

ИССЛЕДОВАНИЕ МИРОВОГО И РОССИЙСКОГО РЫНКА ИГР

ГОЛОВКО АНДРЕЙ

УП-350801/1



ИНФОРМАЦИЯ ПО ВАЛОВОМУ ОБОРОТУ ИГРОВЫХ ИНДУСТРИЙ В РАЗНЫХ СТРАНАХ ЗА 2014 ГОД. ОТЧЁТ ПРИБЛИЗИТЕЛЬНЫЙ (В РАМКАХ ЦЕЛОЙ ИНДУСТРИИ ВСЁ УЧЕСТЬ НЕВОЗМОЖНО), НО ЭТО ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЦИФРЫ, НАИБОЛЕЕ ПРИБЛИЖЕННЫЕ К РЕАЛЬНОСТИ.

Ранг	Страна	Численность населения страны	% населения в интернете	Количество интернет пользователей	Продаж на 1 человека, \$	Валовой объем продаж за год, \$
1	United States of America	322 583 006	85,03	274 292 330	74,68	20 484 628 000
2	China	1 393 783 836	50,30	701 073 270	25,48	17 866 677 000
3	Japan	126 999 808	80,05	101 663 346	120,20	12 219 552 000
4	Germany	82 652 256	86,00	71 080 940	49,64	3 528 196 000
5	United Kingdom	63 489 234	87,38	55 476 893	61,76	3 426 259 000
6	Republic of Korea	49 512 026	86,10	42 629 854	78,73	3 356 202 000
7	France	64 641 279	87,00	56 237 913	46,39	2 608 818 000
8	Canada	35 524 732	89,77	31 890 552	53,87	1 717 991 000
9	Italy	61 070 224	60,40	36 886 415	41,05	1 514 067 000
10	Spain	47 066 402	79,40	37 370 723	39,85	1 489 366 000
11	Brazil	202 033 670	58,70	118 593 764	11,29	1 339 375 000
12	Russian Federation	142 467 651	61,81	88 059 255	12,98	1 143 197 000

GLOBAL GAMES MARKET REPORT 2015

Ранг	Страна	Численность населения страны	% населения в интернете	Количество интернет пользователей	Продаж на 1 человека, \$	Валовой объем продаж за год, \$
1	China	1 376 049 000	52,80	726 554 000	30,59	22 227 194 000
2	United States of America	321 774 000	89,36	287 537 000	76,38	21 962 491 000
3	Japan	126 573 000	91,45	115 751 000	106,51	12 328 860 000
4	South Korea	50 293 000	84,83	42 664 000	93,25	3 978 476 000
5	Germany	80 689 000	88,21	71 175 000	51,35	3 654 669 000
6	United Kingdom	64 716 000	92,61	59 933 000	58,96	3 533 493 000
7	France	64 395 000	85,58	55 110 000	44,64	2 460 172 000
8	Canada	35 940 000	88,44	31 785 000	56,99	1 811 271 000
9	Spain	46 122 000	79,19	36 524 000	42,83	1 564 223 000
10	Italy	59 798 000	65,46	39 144 000	38,47	1 505 800 000
11	Brazil	207 848 000	61,60	128 034 000	11,08	1 418 623 000
12	Russian Federation	143 457 000	72,52	104 035 000	12,13	1 262 405 000

GLOBAL GAMES MARKET REPORT 2016

Ранг	Страна	Численность населения страны	% населения в интернете	Количество интернет пользователей	Продаж на 1 человека, \$	Валовой объем продаж за год, \$
1	China	1 382 324 000	54,03	746 937 000	32,49	24 271 294 000
2	United States of America	324 119 000	77,38	250 818 000	93,53	23 459 093 000
3	Japan	126 324 000	94,26	119 073 000	104,41	12 432 287 000
4	Germany	80 683 000	89,21	71 980 000	56,88	4 094 415 000
6	South Korea	50 504 000	91,25	46 087 000	87,93	4 052 258 000
5	United Kingdom	65 112 000	93,10	60 619 000	65,02	3 941 529 000
7	France	64 669 000	86,63	56 023 000	49,47	2 771 367 000
8	Canada	36 287 000	89,99	32 656 000	56,39	1 841 550 000
9	Spain	46 065 000	81,20	37 403 000	47,57	1 779 277 000
10	Italy	59 802 000	68,94	41 230 000	41,74	1 720 898 000
11	Russian Federation	143 440 000	76,33	109 483 000	12,15	1 330 310 000
12	Mexico	128 633 000	61,08	78 573 000	16,59	1 303 591 000

1-ое место по валовому объёму продаж совершенно естественно занимают США – 20,5 миллиардов долларов в год. \$74 на каждого интернет пользователя.

2-ое место занимает Китай – \$17,9 млрд. в год. Но это место им досталось только благодаря большой численности населения. На каждого пользователя приходится лишь по \$25.

3-е место – Япония – \$12,2 млрд. в год. Хотя Япония попала лишь на третье место, но это только из-за её небольшого населения. Если посмотреть на среднестатистический показатель расходов каждого пользователя, то становится очевидно, что Япония стоит на 1-ом месте по щедрости к играм, и лидирует с очень большим отрывом - целых 120 долларов тратит каждый человек.

Вообще, японцам надо отдать должное, они больше всех на свете любят видеоигры (конечно, корейцы более фанатичны, но они увлекаются только киберспортом, а не всеми проявлениями игр, и поэтому занимают лишь 6 место по обороту). Если бы играми занимались только американцы, то мы бы всё ещё играли в глупые стрелялки с разнообразием геймплея на уровне 2-го поколения игровых консолей. Японские разработчики вовремя подхватили инициативу, спасли игровую индустрию от коллапса самокопирования в 1983 году, вдохнули в компьютерные игры душу, и по сей день продолжают развивать индустрию в культурном плане.

Как видим, оборот Российской игровой промышленности расположен на 12 месте. Это лучший показатель среди всех бывших стран СНГ, даже независимо от численности населения. На каждого пользователя рунета приходится по 12,98 долларов в год.

РУССКОЯЗЫЧНЫЙ ИГРОВОЙ РЫНОК

Общая денежная ёмкость СНГ игрового рынка за 2016 год.

Ранг	Страна	Численность населения страны	% населения в интернете	Количество интернет пользователей	Продаж на 1 человека, \$	Валовой объем продаж за год, \$
11	Russian Federation	143 440 000	76,33	109 483 000	12,15	1 330 310 000
44	Ukraine	44 625 000	52,99	23 649 000	6,85	162 085 000
46	Kazakhstan	17 856 000	75,82	13 538 000	10,97	148 462 000
62	Belarus	9 482 000	65,75	6 234 000	9,82	61 230 000
	Итого:	215 403 000		152 904 000		1 702 087 000

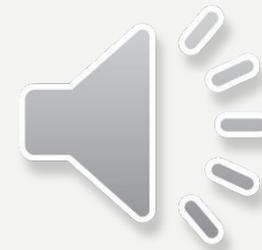
На 152 миллиона человек в интернете - 1.7 миллиарда долларов в год!

В целом неплохая сумма. Понятно, что большая часть этих средств тратится в социальных сетях, в Steam, Origin и в прочих популярных зарубежных интернет-магазинах. Что-то остаётся отечественным разработчикам, создающим онлайн-игры и игры для социальных сетей. Небольшая доля приходится на однопользовательские игры.

Главное – цифры доказывают, что в нашей стране далеко не все пользователи являются пиратами, как было в 1990-е годы и начало 2000-х. Люди покупают лицензионные игры, и покупают достаточно много. Если посмотреть на показатели средней суммы на человека, то наши люди тратят в 4-6 раз меньше, чем европейцы, но в несколько раз больше чем страны третьего мира. В российском игровом сообществе крутятся баснословно большие деньги, но в нынешней ситуации большая часть средств уходит зарубежным разработчикам.

Надеюсь, приведенные цифры повысят интерес к игровой индустрии профессионалов из смежных индустрий, они займутся разработкой игр, и благодаря этому у нас будут появляться новые высококачественные отечественные игры.

Я считаю, чтобы развить игровую индустрию в СНГ как в западных странах, то нужно больше внимания со стороны государства.



Спасибо за внимание!