

## ИССЛЕДОВАНИЕ РЫНКА ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ (ВИДЕОИГР) КАК СФЕРЫ ЭКОНОМИКИ

**Н.В. Ханаш**  
магистрант

*Владивостокский государственный университет экономики и сервиса  
Владивосток, Россия*

*В статье рассматривается относительно новый сектор экономики – индустрия интерактивных развлечений (видеоигр). Индустрия видеоигр зародилась в середине 1970-х годов и за несколько десятилетий из небольшого рынка выросла в обширную экономическую сферу. Популярность игровой индустрии переросла, даже индустрию кино и музыки, что делает ее крайне важным сектором экономики в наше время.*

**Ключевые слова и словосочетания:** видеоигры, интерактивные развлечения, прибыль, киберспорт, сфера экономики.

## MARKET RESEARCH OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT (VIDEO GAMES) AS A SPHERE OF THE ECONOMY

*The article discusses a relatively new sector of the economy – the industry of interactive entertainment (video games). The video game industry originated in the mid-1970s and over the course of several decades grew from a small market into a vast economic sphere. The popularity of the gaming industry has outgrown, even the film and music industry, which makes it an extremely important sector of the economy in our time.*

**Keywords:** video games, interactive entertainment, eSports, profit economy.

Видеоигры – это динамично развивающийся рынок IT-технологий. Количество людей, играющих в видеоигры, превысило 2,3 млрд человек. Из них примерно 95% пользователей играют в игры на мобильных устройствах. Развитие данного сегмента продвинуло расширение линейки доступных смартфонов от китайских производителей. Это увеличило количество пользователей мобильных устройств с небольшим доходом из развивающихся стран. К такому выводу пришли эксперты сразу нескольких ведущих исследовательских компаний.

Видеоигры стали очень популярным во всем мире источником развлечения – благодаря этому, относительно небольшой рынок данного сегмента медиаиндустрии, перерос в глобальную сферу экономики.

Популярные игры уже приносят больше денег, чем большие проекты Голливуда: например, в 2018 году «Мстители: Война Бесконечности» собрал в прокате 257 миллионов долларов и побил рекорды, став самым кассовым фильмом. Но он и близко не сможет подойти к GTA V, которая стала самым продаваемым развлекательным контентом – в 2013 году было продано 11 миллионов копий игры в первые три дня продаж, а прибыль составила 817,5 миллиона долларов. За пять лет с момента выпуска игры было продано 90 миллионов копий общей стоимостью 6 миллиардов долларов.

В нынешнее время разработка видеоигр является одним из наиболее больших сегментов индустрии развлечений. Масштабы индустрии интерактивных развлечений сопоставимы, к примеру, с индустрией кино. А по скорости роста за последние пять лет индустрия видеоигр существенно ее опережала.

Из-за влияния на потребителей и вовлеченности их в интерактивное окружение, предлагаемое видеоиграми, данный сегмент сильно выделяется среди других видов развлечений.

Геймдев или разработку игр невозможно рассматривать обособленно от индустрии компьютерных игр в целом. Непосредственно создание игр – это только часть комплексной «экосистемы», обеспечивающей полный жизненный цикл производства, распространения и потребления таких сложных продуктов, как компьютерные игры.

К созданию видеоигр, прикладывают руку большое количество компаний и независимых команд. В разработке участвуют специалисты разных профессий: художники, гейм-дизайнеры, программисты, сценаристы, QA специалисты и др.

К созданию больших коммерческих игровых продуктов привлекаются большие, профессиональные команды специалистов. Цена таких проектов исчисляется миллионами долларов.

Однако успешные игровые проекты вполне могут воплощаться и маленькими командами энтузиастов. Этому способствует присутствие на рынке большого количества открытых и распространяемых платформ, качественные и практически бесплатные движки для создания видеоигр,

площадки по привлечению «народных» инвестиций (краудфандинг), а так же доступные каналы распространения.

Чтобы более подробно показать, насколько большим рынком является игровая индустрия, были изучены данные различных зарубежных аналитических агентств за последние 3 года.

Таким образом, по аналитическим данным агентства Newzoo (Newzoo's 2017 Global Games Market Report), доходы от продаж игр в мире увеличились на 56%, или на \$70 млрд. за последние пять лет, достигнув рекордной отметки в \$109 млрд. по итогам 2017 года [3].

Одним из самых крупных сегментов рынка видеоигр является развлечения для мобильных устройств: в 2017 году его совокупный объем составил 46,1 миллиардов долларов США (42%). На втором месте находятся игровые консоли, на их долю приходится 31% или \$33,5 млрд. от общих продаж. На долю десктопных приложений приходится 27% рынка \$29,3 млрд, из которых 4% – это браузерные онлайн-игры, а остальные 23% это скачиваемые или коробочные версии игр.

В 2018 году крупнейшим сегментом так же стали мобильные игры, занявшие 51% глобального рынка. Из них 41% – игры на смартфонах и 10% – на планшетах. Весь сегмент мобайла заработал \$70,3 млрд.

Вторыми сегментом по размеру глобальной выручки стали консольные игры, доход которых составил 34,6 миллиардов в 2018 г. Третьим по величине стал сегмент игр на ПК, выручка которого составила 32,9 миллиардов долларов США.

По итогам 2018 г. больше половины (51,8%) глобальной выручки от игр сосредоточилось в Азиатско-Тихоокеанском регионе, который заработал на сегменте \$71,4 млрд – из них \$37,9 млрд пришлось на Китай [3].

На втором месте по доходам от игр оказалась Северная Америка – совокупная выручка Канады и США достигла \$32,7 млрд, что составило 23,7% от глобальных доходов индустрии.

Россия по итогам года вошла в двадцатку крупнейших стран по доходам от игр и заняла 11 место, заработав \$1,7 млрд. В Восточной Европе страна оказалась на первом месте по доходам от сегмента, обогнав Польшу (\$546 млн), Украину (\$217 млн), Румынию (\$184 млн) и Казахстан (\$179 млн). Общая доля региона в глобальной выручке от игр составила 2,8% [2].

Весь игровой рынок по итогам 2018 г. вырос на 13,3% — до \$137,9 млрд.

По данным аналитической фирмы Digi-Capital, отметки в 25 миллиардов долларов индустрия смогла достичь за рекордные девять месяцев. В эту сумму входят все инвестиции, а также сделки по слияниям и покупкам.

При этом доля киберспорта по сравнению с показателем 2017 года стала лишь меньше, хотя про-сцена начинает привлекать всё больше внимания со стороны.

Общая сумма инвестиций в игры за 2018-ый на октябрь составила 5 миллиардов долларов, где 1,25 миллиарда приходится на компанию Epic Games.

В общей сложности, согласно отчёту компании SuperData Research Holdings, разработчики видеоигр в 2018 году заработали \$110 млрд.

Доход больших студий составляет от 1 до 18 миллиардов долларов в год. Пример доходов крупных игровых издательств, представлен в табл. 1.

Таблица 1

Доход крупных игровых издательств за 2018 год

Игровой издатель	Доход
Activision Blizzard	\$7,5 млрд.
Electronic Arts	\$5,15 млрд.
Ubisoft	\$1,732 млрд.
Take Two Interactive	\$1.79 млрд.
Square Enix	\$2.2 млрд.
Bandai Namco Entertainment	\$3.6 млрд.
Tencent Games	\$4.4 млрд.
Nintendo	\$9.9 млрд.
Microsoft (Только игры)	\$10.4 млрд.(только игры)
Sony	\$16.5 млрд.(только игры)

Источник: сост. автором по данным компании SuperData Research Holdings [5].

За 2019 год игровая индустрия заработала \$148.8 миллиардов, что на 7.2% больше по сравнению с 2018 годом.

Мобильные платформы заработали \$68.2 миллиарда (+9.7%): планшеты — \$13.4 миллиарда (+3.3%); смартфоны — \$54.7 миллиарда (+11.4%).

Консоли заработали \$45.3 млрд. (+7.3%)

Платформа ПК заработала \$35.5 млрд. (+2.8%): браузерные игры — \$3.5 миллиарда (-15.4%); скачиваемые и розничные игры — \$31.8 миллиарда (+5.2%).

В таблице 2 показано, что цифровые продажи выигрывают по доходам, по сравнению с продажами на физических носителях.

Таблица 2

### Доходы от цифровых и физических продаж

Вид продажи	Доход
Цифровые продажи на ПК и консолях	61 миллиард долларов США
Продажи видеоигр на физических носителях (дисках) на ПК и консолях	16.1 миллиардов долларов США
Цифровые продажи на платформе ПК	31 миллиард долларов США
Цифровые продажи на консолях	30 миллиардов долларов США

Источник: составлено автором по данным издательства Newzoo [3].

По прогнозам издательства Newzoo к 2021 году глобальный доход игровой индустрии превысит 180 миллиардов долларов США. Лидером по росту выручки в ближайшие годы останется Азиатско-Тихоокеанский регион, а самым большим рынком – Китай, выручка которого достигнет 50,7 миллиардов в 2021 г. Самыми быстрорастущими рынками будут Индия и страны Юго-Восточной Азии.[3]

Изучение глобального рынка видеоигр показывает, что этот сегмент экономики аккумулирует большой объем денежных потоков. В дальнейшем ожидается еще большее увеличение данной отрасли, это связано с очень развитием компьютерных технологий, совершенствованием аппаратных устройств, а так же увеличением количества квалифицированных специалистов – разработчиков видеоигр.

Так же, не менее важным сегментом рынка игровой индустрии, является – киберспорт.

Киберспорт – это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

В 2001 году Российская Федерация стала первой страной, признавшей киберспорт в качестве спортивной дисциплины. Однако из-за бюрократических условностей данный статус был отозван в 2006 году, но 7 июня 2016 года киберспорт был снова признан официальным видом спорта.

Миллионы людей во всём мире проявляют интерес к компьютерному спорту. В данном виде спорта люди с ограниченными возможностями ничем не отличаются от других игроков. Интернет снимает физические ограничения и позволяет сыграть вместе с друзьями из других городов или стран. В наше время количество участников киберспортивного движения стало настолько огромным, что игнорировать данное игровое сообщество было бы крайне пренебрежительно.

Сильная популяризация киберспорта не осталась без внимания правительств большинства государств мира. Законодательные органы различных стран, принимают попытки урегулирования отношений, возникающих в этой сфере, но из-за очень быстрого развития этой индустрии, сделать это удастся не каждому государству.

Сейчас создаются различные ассоциации и федерации компьютерного спорта, деятельность которых направлена на защиту прав и интересов игроков, а так же их экономическую и юридическую защиту.

Перспективность и популярность компьютерного спорта привлекают в данную сферу огромные капитальные вложения, большая часть которых получают игроки, делая из увлечения очень хорошо оплачиваемую работу.

Какой бы интересной и увлекательной ни была игра, для её продвижения и поддержки нужен толчок. Разработчики вкладывают большие суммы денег на организацию чемпионатов. Так же, к ним присоединяются спонсоры — производители различных компьютерных атрибутов и аксессуаров. Игроки, которые смогли добиться успеха, превращаются в профессиональных спортсменов, зарабатывающих любимым делом.

Сейчас киберспорт, это дисциплина, в которой игроки соревнуются в многопользовательские компьютерные игры, это полноценный вид заработка для профессионалов этого дела. Например, команда – победитель крупнейшего киберспортивного турнира – The International – в 2019 году получила \$14,6 млн при призовом фонде в \$34,2 млн. Для сравнения: победитель одного из самых престижных турниров по теннису – US Open – получает \$3,9 млн при призовом фонде в \$57 млн.[4]

Рынок компьютерного спорта включает в себя не только организацию мероприятий и призовые выплаты. Также, туда входят поддержка крупных брендов, спонсорство разработчиков видеоигр, реклама и продажа билетов. Основные игроки в сфере eSports это компании-разработчики, профессиональные команды и крупные инвесторы, готовые вкладывать средства в развитие новой отрасли.

Рост объема рынка киберспорта в России, по данным международной аудиторской и консалтинговой фирмы PwC, является наиболее высоким в мире, а сам киберспорт признается самым быстроразвивающимся сегментом индустрии интерактивных развлечений [1].

В настоящее время Российский рынок киберспорта оценивается примерно в \$40-45 млн. Эксперты спрогнозировали рост рынка киберспорта РФ до \$100 млн к 2023 году [4].

Судя по данным агентства Newzoo, глобальный рынок eSports в 2017 году составлял \$655 млн, а в 2019 году оценивался уже в \$1 млрд (табл. 3).

Таблица 3

### Глобальный рынок eSorts

Мировой рынок киберспорта				
	2016	2017	2018	2019
Объем рынка	\$892,8 млн	\$1 млрд	\$1,1 млрд	\$1,23 млрд
Аудитория	214 млн человек	239 млн человек	275 млн человек	303 млн человек

Источник: сост. автором по данным издательства Newzoo [3].

По оценкам аналитиков, доход от киберспорта в 2020 году достигнет \$1,1 млрд. Это без учета выручки онлайн-платформ с показа киберспортивных матчей. Относительно 2019 года показатель вырастет на 15,7% (на \$150 млн). Так же выявлено, что наибольший доход сгенерирует киберспортивный рынок Китая. За ним будет 35% от глобальной выручки. Крупнейшим каналом дохода останется спонсорство. В 2020 году оно принесет отрасли \$636,9 млн (против прошлогодних \$543,5 млн).

Доход от стриминга в 2020 году составит \$18,2 млн. Это на 33% больше, чем в 2019-м. В 2023 году выручка составит уже \$31,6 млн. Рост в годовом выражении составит 17,2%, а среднегодовой рост к 2023 году – 16,6%.

Самый сильный рост – на 60,9% – в 2020-м покажет выручка с цифровой продукции. Это в том числе эксклюзивные игровые скины (к примеру, от Louis Vuitton – партнера League of Legends). На цифровых продуктах рынок заработает \$21,5 млн к концу декабря. В ближайшие три года выручка с них будет ежегодно расти в среднем на 72,4% [3,7].

По прогнозам 2022 году мировой рынок киберспорта достигнет \$1,8 млрд, год от года прибавляя в среднем по 22% [3,4].

Таким образом, в современной мировой экономики бюджет индустрии киберспорта исчисляется в миллиардах долларов, что показывает интенсивное развитие данной сферы.

1. Солнцев И. В. Экономика киберспорта. – Москва, 2018. – С. 62-67.
2. Журнал Forbes [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.forbes.ru/>
3. Исследовательское агентство Newzoo [Электронный ресурс]. – URL : <https://newzoo.com/>
4. Новостное агентство ТАСС [Электронный ресурс]. – URL: <https://tass.ru/ekonomika/6969077>
5. Русскоязычный интернет-ресурс о компьютерных играх [Электронный ресурс]. – URL: <https://dtf.ru/>
6. Исследовательская компания SuperData Research Holdings [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.superdataresearch.com/>
7. App2Top.ru сайт для разработчиков, издателей и маркетологов игр [Электронный ресурс]. – URL: <https://app2top.ru/analytics/ry-nok-kibersporta-budet-ezhegodno-rasti-na-20-do-2025-goda-162486.html>