

СОСТОЯНИЕ ЭКОНОМИКИ И СОЦИАЛЬНОЙ СФЕРЫ

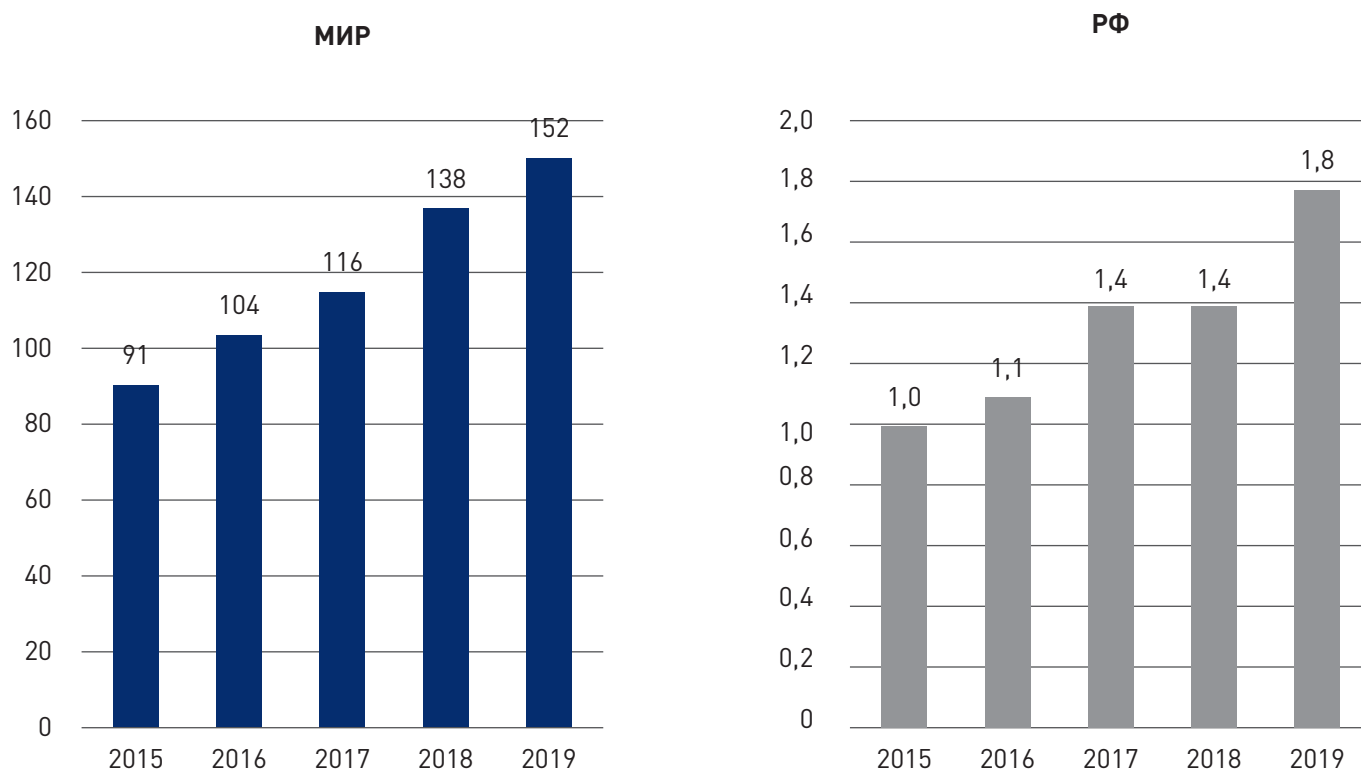
**ВЛИЯНИЕ COVID-19 НА ИНДУСТРИЮ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

Институт «Центр развития» НИУ ВШЭ
И. Седых

ВЛИЯНИЕ COVID-19 НА ИНДУСТРИЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В 2020 г. по предварительным оценкам аналитиков объем мирового рынка компьютерных игр мог вырасти на 18% - до 170-180 млрд. долл. При этом, шестипроцентный рост, по прогнозам PwC, также ожидался и на формирующемся российском рынке – крупнейшем в Восточной Европе. Рис. 1 иллюстрирует динамику глобальной и российской индустрий компьютерных игр.

Рисунок 2. Страны-лидеры по размеру аудитории киберспорта, 2019 г., млн. чел.



Источник: Newzoo, Яндекс, Statista

Но глобальная эпидемия COVID-19 внесла свои коррективы.

Увеличение свободного времени у пользователей за счет самоизоляции/карантина (в среднем на 30-40% в мире, по данным Nielsen).

Новый вирус оказался своеобразным драйвером игрового рынка. Люди на изоляции стали искать доступные развлечения. Так, например, массовый карантин в Китае спровоцировал активный рост национального игрового рынка: +25,2% по сравнению с 4-ым кв. 2019 г., до 10,3 млрд. долл. по данным китайской Ассоциации разработчиков игр. Причем, драйвером роста выступил именно мобильный сегмент.

По оценкам аналитиков и участников индустрии, подобная ситуация наблюдается и на других страновых рынках. Так, согласно данным крупнейшей международной дистрибутивной площадки Steam, число потребителей игрового контента растет. Спросом пользуются как F2P-проекты¹, включая инди-разработки, так и популярные коммерческие бренды. Правда, неизвестно, как долго продлится такая тенденция. Пандемия может нанести серьезный удар по национальным экономикам, и в этом случае население будет урезать расходы и приобретать только самое необходимое.

Что касается Российской Федерации, то согласно экспертным данным, у отечественных геймеров также стало больше времени: 25% респондентов на самоизоляции играют в онлайн-игры.

По данным крупнейшего в мире стримингового сервиса Twitch, рост российской аудитории с момента объявления самоизоляции в стране составил 10%, а по данным Gameloft, на 14% выросла дневная аудитория и на 17% среднее время, проведенное

за игрой. Официальных количественных данных, оценивающих продажи компьютерных игр в РФ пока в открытом доступе нет. Но, можно предположить, что здесь также наблюдается положительная динамика.

Рост интереса к киберспорту – индивидуальным или командным соревнованиям, которые проводятся в виртуальном пространстве.

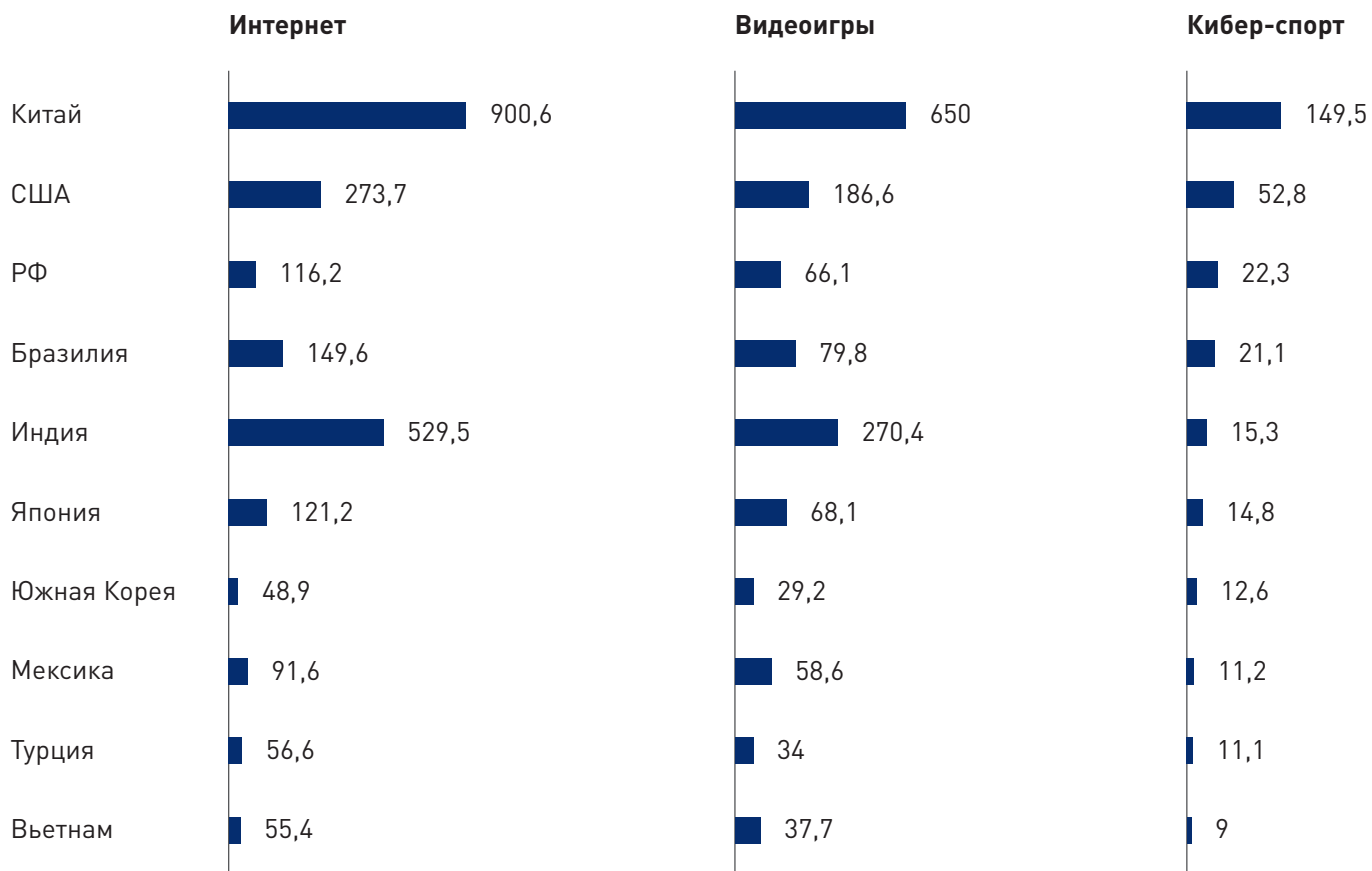
До пандемии киберспортивный сегмент являлся одним из самых популярных виртуальных развлечений в мире, включая Россию, которая согласно данным Newzoo, входит в ТОП3 по размеру аудитории киберспортивных мероприятий и трансляций уступив только Китаю и США (см. Рис. 2).

Сегодня, несмотря на то что киберспорт столкнулся с негативными «вирусными» последствиями (отменой/проведением без зрителей турниров на физических площадках), интерес к этому виду спорта в мире продолжает только расти. Этому способствует и то, что реальные спортивные соревнования на время пандемии практически везде отменены. Так, например, согласно данным стримингового сервиса Twitch, во время карантина во многих странах, где популярна Dota2, включая и РФ, на категорию Dota 2 на этой платформе подписалось более 10 млн. пользователей, что является новым рекордом для дисциплины. Среднее количество зрителей категории за март составило 54 тыс., а в пиковое время — 143 тыс. чел. По мнению аналитиков Sportcal, у киберспортивных игроков теперь есть возможность расширить свою аудиторию за счет любителей спорта, которые ранее предпочитали другой контент.

¹ F2P (free-to-play) – бизнес-модель нулевой стоимости доступа с последующей продажей персонализированных продуктов

² DotA – командная тактико-стратегическая игра с элементами компьютерной игры, в которой каждый игрок управляет одним героем, и, если герой имеет соответствующие способности, некоторым количеством дополнительных существ (разработчик Ice Frog). Dota 2 – компьютерная многопользовательская командная игра в жанре MOBA, является продолжением DotA (разработчик Valve). Dota 2 является активной киберспортивной дисциплиной, в которой профессиональные геймерские команды со всего мира соревнуются в различных лигах и турнирах. Премиум-турниры по Dota 2 имеют призовые фонды в миллионы долларов, не раз становившиеся крупнейшими в истории киберспорта.

Рисунок 2. Страны-лидеры по размеру аудитории киберспорта, 2019 г., млн. чел.



Источник: Newzoo, Яндекс, Statista

Кроме того, сейчас, медиакомпании по всему миру, включая и российских игроков, могут начать активно искать качественный контент для заполнения сетки вещания. Вследствие чего может вырасти стоимость прав на показ киберсоревнований.

Торможение процесса разработки игр.

В первую очередь, это связано с переводом игровыми студиями работников на удаленный режим (например, CD Project Red, Ubisoft, EA и др.). В таких условиях становится невозможным осуществлять некоторые этапы разработки. В частности, речь идет о записи музыки для игр и создании анимации при помощи метода захвата движения. По оценкам Microsoft, компьютерные игры, которые должны будут выйти в 2021 г., пострадают сильнее всего от ограничений, связанных с глобальной пандемией. Эта тенденция характерна практически для всех рынков, в том числе и российского.

Потенциальные проблемы с поставками игрового «железа».

Несмотря на относительную стабилизацию ситуации в Китае, по мнению экспертов, пока под вопросом остается налаживание массового бесперебойного производства и распространение новой продукции (в частности консолей Sony Playstation 5 и Microsoft Xbox Series X) на мировых, рынках в 2020 г., включая и российский. Хотя, согласно заявлениям самих разработчиков, эпидемия COVID-19 не повлияет на планы по выпуску, но кампании по продвижению будут слабее, чем планировалось.

Неравномерная инвестиционная активность.

По оценкам аналитиков, венчурные инвестиции в сектор во всем мире сокращаются – обычная практика во время кризисных явлений. Инвесторы предпочли занять выжидательную позицию.

Рынок IPO пока тоже заморожен. Негативная тенденция, по прогнозам, может продолжиться в ближайшие 3-6 месяцев. При этом, активность в сфере сделок слияния-поглощения (M&A) на развитых рынках не снижается: «ресурсные» компании скупают интересные активы на фоне панических настроений. По экспертным оценкам, сумма сделок за январь-март 2020 г. составила 1,6 млрд. долл. Более того, компании реального сектора намерены активно участвовать в проектах игровой индустрии. Теперь эта сфера становится более привлекательным направлением в условиях, когда многие другие, в первую очередь традиционные сектора, переживают спад.

Изменение моделей продвижения.

Крупными игроками (например, Electronic Arts, Kojima Productions, Sony, Microsoft, Blizzard, Activision и др.) были отменены официальные полноформатные релизы игр, которые обычно проводились на крупнейших конференциях разработчиков, преимущественно американских – Game Developers Conference, PAX East 2020, GPU Technology Conference, E3, Facebook F8 и др. Некоторые релизы все же состоялись или состоятся, но в онлайн-формате.

Отдельно необходимо упомянуть об активной позиции участников игровой индустрии в борьбе с COVID-19. Игровые компании во всем мире сейчас объединяются, включая и российских участников, чтобы предложить свою поддержку (благотворительные пожертвования, сбор средств и т.д.) во время пандемии COVID-19.

Таблица 1. Примеры мер игровых компаний, направленные на борьбу с COVID-19

Компания	Страна	Мероприятия
343 Industries	США	Разработчик Halo начали сбор средств для фонда борьбы с COVID-19 посредством продаж набора REQ для Halo 5: Guardians. Также компания выпустила новую футболку спартанской тематики для сбора дополнительных средств.
Bungie	США	Разработчик Destiny запустил акцию Guardian's Heart, которая предлагает игрокам пожертвовать 20 или более долл., чтобы получить специальную внутриигровую эмблему. Вырученные средства пойдут в благотворительный фонд Direct Relief и помогут приобрести материалы для передовых медицинских работников.
CCP Games	Исландия	Игровая компания помогает собирать средства для оказания помощи через кампанию Plex For Good в EVE Online. Игроки могут помочь, внося свой вклад в Plex - внутриигровую валюту для EVE Online. Компания передаст реальную денежную стоимость в фонд В03.
CD Projekt	Польша	Создатели Cyberpunk 2077 организовали пожертвование в размере 950 тыс. долл. некоммерческой организации Fundacja Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy для борьбы с распространением COVID-19 в своей родной Польше. Половина средств поступает от совета директоров и основных акционеров, вторая половина пожертвована самой компанией.
MyTona	РФ	Разработчик мобильных игр в партнерстве с компанией inDriver выделила 500 тыс. долл. больницам г. Якутска. Денежные средства будут направлены на приобретение вентиляторов и другого необходимого оборудования.
Paradox Interactive	Швеция	Издательство Paradox Interactive передало доходы от продажи некоторых игр в фонд В03 и фонду ООН. Доходы от продажи более десяти игр и их различных изданий в период с 25 марта по 3 апреля 2020 г. были пожертвованы благотворительным организациям для помощи в борьбе с COVID-19.

Источник: GamesIndustry.biz, MMM013.ru



Кроме того, 18 лидеров игровой индустрии³ в апреле этого года договорилась с ВОЗ о распространении ключевых посланий организации в целях замедления распространения COVID-19 (физическое дистанцирование, респираторный этикет, гигиена рук и др.). Для этого была запущена глобальная кампания #PlayApartTogether: теперь во время игровых сессий игроки будут также видеть рекомендации от ВОЗ, направленные на борьбу с распространением вируса. При этом, пользователям предлагаются специальные события, эксклюзивные предложения, мероприятия и вознаграждения.

Необходимо отметить, что сами геймеры также проявляют активную позицию. Так, например, владельцы одного из ведущих международных сообществ любителей компьютерных игр «PC Master race» еще в марте призвали геймеров включиться в программу Стенфордского университета «Folding@home» (США), предлагающую всем желающим использовать мощности своих компьютеров для проведения распределенных вычислений в целях поиска средств борьбы с COVID-19. На сегодняшний момент к акции присоединились еще несколько крупных игровых сообществ — любителей Xbox, PlayStation и др.

³ Activision Blizzard, Amazon Appstore, Big Fish Games, Dirtybit, Glu Mobile, Jam City, Kabam, Maysalward, Playtika, Pocket Gems, Riot Games, SciPlay, Snap Games, Twitch, Unity, Wooga, YouTube Gaming, Zynga