации с официального сайта университета "Синергия"

Институт бизнеса и дизайна

1 программа обучения

- Гейм дизайн

На основе информации с официального сайта частного института "Институт бизнеса и дизайна"

XYZ (Онлайн курсы)

28 программ обучения

- В направлении Геймдизайн

На основе информации с официального сайта школы онлайн-образования "XYZ"

Частный институт Scream School

15 программ обучения

- В направлении Геймдизайн

На основе информации с официального сайта частного института "Scream School"

SkillBox (Онлайн и оффлайн курсы)

6 программ обучения

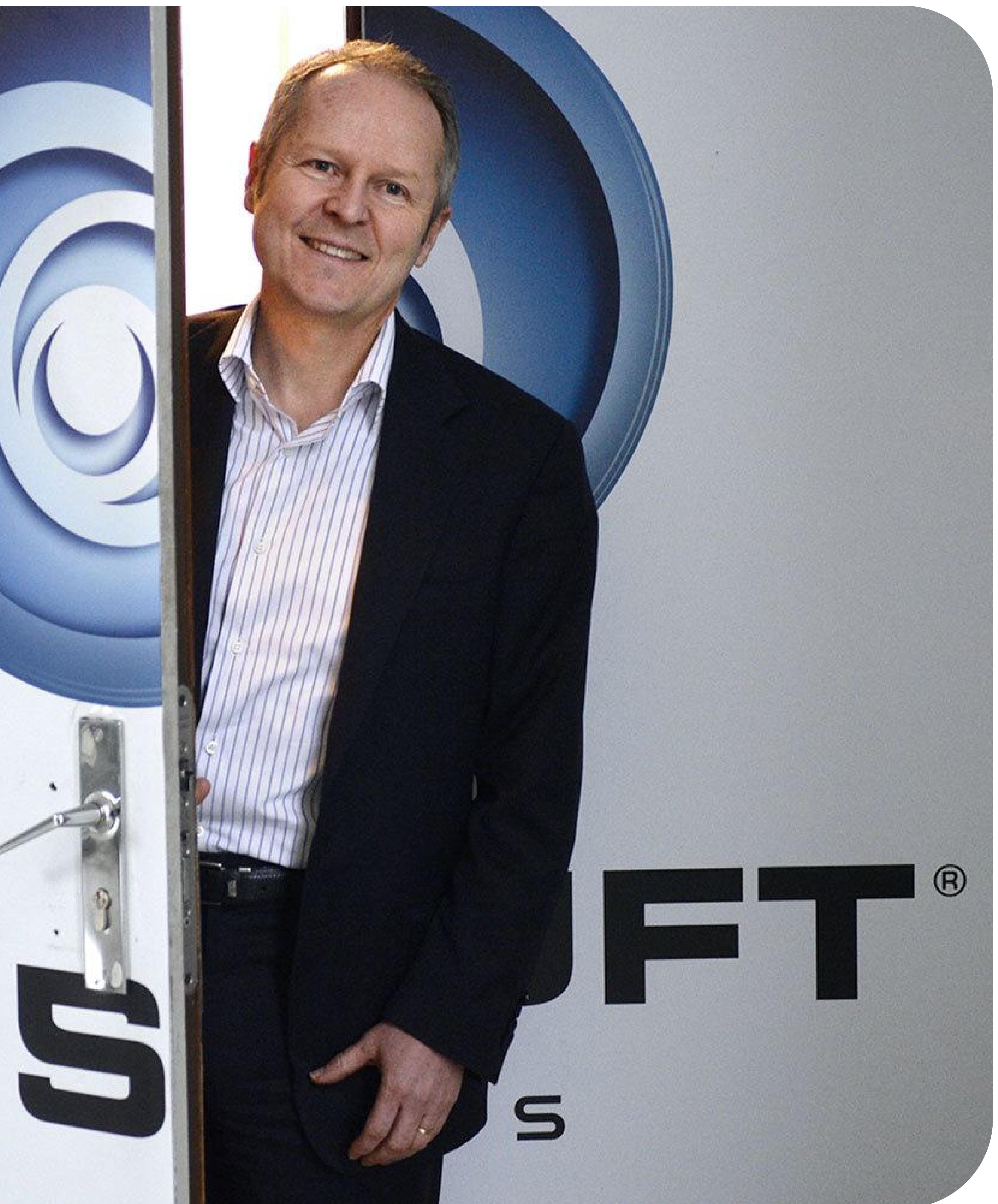
- Разработка игр на Unity
- Разработка игр на Unreal Engine
- Гейм дизайн и нарративный дизайн
- Игровое продюссирование
- 3D и 2D художники

На основе информации с официального сайта школы онлайн-образования "SkillBox"



Также существуют программы обучения киберспорту, которые реализуются в таких заведениях, как **Академия киберспорта ХРАСАДЕМУ**





Ив Гийемо

основатель видеоигровой корпорации Ubisoft*

— “Формирование, привлечение, развитие и удержание кадров - краеугольный камень видеоигровой индустрии”



Видеогровая инфраструктура для населения

Компьютерные клубы

В России в 2023 году насчитывается **2700** компьютерных клубов, в том числе в Москве - **292** компьютерных клуба*.

Объем рынка компьютерных клубов России за 2023 год составил **23 млрд рублей**. Объем рынка Москвы составляет более **5 млрд рублей**.

За последние три года количество компьютерных клубов в России выросло на 54%. Ежемесячно 2,5 млн. человек генерируют почти 8 млн. игровых сессий со средней продолжительностью каждой в 3,5 часа. Стоимость такой сессии составляет в среднем 300 рублей, что является один из самых дешевых форматов оффлайн досуга



Кибер арены

В Москве насчитывается 3 крупных кибер арены (VK арена, Winstrike арена и Collizium арена), созданных для проведения кибертурниров. Крупнейшая из них - **VK арена**, на которой проводились такие крупные киберспортивные турниры, как Warface Open Cup, финал Открытых киберспортивных игр 2022 и другие

Россия

по уровню развития
киберспорта**
2022 - 2023 годы

#1

в Европе

₽5,6 млрд
\$63,3 млн

средств выиграно на киберспортивных турнирах
командами из России**

4 665 чел

получали призы на турнирах**

#4

в мире

\$ 30 млн / ₽ 2 млрд

Объем российского рынка
киберспорта 2022 г.***

10 млн чел

Российская аудитория
киберспорта

+ 20% в год

Средний рост рынка
в России***

18-34 года

Средний возраст
аудитории

* Итоги года рынка компьютерных клубов, LANGAME, 2024, Статистика

** Информация предоставлена "Академией киберспорта"

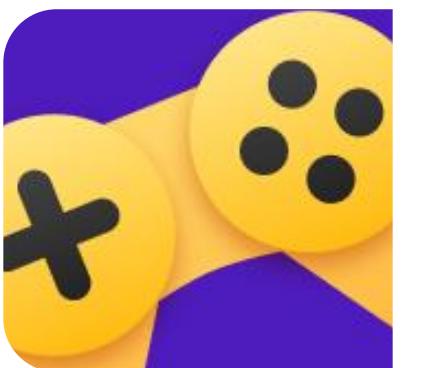
***Рынок киберспорта к 2025 году. Каким он будет?, Университет Синергия, 2023, Статья

Видеогры

Как социальный лифт, позволяющий игрокам развивать личностные и профессиональные навыки, а также монетизировать свое хобби в качестве разработчика.



Даже школьник может сегодня делать видеоигры и размещать их на мировых игровых платформах.



МИРОВОЙ ОПЫТ





Эр-Рияд, Саудовская Аравия

Проект «Город киберспорта» в рамках национальной программы развития «Видение 2030» в Эр-Рияде *.

500 млн \$ **20 000 зрителей**

Стоимость проекта:

Игровая площадка для

Основными целями стратегии являются повышение качества жизни, увеличение ВВП на 50 млрд риалов и предоставление новых возможностей для развлечения.

Реализовываться данные планы будут с помощью 86 инициатив, разделенных на **7 основных направлений**:

- Разработка технологий и оборудования
- Производство игр
- Киберспорт
- Инфраструктура
- Регулирование
- Образование
- Привлечение талантов и доп. услуги.

2024-2027****

998,20 млн \$ **1 276,00 млн \$** **2,8 млн**
выручка к 2024 году объем рынка к 2027 пользователей к 2027 г

2030***

40 тыс
рабочих мест в геймдеве **30**
разработка новых игр **250**
студий разработчик

*В Саудовской Аравии к 2024-му построят город киберспорта. В проект инвестируют \$500 млн - Ведомости.Спорт (vedomosti.ru)

****<https://www.agbi.com/articles/dubai-gaming-jobs/>

***Видеоигры - Саудовская Аравия | Прогноз рынка Statista





Монреаль, Канада

Это один из крупнейших хабов-ОЭЗ видеоигр мира.

В составе кластера представлены лучшие в мире игровые студии, такие как Ubisoft, Eidos, Gameloft, Take-Two и Warner Bros Games.

Единая эко-система с компаниями производящими ПО для видеоигровой индустрии

Налоговый кэшбэк от затрат на ФОТ:

- 37,5%, если игра на французском языке
- 30%, если игра НЕ на французском языке

2014

1
крупная компания-разработчик игр

10
игровых студий

5 тыс
разработчиков

2022

9
крупных компаний-разработчиков игр

200
игровых студий

19 тыс
разработчиков

**За 8 лет 4-х кратный рост
численности разработчиков**





Астана, Казахстан

Международный технопарк IT-стартапов Astana Hub*.

Был запущен в 2018 году и предназначен для поддержки и развития IT-стартапов со всего мира.

Для участников Astana Hub были введены преференции:

На 5 лет:

- 0% корпоративного подоходного налога (КПН)

На 10 лет:

- 0% НДС на импорт товаров, ввезённых только для использования при осуществлении приоритетных видов деятельности в ИКТ
- 0% НДС по обороту товаров и услуг, реализуемых в Казахстане согласно статье 367 Налогового кодекса.
- 0% индивидуальный подоходный налог для работников компаний-участников.
- 0% социальный налог для работников компаний-участников, которые не являются резидентами Казахстана.



Astana Hub****

1 331

IT-компаний, входящих
в Astana Hub

372

зарубежные компании

513 млн. \$

объем экспорта

1,6 млрд \$

Общий доход компаний,
вошедших в состав Astana Hub
с 2018 по 2023 годы

2023 год

115,7%

увеличилось число
независимых команд
разработчиков**

12

региональных
IT-хабов

2024 -2027

317,00 млн \$***

выручка рынка
видеоигр к 2027 г

3,0 млн ***

пользователей
в 2024 г

259,70 млн \$***

выручка рынка видеоигр
в 2024 г

+ 7

региональных IT-
хабов в 2024 г



Абу-Даби и Дубай, ОАЭ

Программа развития игровой индустрии 2033*.

Инициатива направлена на создание глобальной платформы в Дубае, которая объединит создателей цифрового контента

Проект будет поддерживать предпринимателей и новаторов, а также запускать специализированные образовательные и обучающие программы.

ОАЭ - хаб формирования медиа контента

Более 40 СЭЗ (Free zone), где располагаются многие ИТ-гиганты, а также разработчики видеоигр и анимации

Кластеры 2023 год

● YAS Creative Hub (Абу-Даби)

Офис My.Games (выручка \$595 млн в 2021) – проданное направление VK в 2022 за \$642 млн

● Sharjah Media City

СЭЗ с видеоигровым направлением

● Fujairah Creative City

СЭЗ с анимационным направлением

2024-2027 **

420,9 млн\$

выручка рынка видеоигр в 2024 г

492,9 млн\$

объем рынка к 2027 гг

5,4%

рост рынка с 2024-2027 гг

1,7 млн

пользователей к 2027 г

2033

30 тыс

мест в геймдеве

1 млрд \$

вклад в ВВП

Топ-10

лучших игровых городов



аки.