

## ИТ И ВИДЕОИГРЫ



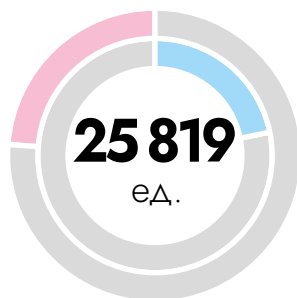
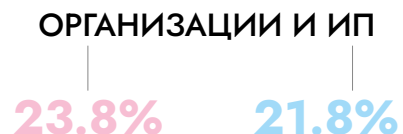
### КОДЫ ОКВЭД 2

- 62.01** Разработка программного обеспечения
- 62.02** Консультации в сфере информационных технологий
- 58.21** Издание компьютерных игр
- 58.29** Издание программного обеспечения
- 63.12** Деятельность web-порталов

## ВАЛОВАЯ ДОБАВЛЕННАЯ СТОИМОСТЬ В ИНДУСТРИИ



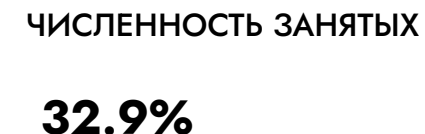
## ВКЛАД ИНДУСТРИИ В КРЕАТИВНУЮ ЭКОНОМИКУ МОСКВЫ



Из них организаций – 13 920,  
ИП – 11 899



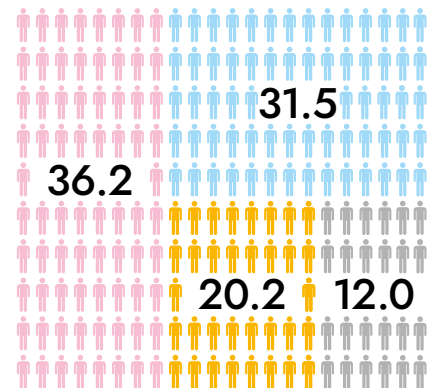
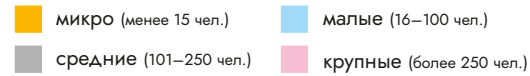
Предоставили информацию о выручке  
за 2018 г. 7 036 организаций (50.5%)



Предоставили информацию о занятых  
за 2018 г. 8 950 организаций (65.4%)

## СТРУКТУРА ЗАНЯТЫХ В ИНДУСТРИИ, %

ОРГАНИЗАЦИИ:

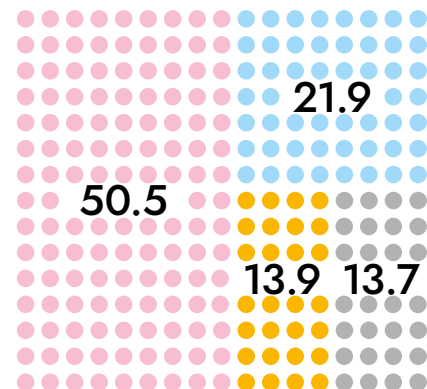
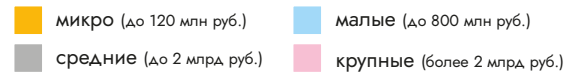


# 31.4%

занятым приходится  
на **топ-50 организаций**

## СТРУКТУРА ВЫРУЧКИ В ИНДУСТРИИ, %

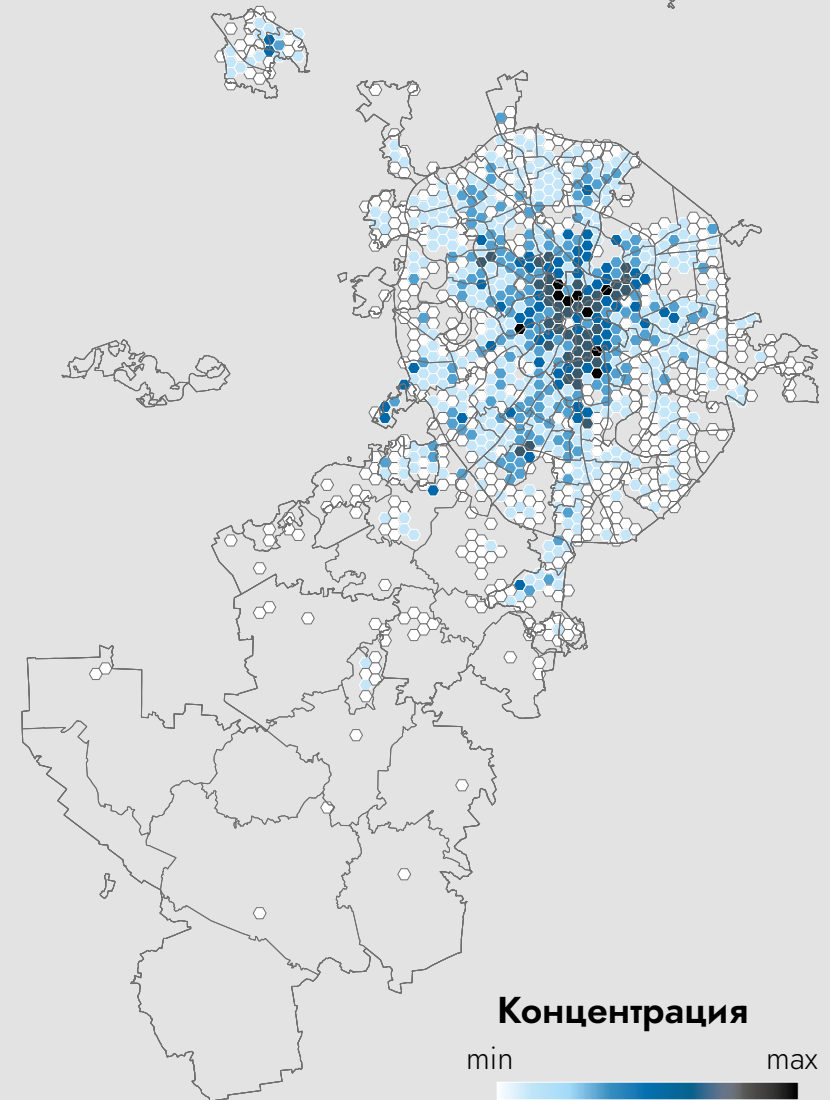
ОРГАНИЗАЦИИ:



# 50.5%

выручки приходится  
на **топ-50 организаций**

## ЛОКАЛИЗАЦИЯ ОРГАНИЗАЦИЙ ИНДУСТРИИ НА ТЕРРИТОРИИ МОСКВЫ

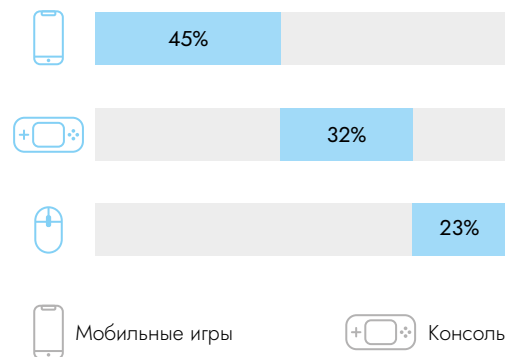
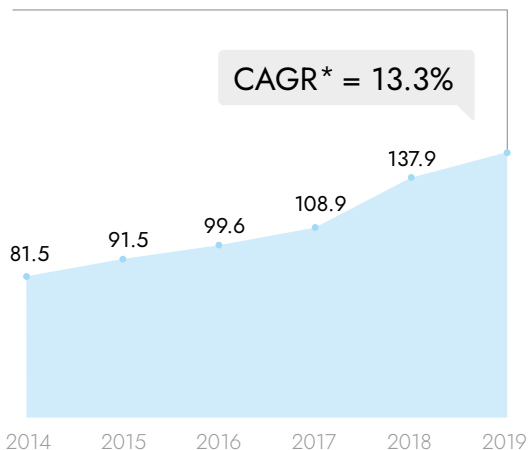


## ОБЪЕМ И СТРУКТУРА РЫНКА ВИДЕОИГР: 2019

## МИР

# 152.1

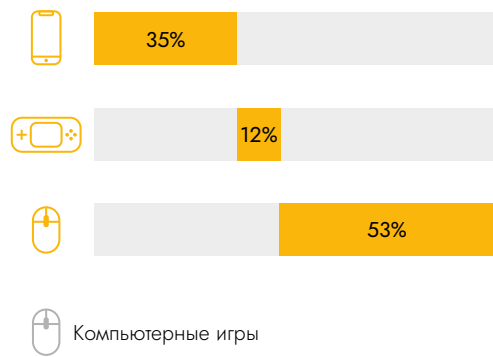
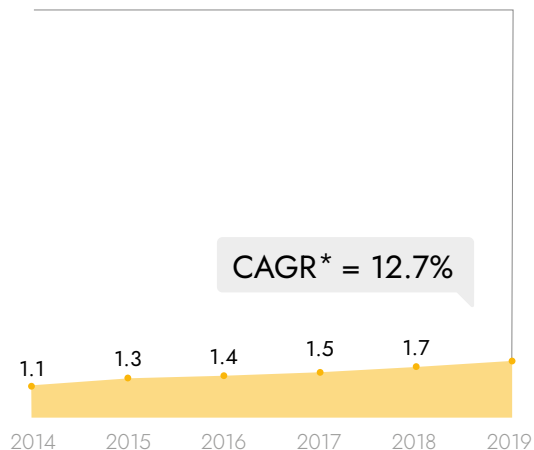
млрд долл. США



## РОССИЯ

# 2.0

млрд долл. США



## СТРАНЫ – ЛИДЕРЫ РЫНКА ВИДЕОИГР
























Ранг	Страна	Доля, %	Объем, млрд долл. США
1.	Китай	24.0	36.5
2.	США	23.3	35.5
3.	Япония	12.2	18.6
4.	Республика Корея	4.1	6.2
5.	Германия	3.7	5.7
.....			
11.	Россия	1.3	2.0

В 2014–2019 гг. глобальный рынок видеоигр рос в среднем на 13.3% ежегодно и к 2019 г. достиг 152.1 млрд долл. США. Лидеры по доле рынка игровой индустрии – Китай и США: на них приходится почти половина мирового объема.

\* CAGR – Compound Annual Growth Rate / Совокупный среднегодовой темп роста.

Источник: расчеты НИУ ВШЭ по данным аналитической платформы NewZoo (2014–2019) и «Яндекс.Касса».

## ВЕДУЩИЕ РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ И ИЗДАТЕЛИ ВИДЕОИГР: 2019

Компания	Специализация	Штаб-квартира	Игровые проекты
<b>Playrix</b>		Дублин ранее – Вологда	Gardenscapes Fishdom
<b>Mail.ru Group</b>	  	Москва	Warface; Hustle Castle Аллоиды
<b>Pixonix</b>		Москва	War Robots Robinson
<b>ZeptoLab</b>		Лондон ранее – Москва	Cut the Rope
<b>Banzai Games</b>	  	Москва	Shadow Fight* Vector
<b>1C</b>	 	Москва	Серия «Ил-2 Штурмовик» Санитары подземелий
<b>Nival</b>	 	Санкт-Петербург	Ночной дозор Heroes of Might and Magic V
<b>Gaijin Entertainment</b>	 	Москва	Бумер: сорванные башни War Thunder
<b>101XP</b>	 	Москва	Deiland Eternal Magic
<b>Game Insight</b>	 	Вильнюс ранее – Москва	Paradise Island Аэропорт-Сити
<b>Ice-Peak Lodge</b>		Москва	Мор Тургор
	 Мобильные игры	 Консольные игры	 Компьютерные игры

\* Издатель – компания Nekki.

Источник: оценка НИУ ВШЭ по данным порталов AppAnnie и Riot Pixels, ВШБИ НИУ ВШЭ и открытых источников.

Российский рынок видеоигр – сравнительно молодой и динамично развивающийся. **За последние пять лет он вырос почти вдвое**, ежегодные темпы роста составили в среднем 12.7%. **В 2019 г. доля России на глобальном рынке ИТ оценивалась в 1.31% (11-е место в мире).**

Рост мирового и отечественного игрового рынка происходит в первую очередь за счет сегмента мобильных игр. В России на него приходится 35% общего объема рынка. Высокая инвестиционная привлекательность гейм-индустрии в нашей стране связана с глобальной ориентацией разрабатываемых продуктов.

**Ряд компаний – ведущих мировых разработчиков мобильных игр были основаны в России.** Среди них Playrix (входит в тройку крупнейших глобальных игровых компаний), Zeptolab и Game Insight. Многие лидеры отечественного игрового рынка имеют штаб-квартиры в Москве.