



Рынок игр в России и мире, 2010-2016 гг.

Ноябрь 2014 года

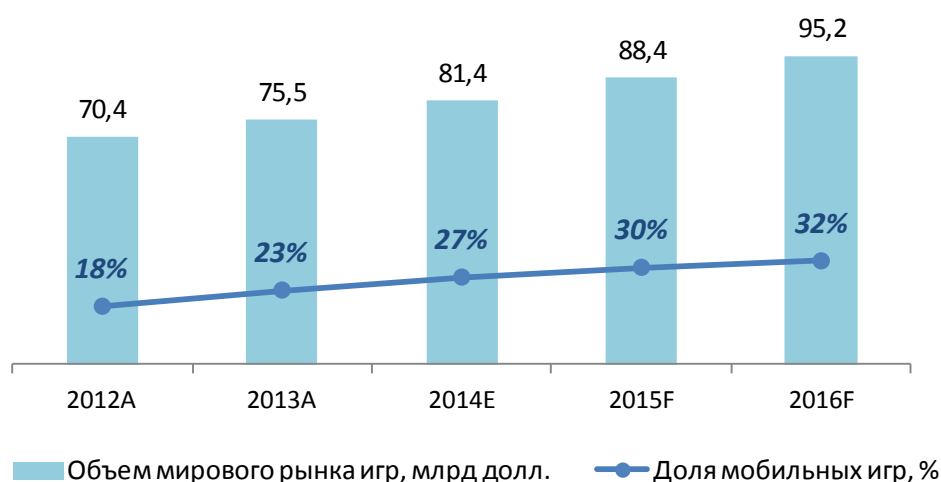
Компания J'son & Partners Consulting представляет краткие результаты исследования российского рынка игр в рамках отчета «Развитие рынка цифрового контента в России и мире. Результаты 2013 года»

Игры – самый значительный сегмент мирового рынка цифрового контента. По оценкам J'son & Partners Consulting¹, в 2013 году сегмент «Игры» занимал 71% рынка мирового цифрового контента и 91% рынка российского цифрового контента. Доля игр в ближайшие три года снизится как на мировом, так и на российских рынках за счет роста других сегментов рынка цифрового контента.

Общая характеристика игрового рынка

Мировой рынок игр составил 75,5 млрд долл. в 2013 году. Ожидается, что он превысит отметку в 100 млрд в ближайшие три года, согласно оценкам Newzoo. Среднегодовые темпы роста составят 8,1% за 2013-2017 гг., что превысит прошлогодние оценки вследствие активного роста азиатского игрового рынка и увеличения популярности мобильных игр и MMO (массовых многопользовательских игр).

Рис. 1. Объем мирового рынка игр с выделением доли мобильных игр²



Источник: Newzoo 2014 Global Games Market Report

¹ При расчете мирового рынка компанией J'son & Partners Consulting оценивались данные по сегментам цифрового музыкального контента, онлайн видео, играм, оцифрованным книгам из таких международных источников, как NewZoo, IFPI, Siemer.com, statista.com, ESA, BPI, PwC, Digital TV research, ERA, которые проводят аналитику в данной индустрии

²(A(actual) – фактические данные за прошлые периоды, E(estimates) – оценка текущего периода, F(forecast) – прогноз)

Мобильные игры составляли 23% общего рынка игр в 2013 году, а к 2016 году мобильные игры будут аккумулировать более 30% совокупной выручки игрового рынка. На данный показатель влияет рост проникновения мобильных устройств, а также более активное потребление игр пользователями.

Основные тренды на мировом рынке игр

■ Рост доступных устройств.

Еще пять лет назад геймеры могли играть только посредством двух устройств: телевизоров и компьютеров. Сегодня на рынке увеличилось количество устройств, предназначенных для игр. Геймеры продолжают играть на всех доступных для них устройствах: от компьютера до смартфона, пользуясь преимуществами, которые дает им развитие и появление новых технологий. Более того, увеличилось время, которое геймеры проводят за их игровым хобби.

■ Популярность бесплатных игр.

На рынке присутствуют две популярные среди мировой игровой аудитории модели бесплатных игр – модель бета-тестирования и модель монетизации с покупкой внутри игры. Дни некачественных игр, по мнению экспертов мирового игрового рынка, ушли в прошлое, что раньше являлось сдерживающим фактором от потребления бесплатного игрового контента по данным моделям.

■ Появление новых бизнес-моделей.

На рынке появляются новые бизнес-модели по монетизации игр, которые предусматривают баланс между потребительской ценностью покупки для потребителя и доходом, полученным разработчиком и/или публицером. Модель монетизации, применяемая разработчиком, должна оставлять удовлетворенными как потребности геймеров, которые играют бесплатно, так и геймеров, которые готовы платить за дополнительные опции внутри игры.

■ Развитие существующих бизнес-моделей.

Разработчики игр, монетизирующие игры по модели «Плата за игру», ищут новые пути по развитию и укреплению интереса геймеров внутри игры. Внедрение видеоконтента и элементов электронного спорта в игры являются частью новой стратегии разработчиков игр.

■ Глобализация.

На сегодняшний день любая игра может принять мировой масштаб. В эпоху глобализации разработчик может рассчитывать на распространение своей игры на просторах Интернет по всему миру. Возможность онлайн-коммуникаций, особенно посредством мобильных девайсов, позволяют игровым компаниям локализовать свой продукт и одновременно интернационализировать – распространить по всему миру. Именно развивающиеся рынки пользуются наибольшей привлекательностью у многих игровых компаний для развития своего продукта.

Характеристика рынка игр по странам

США

- Игровая индустрия США – одна из самых развитых в мире. 59% американцев играют в видеоигры. В среднем на одно домохозяйство в США приходится около 1 игрового девайса (консоль, ПК, смартфон).
- В США одним из основных драйверов роста рынка является увеличение количества игроков социальных игр. Это связано с тем, что более половины населения США пользуются

социальными сетями, и подавляющее большинство пользователей социальных сетей играют в социальные игры.

- MMO игры на рынке США имеют самую значительную долю от совокупного дохода рынка, так как аудитория MMO-игр уже сформировалась, а также ARPU данного сегмента игр высокий.
- Количество игроков мобильных игр США достигло 107,5 млн геймеров, причем 83% геймеров играют на мобильных устройствах, 45% платят за мобильные игры, 27% геймеров играют 5 дней в неделю и более.

Великобритания

- Игровой рынок Великобритании занимает 2 место в мире по популярности игровых консолей – 71% всех геймеров играют на TV-консолях. Только Франция опережает Великобританию по данному показателю.

Япония

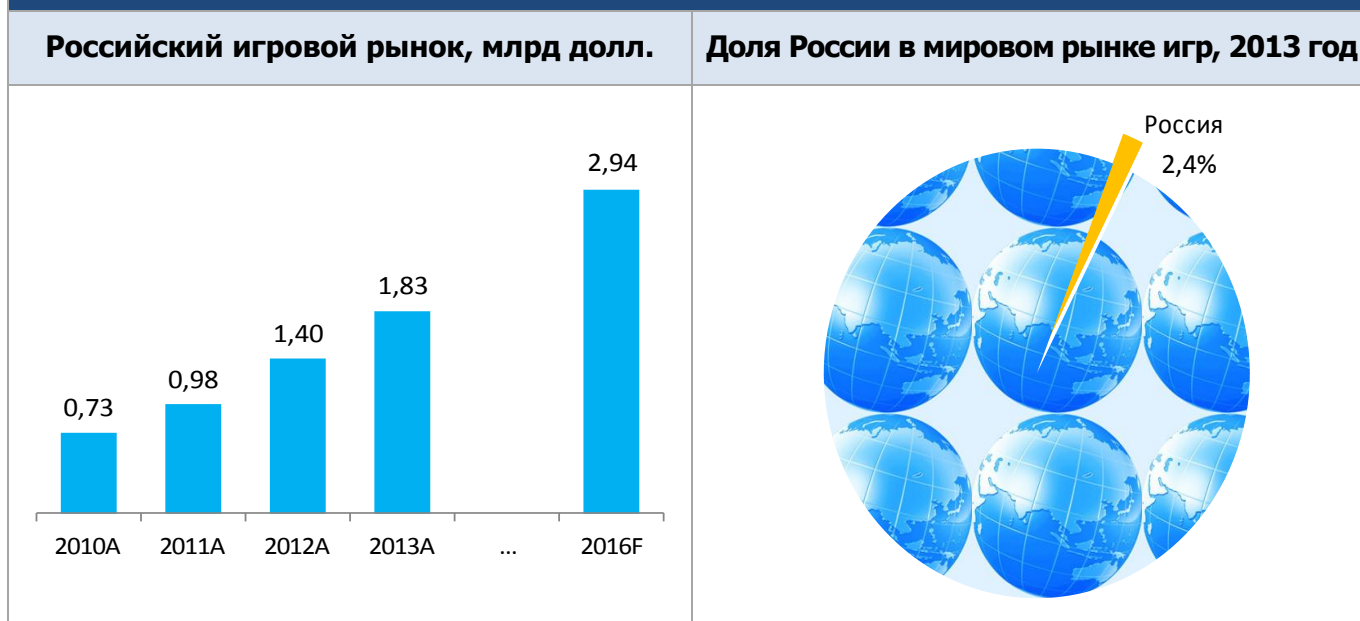
- Японский рынок игр является одним из самых продвинутых рынков: доля выручки от игр на смартфонах составляла половину общей выручки игрового рынка, чем не может похвастаться ни одна другая страна.
- Япония является одной из самых важных стран на мировом рынке игр на смартфонах. В связи с этим такие девелоперы, как SuperCell и King, разработчики из Европы реализуют стратегию региональной экспансии именно в Японию, приспособив свои игры под локальные предпочтения японцев.

Характеристика российского рынка игр

Объем игрового рынка в России составил 1,8 млрд долл. в 2013 году, увеличившись на 31% по сравнению с прошлогодними результатами, согласно оценкам J'son & Partners Consulting. Доля российского рынка игр в мировом рынке составила 2,4% в 2013 году.

По прогнозам J'son & Partners Consulting, российский игровой рынок к 2016 году будет оцениваться в 2,94 млрд долл.

Рис. 2. Объем российского рынка игр с выделением доли России в мире



Источник: J'son & Partners Consulting

Основные тенденции на российском игровом рынке.

- Российский игровой рынок привлекает крупных западных издателей всех типов игр благодаря уверенной динамике роста.
- Относительное небольшое количество новых MMORPG проектов, появившихся в 2014 году, напрямую взаимосвязано со снижением динамики прироста аудитории онлайн-игр.
- Наблюдается рост качества всех типов и жанров игр, выпущенных на рынок, что обосновывается опытом игровой аудитории, которая не готова играть в низкобюджетные и повторяющие друг друга проекты.
- Киберспортивные турниры набирают популярность в России.
- За счет взросления игровой аудитории в России наблюдается рост показателя ARPU, но стоит отметить, что Россия пока остается одной из стран с самой низкой долей платящих пользователей игр.
- Основным драйвером роста игрового рынка является развитие экосистем Android и iOS и взрывной рост популярности мобильных и планшетных игр.

В 2013 году доля мобильных игр в совокупном рынке игр составила 23% по миру, по данным NewZoo. Доля мобильных игр на российском игровом рынке достигла 18% в 2013 году, по данным J'son & Partners Consulting.



Источники: J'son & Partners Consulting, NewZoo

Ожидается, что доля данного сегмента игр будет стремительно расти в ближайшем будущем, на что влияет рост проникновения мобильных устройств, а также увеличение ассортимента мобильных игр.

О развитии рынка мобильных игр свидетельствуют данные J'son & Partners Consulting: с 2010 года по 2013 год доля мобильных игр выросла практически в 10 раз.

***Детальные результаты исследования представлены
в полной версии отчета
«Развитие рынка цифрового контента в России и мире по
итогам 2013 года, 2010-2016 гг.»***

Пример содержания отчета

1. РЕЗЮМЕ

2. Введение

- 2.1. Экосистема цифрового контента
- 2.2. Основные понятия и определения
- 2.3. Предпосылки развития цифрового контента в России и мире

3. Рынок цифрового контента в России и мире, 2010-2016 гг.: объемы и прогноз роста рынка, структура рынка, аудитория

- 3.1. Рынок аудиоконтента в России и мире в 2010-2016 гг.
 - 3.1.1. Объем мирового рынка аудиоконтента
 - 3.1.2. Рынок аудиоконтента в отдельно взятых странах
 - 3.1.3. Рынок аудиоконтента в России
- 3.2. Рынок онлайн видео в России и мире, 2010-2016 гг.
 - 3.2.1. Объем мирового рынка онлайн видео
 - 3.2.2. Рынок онлайн видео в отдельно взятых странах (США, Европа, ЮВА)
 - 3.2.3. Рынок онлайн видео в России
- 3.3. Рынок электронных книг в России и мире, 2010-2016 гг.
 - 3.3.1. Объем мирового рынка электронных книг
 - 3.3.2. Рынок электронных книг в отдельно взятых странах (США, Европа, ЮВА)
 - 3.3.3. Рынок электронных книг в России
- 3.4. Рынок игр в России и мире, 2010-2016 гг.
 - 3.4.1. Объем мирового рынка игр
 - 3.4.2. Рынок игр в отдельно взятых странах (США, Европа, ЮВА)
 - 3.4.3. Рынок игр в России

4. Развитие рынка устройств доступа к цифровому контенту

- 4.1. Рынок смартфонов и планшетов
- 4.2. Рынок set-top box
- 4.3. Рынок Connected TV
- 4.4. Рынок устройств для чтения электронных книг

5. Крупнейшие мировые и российские дистрибуторы и разработчики цифрового контента

- 5.1. Дистрибуторы аудиоконтента
- 5.2. Дистрибуторы видеоконтента
 - 5.2.1. Операторы цифрового ТВ
 - 5.2.2. Дистрибуторы онлайн-видеоконтента
- 5.3. Дистрибуторы электронных книг
- 5.4. Дистрибуторы онлайн-игр
- 5.5. Дистрибуторы мобильного контента

6. Драйверы и барьеры развития российского рынка цифрового контента

7. Ключевые выводы исследования

8. Заключение

9. Список компаний, упоминающихся в отчете

Список рисунков

- Рис. 1. Прежняя модель дистрибуции контента
Рис. 2. Новая модель дистрибуции контента
Рис. 3. Мировой рынок цифрового контента в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
Рис. 4. Структура мирового рынка цифрового контента в денежном выражении, млрд долл., 2010–2016 гг.
Рис. 5. Российский рынок цифрового контента в денежном выражении, млрд долл., 2011–2016 гг.
Рис. 6. Мировой рынок музыки в денежном выражении, млрд долл., 2012 – 2013 гг.
Рис. 7. Мировой рынок цифровой музыки в денежном выражении, млрд долл., 2008–2013 гг.
Рис. 8. Мировая цифровая музыка в разбивке по формату, 2008–2013
Рис. 9. Доля интернет-пользователей, подписывающихся на музыкальный контент/скачивающие музыкальный контент в последние 6 месяцев, по странам, актуальность данных - ноябрь 2013 г.
Рис. 10. Рынок цифровой музыки в США
Рис. 11. Доля стриминговых музыкальных сервисов США от общего объема выручки музыкальной индустрии, %, 2007-2013 гг.
Рис. 12. Число подписчиков на аудиоконтент в США, млн подписчиков, 2005-2013 гг.
Рис. 13. Рынок музыки Великобритании в денежном выражении, млн долл., 2011–2013
Рис. 14. Рынок цифровой музыки в Японии
Рынок музыки Японии в денежном выражении в разбивке по формату, %, 2013 г.
Рынок цифровой музыки Японии в денежном выражении, млрд долл., 2010-2016 гг.
Рис. 15. Рынок цифровой музыки в Южной Корее
Рынок музыки Южной Кореи в денежном выражении в разбивке по формату, %, 2013 г.
Рынок цифровой музыки Южной Кореи в денежном выражении, млрд долл., 2010-2016 гг.
Рис. 16. Рынок цифровой музыки России в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
Рис. 17. Мировой рынок видео в денежном выражении, млрд долл., 2010–2018 гг.
Рис. 18. Мировой рынок онлайн видео в разбивке по сегментам, 2010–2018 гг.
Рис. 19. Рынок видео США в денежном выражении, млрд долл., 2010–2018 гг.
Рис. 20. Общее количество просмотров видео в США в разбивке по платформам
Рис. 21. Интернет-пользователи, загружающие видео или те, кто смотрят видео онлайн, как минимум раз в месяц, 2013 г.
Рис. 22. Рынок мобильного видео в США
Рис. 23. Рынок онлайн видео Великобритании в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
Рис. 24. Потребление цифрового контента по странам, 2013 г.
Рис. 25. Годовое потребление цифрового контента в Японии, 2013 г.
Рис. 26. Рынок онлайн видео в Японии денежном выражении, млн долл., 2010-2016 гг.
Рис. 27. Годовое потребление цифрового контента в Южной Корее, 2013 год
Рис. 28. Рынок онлайн видео Южной Кореи в денежном выражении, млрд долл., 2010–2016 гг.
Рис. 29. Российский рынок цифрового видео в денежном выражении, млн долл., 2010–2017 гг.
Рис. 30. Объем российского рынка платного телевидения в натуральном выражении и проникновение ПТВ, 2012–2018 гг.
Рис. 31. Объем российского рынка платного телевидения в стоимостном выражении и среднее ARPU, 2012–2018 гг.
Рис. 32. Стоимостные и натуральные показатели сегмента VOD рынка ОТТ, 2011–2017 гг.
Рис. 33. Мировой рынок книг в денежном выражении, млрд долл., 2011-2015 гг.
Рис. 34. Рынок электронных книг в мире, 2010-2016 гг.
Рис. 35. Рынок книг в мире по странам, 2013 г
Рис. 36. Рынок электронных книг США в денежном выражении, млрд долл., 2010–2016 гг.
Рис. 37. Рынок электронных книг Великобритании в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
Рис. 38. Рынок электронных книг Японии в денежном выражении, млн долл., 2010-2016 гг.
Рис. 39. Рынок электронных книг Южной Кореи в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
Рис. 40. Российский рынок электронных книг денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
Рис. 41. Мировой рынок игр в денежном выражении, млрд долл., 2012-2017 гг.
Рис. 42. Мировой рынок мобильных игр
Рис. 43. Структура игрового рынка по типам устройств геймеров, млрд долл., 2013 г.
Рис. 44. Структура игрового рынка по пользователям (геймерам) в зависимости от используемого типа устройств, млрд чел., 2013 г.
Рис. 45. Рынок игр США в денежном выражении, млрд долл., 2010–2013 гг.
Рис. 46. Рынок игр США в натуральном выражении, млн шт., 2010–2013 гг.

Авторское право © 2014, J'son & Partners Consulting. СМИ могут использовать текст, графики и данные, содержащиеся в данном обзоре рынка, только с использованием ссылки на источник информации – J'son & Partners Consulting или с активной ссылкой на портал www.json.tv

- Рис. 47. Типы онлайн игр, в которые наиболее часто играют пользователи, 2013 г.
 Рис. 48. Типы мобильных игр, в которые наиболее часто играют пользователи, 2013 г.
 Рис. 49. Количество геймеров в США по сегменту рынка, млн геймеров, 2013 г.
 Рис. 50. Социально-демографические характеристики мобильных геймеров в США, 1-е полугодие 2014 года
 Рис. 51. Рынок мобильных игр США в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
 Рис. 52. Количество геймеров в Великобритании по сегменту рынка, млн геймеров, 2013 г.
 Рис. 53. Рынок игр Великобритании в денежном выражении, млрд долл., 2010–2016 гг.
 Рис. 54. Рынок игр в Японии в денежном выражении, млрд долл., 2010–2016 гг.
 Рис. 55. Рынок игр Южной Кореи в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
 Рис. 56. Российский игровой рынок в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
 Рис. 57. Российский рынок онлайн-игр в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
 Рис. 58. Игровые консоли/ ПК как сегмент рынка игр в России, млн долл., 2010–2016 гг.
 Рис. 59. Российский рынок мобильных игр в денежном выражении, млн долл., 2010–2016 гг.
 Рис. 60. Объем рынка смартфонов в натуральном выражении в мире, млрд шт., 2010–1 кв. 2014, 2014F
 Рис. 61. Объем рынка смартфонов в натуральном выражении, Россия, млн шт., 2010–2014 гг.
 Рис. 62. Доля смартфонов в общих продажах мобильных терминалах, %, натуральное выражение, Россия, 2009–2014 гг.
 Рис. 63. Объем мирового рынка планшетных ПК в натуральном выражении, млн шт., 2011–2014 гг.
 Рис. 64. Объем российского рынка планшетных ПК в натуральном выражении, млн шт., 2010–2014 гг.
 Рис. 65. Динамика продаж устройств STB на мировом рынке, млн шт., 2012–2017 гг.
 Рис. 66. Прогноз продаж STB приставок в России, млн шт., 2010–2018 гг.
 Рис. 67. Объем продаж и средняя цена Smart TV в мире, 2011–2017 гг.
 Рис. 68. Продажи телевизоров в России в натуральном выражении, 2012–2018 гг.
 Рис. 69. Продажи телевизоров в России в денежном выражении, 2012–2018 гг.
 Рис. 70. Объем рынка Smart TV в России, 2012–2017 гг.
 Рис. 71. Наличный парк Smart TV в России, млн шт., 2010–2015 гг.
 Рис. 72. Динамика мирового рынка ридеров, млн шт., 2010–2016 гг.
 Рис. 73. Динамика российского рынка ридеров, млн руб., 2010–2016 гг.

Список таблиц

- Табл. 1. Основные этапы развития цифрового контента в мире, 1970–2014 гг.
 Табл. 2. Основные участники мирового рынка игр, актуальность – май 2014 года
 Табл. 3. Основные участники мирового рынка игр, актуальность – май 2014 года
 Табл. 4. ТОП-10 кассовых приложений в магазине Samsung Apps от Samsung

Информационный бюллетень подготовлен компанией J'son & Partners Consulting. Мы прилагаем все усилия, чтобы предоставлять фактические и прогнозные данные, полностью отражающие ситуацию и имеющиеся в распоряжении на момент выхода материала. J'son & Partners Consulting оставляет за собой право пересматривать данные после публикации отдельными игроками новой официальной информации.

За дополнительной информацией обращайтесь:

Павел Ермолич

Коммерческий директор

Pavel@json.ru



www.json.ru