



15 Как трансформируется российский рынок платежей

16 Как будет выглядеть схема управления развитием цифровых технологий после «стресс-тестов» в Сочи

Установка на экспорт

В ноябре текущего года российские акционеры продали одного из наиболее доходных разработчиков мобильных приложений — Vadoo. Международный IT-рынок продолжает завоевывать целый ряд компаний с российскими корнями, среди которых издатели мобильных игр, разработчики сервисов для знакомств и редактирования фото, а также агрегаторы такси. Разработчиков готово поддерживать и государство, предоставив протекцию.

— мобильные приложения —

Знакомство на \$3 млрд

8 ноября российский предприниматель Андрей Андреев и инвестхолдинг «Финам» объявили о продаже своих долей в MagicLab, владеющей мобильными приложениями для знакомств Vadoo и Bumble. Покупателем мажоритарного пакета выступили фонды американской Blackstone Group. В ходе сделки MagicLab оценена примерно в \$3 млрд. По данным источника, «Б», близкого к сделке, структура Андрея Андреева примерно за 80% MagicLab получает около \$2,4 млрд, ИК «Финам» продала 20% за \$600 млн. В истории «Финама» это самая большая сделка и, наверное, крупнейшая частная сделка за несколько лет, а доходность по инвестициям «Финама» — одна из самых высоких», рассказал «Б» президент холдинга Владислав Кочетков.

Андрей Андреев запустил Vadoo в 2006 году в Лондоне, позже в проект инвестировал «Финам». В 2014 году в партнерстве с сооснователем сервиса для знакомств Tinder Уитни Вольф Херд Андрей Андреев начал развивать дейтинговый сервис Bumble, в котором поиск партнера инициирует женщина.

По объему затрат пользователей приложений App Store и Google Play во всем мире Vadoo в 2018 году занял третье место, следует из отчета App Annie. В 2016 году, когда Vadoo было вторым наиболее доходным дейтинговым приложением, Bumble не входило в десятку приложений по объему пользовательских затрат во всем мире, но по итогам 2018 года Bumble занял второе, отмечает App Annie, называя динамику Bumble «феноменальной».

«Появление одного из крупнейших мировых фондов в качестве контролирующего акционера потенциально может усилить позиции Vadoo в части развития на американском рынке. Захват Америки у Vadoo не очень получился, но там хорошо растет Bumble, он может составить конкуренцию Tinder», — рассуждает Владислав Кочетков. По его словам, наиболее значимыми для Vadoo стали рынки Европы и Латинской Америки. Андрей Андреев на вопросы «Б» не ответил.

На мировом рынке россияне развивают и другие проекты в сфере онлайн-знакомств: управляющий директор Leta Capital Александр Чачава называет приложения Dating.com, входящие в портфель инвесткомпания Дмитрия Волкова Social Discovery Ventures, и основанный Грачиком и Татулом Аджамьянами сервис Wakie.



Российские разработчики все успешнее заигрывают с пользователями: именно игры отечественного производства, по мнению экспертов, наиболее заметны на международном рынке

вместо того, чтобы самой стать объектом поглощения, Playrix сама покупает студии, потратив на приобретения в 2019 году \$100 млн, рассказали Bloomberg братья Бухманы.

Среди российских разработчиков мобильных приложений наиболее заметны на международном рынке разработчики игр: несколько компаний, основанных в России, перевалили отметку в \$100 млн капитализации некоторое время назад, а начинали ее с игр для соцсетей, соглашается Сергей Выхарев, директор технологической практики в риск-консалтинге КРАМГ в России и СНГ. С развитием компании, даже основанной в России, доля отечественного капитала может снижаться, обращает внимание он: «Наличие зарубежных инвесторов и вынужденный инвест-трек упрощают выход на зарубежные рынки».

Российские игры уже начали экспансию на новые платформы. Как сообщил источник «Б», близкий к Apple, среди сотни игр, выпущенных специально для Apple Arcade, есть игра Spaceland калининградской Tortuga Team. По словам креативного директора и соучредителя Tortuga Team Антона Михайлова, разработка игр без микроплатежей, которые подходят как для ПК, так и для мобильных устройств, стала «рискованным делом». «За последние пять лет продажи чисто платных игр на мобильных платформах сильно упали. Даже суперхиты вставляют внутрь своих платных игр дополнительные покупки», — поясняет он. — Игроки все больше привыкают к бесплатным играм, где можно докупать бонусы внутри игры. Цена образует серьезный барьер на пути к тому, чтобы попробовать платную игру. Однако мы в силу творческих амбиций стали делать именно такую». Поэтому пошаговая стра-

тегия Spaceland оказалась, по сути, единственной игрой в России, отлично подходящей под критерии Apple Arcade: нужно, чтобы игра не только отлично игралась на Mac, iPhone, iPad и Apple TV, но и не была нигде выпущена. «В каком-то смысле для нас благоприятно сошлись звезды», — радуется Антон Михайлов.

После выхода на Apple Arcade Spaceland была выведена и на платформу Steam. Не раскрывая продаж и числа игроков на Steam и Apple Arcade, Антон Михайлов признает: заработок с Apple Arcade превзошел ожидания от продажи на всех платных мобильных стоках вместе взятых.

Вокруг света на такси

«Основная тенденция, которую мы видим в России, состоит в том, что игры разрабатываются с расчетом на международные рынки, а приложения, кроме некоторых глобально востребованных категорий, — на локальный рынок. Появляется все больше проектов независимых разработчиков», — сообщил «Б» заместитель главы Минкомсвязи Михаил Мамонов. По его словам, львиная доля мобильных приложений — лишь платформы, обеспечивающие доступ к непосредственному сервису или продукту. Пример такой категории — «Яндекс.Такси», который, развивая сервис в других странах, продвигает мобильные технологии как часть своего продукта, указывает Михаил Мамонов.

По уровню проникновения мобильных приложений такси Россия находится на третьем месте в мире: они установлены на смартфонах у 45% населения (в Китае — у 51%, в Мексике — у 46%), отмечает Михаил Мамонов. Канал связи с пассажиром, по его словам, приобретает все меньшее значение — заказы могут поступать как через мобильное приложение, так и через сайт, и по телефону, но в итоге все они попадают на одну и ту же цифровую платформу и распределяются между водителями на осно-

ве ее алгоритмов. «В итоге большинство традиционных диспетчерских служб также подключаются к платформам цифровых агрегаторов или внедряют собственные IT-платформы, или просто закрываются», — поясняет Михаил Мамонов.

Кроме России «Яндекс.Такси» работает в 16 странах, в том числе в Кот-д'Ивуаре, Финляндии, Израиле, Гане, Румынии — под брендом Yango. Но он не единственный российский агрегатор такси, проводящий международную экспансию. Так, сервис «Максим» с 2014 года развивается за пределами РФ, запустив бизнес на Украине, в Казахстане, Грузии, Болгарии, Таджикистане, Белоруссии, Азербайджане, Италии, Индонезии, Чили.

Агрегатор InDriver из Якутии, предлагающий пассажиру самому назначить цену поездки на такси, несколько лет назад также вышел за пределы в РФ, начав работу в Казахстане. В апреле 2016 года интернет-ресурсы InDriver были заблокированы в этой стране, компания принимала меры для обхода блокировок. «Окончательно снять блокировку на официальном уровне мы смогли только через два года, по линии антимонопольного законодательства», — пишет основатель компании Арсен Томский в своей книге «InDriver: от Якутска до Кремневой долины. История создания глобальной технологической компании».

В 2019 году штаб-квартира InDriver перенесена из Якутии в Маунтин-Вью. При этом выйти на рынок США у InDriver пока не получилось. В октябре 2018 года InDriver в тестовом режиме запустился в Нью-Йорке, «но почти сразу вслед за этим мы были отправлены в нокадаун», пишет Арсен Томский в своей книге. Компания обещала, что группа пассажиров совершила поездки по 5–15 раз в день, тогда как самые активные обычно делают не более 3–5 поездок. При этом значительная часть поездок в Нью-Йорке оплачивалась украденными

картами, пишет Арсен Томский: «Мы столкнулись с масштабной и хорошо организованной фрод-атакой». В результате он решил остановить работу сервиса в Нью-Йорке. Дополнительным фактором для этого послужили изменения законодательства, по которым если сервис делает более 10 тыс. поездок в день, то он должен платить минимальную зарплату водителям, почти приравнявая их к штатным сотрудникам.

«Мы изначально делали ставку на развивающиеся рынки, понимая, что именно там наша модель будет востребована», — поясняет представитель InDriver. Сейчас InDriver работает более чем в 300 городах 28 стран мира, а количество его пользователей превысило 35 млн человек. В октябре сервис занял пятую строчку в рейтинге наиболее скачиваемых приложений для заказа машины от Sensor Tower. А в середине ноября число ежедневных поездок InDriver превысило 1 млн, в том числе благодаря росту в Латинской Америке — в Мексике, Колумбии, Эквадоре и Перу.

По протекции

Российские разработчики приложений получают поддержку и от государства и внутри страны. 2 декабря Владимир Путин подписал закон о предустановке отечественного софта на смартфоны (вступит в силу 1 июля 2020 года), перечень с такими программами предлагается составить правительству. По мнению Сергея Выхарева, наличие предустановленных отечественных аналогов позволит хотя бы на российский рынок выравнять для них условия конкуренции: «Так, требование поддержки ГЛО-НАСС поставляемыми в Россию гаджетами стимулировало применение технологий производителями „навигационных“ чипов и заметно удешевило принимающие устройства». Однако это окажет значительное влияние на зарубежные продажи мобильных приложений российских разработчиков, подчеркивает Сергей Выхарев. «Возможно, некоторые производители пойдут на предустановку ПО в устройства, поставляемые во все страны ЕАЭС, потому, что это проще в смысле дистрибуции», — считает он.

При этом бизнес выступает против закона об обязательной предустановке софта. 29 ноября Ассоциация торговых компаний и товаропроизводителей электробытовой и компьютерной техники (РАТЭК) попросила президента РФ Владимира Путина отклонить закон. Новые требования приведут к монополизации в сфере разработки российского софта и чреваты усилением дезинтеграционных процессов внутри ЕАЭС, писал президент РАТЭК Александр Онисчук.

Реализуются и другие госинициативы по поддержке IT-компаний, стремящихся на международный рынок. К примеру, под эгидой Минкомсвязи в ноябре вместе с SAP был запущен акселератор для помощи российским разработчикам в выходе на зарубежные рынки. Удачные решения могут попадать в SAP Application Store (Минкомсвязь называет его аналогом App Store или Google Play), к которому имеют доступ сотни тысяч клиентов SAP по всему миру.

Владислав Новьий

Игровая экономика

— экспертное мнение —

Директор отдела приложений и игр Google Play ПУРНИМА КОЧИКАР — о перспективах развития рынка мобильных приложений и успешных компаниях российских разработчиков

Уже больше 20 лет я руковожу разработкой приложений и могу с уверенностью сказать, что в России живут одни из самых талантливых IT-специалистов. Здесь трудится примерно 1 млн разработчиков. О качестве специалистов говорит то, что они занимают первые места в ведущих рейтингах программистов, таких как TopCoder и Algorithms.

С другой стороны, и обычные пользователи здесь очень активны. Согласно отчету GfK, больше половины россиян пользуются интернетом, треть из них используют для выхода в сеть только мобильные устройства. Благодаря таким платформам, как Android, смартфоны



доступны многим, а российский интернет является одним из самых дешевых в мире. Столь высокий уровень развития мобильного рынка дает разработчикам широкие возможности для создания и экспорта мобильных приложений.

По данным App Annie, в 2018 году российский рынок мобильных приложений вырос на 39% и поднялся на девятое место в рейтинге самых прибыльных рынков. Кроме того, Россия занимает пятое место в мире по объемам скачивания приложений и лидирует по количеству разработчиков с выручкой более \$1 млн в месяц в своем регионе.

Игры — самый большой сегмент мирового рынка цифрового контента. Они ежегодно вносят большой вклад в развитие мобильной экономики России, на долю которой приходится 1,7% местного ВВП, или \$25 млрд. В 2018 году мобильные игры заняли 51% глобального рынка. Из них 41% — игры на смартфонах, 10% — на планшетах. Индустрия развивается в России создают 470 тыс. рабочих мест. Согласно исследованию РАЭК и ВШЭ, ожидаемое количество рабочих мест в этой индустрии

к 2021 году составит около 1,1 млн. Компания Playrix из Вологды на ноябрь текущего года занимает первое место по выручке среди всех игровых компаний и входит в десятку крупнейших разработчиков мира. Их продукты вы наверняка видели на первых страницах магазинов приложений: HomeScapes, GardenScapes и WildScapes. Яркие симуляторы с хорошей графикой пользуются популярностью у аудитории разных возрастов. Ежедневная аудитория игр Playrix — 30 млн человек. В штате компании 1,3 тыс. сотрудников, которые работают в 15 офисах России, стран СНГ и Ирландии.

Еще один выдающийся проект — компания MyTopa, основанная якутскими разработчиками. На сегодняшний день над созданием игр в жанре квестов работают 650 сотрудников из России, Сингапура и Новой Зеландии. С момента основания в 2012 году компания достигла второго места в рейтинге самых кассовых издате-

лей из России с аудиторией в США, Великобритании, Франции и Южной Корее. Один из самых успешных проектов разработчиков — игра Cooking Diary — достиг 10 млн скачиваний.

Моя задача в Google — искать новые способы привлечения независимых разработчиков на Android. Google Play активно поддерживает их, давая возможность достичь успеха на глобальном рынке благодаря платформам Android и Google Play. Мы организуем технические и бизнес-консультации, а также инвестируем в разработку различных форматов платежей. Кроме того, мы запустили проект Indie Corner — коллекцию игр в Google Play от инди-разработчиков, а также конкурс Google Play Indie Games Contest, поддерживающий небольших разработчиков. В текущем году Россия — третья по числу поданных заявок.

При этом частному сектору и государству важно создавать условия для развития и удержания вы-

сокотехнологичного бизнеса цифровых развлечений, доступного на глобальном рынке. В первую очередь речь идет о специализированном образовании в области разработки приложений. В Москве и Санкт-Петербурге уже сейчас можно достаточно легко найти обучающие программы по созданию игр, а вот в регионах с этим сложнее. Частично эта проблема решается вместе с развитием рынка онлайн-образования. Не так давно мы запустили Академию Google Play для разработчиков. Это бесплатные курсы, которые помогут в изучении Google Play Console для публикации приложений, а также научат повышать прибыль от приложений. Однако полноценное геймдев-образование в крупных российских городах могло бы способствовать развитию локальной экономики и тому, чтобы начинающие предприниматели создавали конкурентный продукт, продолжая жить в родных городах.