



Маркет
Аналитика

ДЕМО-ВЕРСИЯ

**РОССИЙСКИЙ РЫНОК КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.
МАРКЕТИНГОВОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ И АНАЛИЗ РЫНКА**

Москва, август 2013



СОДЕРЖАНИЕ

I. ВВЕДЕНИЕ

II. ХАРАКТЕРИСТИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

III. АНАЛИЗ РОССИЙСКОГО РЫНКА ИГР

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РЫНКА

1.1. Понятие предмета исследования

1.2. Показатели социально-экономического развития

1.3. Влияющие и смежные рынки

Мировой рынок игр

Рынок Интернет

Социальные сети

1.4. Резюме по разделу

2. СЕГМЕНТАЦИЯ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

2.1. Сегментация Рынка по жанрам

Игры информации

Игры действий

Игры контроля (командование, управление, распределение средств)

2.2. Сегментация Рынка по платформам

Персональные компьютеры

Игровые консоли/приставки

Смартфоны

Планшеты

2.3. Сегментация Рынка по классу игр

2.4. Сегментация Рынка по количеству игроков

2.5. Резюме по разделу

3. ОСНОВНЫЕ КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ РЫНКА

КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

3.1. Объем Рынка

3.2. Резюме по разделу



4. КОНКУРЕНТНЫЙ АНАЛИЗ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
 - 4.1. Уровень конкуренции, параметры конкуренции
 - 4.2. Описание профилей крупнейших игроков Рынка
Activision Blizzard
Electronic Arts
Ubisoft
Take-Two Interactive
NCSoft
Mail.Ru Group
Alawar Entertainment
 - 4.3. Резюме по разделу
 5. КАНАЛЫ ПРОДАЖ НА РЫНКЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
 - 5.1. Особенности сбытовой политики на Рынке
 - 5.2. Виды дистрибуции на рынке
Традиционная дистрибуция
Цифровая дистрибуция
 - 5.3. Резюме по разделу
 6. АНАЛИЗ КОНЕЧНЫХ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
 - 6.1. Описание потребителей на Рынке
 - 6.2. Наиболее популярные игры
 - 6.3. Резюме по разделу
 7. ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИССЛЕДОВАНИЮ
 - 7.1. Основные тенденции Рынка
 - 7.2. STEEPLE-анализ рынка
- IV. РЕЗЮМЕ ПО ИССЛЕДОВАНИЮ
- Приложение 1. Классификация компьютерных игр



III. АНАЛИЗ РОССИЙСКОГО РЫНКА ИГР

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РЫНКА

.....

Влияющие и смежные рынки

Мировой рынок игр

По данным Newzoo, в 2012г. объем мирового игрового рынка составил ... млрд.долл, что на ...% больше, чем в 2011г. Согласно прогнозам, в 2013г. доходы игровой индустрии составят ... млрд.долл.(...%), а к 2016г. мировой рынок достигнет отметки в ... млрд.долл.

Основная часть доходов приходится на Азиатско-Тихоокеанский регион (...%), Северную Америку (...%) и страны Европы, Ближнего Востока и Африки (...%). Наиболее динамично развиваются рынки Латинской Америки и Азиатско-Тихоокеанского региона (...%).

Рынок Интернет

По данным Internet World Stats, Россия находится на первом месте в Европе по числу Интернет-пользователей – ... млн. человек или ...% от населения России.

Наиболее развитыми регионами РФ, по уровню проникновения Интернет, являются Северо-Западный ФО (...%), Уральский ФО (...%) и Центральный ФО (...%).

Социальные сети

Россия входит в ТОП-5 стран по объему аудитории социальных сетей. По данным ComScore, аудитория социальных сетей в 2012г. увеличилась на ...% до ... млн. человек. По прогнозам eMarketer, в ближайшие годы темпы роста аудитории социальных сетей составят около ...%.

Российские Интернет-пользователи проводят в социальных сетях более половины общего времени, проведенного в Интернет в месяц (12,8 часов из 22,4), что является самым высоким



показателем в мире. Наибольшей популярностью в Рунете в 2012 г. по-прежнему пользовались российские социальные сервисы

- «Одноклассники» (...% пользователей социальных сетей)
- ...
- ...

Более половины сообщений в микроблоги отправляется с мобильных устройств. В этой связи ожидается, что увеличение количества смартфонов и мобильных телефонов с функциями работы с социальными сетями, приведет с одной стороны к взрывному росту Twitter и прочих подобных сервисов микроблогинга, а с другой – увеличению спроса на устройства, подходящие для мобильного доступа к этим сервисам.



СЕГМЕНТАЦИЯ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Сегментация Рынка по жанрам

В зависимости от **жанра**, компьютерные игры можно разделить на три большие группы:

1. Игры информации (получение информации, общение, изучение мира)
2. Игры действий (перемещение, использование оружия и техники)
3. Игры контроля (командование, управление, распределение средств)

Рассмотрим представленные группы подробнее.

Игры информации

Главное в играх этой группы – получение информации во всех ее проявлениях. В таких играх порой присутствует и планирование, и динамика, но информация в них намного важнее.

- **RPG**
- **Open RPG (открытая ролевая игра)**
- **MMORPG**
- **Browser RPG**
-
-

Игры действий

.....

Игры контроля (командование, управление, распределение средств)

.....

Сегментация Рынка по платформам

В игровой индустрии выделяются следующие типы **игровых платформ**:



- Персональные компьютеры.
- Игровые консоли/приставки.
- Смартфоны
- Планшеты

На основании **количества платформ**, на которых работает игра, существует следующее разделение на:

- Мультиплатформенные/многоплатформенные игры (вышедшие на двух и более платформах).
- Одноплатформенные игры (вышедшие только на одной платформе – платформенные эксклюзивы).

Персональные компьютеры

Персональный компьютер – компьютер, предназначенный для эксплуатации одним пользователем, то есть для личного использования.

.....

Игровые консоли/приставки

.....

Смартфоны

В последнее время наблюдается стабильный рост популярности устройств класса смартфон. Это объясняется появлением на рынке новых моделей марки Apple и HTC, а также активным развитием мобильного Интернета в большинстве регионов России. По итогам 2012г., на долю смартфонов приходится ...% рынка в стоимостном выражении и ...% в натуральном выражении. В IПГ 2013г. доля смартфонов увеличилась до ...% в денежном выражении и до ...% в натуральном выражении.



Планшеты

.....

Сегментация Рынка по классу игр

В глобальном представлении экземпляр компьютерной игры называют – тайтлом (title). Фактически, каждая игра, представленная на игровом рынке – это тайтл.

Существуют следующие категории тайтлов:

- «AAA-тайтлы»
-
-

Сегментация Рынка по количеству игроков

В зависимости от **количества игроков**, компьютерные игры можно разделить на:

1. **Одиночные игры**
2.



ОСНОВНЫЕ КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Данные об объеме отечественного игрового рынка, представленные в открытых источниках, имеют некоторые расхождения. По данным компании Mail.Ru Group, в 2012г. рынок компьютерных игр в России увеличился на ...% додолл. В свою очередь, голландская компания Newzoo еще в 2011г. оценивала российский рынок игр на уровнедолл. Согласно прогнозам PWC, к 2017г. отечественный рынок компьютерных игр достигнет отметки вдолл.

В структуре продаж, наибольшая доля приходится на-игры (...), игры (26%), консольные игры (...) и др. За последние годы произошло значительное сокращение доли PC-игр, так еще в 2010г. данный сегмент занимал около ...% рынка, а уже в 2012г. его доля сократилась более чем в два раза – до ...%.

Отечественный рынок компьютерных игр имеет большой потенциал для развития. Для сравнения в США расходы на игры составляютдолл., в Германии –долл., в Великобритании –долл., а во Франции –долл. По разным оценкам, в ближайшие годы темпы роста рынка компьютерных игр будут расти за счет сегмента онлайн игр.



КОНКУРЕНТНЫЙ АНАЛИЗ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Рынок компьютерных игр характеризуется высоким уровнем конкуренции. Ряд экспертов оценивают конкуренцию на данном рынке как монополистическую – несколько компаний удерживают основную часть рынка. По словам представителя компании Sony Сергея Клишо, говорить о доле издательств на рынке – некорректно, так как она может меняться после выхода каждой большой игры. На протяжении последних лет лидерами Рынка остаются:

- Activision Blizzard, Inc
- Electronic Arts
- Ubisoft
- NCSoft
- Take-Two Interactive (2K Games, Rockstar Games)
- и др.

Описание профилей крупнейших игроков Рынка

Activision Blizzard

www.activisionblizzard.com

www.activision.com

<http://eu.blizzard.com>

О компании

Activision Blizzard, Inc. – известный американский издатель видеоигр. Появился вследствие слияния Activision и Vivendi Games в декабре 2007г. Стоимость Activision Blizzard на момент слияния – долларов. Сам бренд Activision Blizzard появился вследствие соединения брендов Activision и Blizzard Entertainment (Vivendi Games). Обе компании создали самое большое и рентабельное в мире издательство видеоигр.

- Blizzard Entertainment – мировой лидер в сфере производства развлекательных компьютерных программ. Компания была основана в 1994 г. и быстро стала одним из самых успешных и уважаемых производителей компьютерных игр.



- Activision – американская компания по изданию и разработке компьютерных игр. Основана в 1979г. Компания стала первым независимым разработчиком игр для игровых приставок и персональных компьютеров.

География деятельности

Activision Blizzard ведет операции в США, Канаде, Великобритании, Франции, Германии, Ирландии, Италии, Швеции, Испании, Норвегии, Дании, Нидерланды, Австралия, Индия, Китай, Южная Корея и Тайвань.

Ассортимент

Наиболее популярные игры компании:

- Doom
- Call of Duty
- Crash Bandicoot
- Diablo
- Guitar Hero
- Quake
- Spider-Man
- Soldier of Fortune
- StarCraft
- Tony Hawk
- Spyro the Dragon
- Warcraft
- Shrek
- James Bond

Показатели деятельности

Чистая выручка (GAAP) компании в 2012г. увеличилась на ...% до ...долл.

Преимущества

-
-

Планы развития

-
-
-



-

Electronic Arts

<http://www.ea.com/>

О компании

Electronic Arts Inc. является ведущей международной компанией в сфере интерактивного развлекательного программного обеспечения. EA разрабатывает, публикует и распространяет по всему миру интерактивное программное обеспечение для систем видеоигр и развлечений, персональных компьютеров, беспроводных устройств и Интернета. Компания Electronic Arts была основана в 1982г.

География деятельности

В данный момент компания EA представлена более чем в 75 регионах мира, в том числе и в России. Центральный офис компании расположен в городе Редвуд, штат Калифорния (США).

Ассортимент

Основные жанры игр:

- Гонки
- RPG
-
-
-
-
-

Бренды компании:

.....



Платформы:

-
-
-

Показатели деятельности

За 2013 финансовый год (закончился 31 марта) доход компании Electronic Arts составил, что меньше прошлого года (.....), но зато прибыль компании возросла с долл. додолл.

Преимущества

-
-

Планы развития

Выпуск новых игр (2013-2014г.):

- Titanfall
- Dragon Age: Inquisition
-
-
-
-

Таблица. Сравнительные характеристики крупнейших издателей игр по основным параметрам

Название компании	Дата основания	Направления деятельности	Известные игры	Платформы	Жанры	Показатели деятельности	Сильные стороны	Планы развития
Activision Blizzard								
Electronic Arts								•
Ubisoft								•
Take-Two								•
NCSoft								•
Mail.Ru Group								
Alawar Entertainment								

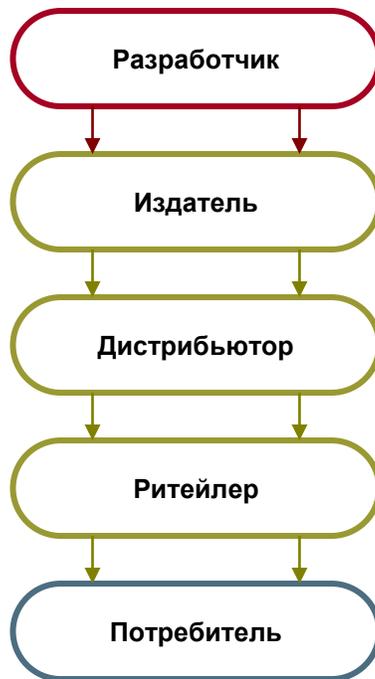
Источник:

КАНАЛЫ ПРОДАЖ НА РЫНКЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Особенности сбытовой политики на Рынке

Особенности сбытовой политики на рынке компьютерных игр представлены на схеме.

Схема. Цепочка движения товара на Рынке



Источник:

Товаропроводящая цепочка рынка компьютерных игр включает в себя следующие звенья:

- Разработчик
- Издатель
- Дистрибутор
- Ритейлер
- Потребитель

Рассмотрим особенности представленных элементов.



Разработчик – команда единомышленников,

Рассмотрим основные **этапы разработки** компьютерной игры:

- **Подготовка к производству**
-
-
-

В производстве компьютерных игр участвует большое число **специалистов**:

- **Программисты**

.....

- **Художники**

.....

-
-
-
-

Издатель

Таблица. Сравнительные характеристики крупных отечественных издателей и дистрибуторов игр



Компания	год	Направления деятельности	Партнеры	Собственные игры	Сайт
1С					
Бука					
Руссобит-М					
Новый диск					
Акелла					

Источник:

Среди отечественных компаний выделяются:

- 1С
- Бука
- Руссобит-М
- Новый диск
- Акелла

Как мы отмечали [ранее](#), отечественные разработчики и издатели игр, несмотря на ряд успешных проектов, уделяют основное внимание изданию, дистрибуции и локализации игр зарубежных производителей.

Виды дистрибуции на рынке

Существует **два вида дистрибуции** компьютерных игр:

1. Традиционная дистрибуция
2. Цифровая дистрибуция

.....
Крупнейшие **игроки** в области цифровой дистрибуции компьютерных игр представлены в таблице.



Сервис	Описание	Клиенты	Кол-во товаров и пользователей
<i>Steam</i>			
<i>Origin</i>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			

Источник:

Среди цифровой дистрибуции игр на **консолях** можно выделить следующие сервисы:

- Microsoft – сервис Xbox Live.
-
-



АНАЛИЗ КОНЕЧНЫХ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Описание потребителей на Рынке

По данным Newzoo, в России насчитывается около активных игроков компьютерных игр, это больше, чем в Великобритании и Германии. Лидерами же являются Китай и США, в которых насчитывается и геймеров.

Более ... игроков – люди в возрасте от 18 до 36 лет. Представители других возрастных групп также играют в компьютерные игры. В целом, средний возраст игрока компьютерных игр составляет 34 года.

Как показало исследование, большинство участников опроса играют для того чтобы расслабиться и отдохнуть от рутины (....). Многие играют, чтобы (45%), (....%), получить эстетическое удовольствие от сюжета игры и персонажей (....%) или пообщаться с друзьями (....%).

Около% российских геймеров **тратят на игры деньги**. Предпочтения аудитории внутри распределились следующим образом:

- игроков покупают игры в ритейле в версиях для PC или Mac
-
-
-
-
-
-
-



Наиболее популярные игры

В 2013г. прошла ежегодная «Конференция разработчиков компьютерных игр» (КРИ), по итогам которой были вручены премии персонам, компаниям и проектам, достигшим наибольшего признания на рынке игровой продукции:

- Лучший дебют:
- Лучшая зарубежная игра:
- Приз зрительских симпатий:
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

В заключении приведем данные портала MetaGames, который ежегодно составляет метарейтинг на основе рецензий ведущих российских и зарубежных изданий.

Таблица. Популярные игры в 2013г.

ТОП-10 игр на PC	ТОП-10 игр на Xbox 360	ТОП-10 игр на PS3	Топ-9 игр для Wii U
•	•	•	•

Источник:



ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИССЛЕДОВАНИЮ

Основные тенденции Рынка

- Драйвером российского игрового рынка остается, объем которого вырос за два года более чем в раза. Таким образом, на долю онлайн-игр приходится более% рынка в стоимостном выражении.
-
-
-

STEEPLE-анализ рынка

S	Социальные факторы
• (+)
• (+)
• (-)
•
•
T	Технологические факторы
•	Крупные проекты требуют высоких материальных и трудовых затрат (-)
•
E	Экономические факторы
•	
P	Политические факторы
•	
L	Правовые факторы
•	
E	Этические факторы
•	

Источник:

По поводу приобретения готовых маркетинговых исследований компании «Маркет Аналитика» обращайтесь по указанным контактам.

Контактная информация:

Телефон: +7 (495) 720-13-80

E-mail: info@marketanalitika.ru

WWW.MARKETANALITIKA.RU