

УДК 338.001.36

И. В. Николаева

ФГАОУ ВО «Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова»,
Якутск, e-mail: umu_niv@mail.ru

Н. И. Николаев

ФГАОУ ВО «Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова»,
Якутск, e-mail: nikita.i.nikolaev@gmail.com

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ВИДЕОИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В РОССИИ И В МИРЕ

Ключевые слова: видеоигровая индустрия, геймдев, рынок видеоигр, ПК-игры, консольные игры, мобильные игры.

В статье рассматривается рынок видеоигровой индустрии по сегментам: компьютерные игры, консольные игры, мобильные игры. Приведен краткий исторический обзор развития индустрии от первых игр до современности, ее взаимного развития в совокупности с информационно-коммуникационными технологиями. Анализируются причины и факторы, обусловившие доходы геймдева по секторам и по странам в динамике с 2012 года, классифицированы существующие модели ведения бизнеса в игровой индустрии, рассматриваются особенности развития того или иного направления индустрии в Российской Федерации. Сделаны выводы о том, что рост доходов на этом рынке будет расти опережающими темпами в ближайшее время, что обуславливает пристальное внимание к этому направлению индустрии развлечений и развитие других сопутствующих социальных процессов, в частности, развитию профессионального образования.

I. V. Nikolaeva

Noth-Eastern Federal University, Yakutsk, e-mail: umu_niv@mail.ru

N. I. Nikolaev

Noth-Eastern Federal University, Yakutsk, e-mail: nikita.i.nikolaev@gmail.com

VIDEO GAME INDUSTRY DEVELOPMENT TRENDS IN RUSSIA AND IN THE WORLD

Keywords: video game industry, game dev, video game market, PC games, console games, mobile games.

The article examines the video game industry market by segments: computer games, console games, mobile games. A brief historical overview of the development of the industry from the first games to the present, its mutual development in conjunction with information and communication technologies is given. The causes and factors that caused the gamedev income by sectors and countries in dynamics since 2012 are analyzed, the existing business models in the gaming industry are classified, the features of the development of a particular industry direction in the Russian Federation are considered. It was concluded that revenue growth in this market will grow at a faster pace in the near future, which leads to close attention to this area of the entertainment industry and the development of other related social processes, in particular, the development of professional education.

Введение

Развитие информационных технологий проникло во все сферы жизни общества. Сегодня можно утверждать, что большая часть стран в мире уже проживает эпоху информационного общества, а экономика переходит в формат цифровой экономики. Этому термину пока нет общепринятого определения, но большинство экономистов признают, что под цифровой экономикой понимают

тип экономического производства, большую роль в котором играют информационно-коммуникационные технологии.

Целью исследования в данной статье является оценка влияния видеоигровой индустрии на социально-экономические процессы, происходящие в современном обществе. Предпринята попытка выделить перспективы и тенденции ближайшего временного периода для этой индустрии, формулирова-

ния выводов о возможных изменениях, которые должны коснуться многих сфер жизнедеятельности человека: от системы подготовки кадров, до рынка труда и вклада этого направления в ВВП страны. Основой исследования послужили открытые данные и аналитические обзоры экспертов.

Влияние видеоигровой индустрии на социально-экономические процессы

Развитие информационно-коммуникационных технологий породило новый вид индустрии развлечений – видеоигровую индустрию. Первыми компьютерными играми считаются игры «ОХО» (1952 год), «Теннис для двоих» (1958 год), «Spacewar!» (1961 год), сама же индустрия ведет свой отсчет с 1966 года, с выпуска аркадной игры «Periscope» компанией Sega. С тех пор компьютерные игры развивались и росли совместно с развитием технологий, попутно взаимно обогащаясь.

Первые игры, основанные на новых технологиях, получили свое развитие как видеоигры на игровых приставках (консолях). С тех пор направления консольных и компьютерных игр существуют и взаимодополняют друг друга как в жанровом, так и в техническом смысле. Так, современные компьютеры во многом обязаны своей структурой именно играм. Звуковые и графические карты, CD- и DVD- приводы и многие другие элементы информационных технологий были изобретены именно для компьютерных игр [9]. В последнее десятилетие происходит активный рост такого направления видеоигровой индустрии, как мобильные игры, который сегодня лидирует в доходах этой сферы индустрии развлечений. Кроме того, симбиоз новых технологий и игровой индустрии происходит до сих пор. В 2016 году первые строчки рейтинга популярности занимала мобильная игра Pokemon Go, демонстрирующая возможности технологий дополненной реальности.

Кроме того, видеоигровая индустрия обогатила социальные процессы общества таким явлением, как «геймификация», под которой понимают применение методов и механизмов игровой индустрии в других направлениях деятель-

ности человека и организации. Особенно широкое признание геймификация получила в системе образования во всем мире: от начального до профессионального. Во многих зарубежных вузах игры-стратегии являются обязательным элементом изучения в управленческих специальностях. В российской системе образования геймификацию воспринимают как обязательный атрибут практических занятий: активные и интерактивные методы обучения.

Видеоигровая индустрия обогатила экономические процессы общества новыми моделями ведения бизнеса в интернет-пространстве (таблица 1).

Киберспортивные состязания собирают многомиллионные аудитории фанатов и признаны во всем мире. Это направление видеоигровой индустрии начинает выделяться в отдельное направление, имеющее свои социально-экономические особенности развития. В Российской Федерации по итогам 2018 года рынок видеоигр почти в три раза превысил доходы кинопроката.

Результаты исследования и их обсуждение

Сегодня общепризнанным является выделение направлений видеоигровой индустрии в зависимости от аппаратно-программных систем, позволяющих запускать интерактивные игровые приложения: консольные игры, компьютерные игры (ПК-игры) и мобильные игры. Общая динамика доходов видеоигровой индустрии с 2012 года представлена на рисунке 1, по данным портала NewZoo [14].

По рисунку 1 видно, что общие доходы индустрии за период с 2012 года возросли более, чем в два раза, причем основной рост дал сектор мобильных игр – в 7,1 раз, составляя в 2019 году 45,8% от общих доходов против 14,5% в 2012 году. Эксперты полагают, что доля мобильных приложений в будущем будет только расти.

В свою очередь, доля сектора консольных игр, наоборот, уменьшилась с величины 45,8% в 2012 году, до 30,4% в 2019 году. Аналогичная ситуация наблюдается на рынке компьютерных игр – доля этого рынка снизилась с 39,6% до 23,7% за анализируемый период.

Таблица 1

Способы монетизации игр

Способ	Описание
Платное приложение	Традиционная модель монетизации посредством физических и цифровых продаж. Оплата единовременная, при получении приобретается полнофункциональная версия
Freemium / free-to-play	Условно-бесплатная игра, в которую за оплату добавляется функциональность
Pay-to-win	Разновидность F2P. Более жесткая модель, в которой с некоторого момента необходима оплата
Paymium	Недорогой сегмент, в котором предусмотрена продажа дополнительных функций и предметов с помощью системы встроенных покупок
Продажа Season Pass или иных дополнений	Дополнительный способ монетизации игры в виде сборника нескольких дополнений к игре, которые приобретаются за дополнительную оплату
Игра по подписке	Наиболее распространенный способ массовой многопользовательской онлайн-игры. Пользователь может играть до тех пор, пока покупает подписку.
payware	Программы, которые полностью функциональны в течение лишь какого-то ограниченного срока после установки, после чего перестают работать вообще, требуя покупки платной лицензии
adware	Предоставляется полностью функциональная программа, но при ее использовании приходится смотреть рекламу, которую можно отключить при покупке лицензии до тех пор, пока не
donationware	Пользователю предоставляется полностью функциональная программа, но предлагается добровольно поддержать автора (ов)
pass-система	Игры по подписке. Данная система схожа с F2P, где игроки получают доступ к библиотеке постоянно обновляемого контента за фиксированную абонентскую плату

Источник: [7], дополнено авторами.

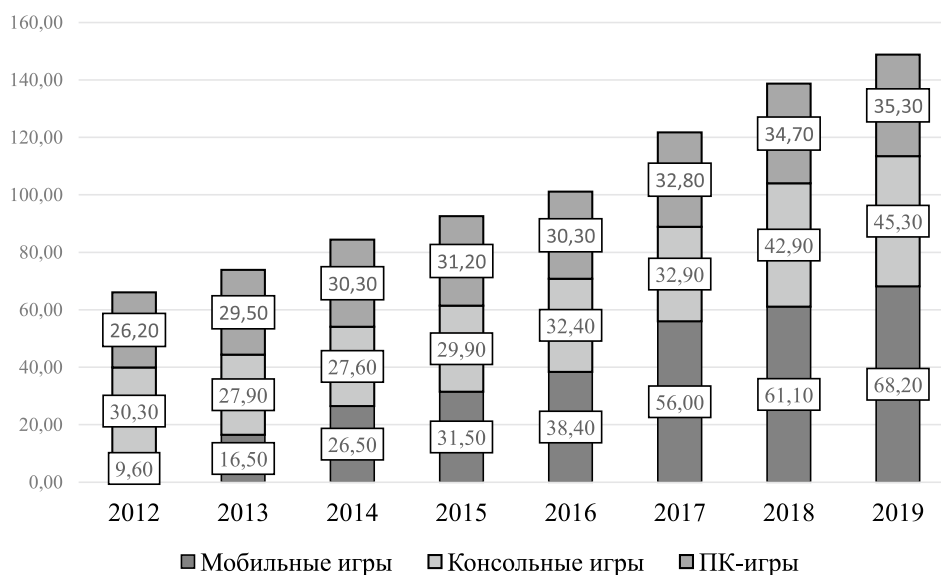


Рис. 1. Динамика доходов мировой индустрии видеоигр, млрд. долл. [14]

Такая ситуация обусловлена ростом пользователей смартфонов, а также доступностью основного программного обеспечения для разработки мобильных игр на самых популярных операцион-

ных системах iOS и Android. Кроме непосредственной разработки игр, рынок мобильных игр начинает наращивать прибыли от размещения рекламы. Этому способствует новая бизнес-модель рын-

ка видеоигр – подписки, развитие социальных сетей и рост доли мобильных пользователей с небольшим доходом из развивающихся стран. Этот формат активно начинают перенимать консольные разработчики – эксперты прогнозируют бурный рост расходов от размещения рекламы в подписных играх. Таким образом происходит слияние игровых платформ с социальными сетями, симбиоз игрового и социального контента, что способствует развитию технологий цифровой экономики.

По версии компании Statista, ТОП-10 рынков мобильных игр за период 2016-2017 гг. представлен в таблице 2.

В нашей стране мобайл также представляет самый быстрорастущий сектор рынка видеоигр: в годовом выражении за 2018 год он увеличился на 29% и достиг 700 млн.долл., что значительно превышает 6 строчку рейтинга в таблице 2 (компания Statista не аффилирована в нашей стране и поэтому данных по РФ в рейтинге 49 стран за период 2016-2017 гг. просто нет). Именно на мобильные игры приходится 34% российского оборота видеоигр. Поэтому с 2018 года Российскую Федерацию стали активно включать в международные обзоры и рейтинги. По прогнозам аналитиков компании App Annie, к 2021 году Российская Федерация достигнет 3 места среди общего объема рынка мобайла в Европе. Тем не менее, эксперты компании New-Zoo полагают, что самым быстрорастущим направлением этого рынка станут Индия и страны Юго-Восточной Азии.

Объемы сегментов рынка ПК-игр и консольных игр в нашей стране существенно различаются в сравнении с другими странами. Так, исторически сложилось преобладание сектора ПК-игр в нашей стране, в отличие от стран с развитой рыночной экономикой, где активно развивался сектор консольных игр. Такое соотношение обусловлено общим экономическим кризисом в РФ в конце 90-х годов прошлого века и дороговизной технических средств оснащения игр в виде консоли. Это соотношение сохраняется до настоящего времени – объем консольных игр имеет существенный удельный вес в основном на рынках США и Западной Европы.

По итогам 2019 года доход видеоигровой индустрии в Российской Федерации превысил 2 млрд.долл. В нашей стране самым доходным сегментом так и остались ПК-игры. Доход от них составляет 970 млн.долл., то есть 47% от всей выручки, в то время как сегмент мобильных игр составляет 29% (700 млн.долл.). Консольные игры составляют 29% российского рынка компьютерных игр, принося доход равный 360 миллионов долларов (см. рис. 2).

С другой стороны, новые технологии существенно влияют на рост объемов продаж этих направлений индустрии. Так, облачный гейминг, делающий доступным игры премиум класса на любом устройстве при наличии интернет-сети и развитие стриминговых платформ, являются факторами роста объемов продаж в этих сегментах.

Таблица 2

10 самых крупных рынков мобильных игр

№	Страна	Число пользователей, млн. чел.	Средняя выручка на 1 пользователя за месяц, долл.	Доход рынка, млрд. долл.
1	Китай	283,8	25,17	7,144
2	Япония	68,5	89,88	6,153
3	США	104,5	41,2	4,304
4	Южная Корея	15,4	88,94	1,370
5	Великобритания	16,3	59,92	0,977
6	Мексика	31,1	17,58	0,546
7	Индонезия	51,0	10,09	0,514
8	Франция	15,6	27,31	0,426
9	Индия	201,1	2,32	0,466
10	Германия	16,8	21,66	0,364

Источник: [1].

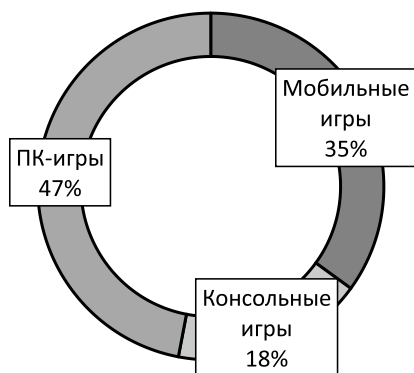


Рис. 2. Доход российского рынка компьютерных игр за 2019 год в категориях, в млн. долл. [13]

География распределения общих доходов видеоигровой индустрии остается неизменной с 2016 года. По итогам 2018 г. больше половины (51,8%) глобальной выручки от игр сосредоточилось в Азиатско-Тихоокеанском регионе, который заработал на сегменте 71,4 млрд. долл., из которых большая половина (37,9 млрд. долл.) пришлось на Китай. Вторую позицию по доходам занимает Северная Америка – совокупная выручка Канады и США достигла 32,7 млрд. долл., что составило 23,7% от глобальных доходов индустрии.

Россия по итогам 2018 года вошла в двадцатку крупнейших стран по доходам от игр и заняла 11 место, заработав 1,7 млрд. долл. В Восточной Европе страна оказалась на первом месте по доходам от сегмента, обогнав Польшу (546 млн. долл.), Украину (217 млн. долл.), Румынию (184 млн. долл.) и Казахстан (179 млн. долл.). Общая доля региона в глобальной выручке от игр составила 2,8% [4].

Лидером по росту выручки в ближайшие годы останется Азиатско-Тихоокеанский регион, а самым большим рынком – Китай, выручка которого достигнет 50,7 млрд. долл. в 2021 г.

Выводы

Таким образом, нельзя не признать влияние видеоигровой индустрии на современную экономику, что вызывает интерес исследователей к выделению особенностей развития этого направления индустрии развлечений.

Российская Федерация по итогам 2018 года вошла в двадцатку крупнейших стран по доходам от игр (11 место и 2,8% в глобальной выручке от игр).

Этому способствуют доступность технологий разработки игр для мобильных приложений, рост венчурных инвестиций в GameDev.

Основными трендами на ближайший период в игровой индустрии станут:

1. VR-проекты. Технологии виртуальной и дополненной реальности станут основным краеугольным камнем игровой индустрии. Доступность VR-гарнитур медленно, но растет. За 2018 год оборот этого направления достиг уже 2,2 млрд. долл. [11]. По мнению аналитиков TAdviser, эта технология вряд ли выделится как отдельный сегмент, но как дополнение ко всем техническим средствам запуска игры, имеет огромный потенциал развития. Так, Российская Федерация уже вошла в TOP-10 стран по темпу роста рынка VR/AR.

2. Рост аудитории киберспорта. Общий размер аудитории киберспорта в мире эксперты NewZoo оценили в 394,6 млн человек. Это те, кто регулярно смотрит трансляции и посещает мероприятия, делает это реже одного раза в месяц, но не реже раза в год [2]. По итогам 2018 года Россия находится на 3 месте в мире по размеру киберспортивной аудитории.

3. Облачный гейминг. С ускорением скорости интернета многие большие компании, как «Google», «Amazon», «Tencent», «Microsoft» и другие начали разработку своих сервисов [6]. Технология трансляции игрового процесса с мощных серверов на экран пользователя дала возможность монетизации в виде pass-системы. Популярность мгновенных игр без загрузки и развитие подписной модели [4] станут основным источником роста доходов индустрии в ближайшие годы.

Все вышеперечисленное указывает на то, что назрела острая социальная необходимость изучения геймдева на уровне профессионального образования. Так, запрос об образовании в сфере компьютерных игр выдают более 100 вариантов в иностранных вузах и только один – о магистратуре Университета ИТМО (РФ). Также несмотря на существование реальных профессий, связанных с игровой индустрией, отсутствуют профессиональные стандарты, которые бы указывали на конкретные профессиональные компетенции в этой сфере. Причем в направлении мобайла уже существуют определенные успехи, см. таблицу 3.

Таблица 3

Рейтинг самых кассовых мобильных игр, созданных командами – выходцами из стран постсоветского пространства за период январь-июнь 2018 г.

Рейтинг	Название игры	Компания-разработчик	Местонахождение компании
1	Gardenscapes – New Acres	Playrix	Ирландия
2	Homescapes	Playrix	Ирландия
3	Fishdom: Deep Dive	Playrix	Ирландия
4	Township	Playrix	Ирландия
5	Walking War Robots	Mail.Ru Group	Россия
6	Seekers Notes	MyTona	Россия
7	Last Day on Earth: Survival	Kefir	Россия
8	Pixel Gun 3D	PixelGun Company	Кипр
9	Cooking Fever	Nordcurrent	Литва
10	Scatter Slots	Murka	Украина
11	Hustle Castle: Fantasy Kingdom	Mail.Ru Group	Россия

Источник: [8].

Подводя итоги, можно утверждать что развитие сферы видеоигровой индустрии в нашей стране соответствует

целям национальной программы «Цифровая экономика-2024», способствуя диверсификации экономики страны.

Библиографический список

- 10 самых прибыльных рынков для запуска мобильной игры // Хабрахабр. URL: <https://habr.com/ru/company/allcorrect/blog/327346/> (дата обращения: 14.07.2020).
- NewZoo: Россия на третьем месте в мире по размеру киберспортивной аудитории // Adindex.ru. URL: <https://adindex.ru/news/sport/2019/02/13/269860.phtml> (дата обращения: 13.07.2020).
- SuperData: Россия станет третьим по величине рынком видеоигр в Европе // App2Top. URL: <https://app2top.ru/analytics/superdata-rossiya-stanet-tret-im-po-velichine-ry-nkom-videoigr-v-evrope-154692.html> (дата обращения: 07.07.2020).
- Глобальный обзор игровой индустрии: тренды, инсайты и прогнозы на 2021 год // Adindex.ru. URL: <https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml> (дата обращения: 13.07.2020).
- Козырь Н.С., Астахов А.В. Индустрия видеоигр в современной отраслевой экономике // Региональная экономика: теория и практика. 2017. № 4(440). С. 953-966. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29115608&> (дата обращения: 07.07.2020).
- Куда летит самолет игровой индустрии // VC.RU. URL: <https://vc.ru/future/61376-kuda-letit-samolet-igrovoyu-industrii> (дата обращения: 08.07.2020).
- Лизан И. Игровая экономика [Электронный ресурс] // Сайт «СОНАР.2050» URL: <https://www.sonar2050.org/publications/pikselnaya-ekonomika/> (дата обращения: 17.12.2019).
- Мишин Т. «Игры становятся доходным бизнесом»: о чем говорили на White Nights Conference в Петербурге // RusBase. URL: <https://rb.ru/opinion/na-white-nights/> (дата обращения: 17.12.2019).
- Николаев Н.И. Влияние игровой индустрии на цифровую экономику // Финансовая экономика. 2019. № 12. С.691-694.
- Пырсенков В.Н. Индустрия видеоигр как фактор развития мирового рынка ИТ // Матер. Всерос. студ. науч.-практич. конф. «Менеджмент – время возможностей». 2019. С. 111-117. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=39232018> (дата обращения: 08.07.2020).
- Рынок VR/AR будет расти. Кто в игре? Россия вошла в TOP-10 стран по темпу роста рынка VR/AR // Sostav. URL: <https://www.sostav.ru/publication/rynok-vr-ar-budet-rasti-za-schet-chego-38821.html> (дата обращения: 13.07.2020).
- Рынок игр в России и в мире (Mobile, Console, ПК, MMOG, Social). Динамика, структура, тенденции, тренды, прогнозы до 2018-2021 гг. Итоги 2016 г. Market Watch. 9 с.
- Яндекс: оборот игрового рынка в России достиг \$2 млрд в 2019 году // App2Top. URL: <https://app2top.ru/money/yandeks-oborot-igrovogo-ry-nka-v-rossii-dostig-2-mlrd-v-2019-godu-158475.html> (дата обращения: 08.05.2020).
- Peter Warman. 2019 global games market report/ Peter Warman // Newzoo. 2019. № 3. С. 10-20.