

Октябрь 2008

Емкость российского рынка игр в сетях связи в 1 полугодии 2008

Рынок игр, распространяемых по сетям связи (интернет, сотовая связь), быстро растет. По оценкам iKS-Consulting, в 1 полугодии 2008 года его объем составил \$120 млн.

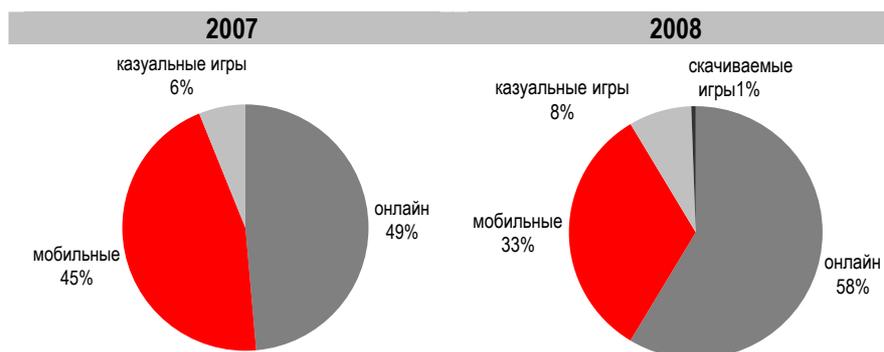
Сегменты рынка цифровых игр	Объем рынка, \$ млн
Онлайн-игры <sup>1</sup>	70
Мобильные игры	43
Казуальные игры	7

2008 год – предварительные итоги

Ожидается, что по итогам 2008 года рынок игр, распространяемых по сетям связи, вырастет на 70% с \$165 млн до \$280 млн. Таким образом, этот рынок становится заметным сегментом индустрии развлечений (для сравнения: объем рынка платного телевидения в 2008 году предположительно составит около \$900 млн).

По итогам года в структуре рынка увеличатся доли онлайн-игр и казуальных игр.

Структура рынка игр, распространяемых по сетям связи, 2007-2008



Изменение структуры рынка вызвано различными темпами роста отдельных сегментов.

Рейтинг сегментов рынка по темпам роста

Сегменты рынка цифровых игр	Объем рынка в 2008, \$ млн	Темпы роста, %
Казуальные игры	23	130%
Онлайн-игры	160	100%
Мобильные игры	95	27%
<b>Весь рынок</b>	<b>280</b>	<b>70%</b>

Наиболее высокие темпы развития сохраняются в сегменте казуальных игр – рынок находится в стадии активного роста. Уже более трехсот интернет-площадок занимаются дистрибуцией казуальных игр, в их число входят два из трех крупнейших порталов рунета - mail.ru и rambler.ru. На росте рынка сказалось также увеличение средней стоимости игры с \$4,5 до \$7.

Сегмент онлайн-игр растет за счет расширения аудитории, а также за счет увеличения среднего счета, приходящегося на одного игрока. За последний год аудитория российских игровых онлайн-проектов выросла более чем на 30%. Тем не менее по итогам 2008 года

<sup>1</sup> В этот сегмент входят отечественные и зарубежные локализованные онлайн-проекты, а также игры на зарубежных серверах

темпы роста по зарубежным проектам ожидаются еще более высокими – в связи с выходом русскоязычных версий мировых хитов (в первую очередь русской версии World of Warcraft).

Сегмент мобильных игр растет медленнее. Проникновение сотовой связи еще в 2006 году превысило 100%, и сейчас развитие рынка мобильных игр связано с ростом предложения.

В 2008 году появился еще один сегмент – скачиваемые PC-игры. Это несетевые компьютерные игры размером до 2-3 Гб, которые раньше можно было купить только на диске.

### Структура платежей на рынке игр

Структура платежей в рассматриваемых сегментах сильно различается. В расчетах за мобильные игры 100% составляют мобильные платежи. Преобладание SMS-платежей в сегменте казуальных игр объясняется невысокой стоимостью игр и случайным характером покупки, свойственным массовой аудитории. Онлайн-игроки, населяющие виртуальные миры, предпочитают расплачиваться электронными деньгами.

Способ оплаты	Онлайн-игры (российские проекты)	Мобильные игры	Казуальные игры
SMS-платежи	22%	100%	96%
Интернет-деньги	51%	0%	2%
Пластиковые карты	26%	0%	1%
Другие способы оплаты	1%	0%	1%

### Тенденции 2008

- Усиление конкуренции на рынке онлайн-игр между российскими и зарубежными проектами: на российский рынок выходят русскоязычные версии популярных во всем мире онлайн-игр. Отсутствие языкового барьера и сравнительно невысокая стоимость подписки, а в ряде случаев (Lineage 2) и переход на популярную в нашей стране условно-бесплатную модель будут способствовать приходу в зарубежные проекты тысяч новых игроков.
- Расширяется аудитория казуальных игр, в том числе за счет увеличения каналов продвижения. Кроме основной модели распространения игр (try-then-buy), появляются предложения, основанные на бесплатной для пользователя рекламной модели.
- Рост качества мобильных игр. Российские проекты стали профессиональнее, кроме того, на рынок выходит все больше локализаций известных мировых брендов. В результате возросло число топовых игр, повышается интерес пользователей к 3D-играм с высоким качеством графики.
- Увеличение числа площадок, предлагающих игры; рост интереса операторов связи к цифровой дистрибуции контента. На рынок выходят новые игроки, например, операторы цифрового телевидения, заинтересованные в предложении своим абонентам такого интерактивного сервиса, как игры на экране телевизора.
- Начало цифровой дистрибуции PC-игр. Развитие широкополосного доступа, увеличение пропускной способности сделали возможным скачивание игр размером до 2-3 Гб и более.

За дополнительной информацией обращаться:

Крылова Елена

Тел.: +7 (495) 505-1050

E-mail: [ek@iks-consulting.ru](mailto:ek@iks-consulting.ru)

© iKS-Consulting

Компания iKS-Consulting оставляет за собой право пересматривать полученные данные по мере объявления компаниями официальной информации о результатах своей деятельности. При использовании данных, опубликованных в iKS-рейтинге, ссылка на источник обязательна.