ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ   
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»

Факультет социальных наук

Агаян Кристина Артаковна

**Государственная поддержка индустрии видеоигр в России**

Курсовая работа

студента 2 курса по направлению подготовки 38.03.04 Государственное и муниципальное управление

образовательной программы «Государственное и муниципальное управление»

|  |  |
| --- | --- |
| Академический руководитель  Доцент  А. В. Климова | Научный руководитель:  ст.преп.  Гюрова А.С. |

Москва 2025

Оглавление

[Введение 4](#_Toc196859481)

[Глава 1. Историко-теоретический анализ видеоигровой отрасли 8](#_Toc196859482)

[1.1 Исторический аспект развития видеоигровой отрасли 8](#_Toc196859483)

[1.2 Исследования по видеоигровой индустрии 11](#_Toc196859484)

[1.3 Микроэкономический анализ рынка видеоигр 12](#_Toc196859485)

[Глава 2. Анализ текущего состояния видеоигровой отрасли 18](#_Toc196859486)

[2.1 Правовой анализ видеоигровой отрасли 18](#_Toc196859487)

[2.2 Анализ текущего состояния видеоигровой индустрии в России 23](#_Toc196859488)

[2.3 Анализ состояния рынка видеоигр в Великобритании, Франции, Канаде, Южной Корее и Германии 26](#_Toc196859489)

[Глава 3. Государственная поддержка видеоигровой индустрии 28](#_Toc196859490)

[3.1 Государственные инициативы по поддержке видеоигр в России: реализуемые и планируемые проекты 28](#_Toc196859491)

[3.1.1 Основные участники российского видеоигрового рынка 29](#_Toc196859492)

[3.1.2 Нормативное регулирование 31](#_Toc196859493)

[3.1.3 Финансовая поддержка 32](#_Toc196859494)

[3.1.4 Информационная поддержка 33](#_Toc196859495)

[3.1.5 Инфраструктурная поддержка 34](#_Toc196859496)

[3.1.6 Экспортная поддержка 34](#_Toc196859497)

[3.1.7 Кадровая поддержка 35](#_Toc196859498)

[3.1.8 Целеполагание по SMART и мнение экспертов 35](#_Toc196859499)

[3.2 Анализ государственных программ поддержки в странах-лидерах и их влияние на развитие индустрии 37](#_Toc196859500)

[3.2.1 Канада 37](#_Toc196859501)

[3.2.2 Южная Корея 38](#_Toc196859502)

[3.2.3 Германия 39](#_Toc196859503)

[3.2.4 Франция 40](#_Toc196859504)

[3.2.5 Великобритания 41](#_Toc196859505)

[Глава 4. Оценка эффективности мер государственной политики в контексте видеоигровой отрасли 41](#_Toc196859506)

[4.1 Построение регрессионной модели 41](#_Toc196859507)

[4.2 Оценка мер поддержки с точки зрения государства 45](#_Toc196859508)

[4.3 Рекомендации 48](#_Toc196859509)

[Заключение 48](#_Toc196859510)

[Список использованных источников и литературы 49](#_Toc196859511)

[Приложение 58](#_Toc196859512)

[№1. Созданный массив данных 58](#_Toc196859513)

[№2. Анализ описательных статистик 61](#_Toc196859514)

[№3. Построение корреляционной матрицы 62](#_Toc196859515)

[№4. Построение обычной регрессионной модели 62](#_Toc196859516)

[№5. Построение модели с фиксированными эффектами 63](#_Toc196859517)

[№6. Построение модели с рандомными эффектами 64](#_Toc196859518)

# Введение

Видеоигровая индустрия является одним из наиболее быстроразвивающихся секторов креативных индустрий, продемонстрировавший выручку в 187,7 миллиардов долларов [63]. Отрасль обладает высоким потенциалом в сфере занятости, экспорта, технологических инноваций, образования и культурного влияния. Более того, развитие видеоигровой отрасли непосредственно связано с инновациями, которые могут быть применены как в смежных технологических отраслях, так и в отдельных, например, в образовательной или военной сферах. Важно упомянуть, что видеоигры значимы и с точки зрения формирования культурной ценности, что зачастую становится причиной государственного вмешательства в данную отрасль [11]. В России важность данной отрасли также высока, поскольку, приблизительно, 60% россиян играют в видеоигры, и их число стремительно возрастает [21]. Тем не менее, особенностью российского рынка является его ориентация на импорт, что может негативно влиять как на культурное влияние, так и на экономическую составляющую, поскольку в силу санкционных ограничений пиратский контент продолжает набирать популярность. В отрасли наблюдалась положительная динамика, появлялись крупные отечественные разработчики, но ситуация усложнилась в условиях санкционного давления, ухода иностранных компаний и усиливающейся конкуренции со стороны Китая и США, в результате чего образовались проблемы с доступностью игр, поставками комплектующих, со сбытом на иностранные рынки, административными барьерами при сбыте на азиатские рынки. Исходя из этого становится очевидной необходимость формирования системы государственной поддержки разработчиков видеоигр. Россия занимает 12 место по выручке [64], создаваемой видеоигровой индустрией, исходя из чего можно сделать вывод о наличии существенных проблем в функционировании рынка, поскольку потребителей на рынке достаточно, но имеются значимые проблемы с производством видеоигрового контента. В данной работе будет изучена практика государственной поддержки разработчиков в других странах, занимающих более высокие места в рейтинге. Из данного сравнения будет оценена эффективность рассматриваемых мер и предложена оптимальная система поддержки для России.

Проблема исследования заключается в том, что несмотря на устойчивый рост отрасли и появление крупных разработчиков в России в период с 2010 по 2021 годы, в результате санкционного давления, ограничений на платформах дистрибуции и закрытия рынков, для восстановления показателей индустрии может потребоваться системное государственное вмешательство в виде определенных мер государственной поддержки. Таким образом, важно проанализировать и выявить наиболее эффективные меры поддержки для индустрии, это и станет центральным вопросом исследования.

Объект работы – видеоигровая индустрия

Предмет работы – государственная поддержка видеоигровой отрасли

Цель работы – определить наиболее эффективные инструменты государственной поддержки в рамках видеоигровой индустрии в России на основе анализа ее текущего состояния, изучения международного опыта и разработанной стратегии по развитию отрасли.

Исследовательский вопрос: «Какие меры государственной поддержки видеоигровой индустрии являются наиболее эффективными?»

В рамках работы предстоит решить следующие задачи:

1. Выявить структуру издержек производителей видеоигр и проанализировать рыночные провалы, характерные для видеоигровой индустрии, которые могут служить основанием для государственного вмешательства.
2. Оценить текущее состояние видеоигровой отрасли в России, включая правовой статус, показатели объемов рынка, числа образовательных программ по кадровой подготовке, наиболее крупных разработчиков и особенностей спроса на российском рынке.
3. Оценить текущее состояние видеоигровой отрасли в Великобритании, Франции, Канаде, Южной Корее и Германии.
4. Проанализировать действующие и планируемые меры поддержки видеоигровой отрасли в России.
5. Проанализировать меры поддержки видеоигровой отрасли в Великобритании, Франции, Канаде, Южной Корее и Германии.
6. Оценить эффективность различных мер государственной поддержки разработчиков видеоигр на основе построения регрессионной модели и оценки государственных расходов на реализацию данных мер.
7. Предложить на основании проведенного анализа оптимальную модель государственной поддержки.

**Методология**

В рамках данной работы был проведен контент-анализ нормативно-правовых актов, актуальных для видеоигровой отрасли, и законопроекта “О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации”. Также, был проведен контент-анализ публикаций в СМИ и исследований как в рамках видеоигровой индустрии зарубежных крупных аналитических центров (NewZoo, Statista), так и российских организаций (Институт развития интернета, Национальное агентство финансовых исследований). Затем, на основании полученных данных была собрана сравнительная таблица для 6 стран (Россия, Канада, Южная Корея, Франция, Германия и Великобритания) с 2010 по 2024 год (панельные данные, несбалансированные) с показателями объема рынка и государственными мерами поддержки отрасли для каждой страны в каждый отдельный год. Впоследствии, был проведен статистический (корреляционный анализ и описательные статистики) и регрессионный анализ с использованием метода наименьших квадратов, а также моделей с фиксированными и рандомными эффектами. Важно упомянуть ограничение данной работы: несмотря на многочисленные аналитические исследования индустрии, оценки объемов рынка остаются приблизительными, информация об объеме государственного финансирования бывает недоступной, а данные могут быть недостаточными (всего 57 наблюдений).

# [Глава 1. Историко-теоретический анализ видеоигровой отрасли](#_heading=h.30j0zll)

## 1.1 Исторический аспект развития видеоигровой отрасли

Видеоигровая индустрия является быстроразвивающимся сектором экономики, генерирующим многомиллиардный доход. Несмотря на то, что отрасль является относительно “молодой”, она уже претерпела серьезные изменения, прошла через эволюцию и переход от аналогового формата к цифровому. Развитие видеоигровой индустрии началось в середине XX века, когда появились первые интерактивные электронные развлекательные устройства с электронно-лучевой трубкой. В 1950-х и 1960-х годах ученые разработали простые симуляции для научных и военных целей. Затем, в 1972 году произошел настоящий прорыв в отрасли и появилась первая коммерчески успешная игра Pong от Atari, которая была имитацией настольного тенниса. Благодаря ей видеоигры начали набирать популярность в обществе, а аркадные видеоигры стали новым культурным феноменом. В это же время начали появляться первые простые домашние игровые консоли (например, Magnavox Odyssey), что сделало видеоигры более доступными. Более того, интеграция в 1970-х микропроцессоров стала точкой перехода индустрии из аналогового формата к цифровому. В результате расширения видеоигровой индустрии, ориентацией лишь на коммерческую прибыль, и вследствие понижения качества видеоигр (в частности, после релиза видеоигры E.T. the Extra-Terrestrial), в 1983 году индустрия столкнулась с серьезным кризисом, в результате которого объем рынка в США за 1983 – 1985 гг. сократился в 30 раз [13]. Однако, период после глубокого кризиса стал стадией активного развития игровой индустрии и ее “золотой эрой”. Были выпущены популярные консоли (Nintendo Entertainment System, Sega Master System) и культовые игры (PacMan, Super Mario Bros.). Вместе с тем, технологические инновации не только стали ключом к развитию графики и визуальной составляющей видеоигр, но и важной вехой в видеоигровой индустрии, ознаменовавшейся появлениям многопользовательских игр с соревновательным элементом, популярность которых растет и в наши дни. Появление 3D-графики, распространение персональных компьютеров, выход игровых приставок нового поколения (PlayStation, Xbox), интеграция компакт-дисков, расширение реализации видеоигр в формате онлайн стали новым этапом в развитии индустрии, изменив и визуальную, и нарративную составляющие. Доступность инструментов разработки и появление цифровых платформ дистрибуции игр в 2000-е стали толчком для роста популярности независимых разработчиков (далее инди-разработчики), что расширило игровой контент. В 2010-е разработчики стали конкурировать друг с другом в области развития реалистичной визуализации и высококачественной графики, были разработаны мощные графические процессоры, созданы платформы виртуальной реальности в ответ на попытку максимизировать иммерсивность игры. Одновременно с этим произошел рост многопользовательских онлайн-игр (League of Legends, Fortnite, Call of Duty), ставших фундаментом в развитии киберспорта, ставшего новым ответвлением зрелищных спортивных соревнований. Более того, благодаря этим играм популярность получили стриминговые площадки, на которых транслируется прохождение игр и которые стали новым форматом видеоконтента. В наши дни облачные игровые сервисы делают видеоигровой контент доступнее, сокращая требования к мощности компьютеров. Более того, популярность приобретают “подписки”, дающие доступ к разнообразной библиотеке различных видеоигр (например, Xbox Game Pass). Важно также подчеркнуть влияние развития искусственного интеллекта на отрасль. Благодаря ему разработчикам удается делать игровых персонажей (в том числе и фоновых) реалистичнее, а также добиваться уникального игрового опыта для игроков за счет генерации контента как для визуальной составляющей, так и для игровых механик. Таким образом, видеоигровая индустрия подвергается постоянным изменениям за счет инноваций, происходящих внутри нее и нацеленных на максимальное погружение пользователя во внутриигровую реальность [7].

Российская история видеоигровой индустрии началась в 1980-х, когда начали набирать популярность игровые автоматы, выпускаемые объединением объединение «Союзаттракцион». В 1984 – 1985 годах А.Пажитнов разработал первую российскую видеоигру «Тетрис», которая позже обрела популярность не только в России, но и за рубежом. В тот же период была выпущена другая культовая игра “Волк ловит яйца”, но аудитория у нее была только советская и постсоветская. Затем после распада СССР в 1990-е начали разрабатываться и другие российские игры, такие как “Перестройка”, “Петька и Василий Иванович спасают галактику”, «Ванкеры», «День рождения», «Анатомик», «Путешествие по Европе», «Охотник на дороге» и многие другие. На рынок вышли новые российские компании-разработчики Gamos, Бука и Nikita. Причем, компания Бука также являлась дистрибьютором видеоигр и игровых консолей. Именно в это время в России начала активно развиваться “культура пиратства”, появлялись крупные компании, которые занимались подобной деятельностью, например, “Акелла”. Несмотря на развитие индустрии, преимущественно отрасль состояла из иностранных продуктов. В период с 2000 по 2010 годы в России начал образовываться новый рынок, основными разработчиками являлись «Акелла» и «1С», но преобладание импорта сохранилось. После кризиса 2008 года в отрасли наблюдалась стагнация, западные проекты приобретали более масштабный и высокобюджетный характер, случился отток кадров и конкурировать с зарубежными проектами стало затруднительно. Именно по этой причине на российском рынке начали развиваться проекты free-to-play («играть бесплатно») модели, в частности в мобильной версии. Ими активно занималась компания Mail.ru. Такие игры были выгоднее, а их аудитория шире, вследствие производство высокобюджетных проектов было неактуально. Но в 2020 году ситуация изменилась, на рынок вышли масштабные российские игры Atomic Heart и «Bioshock в СССР», индустрия начала активно расти и развиваться. Однако, в 2022 году в результате санкционной политики иностранных государств в отрасли произошел кризис [14].

## 1.2 Исследования по видеоигровой индустрии

С ростом популярности видеоигр в обществе растет и исследовательский интерес к данному культурному феномену. Несмотря на преобладание технической составляющей в производстве видеоигр, исследовательский интерес преимущественно лежит в области общественных наук (18,2%), медицины и стоматологии (17,3%), информатики (17,2%) и психологии (14%) [11]. Первоначально, исследователи старались дать определение самой видеоигре. Например, статья N. Esposito 2005 года утверждает, что видеоигра — это “игра, в которую мы играем благодаря аудиовизуальному оборудованию и которая может быть основана на сюжете» [9]. Другая же статья 2004 года исследователя Zimmerman E. определяет их как «добровольное интерактивное действие, в котором один или несколько игроков следуют правилам, ограничивающим их поведение, разыгрывая искусственный конфликт, который заканчивается поддающимся количественной оценке результатом». Стоит отметить, что ввиду того, что статьи не являются новыми, они преимущественно игнорируют важные составляющие видеоигры. Более комплексным является определение компьютерной игры как “разновидности мультимедийного продукта, представляющего собой комплексное, синтетическое произведение, созданное на особом уровне сотрудничества коллектива авторов”. Тем не менее, исследователь Стероса подчеркнул невозможность дать наиболее точное определение видеоиграм, но предложил определить их сущность через классификацию проблем [9]. Преимущественно, исследования проводятся с помощью таких методов: корреляционные, экспериментальные, социологические, нейробиологические, долгосрочные наблюдательные исследования, когнитивные тесты, опросы и анкетирование [11]. Некоторые исследования рассматривают видеоигры в контексте искусства (нарративность, интерактивность и визуальная составляющая). Другие исследования концентрируют свое внимание на видеоиграх в сфере образования (в контексте школ, просвещения в здравоохранении, обучения сотрудников в рамках бизнеса). Большой популярностью пользуются исследования, связанные с влиянием видеоигр на человека (в том числе проблема зависимости, влияние на здоровья и социальные взаимодействия) и внутриигровой экономике. Наиболее приближенными к проблеме данного исследования являются исследования и отчеты по видеоигровой отрасли в контексте макроэкономики: экономический вклад индустрии (в том числе в цифровую экономику), влияние на туризм, технологический прогресс, социальную и культурную сферы. Существуют также исследования, описывающие государственную поддержку индустрии в иностранных государствах, но они не анализируют их эффективность.

## [1.](#_heading=h.3znysh7)3 Микроэкономический анализ рынка видеоигр

Для определения наиболее эффективных мер государственной поддержки видеоигровой отрасли важно проанализировать данный сектор не только с правовой точки зрения, но и с микроэкономической точки зрения. Это позволит определить издержки и источники дохода разработчиков для выявления ключевых проблем, связанных с небольшим количеством производителей видеоигр для того, чтобы направить меры государственной политики в источник проблемы. Более того, будут проанализированы потенциальные рыночные провалы.

Производители (разработчики) видеоигр в большинстве своем выступают и в качестве продавцов своего продукта на рынке.

Доходы разработчиков формируются исходя из следующих источников и моделей монетизации, которую они выбрали [11]:

1. Продажа игры в магазинах или на специальных площадках цифровой дистрибуции (например, Steam, PlayStation Store или Xbox Marketplace)

Важно упомянуть, что деятельность части этих платформ ограничена на территории РФ после 2022 года, что также может создавать определенные барьеры для разработчиков, связанные с реализацией игр.

1. Микротранзакции и внутриигровые покупки

Зачастую этот метод монетизации используется разработчиками, предоставляющими бесплатные для скачивания игры (free-то-play или freemium модель), но могут наблюдаться и в платных играх. Данный способ позволяет потребителям приобретать дополнительные внутриигровые цифровые предметы, внутриигровую валюту или любые другие бонусы внутри самой игры. Стоит упомянуть, что игроки некоторых игр могут продавать или покупать виртуальные предметы не только внутри игры, но и на сторонних платформах, например FunPay.

1. Лицензионные соглашения

Компании–разработчики могут заключать соглашения о лицензировании своих игр или персонажей для других продуктов, таких как игрушки, фильмы, комиксы и т.д.

1. Реклама

Некоторые разработчики получают средства от рекламы. Она может быть показана во время игры или во время перерывов между уровнями. Также, за счет просмотра рекламы может приобретаться внутриигровая валюта и другие привилегии.

1. Онлайн-соревнования и киберспортивные турниры

Такой способ дохода доступен преимущественно только для крупных производителей видеоигровой отрасли. Зачастую он связан с доходами от партнерства с другими компаниями. Более того, киберспортивная отрасль привлекает крупные инвестиции, развивает стриминг, что позволяет увеличить освещение игры в информационном пространстве. На некоторые турниры необходимы взносы, что также приносит доход разработчикам.

1. Лутбоксы

Несмотря на то, что лутбоксы могут быть отнесены к внутриигровым покупкам, их следует выделить, поскольку данный вид внутриигровых товаров может быть отнесен к элементу азартных игр, развивающим лудоманию у игроков [55]. Более того, он является одним из наиболее прибыльных источников дохода, приносящий разработчикам суммарно 20.3 миллиарда долларов [16].

Исходя из этого, можно предположить, что в рамках увеличения доходов производителей может помочь отечественная цифровая платформа для дистрибуции видеоигр, поскольку многие аспекты монетизации связаны с ней.

В России наиболее развитой является инди и мобильная разработка, согласно данным Steam. Тем не менее, спросом пользуются высокобюджетные проекты. Более того, крупные проекты задействуют большее количество квалифицированных специалистов, создают технологические инновации, которые могут быть использованы в смежных отраслях, и генерируют больший доход. Вероятнее всего, следует развивать именно данный сегмент отрасли.

Издержки будут рассмотрены в общем контексте без выделения фиксированных и переменных, поскольку выделение продукта зависит от интерпретации (это может быть как отдельная игра, так и цифровой внутриигровой объект). Издержки схожи для всех разработчиков, различия лишь в сумме затрат.

1) Лицензирование или создание собственного игрового движка

Игровым движком называется специальное ПО, в котором «собирается» видеоигра. Многие разработчики используют готовые игровые движки, например Unity и Unreal Engine. Лицензии на их использование бесплатны для небольших проектов, но стоят значительной суммы для крупных проектов. Например, Unreal Engine предлагает бесплатное использование до определенного уровня дохода, после которого взимается процент от прибыли [61]. Создание собственного движка является долгосрочным крупным вложением, но его производство выгодно, поскольку появляется возможность продавать лицензии на использование ПО другим разработчикам. Более того, создание собственного игрового движка является технологической инновацией, которая может быть использована и в других отраслях (например, в анимации). Тем не менее, созданием такого ПО занимаются крупные разработчики. Таким образом, подчеркивается важность развития крупных разработчиков видеоигровой отрасли для государства. Дополнительные инструменты для анимации, звукового дизайна и других аспектов разработки могут требовать отдельной оплаты. Также, сюда включаются авторские права на музыкальную или визуальную составляющую.

2) Оборудование и инфраструктура

Многоядерные компьютеры с качественными видеокартами для создания графики, серверы для многопользовательских игр и другое специализированное оборудование являются необходимыми для разработки и тестирования игр. Более того, дополнительные программы для графического дизайна, моделирования и других задач могут необходимы. Аренда офисов и коммунальные платежи также относятся к данной категории издержек.

3) Маркетинг и продвижение

Создание трейлеров, работа с блогерами и стримерами, проведения киберспортивных мероприятий, проведение рекламных акций и участие в выставках требуют значительных вложений. В индустрии существует правило, что бюджет на маркетинг игры, относящейся к ААА-классу (высокобюджетные игры), зачастую составляет 75% – 100% бюджета разработки. Например, бюджет на разработку The Witcher 3: Wild Hunt составил 32 млн. долларов США, а затраты на маркетинг составили еще 35 млн. долларов [34].

4) Оплата труда

Команда разработки включает программистов-разработчиков, художников, геймдизайнеров, нарративных сценаристов, звукорежиссеров и других специалистов [12]. Она также может включать актеров для создания анимации и актёров дубляжа. Иногда для выполнения специфических задач нанимают фрилансеров или сторонние студии (аутсорсинг), в таком случае издержки являются переменными. Важно упомянуть, что в контексте инди-студий перечисленные выше трудовые функции выполняются 2-3 людьми.

5) Налоги и административные расходы

Налоговая ставка различна для каждой отдельной страны и будет рассмотрена далее.

6) Комиссия цифровых платформ дистрибуции с прибыли (Steam, PlayStation Store, Xbox Store, App Store, Google Play). Обычно от 10% до 30% от стоимости игры уходит платформе [15].

7) Тестирование и поддержка

Найм QA-инженеров для выявления и исправления ошибок, выпуск патчей, дополнений и обеспечение работы серверов необходимы для многопользовательских игр, для ААА и АА-игр.

Исходя из этого, можно предположить, что в рамках сокращения издержек производителей может помочь отечественная цифровая платформа для дистрибуции видеоигр, наличие отечественных игровых движков, кадровая обеспеченность, налоговые льготы, маркетинговая и инфраструктурная поддержка.

В контексте видеоигровой отрасли следует подчеркнуть наличие рыночных провалов, которые делают необходимым вмешательство государства.

1. Игровая зависимость и лудомания

Всемирная организация здравоохранения признала видеоигровую зависимость болезнью и классифицировала ее как аддиктивное расстройство поведения, негативно влияющее как на ментальное, так и на физическое здоровье [21]. Более того, усугубляет проблему механизм лутбоксов (покупка за игровую валюту или за денежные средства условно шанса получить ту или иную категорию внутриигровых предметов), который активно внедряется разработчиками для монетизации, но развивает лудоманию у игроков [26].

1. Информационная асимметрия с точки зрения потребителей
2. Позитивные внешние эффекты

Видеоигры могут способствовать технологическому развитию и в смежных отраслях, стимулировать инновации и экспортный потенциал, но эти эффекты не всегда оцениваются рынком, что приводит к недостаточному финансированию сектора.

1. Доступ несовершеннолетних к неблагоприятному контенту
2. Несовершенная конкуренция

Видеоигровая отрасль скорее характеризуется как монополистическая конкуренция за счет присутствия на рынке множества продавцов, выпускающих дифференцированную продукцию.

Таким образом, анализ рынка видеоигр показывает, что государственная поддержка необходима с точки зрения рыночных провалов. Более того, анализ издержек разработчиков показал, что государство может повлиять лишь на некоторые, уменьшая их, для стимулирования развития отрасли, которая может создавать положительные внешние эффекты.

# [Глава 2.](#_heading=h.30j0zll) Анализ текущего состояния видеоигровой отрасли

## 2.1 Правовой анализ видеоигровой отрасли

Правовой анализ следует начать с того, к какой отрасли определяется сектор по разработке видеоигр, а затем проанализировать отдельные положения НПА, которые так или иначе регулируют данную отрасль. В соответствии с Общероссийским классификатором видов экономической деятельности разработка видеоигр относится к издательской деятельности (58.21 “Издание компьютерных игр”), что определяет ее к технологическим компаниям. Помимо этого, разработка видеоигр входит в перечень видов деятельности в области информационных технологий (22.01 “Деятельность по созданию, реализации и (или) изданию видеоигр”), что определяет данное направление к IT-сектору. Двойственная сущность видеоигрового сектора заключается в том, что он является одновременно частью и креативных индустрий, и IT-сектора. Ранее видеоигровая отрасль была скорее в “серой зоне” на стыке креативных индустрий и IT-сектора, но правовой определенности в данном вопросе не было. Теперь российское законодательство официально признает данную отрасль в рамках обоих направлений.

В рамках перечня видов деятельности в области информационных технологий в “Деятельность по созданию, реализации и (или) изданию видеоигр” входят все составляющие и этапы разработки игр, что открывает для видеоигровой отрасли весь спектр государственной поддержки IT сектора.

В соответствии с ФЗ "О развитии технологических компаний в Российской Федерации", разработка видеоигр считается издательской деятельностью, которая входит в перечень видов экономической деятельности для малых технологических компаний в соответствии с общероссийским классификатором видов экономической деятельности. Итак, в соответствии с законом, малые технологические компании могут получать государственную поддержку в следующих формах: льготы при уплате налогов и сборов, консультационная, финансовая и информационная поддержка, поддержка экспорта формирование спроса на продукцию и иные формы. Для участия в программе государственной поддержки компания должна подать заявку, пройти экспертизу, предоставлять отчетность субъекту поддержки, использовать средства только в целевом характере.

В соответствии с ФЗ "О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации" (статья 6) [2] отрасль теперь также определена в качестве креативной индустрии, а именно в качестве индустрии, основанной на информационно-телекоммуникационных технологиях, о чем в явном виде указано в законе. В рамках данного федерального закона определена инфраструктура поддержки креативных индустрий: центры креативных индустрий, креативные кластеры, информационные системы и прочее имущество. Более того, в статье 10 прописаны условия предоставления субъектам креативных индустрий мер государственной поддержки, среди которых: государственная регистрация на территории России, осуществление деятельности на территории субъекта Российской Федерации и отсутствие у субъекта просроченной неурегулированной задолженности. Меры государственной поддержки схожи с мерами поддержки малых технологических компаний, за исключением дополнительной образовательной меры, представляющей из себя возможность: разработки и внедрения специальных профильных образовательных программ, создание условий для подготовки кадров для креативных индустрий и для самообразования, а также учебно-методическая и научно-методическая помощь.

Таким образом, в России видеоигровая индустрия теперь официально относится как к IT, так и к креативному индустриям, что позволяет применять к ней широкий спектр различных механизмов регулирования и поддержки.

В законодательстве определены также и смежные аспекты, которые касаются видеоигровой отрасли, в рамках следующих направлений:

* 1. Интеллектуальная собственность и лицензирование

Видеоигры в качестве интеллектуальной собственности относятся к сфере авторского права, а не патентного (статья 1450 ГК РФ). Они могут охраняться государством как программное обеспечение (программы для ЭВМ) (в соответствии с Гражданским кодексом РФ, статья 1261). В таком случае, охраняется только программный код, остальные же элементы игры (например, герои) охраняться не будут. Другой подход может быть выражен в рассмотрении игры как составного произведения (статья 1260). Но на практике составное произведение состоит из однородных элементов, в то время как видеоигры неоднородны. Третьим и наиболее оптимальным подходом будет рассмотрении игры как мультимедийного продукта, который охраняется как «сложный объект», то есть «совокупность самостоятельно защищаемых результатов интеллектуальной деятельности» (статья 1240 ГК РФ). Разработчики могут зарегистрировать авторские права и товарные знаки через Роспатент. Это включает защиту от несанкционированного использования, распространения и модификации игр.

2. Цифровые права

Поправками в Гражданский кодекс РФ 2019 года было введено понятие «цифровые права», что создало основу для регулирования обязательственных и иных прав внутри информационной системы. [ГК 141.1] Закон определяет цифровую форму сделки как легитимную и равную письменной, что может быть важно в контексте внутриигровых транзакций. В рамках же виртуальной собственности законодательного регулирования нет.

3. Проект закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории РФ»

12 декабря 2024 года на рассмотрение Государственной Думы был внесен первый законопроект, полностью посвященный видеоигровой отрасли и направленный на регулирование деятельности по разработке и распространению видеоигр в России. Несмотря на неоднозначную реакцию общественности, он еще не был заслушан в Государственной Думе, было принято лишь решение профильным комитетом о представлении законопроекта в Совет Государственной Думы. Тем не менее, законопроект дает значимые определения с точки зрения правовой определенности отрасли: видеоигра, игровое имущество, сервис распространения видеоигр, организатор сервиса распространения видеоигр, распространитель видеоигры. По сути, он определяет следующие сегменты государственного регулирования деятельности по разработке и распространению видеоигр, которую будет осуществлять Правительство РФ: определения мер поддержки деятельности по разработке видеоигр, установления требований к распространению видеоигр на территории России и осуществления государственного контроля за распространением видеоигр. Основной целью законопроекта является условная “маркировка” игр. К организаторам сервиса распространения видеоигр и распространителям видеоигр предъявляется ряд требований: по осуществлению платежей, по работе с персональными данными пользователя, исключение запрещенного на территории РФ контента, возрастная классификация, обеспечение беспрепятственного доступа к учетной записи пользователя, размещение правил пользования видеоигрой и маркировка. Маркируются игра в случае содержания:

1) описания жестокости, физического или психического насилия

2) отдельных элементов, способных вызывать у пользователей страх, ужас или панику

3) изображения или описания половых отношений между людьми или иных сцен, ассоциируемых с действиями сексуального характера

4) бранные слова и выражения

5) изображения или описания употребления алкогольной и никотинсодержащей продукции

6) изображения, упоминания или описания употребления наркотических средств

7) возможность совершения внутриигровых покупок;

В законопроекте также установлен порядок проведения экспертизы, мероприятий по контролю за распространением видеоигр и особенностей экспертного заключения. Также, важной частью законопроекта является обязательная идентификация пользователей либо по номеру телефона, либо через единую систему идентификации и аутентификации, либо с использованием иной информационной системы, соответствующей требованиям. Значимыми в контексте данной работы являются меры поддержки разработки видеоигр в следующих формах: полное или частичное финансирование разработки видеоигры, организация подготовки специалистов по разработке видеоигр, поддержка образовательных программ по специальностям, связанным с разработкой видеоигр, проведение научно-аналитических исследований по вопросам видеоигр и предоставление льгот по уплате налогов и сборов. Оказание финансовой поддержки отрасли видеоигр может осуществляться за счет бюджетных ассигнований федерального бюджета, бюджетов субъектов Российской Федерации, бюджета федеральной территории, местных бюджетов путем предоставления субсидий.

4. Защита детей и возрастные ограничения

Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» устанавливает виды информации, причиняющей вред здоровью или развитию детей, а также соответствующие с ними требования к возрастной классификации информационного продукта (в том числе видеоигр) и ограничения распространение контента, способного нанести вред детям [3].

## 2.2 Анализ текущего состояния видеоигровой индустрии в России

Российская видеоигровая отрасль стремительно росла в периоде с 2010 года по 2022 год, вследствие чего объем рынка неуклонно рос. Так, уже в 2017 году объем рынка приблизился к 2 млрд. долл., а ежемесячно видеоигровая аудитория составляла 43 млн. человек, причем относительно равные доли игроков были среди мужчин и женщин [12]. До 2022 года исследования преимущественно проводились иностранными аналитическими центрами, консалтинговыми компаниями, цифровыми платформами игровой дистрибуции и другими зарубежными фирмами. По результатам исследования консалтинговой компании BCG в 2021 году Россия вошла в ТОП-5 стран мира по потреблению видеоигрового контента, а объем рынка достиг своих максимальных показателей в 177,4 млрд рублей. Однако, в 2022 году видеоигровая индустрия России столкнулась с серьезным кризисом. В результате введения санкций крупнейшие игровые платформы, маркетплейсы и издатели покинули российский рынок (в том числе Microsoft и Sony), остановив продажу игр и выплату доходов российским разработчикам. Эксперты оценили сокращение объема рынка на 50 – 75%, а также отметили рост распространения пиратского контента. Ситуация повлияла и на российский киберспорт. Тем не менее, вследствие разработчики начали осваивать азиатские рынки, но высокая конкуренция и административные барьеры являются серьезными преградами, в преодолении которых, по мнению экспертов, нужна государственная поддержка, в виду экспортного потенциала отрасли, а также ее интернационального характера [21]. Важно отметить, что оценки отрасли разнятся у экспертов в среднем на 10 – 15%. Стоит упомянуть, что после кризиса отрасль в 2023 году начала восстанавливаться, и в декабре 2023 года Президент Российской Федерации сообщил, что по оценкам объем рынка видеоигр достиг 177 млрд рублей, а играми увлекается 60% россиян. Причем, по данным исследовательского сервиса «Билайн. Аналитика», общий трафик на платформы для гейминга и стриминга за 2023 год увеличился в 1,75 раза по сравнению с 2022 годом. Данные согласуются с подсчетами аналитического сервиса Statista, который на декабрь 2024 года оценил долю российских игроков в 60%. Более того, игры входят в ТОП-4 видов онлайн-активностей, в среднем они занимают 8% от всего времени россиян, проводимого в Интернете. Согласно данным Mediascope, доли мужчин и женщин на 2023 год среди россиян, играющих в видеоигры, остались неизменными и практически равными. По данным исследования сервиса QIWI 2023 года, опроса ЮKassa, совместного исследования GMNG и «Ситилинка» 2024 года наиболее популярными игровыми жанрами являются экшены/шутеры. Мобильные устройства являются наиболее популярными видеоигровыми платформами, исходя из исследований большинства аналитиков (данные Rambler, Mediascope, VK Play, НАФИ, QIWI, ВЦИОМ, Datareportal). В контексте наиболее популярных жанров рассмотрим представленность российских видеоигр. Согласно исследованию VK весной 2022 года наиболее популярными являются шутеры, гонки, симуляторы военной техники и экшн (их отметили более половины респондентов). В рамках шутера отмечается неплохое представительство российскими разработками (например, Escape from Tarkov, Atomic Heart, а также финансируемым китайским разработчиком Tencent ММО-Шутер Pioner (в разработке)). Также, в контексте жанра симуляторов военной техники наиболее успешным крупным популярным российским разработчиком является студия Lesta. Другими крупными российскими разработчиками и издателями являются 1С Игры, Astrum Entertainment, «Бука», Студия Cyberia Nova, Geeky House. Основным игроком на рынке является VK Play, включающим в себя игровую площадку с онлайн-магазином, стриминговым сервисом и являющимися издателем компьютерных игр, разрабатывающим в настоящее время отечественный игровой движок Nau Engine [26].

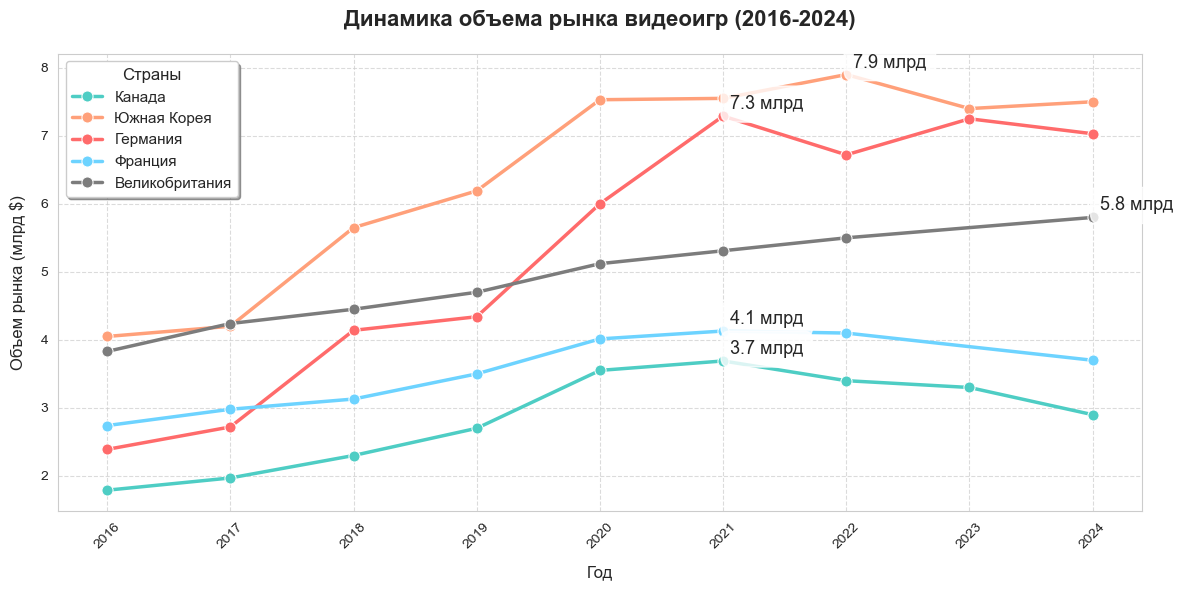
В России крайне актуальна проблема распространение пиратских (нелицензионных) копий игр, особенно после ограничений, появившихся в 2022 году. Так, по данным XYZ School, доля скачивания (нелицензионных) копий игр в России в 2023 году составила более чем 324 млрд руб. (то есть теневой сектор превосходит в более чем 2 раза официальный). В рамках исследования Института развития интернета наиболее значимы для отрасли: разработка отечественного игрового движка, отечественных платформ для дистрибуции и стриминга, подготовка и удержание кадров, а также выход на зарубежные рынки [26]. Тем не менее, в контексте подготовки кадров ситуация значительно улучшилась по сравнению с 2021 годом [25]. Теперь по подготовке кадров для игровой индустрии реализуются 135 образовательных программ и подготовку ведет около 20 высших учебных заведений, таких как: Высшая школа бизнеса НИУ ВШЭ, МФТИ, ИТМО и другие [26, 38].

Основываясь на данных ведущего поставщика аналитики по игровой индустрии NewZoo, их ежегодному отчету «Global Games Market Report», данных исследования международного игрового бренда MY.GAMES (часть Mail.ru Group) был собран датасет, содержащий данные по объему рынка России с 2010 года по 2024 год. Ниже представлен график, визуализирующий динамику отрасли по собранным данным.

## 2.3 Анализ состояния рынка видеоигр в Великобритании, Франции, Канаде, Южной Корее и Германии

Мировой видеоигровой рынок – быстрорастущая и инновационная отрасль, у которой наблюдается устойчивый рост как рыночной стоимости, так и числа игроков и разработчиков. В соответствии с данными одного из крупнейших аналитических центров по видеоигровой индустрии NewZoo, начиная с 2016 года и по 2024 год в десятку стран по объему рынка стабильно входят Великобритания, Франция, Канада, Южная Корея и Германия. Именно эти страны будут изучены далее с точки зрения государственной поддержки, поскольку именно там эти меры продемонстрировали свою эффективность. Важно упомянуть, что несмотря на то, что лидерами рынка являются США и Китай, их пример нерелевантен, так как их развитие обусловлено иными факторами, отличными от государственной поддержки (в Китае меры государственного вмешательства являются скорее ограничительными, а в США отрасль преимущественно формируется за счет частных инвестиций) [10, 42].

На основании данных по выручке видеоигровой отрасли для упомянутых ранее стран был построен график, в котором продемонстрирована выручка, генерируемая рынком видеоигр по годам в периоде с 2016 по 2024 года.

.

В целом по всем рассматриваемым странам виден положительный тренд в объеме видеоигрового рынка. Наиболее стабильный и умеренный рост наблюдается в Великобритании. Схожие изменения наблюдаются в Канаде и Франции, где до 2021 года выручка по отрасли стабильно росла, а затем начала падать. Подобные сходства могут быть объяснены тем, что в Канаду была привлечена крупная французская студия Ubisoft, у которой в промежутке с 2022 по 2024 годы произошел кадровый кризис, вследствие чего кризис отразился на всей индустрии в данных странах в целом [67]. В Германии видеоигровая индустрия росла быстрыми темпами до 2021 года, после чего темп роста снизился, а в 2022 и в 2024 году наблюдался спад, вызванный общими макроэкономическими процессами в стране в целом [60]. Темпы роста индустрии в Южной Корее схожи с темпом роста в Германии. Причем, спад в отрасли наблюдался лишь в 2023 году [23].

На основании проведенного анализа, можно сделать вывод, что в целом индустрия за рассматриваемые 8 лет показала довольно значимый рост в данных странах. Далее перечисленные выше страны будут рассмотрены с точки зрения государственного регулирования и поддержки для определения наиболее значимых и эффективных мер государственного вмешательства, поскольку в рассматриваемых государствах-лидерах по индустрии отрасль активно поддерживается органами власти.

# [Глава 3. Государственная поддержка видеоигровой индустрии](#_heading=h.2et92p0)

## 3[.1 Государственные инициативы по поддержке видеоигр в России: реализуемые и планируемые проекты](#_heading=h.tyjcwt)

Видеоигровая индустрия России до 2022 года демонстрировала устойчивый рост, но впоследствии, в результате введенных санкций, столкнулась с трудностями, что привело к ее спаду. В декабре 2024 года в Государственную Думу Российской Федерации был внесен законопроект “О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации”, о котором говорилось в предыдущей главе. По сути, данная мера является ограничительной и выступает в качестве регулятора деятельности внутри индустрии, то есть данная мера, вероятнее всего, не повлияет положительно на отрасль. Однако, индустрию решено поддерживать, поскольку она обладает высоким инновационным потенциалом и способна сформировать культурный суверенитет [21]. Именно поэтому далее будут рассмотрены меры государственной поддержки, которые либо уже реализуются, либо обсуждаются политическими деятелями. В дальнейшем эти меры будут оценены с точки зрения потенциального влияния на отрасль на примере других стран, в которых меры государственной поддержки показали свою эффективность.

### 3.1.1 Основные участники российского видеоигрового рынка

Начать следует с рассмотрения общественных объединений и организаций, причастных к государственной поддержке в данном секторе и самой индустрии [26]:

* АНО «Институт развития интернета» (далее ИРИ) – организация, которая с 2020 года занимается распределением государственных субсидий в рамках поддержки креативных индустрий на конкурсной основе, включая разработку видеоигр. ИРИ занимается государственным финансированием социально-значимого интернет-контента. Именно данная организация будет рассмотрена с точки зрения реализации такой меры государственной поддержки как субсидии, поскольку на данный момент именно она занимается созданием российских видеоигр за счет средств бюджета. За 2020 – 2024 гг. через ИРИ было выделено порядка 3,2 – 3,5 млрд. рублей, причем часть проектов уже реализована и выпущена на российских и/или зарубежных площадках.
* Центр компетенций разработки (ЦКР) «Игровые сервисы» – созданная в 2022 году организация, целью которой является обеспечение ускоренного импортозамещения программного обеспечения. Деятельность направлена на формирование стратегии по развитию отрасли, на отбор проектов и поддержку развития отечественных игровых сервисов. В 2023 году ЦКР предложены: перечень мер экспортной поддержки российских игр, преимущественно в Китае; меры поддержки по подготовке кадров для индустрии; стратегии развития; план мер поддержки разработчиков видеоигр. Помимо этого, были собраны данные по ИТ-ландшафту игровых сервисов
* VK Play: подразделение инвестиций и игровое подразделение. VK Play Инвестиции предоставляют финансирование непосредственно разработки продукта и маркетинга для уже готовых игр. Финансируются проекты, которые направлены на массовую аудиторию и работают по моделям premium и free-to-play. Необходимыми условиями для подачи заявки на инвестиции являются: наличие прототипа проекта, доступной для теста и территориальное нахождение в Российской Федерации. Финансируемым проектам будут предоставлены возможности публикации на особых условиях в игровом каталоге VK Play и RuStore. Игровое же подразделение компании VK, запущенное в 2022 году, включает игровую платформу с онлайн-магазином, стриминговым сервисом и торговой площадкой для внутриигровых предметов, а также является издателем видеоигр и разрабатывает российский игровой движок Nau Engine.
* Фонд «Сколково» – оператор «Акселератора игровых проектов» в рамках конкурса «Начни игру», реализуемого на платформе «Россия – страна возможностей». Кроме того, в IT-кластере Фонда «Сколково» работает направление «Виртуальная и дополненная реальность, технологии геймификации», специализирующееся на поддержке профильных компаний. Также, в рамках “Сколково” открывается подразделение «Sk Игры», которое будет заниматься координацией мер поддержки видеоигр.
* Агентство креативных индустрий – созданная в 2020 году Правительством Москвы организация для поддержки и развития творческого бизнеса, в том числе российских разработчиков видеоигр (бесплатные консультации, организация мероприятий, льготное кредитование, субсидирование патентов, транспортных расходов и т.д.)
* Другие организации: Ассоциация профессионалов индустрии оперирования и разработки игр (АПРИОРИ), ФКС России, АНО «Организация развития видеоигровой индустрии» (ОРВИ), Русская Ассоциация Дистрибьютеров и Импортеров Видеоигр (Р.А.Д.И. Видеоигр),рабочая группа «Игровая индустрия» в рамках АНО «Цифровая экономика», Центр компетенций индустрии видеоигр и киберспорта на базе Университета Иннополис, Комитет по поддержке разработчиков видеоигр и интерактивных развлечений, Центр развития креативной экономики Агентства стратегических инициатив.

В 2024 году была опубликована дорожная карта по развитию видеоигровой отрасли с 2024 года по 2028 годы, подготовленная Организацией развития видеоигровой индустрии (РВИ). Согласно данному стратегическому плану целью в индустрии является достижение вклада отрасли в ВВП на уровне 0,4 – 0,5% к 2028 году. За основу предлагается брать модели государственной поддержки в Японии, Канаде и Южной Корее. Документ объединяет и систематизирует меры, которые следует предпринять для поддержки видеоигровой индустрии, разделяя их на 5 блоков [19].

### 3.1.2 Нормативное регулирование

В данный раздел включены разработка стратегических документов от организаций АПРИОРИ и АСИ, подготовка предложений по интеграции мероприятий дорожной карты по развитию индустрии в национальные проекты до 2030 года, выход закона «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации» и закона о введении в Российской Федерации возрастной маркировки видеоигр, введение отдельного ОКВЭД – 62.01.1 – “Разработка видеоигр”. Данный этап предполагалось выполнить за 2024 год, что частично удалось. Федеральный закон "О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации" был выпущен в августе 2024 года, закон о маркировке игр находится на рассмотрении в Государственной Думе Российской Федерации (запущена его пилотная версия), отдельный ОКВЭД для разработчиков введен.

Более того, предполагается создание новых игровых движков (Nau Engine и другие) и включение их и других игровых разработок в “Реестр отечественного ПО” для облегчения налогового бремени (снижение НДС), что частично было сделано летом 2024 года, но только в контексте видеоигр, произведенных на базе российского ПО. Также, было предложено создание реестра видеоигровых компаний России для сбора статистических данных и упрощения получения доступа к льготам. В срок с 2024 по 2028 год была отмечена необходимость создания отечественных консолей и платформ для дистрибуции игр. Данный этап предполагалось выполнить с 2024 по 2028 год, из государственных мер поддержки на данном этапе предполагается финансирование проектов и создание реестра (а также включение проектов и игрового ПО в “Реестр отечественного ПО”).

### 3.1.3 Финансовая поддержка

К системным инструментам поддержки относятся, например, реализация акселератора IndieGO, которым занимается Агентство креативных индустрий для стимулирования релиза инди-игр, а также запуск других акселератов. Важное значение уделяется финансовой поддержке: создание инвестиционных фондов, льготное кредитования и субсидирования. В рамках данной работы будет рассматриваться субсидирование, реализуемое через ИРИ. Так, за 2020 – 2021 годы было выделено около 123 миллионов рублей, а за 2022 – 2023 годы 1,5 миллиарда рублей, а за 2024 год 1,57 миллиарда рублей. Стоит упомянуть, что наиболее известным профинансированным проектом является Смута, на который суммарно было выделено около 590 миллионов рублей. Остальные меры финансовой поддержки для видеоигровой отрасли пока не приобрели массовый характер и оценить их не представляется возможным. Также, существует ряд компаний, занимающихся организацией конкурсов для финансирования проектов, но их рассмотрение будет опущено, поскольку анализируются меры государственной поддержки.

Значимыми для анализа являются налоговые льготы для разработчиков. На данный момент не существует отдельных льгот для видеоигровой отрасли, но как было упомянуто ранее, к индустрии применяются налоговые ставки, существующие для IT отрасли. Таким образом, ставка налога на прибыль с 2022 года до 2024 год была 0%, а с 2025 года 3% в федеральный бюджет и 0% в региональный. Все меры поддержки планируется реализовывать в рамках службы «одного окна» для облегчения процесс получения льгот.

### 3.1.4 Информационная поддержка

В рамках дорожной карты была отмечена необходимость ежегодного проведения исследований видеоигровой индустрии в России. Туда включены социологические исследование об отношении общества к видеоиграм, исследования мировых практик государственной поддержки, исследования российского рынка и его изменений. Такого рода информация может помочь разработчикам анализировать рынок и подстраиваться под его запросы.

Важной составляющей поддержки эксперты считают создание положительного образа отрасли. Создание положительного образа видеоигровой индустрии предполагает информационную кампанию с помощью СМИ и рекламных кампаний по формированию позитивного образа видеоигровой индустрии в обществе, проведение ежегодного народного голосования в "Зале славы" российских разработчиков, появление "Добровольной позитивной маркировки игр", внедрение отечественных игр в киберспортивные соревнования, появление книг, фильмов, сувенирной продукции, посвященной российским видеоиграм и проведение ежегодной публичной встречи Президента с разработчиками видеоигр.

Планируется организация видеоигровых мероприятий для продвижения российских продуктов. К таким мероприятиям относятся B2B конференции, интеграция мероприятий видеоигровой индустрии в фестиваль “Москва Фест”, организация MOSCOW GAME EXPO, проведение премии Russian Game Awards, проведение хакатонов и других соревнований. Также, уже реализованные мероприятия могут быть эффективны в развитии индустрии. Наиболее успешными являются РЭД ЭКСПО, ИгроМир и ИгроКон.

### 3.1.5 Инфраструктурная поддержка

Инфраструктурная поддержка также стала набирать популярность. В соответствии с дорожной картой предполагается появление не менее 5 региональных геймдев-хабов (кластеров), где будут на льготных условиях располагаться офисы видеоигровых компаний, а также компаний, участвующих в процессе производства видеоигр. Примером такого кластера является Московский кластер видеоигр и анимации, открытие которого должно произойти в 2025 году, а прием заявок проходит до 30 апреля 2025 года. Данный кластер будет представлять офисы для разработчиков, выигравших в конкурсе, на льготных условиях. Причем в здании будет располагаться вся необходимая для производства инфраструктура, включая оборудование и студии захвата движения, а также оснащенный лекторий для образовательной подготовки.

### 3.1.6 Экспортная поддержка

Для развития индустрии в силу ее особенностей крайне важна экспортная поддержка. Для наращивания экспорта в отрасли российских видеоигр предложены такие меры как: привлечение кадров индустрии видеоигр из стран ближнего и дальнего зарубежья, помощь в локализации продуктов для распространения на зарубежные рынки, участие в бизнес-миссиях и видеоигровых конференциях дружественных стран, появление Экспортного акселератора АСИ, работа с зарубежными органами власти для снижения лицензионных ограничений, для создания совместных предприятий и продуктов, для продолжения работу в “части выделения квот для российских проектов в рамках ускоренной схемы лицензирования в странах БРИКС”. Наиболее значимым в данном контексте является рынок сбыта Китая, несмотря на существующие экспортные ограничения. Стоит упомянуть, что меры в рамках экспортной поддержки могут быть реализованы после переговоров, в результате которых в 2024 году в контесте 29-ой регулярной встречи премьер-министров было принято решение наращивать сотрудничество, детали были опущены [35].

### 3.1.7 Кадровая поддержка

В рамках образовательной подготовки кадров планируется открытие новых игровых направлений в вузах и ссузах, создание дополнительных курсов по повышению квалификации, появление отдельного профильного образовательного учреждения, специализирующегося на видеоигровой индустрии, создание учебников и методических материалов, а также появление рейтинга и независимой оценки образовательных программ. На данный момент существует 136 образовательных программ в разработке видеоигр, 32 из которых программы высшего образования [38].

### 3.1.8 Целеполагание по SMART и мнение экспертов

Данный комплекс мер соотносится с форматом SMART:

1. S – Specific (Конкретность) – цели, сформулированные в дорожной карте, обладают высокой степенью конкретности, что обеспечивает их однозначное понимание всеми заинтересованными сторонами. Они сфокусированы на конкретных действиях и результате. Например, введение отдельного кода ОКВЭД 62.01.1 по разработке видеоигр.  
2. M – Measurable (Измеримость) – для большинства (почти всех) задач установлены количественные параметры, что позволяет определить была ли выполнена задача. Например, включение 2–3 игровых движков в Реестр отечественного программного обеспечения.

3. A – Achievable (Достижимость) – поставленные цели достижимы, так как они основаны на использование существующих технологических решений, например, Dagor Engine, в качестве базовой платформы, предполагают интеграцию с уже функционирующими инфраструктурными площадками, такими как VK, IndieGO, Langame и Bombora, учитывают релевантный международный опыт (Южная Корея, Канада). Также, целевые показатели выбраны довольно низкими.

4. R – Relevant (Актуальность) – цели отражают стратегические направления государственной политики, такие как поддержка отечественной IT-отрасли и технологического суверенитета, импортозамещение, развитие креативной экономики и укрепление связей с дружественными странами.

5. T – Time-bound (Ограниченность по времени) – все мероприятия имеют четкие временные рамки, что обеспечивает их поэтапную реализацию и позволяет осуществлять контроль. Все меры уложены с период с 2024 год по 2028 год.

Согласно исследованию НАФИ, эксперты видеоигровой отрасли подчеркивают важность именно экспортной поддержки индустрии. Так, Алексей Гореславский, генеральный дируктор АНО «Институт Развития Интернета» (ИРИ) упомянул, что “российская игровая индустрия — во многом экспортоориентированная, более 80% прибыли компаний формировалось за рубежом”. Также, подчеркивается необходимость долгосрочного планирование в перспективе 10 – 15 лет в рамках развития отрасли. В рамках вышеупомянутой дорожной карты особенно интересна позиция Вячеслава Макарова, который упомянул, что государственная поддержка должна работать по системе “одного окна” для ее эффективности. Более того, он упомянул необходимость работы с общественным восприятием видеоигр, а также разработкой собственного ПО для создания игр [21].

## 3[.2 Анализ государственных программ поддержки в странах-лидерах и их влияние на развитие индустрии](#_heading=h.3dy6vkm)

В данной главе будет рассмотрен мировой опыт по поддержке видеоигровой индустрии на основании практики, применяемой в Канаде, Южной Корее, Германии, Франции и Великобритании.

### 3.2.1 Канада

Канада представляет собой один из наиболее успешных примеров государственной поддержки игровой индустрии, особенно в провинциях Квебек и Онтарио. Именно с привлечением в Монреаль компании Ubisoft началась активная государственная поддержка отрасли. Рост индустрии здесь во многом обусловлен системой налогового вычета и государственными грантами.

Одним из ключевых элементов поддержки является внедрение налоговых льгот для разработчиков видеоигр. Причем данный вопрос лежит в совместном ведении регионов и федерального центра, этим занимается Правительство региона и Канадское налоговое агентство. Квебекская модель позволяет возмещать до 37.5% зарплатных расходов компаниям-разработчикам видеоигр в случае, если игра локализована на французский язык, и 30% в обратном случае [68]. В другом видеоигровом центре Онтарио налоговый вычет составляет от 35% до 40% [62].

Кроме налоговых льгот, важную роль играет Canada Media Fund (CMF) — государственная программа, финансирующая инновационные медиапроекты, в том числе и видеоигры как AAA-сегмента, так и инди-игры. Так, за 2024 – 2025 год на видеоигровые проекты было выделено из данного фонда 27,98 миллиардов долларов [47].

Дополнительно к данным мерам существует развитая информационная экосистема CanadianGameDevs [59], на которой публикуются новости в игровой индустрии Канады, что помогает в продвижении проектов. Также, там размещена вся информация о компаниях-разработчиках.

### 3.2.2 Южная Корея

Государственная поддержка видеоигровой индустрии осуществляется с конца 1990-х годов и включает в себя развитие инфраструктуры, законодательства и инвестиций. Для поддержки креативных индустрий было создано Национального агентство по развитию цифровых и культурных отраслей (KOCCA). Именно через эту организацию Министерство спорта, культуры и туризма осуществляет прямое финансирование разработчиков, включая и производство игр, и их продвижение на зарубежных рынках. Так, за 2024 год было выделено 52,5 миллионов долларов. Важно упомянуть, что только в 2022 году видеоигровая индустрия в Корее была признана частью креативных экономик) [40]. К видеоигровой отрасли как к технологической индустрии (поддержка R&D) применяются налоговые льготы в зависимости от размера компании: налоговый вычет 30% для малого бизнеса, 25% для среднего и 20% для крупного. Также, налогом не облагаются полученные целевые взносы на R&D [39]. Другой мерой поддержки стало строительство инновационного кластера Pangyo Techovzlley, предоставляющей места на конкурсной основе и состоящей из 3 частей, включающей части для R&D и компаний-стартапов. [46]. Более того, в Южной Корее распространены целевые образовательные программы по разработке видеоигр в сегменте высшего образования, реализуют их около 36 университетов Кореи.

Однако государственное регулирование не всегда носит только стимулирующий характер, в Южной Корее существует и ряд ограничительных мер. Самой интересной с точки зрения опыта, релевантного для России, является обязательная маркировка игр, причем присвоение категории осуществляется на платной основе Комитетом по оценке и управлению играми (Game Rating and Administration Committee, GRAC), состоящим из 9 членов разных профессий, назначаемых министром культуры, спорта и туризма сроком на 3 года [39].

### 3.2.3 Германия

В Германии долгое время не реализовывалось никаких инструментов государственной поддержки видеоигровой отрасли. Однако с 2019 года ситуация значительно изменилась: индустрия показывала значительный рост (особенно в период пандемии), и правительство страны признало стратегическое значение видеоигрового сектора и инициировало ряд программ стимулирования.

Ключевой мерой стало создание Немецкого Видеоигрового Фонда (Deutscher Games-Fonds), финансирующего отрасль с 2020 года [20]. Бюджет на субсидии индустрии выделяется Федеральное министерство экономики и защиты климата. Он предусматривал финансирование до 50% от бюджета разработки для игровых проектов и ежегодно в периоде с 2020 по 2023 год составил 50 млн евро. Однако, были отмечены структурные проблемы с организацией финансирования, поэтому финансирование было передано бюджету уполномоченному по культуре и СМИ и в 2024 году суммарные субсидии составили [53]. Важно упомянуть, что в индустрии такой подход жесткого и ограниченного финансирование критикуется, сопоставляя его более гибкому механизму налоговых льгот, аналогичному канадскому подходу [69]. В стране реализуются и другие конкурсы в отрасли, победа в которых предоставляет финансирование, но они менее масштабны. Также, в Германии существует порядка 156 образовательных программ по подготовке кадров в видеоигровом секторе, а также отдельное образовательное учреждение “Академия игр”, вследствие чего участники рынка признают, что кадровой нехватки в индустрии нет [20].

Несмотря на государственную поддержку, к видеоигровой отрасли в Германии применяются и ограничительные меры по маркировке игр, стоимость присвоения категории составляет от 1 200 евро до 3 000 евро и осуществляется её саморегулируемой организацией – USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) [41].

### 3.2.4 Франция

Франция — одна из первых стран Европы, которая официально признала видеоигры частью культуры страны и начала поддерживать игровую индустрию через Министерство культуры Франции. Центральным элементом поддержки стала программа Crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV) — налоговая льгота, введенная в 2008 году. Она предоставляет налоговый вычет до30% производственных затрат компаниям (общая сумма вычета до 6 миллионов евро), разрабатывающим игры с “культурной ценностью”, что определяет экспертная комиссия. Однако, из-за бюрократических сложностей и затрат на подготовку документов, эта программа чаще доступна крупным студиям.​ Эти условия способствовали созданию множества проектов, включая работы таких студий как Quantic Dream и Asobo Studio [45]. Другой значимой мерой государственной поддержки стало создание Фонда поддержки игр (Video Game Support Fund (FAJV)), который находится в ведении Национального центра кинематографии и анимационного кино CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), который занимается распределением денежных средств (в формате субсидий) в игровые проекты [66].

### 3.2.5 Великобритания

Британское правительство активно использует налоговые стимулы и прямое финансирование для развития индустрии. Главным механизмом поддержки стало введение в 2014 году программы Video Games Tax Relief (VGTR) — форма налогового вычета, аналогичная французской CIJV. VGTR позволяет разработчикам получить вычет до 25% производственных затрат при условии прохождения “культурного теста” (культурная экспертиза). Данная льгота действует до 2027 года [44].

Также государство стимулирует развитие отрасли с помощью UK Games Fund, подведомственного Министерству по делам культуры, СМИ и спорта Великобритании и созданного в 2015 году для поддержки малых студий и стартапов. С момента запуска фонд профинансировал более 300 студий, включая такие успешные проекты, как *Omno* и *Roki*. Фонд также организует акселераторы и наставнические программы для молодых разработчиков. Так, за 2024 год Фонд выделил около 4 миллионов долларов на разработку [49].

Данные по объему рынка и мерам поддержки в перечисленных выше странах и России собраны в одну общую таблицу, расположенную в приложениях к работе. В следующей главе на базе данной таблицы будет построена регрессионная модель для оценки мер государственной поддержки.

# [Глава 4.](#_heading=h.1t3h5sf) Оценка эффективности мер государственной политики в контексте видеоигровой отрасли

## 4.1 Построение регрессионной модели

Далее будет оценена эффективность конкретных мер государственной политики в контексте видеоигровой индустрии с точки зрения влияния на объем рынка (именно выручку, генерируемую индустрией каждой отдельной страны). Для решения данной задачи будет сделана регрессионная модель с созданным вручную датасетом. Данные, собранные в данной работе, содержат информацию по объему рынка, налоговой ставке, доле налогового вычета, величине субсидий, наличию кластеров и маркировке в России (с 2010 по 2024 год), Канаде, Южной Корее, Великобритании, Франции и Германии с 2016 по 2024 год. Такие временные диапазоны были выбраны в силу недоступности более ранней информации. Зависимой переменной в модели является переменная “Объем рынка” – выручка (сумма), которую индустрия генерирует за один год (вещественное число, считается в миллиардах долларов США). В качестве предикторов (объясняющих переменных) были взяты независимые переменные:

Независимые переменные (предикторы):

* Налоговая ставка – ставка корпоративного налога (налога на прибыль), которая применяется к разработчикам видеоигрового контента (не включается налоговый вычет) (вещественное число)
* Налоговый вычет – доля, которая вычитается из выручки для определения налогооблагаемого дохода компании (вещественное число)
* Субсидии – в контексте данного датасета, это сумма государственного целевого финансирования конкретных компаний-разработчиков на разработку, маркетинг и другие указанные фондами цели (вещественное число, в миллионах долларов США)
* Кластеры – наличие в стране научно-технологических инновационных комплексов по разработке и коммерциализации технологических (в том числе видеоигровых) проектов (бинарная переменная: 1 – есть кластеры, 0 – нет)
* Маркировка – наличие необходимости обязательной маркировки видео игрового контента разработчиками (бинарная переменная: 1 – маркировка обязательна, 0 – нет)

Переменные были выбраны исходя из того, какие инструменты государственной поддержки используют страны-лидеры по видеоигровой отрасли. Также, сюда была включена переменная “Маркировка” не как мера государственной поддержки, а для анализа того, маркировка может повлиять (вероятно, ухудшить) положение индустрии, так как данная мера рассматривается для введения в России и вызывает определенные споры по поводу ее влияния.

Нулевая гипотеза - ни одна из переменных-предикторов значимо не связана с зависимой переменной (отвергается в дальнейшем)

Спецификация модели:

*Объем рынка = β0 + β1 •* *​Налоговая ставка + β2 •* *​Налоговый вычет + β3 •* Субсидии *+ β4 •* Кластеры *+ β5 •* Маркировка *+ ϵ*

Сначала были проанализированы переменные в модели, рассмотрено их распределение с помощью гистограмм, а с помощью ящиков с усами определено наличие выбросов в переменной “налоговая ставка”, но они незначительны, а так как выборка невелика, избавляться от них нецелесообразно.

Построение корреляционной матрицы (см. приложение №3) показало, что сильнее всего объем рынка коррелирует с субсидиями и маркировкой (значимая положительная корреляция Пирсона, p-value < 0,05). В случае с субсидиями, ситуация довольно интуитивна. Высокая положительная корреляция с маркировкой может быть объяснена тем, что корреляция не показывает причинно-следственную связь, а лишь демонстрирует зависимость, и возможно страны с большим объемом рынка столкнулись с необходимостью ввести маркировку, а не маркировка привела к увеличению объема рынка.

Были построены три модели линейной регрессионной модели: обычная МНК, с фиксированными эффектами и с рандомными эффектами. В обычной МНК-модели получился приемлемый коэффициент детерминации (объяснительная функция модели 56%, но важно упомянуть небольшое число наблюдений, в силу которых может быть такое низкое, но удовлетворительное значение), наиболее значимыми переменными оказались налоговая ставка, субсидии и маркировка (причем маркировка снова связана положительно с объемом рынка). Проверим нашу модель на критерии Гаусса-Маркова для оценки получившейся регрессии с точки зрения лучших, несмещенных, линейных оценок. Модель прошла тест на нормальность остатков (тест Шапиро-Уилка), на гомоскедастичность (тест Бреуша-Пагана), однако тест на отсутствие автокорреляции (Дарвина-Уотсона) не был пройден. Такой результат был ожидаем, поскольку данные панельные, поэтому будут построены еще две модели, учитывающие данную структуру данных. Модель с фиксированными случайными и временными эффектами показала лучший результат (коэффициент детерминации 61,6%), а значимыми переменными оказались субсидии и налоговый вычет (связь положительная), кластеры модель посчитала незначимой и не включила в анализ. Модель с рандомными случайными эффектами показала коэффициент детерминации 56%, значимыми переменными оказались налоговая ставка, субсидии и маркировка (связь положительная у всех значимых предикторов). Тест Хаусмана показал, что модель с фиксированными эффектами подошла больше, а F-тест показал, что индивидуальные эффекты есть, поэтому обычная МНК-модель не подходит.

В результате, выбранной моделью стала модель с фиксированными эффектами. Таким образом, наиболее эффективными и значимыми мерами поддержки являются субсидии и налоговый вычет, а создание технологических кластером показало незначительную эффективность. Другие модели показали значимость и налоговой ставки, поэтому ее можно также отметить в качестве важной меры государственной поддержки. Интересным может являться вывод касательно маркировки: она повлияла положительно на объем рынка, что скорее будет говорить не об ее эффективности в качестве инструмента стимулирующей политики, а скорее о том, что ее негативное влияние может быть довольно легко нивелировано другими инструментами государственной поддержки.

## 4[.2](#_heading=h.3dy6vkm) Оценка мер поддержки с точки зрения государства

В рамках оценки предлагаемых мер государственной поддержки видеоигровой индустрии необходимо учитывать не только прямое влияние на развитие отрасли, но и их фискальные последствия: потенциальные расходы и возможные налоговые поступления в государственный бюджет, обусловленные увеличением объемов рынка. Стоит упомянуть, что рассматривается период с 2025 по 2030 год, причем предполагается, что изменения будут вводиться постепенно. Так, в рамках выявленных ранее наиболее эффективных мер – налогового вычета и субсидий – планируется следующее: с 2026 года ввести налоговый вычет (на разработку или маркетинг, согласно зарубежной практике) в размере 30%, а также субсидии в размере 20 миллионов долларов в 2025 году (на 11% больше, чем в 2024 году) с ежегодным увеличением их размера на 5 миллионов долларов. Согласно построенной ранее регрессионной модели с фиксированными эффектами были спрогнозированы значения, приведенные в таблице ниже.

Прогнозные значения объема рынка с 2025 по 2030 годы при реализации мер поддержки приведены в следующей таблице:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Год** | **Объем рынка, млрд $** | **Ставка налога на прибыль, %** | **Налоговый вычет, %** | **Субсидии, млн $** |
| 2025 | 2,2407 | 3 | 0 | 20 |
| 2026 | 3,049 | 10 | 30 | 25 |
| 2027 | 3,224 | 10 | 30 | 30 |
| 2028 | 4,005 | 15 | 30 | 35 |
| 2029 | 4,787 | 15 | 30 | 40 |
| 2030 | 4,96 | 15 | 30 | 45 |

При оценке налоговых поступлений от видеоигровой отрасли необходимо учитывать особенности организационно-правовой структуры компаний-разработчиков. Большинство участников рынка в России представлены малыми и средними предприятиями, применяющими упрощенную систему налогообложения (УСН). Поэтому далее доля компаний, работающих по УСН, будет оценена в 60% от всего рынка. Налоговые поступления будут оценены приблизительно в рамках определенных допущений. Для оценки налоговых поступлений применяются следующие допущения:

* + средняя рентабельность отрасли составляет 15%;
  + административные расходы государства на поддержку отрасли не учитываются (в целом, механизм поддержки и ответственная организация уже сформированы);
  + налоговый вычет применяется к налогу на прибыль (уменьшая его);
  + используются две методологии подсчета: по общей и по упрощенной системе налогообложения в соотношении 40/60;
  + расчет НДС производится по стандартной ставке 20% только при общей системе налогообложения;
  + ставка налога на прибыль соответствует указанной в данных для общей системы налогообложения;
  + ставка налога для упрощенной системы составляет 6%, так как предполагается, что сегмент малых студий и инди-разработчиков выбирает более простой с административной точки зрения способ (УСН доходы);
  + страховые взносы составляют 30% от фонда оплаты труда;
  + фонд оплаты труда оценивается как 20% от объема рынка.

Методика расчета:

Налог на прибыль = Объем рынка × 15% (рентабельность) × Ставка налога на прибыль × (1 – Налоговый вычет/100)

НДС = (Объем рынка / 1.2) × 20%

Страховые взносы = (Объем рынка × 40%) × 30%

Таким образом, налоговые доходы представлены в таблице ниже:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Год** | **Налог на прибыль ОСН, млрд $** | **Налог на прибыль УСН, млрд $** | **НДС, млрд $** | **Страховые взносы, млрд $** | **Суммарные налоговые поступления, млрд $** |
| 2025 | 0,00404 | 0,08064 | 0,1494 | 0,2689 | 0,50298 |
| 2026 | 0,0128 | 0,0768 | 0,20328 | 0,3659 | 0,65878 |
| 2027 | 0,01352 | 0,08142 | 0,21492 | 0,387 | 0,69686 |
| 2028 | 0,02524 | 0,10092 | 0,267 | 0,4806 | 0,87376 |
| 2029 | 0,0302 | 0,12066 | 0,31912 | 0,5744 | 1,04438 |
| 2030 | 0,03132 | 0,12498 | 0,3308 | 0,5952 | 1,0823 |

Из приведенного выше анализа можно сделать вывод, что субсидирование отрасли и введение налогового вычета положительно сказываются на сумме налоговых поступлений. Налоговые доходы превышают государственные расходы на субсидии: суммарно за 5 лет доходы составили 4,589 млрд $, в то время как расходы составляют 0,18 млрд $. Таким образом, сопоставление суммарных налоговых поступлений и расходов на поддержку показывает высокую фискальную эффективность мер. Наибольшую долю поступлений обеспечивают страховые взносы и НДС. В результате, реализация мер поддержки видеоигровой отрасли представляет собой оптимальное направление государственной политики, способствующее росту налоговой базы и обеспечению устойчивого поступления налоговых доходов в бюджет.

## 4[.3](#_heading=h.3dy6vkm) Рекомендации

Исходя из проведенного анализа можно сделать вывод, что налоговые льготы (в частности, налоговый вычет) и субсидии являются наиболее эффективными и оптимальными инструментами государственной поддержки разработчиков видеоигрового контента, которые могут увеличить не только объем рынка, но и налоговую базу. Более того, введение обязательной маркировки игр не оказывает значимого негативного эффекта на индустрию. Более того, в исследованиях [21] упоминается необходимость формирования положительного отношения общества к индустрии для ее развития, что может быть достигнуто в том числе и путем обязательно маркировки игр, которая уменьшит степень асимметрии информации на рынке. Также, полученные результаты согласуются с дорожной картой, выделенной АНО “Организация развития видеоигровой индустрии”, но важно упомянуть, что в дорожной карте финансирование путем субсидий и предоставление налоговых льгот не является основной мерой государственной поддержки, что, вероятно, следует пересмотреть.

# Заключение

На сегодняшний день существует довольно комплексная стратегия по государственной политике в видеоигровой индустрии в России. Так, уже начинает создаваться нормативно-правовая база, регулирующая деятельность внутри отрасли, однако меры по поддержке отрасли принимаются довольно длительно и пассивно, носят преимущественно хаотичный характер, поскольку основной стратегический документ так и не был принят. Существует ряд успешных международных кейсов, где государственная поддержка эффективно стимулировала рост видеоигровой индустрии в стране. На основании их анализа субсидирование и налоговые льготы показали себя в качестве наиболее оптимальных мер государственного вмешательства с точки зрения стимулирования отрасли. Также, они положительно сказываются на сумме налоговых поступлений в государственный бюджет. В свою очередь, обязательная маркировка как ограничительная мера носит преимущественно нейтральный характер, а ее потенциальное негативное влияние может быть устранено с помощью перечисленных выше мер поддержки. Таким образом, оптимальная модель государственной поддержки следующая: налоговый вычет (на разработку или маркетинг, согласно зарубежной практике) в размере 30% с 2026 года, а также субсидии в размере 20 миллионов долларов с 2025 года с ежегодным увеличением их размера на 5 миллионов долларов.

# [Список использованных источников и литературы](#_heading=h.35nkun2)

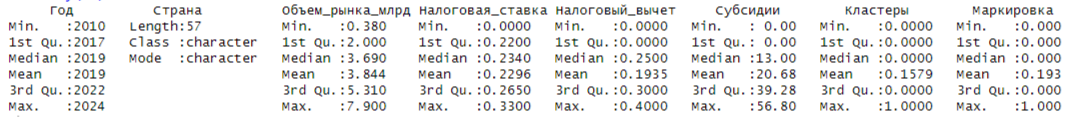
1. Федеральный закон "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" от 27.07.2006 № 149-ФЗ // Официальный интернет портал правовой информации. — с изм. и допол. в ред. от 01.01.2025 (дата обращения 25.04.2025).
2. Федеральный закон "О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации" от 8.08.2024 № 330-ФЗ // Официальный интернет портал правовой информации. — с изм. и допол. в ред. от 8.08.2024 (дата обращения 25.04.2025).
3. Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" от 29.12.2010 № 436-ФЗ // Официальный интернет портал правовой информации. — с изм. и допол. в ред. от 30.11.2024 (дата обращения 25.04.2025).
4. Федеральный закон "О внесении изменений в часть вторую Налогового кодекса Российской Федерации" от 31.07.2020 № 265-ФЗ // Официальный интернет портал правовой информации (дата обращения 25.04.2025).
5. Законопроект "О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации" № 795581-8 // Сайт Государственной Думы Российской Федерации (дата обращения 25.04.2025).
6. "ПРИЛОЖЕНИЕ № 1 к протоколу президиума Правительственной комиссии по цифровому развитию, использованию информационных технологий для улучшения качества жизни и условий ведения предпринимательской деятельности" от 16.02.2024 № 6-пр.
7. Беляева У. П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. — 2021. — №. 3. — С. 91-104 (дата обращения 25.04.2025).
8. Билоброва А.Е. КЛЮЧЕВЫЕ ФАКТОРЫ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ЯПОНИИ // Экономика. — 2018. — №. 94. — С. 202-211 (дата обращения 25.04.2025).
9. Васильев А. А., Печатнова Ю. В. ТЕРМИН «КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА»: ОПЫТ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО АНАЛИЗА // Пролог: журнал о праве. — 2021. — №. 2. — С. 131-138 (дата обращения 25.04.2025).
10. Дертев А.В. КИТАЙСКИЙ ИГРОВОЙ РЫНОК И ГОСУДАРСТВО: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ // Экономика. — 2021. — №. 10. — С. 165-175 (дата обращения 25.04.2025).
11. Иншаков А. А., Егоров В. Г. Индустрия видеоигр: экономический анализ и обзор современных исследований // Постсоветский материк. — 2023. — №. 4(40). — С. 71-76 (дата обращения 25.04.2025).
12. Козырь Н.С., Астахов А.В. ИНДУСТРИЯ ВИДЕОИГР В СОВРЕМЕННОЙ ОТРАСЛЕВОЙ ЭКОНОМИКЕ // Региональная экономика: теория и практика. — 2017. — №. 5. — С. 953-966 (дата обращения 25.04.2025).
13. Сугаипов С., Юнусов А.Р., Эльмурзаев А.А. ЭВОЛЮЦИЯ РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ОТ АНАЛОГОВОГО К ЦИФРОВОМУ, ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРВЫХ ВИДЕОИГР // Экономика и предпринимательство. — 2024. — №. 1(162). — С. 998-1001.
14. Федоров А. В. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Российский журнал истории теории и практики медиапедагогики. — 2013. — №. 4. — С. 137-149 (дата обращения 25.04.2025).
15. Аналитика: реальная комиссия Steam не 30%, а гораздо меньше // wtftime. URL: https://wtftime.ru/articles/95569/analitika-realnaja-komissija-steam-ne-30-a-gorazdo-menshe/Индустрия%20компьютерных%20игр-2020.pdf (дата обращения: 20.04.2025).
16. Аналитика: в 2025 году лутбоксы принесут разработчикам игр $20.3 миллиарда // wtftimes. URL: https://wtftime.ru/articles/113949/analitika-v-2025-godu-lutboksy-prinesut-razrabotchikam-igr-203-milliarda/ (дата обращения: 25.04.2025).
17. Анализ российского и мирового рынков видеоигр // Strategy Partners. URL: https://strategy.ru/research/research/analiz-rossiyskogo-i-mirovogo-rynkov-videoigr-77/ (дата обращения: 25.04.2025).
18. В России хотят создать госкомпанию по разработке компьютерных игр и создать целые «геймдев-города». Что? Да! Зачем все это нужно? // Sobaka.ru. URL: https://www.sobaka.ru/lifestyle/technology/160909 (дата обращения: 25.04.2025).
19. В России представили дорожную карту развития видеоигровой индустрии в 2024-2029 годах // Хабр. URL: https://habr.com/ru/news/796407/ (дата обращения: 25.04.2025).
20. Видеоигры "made in Germany": большие ставки на виртуальную реальность // Germania-online. URL: https://germania-online.diplo.de/ru-dz-ru/wirtschaft/aktuelles/2118156-2118156 (дата обращения: 25.04.2025).
21. Гейминг в России - 2022. Социальные и экономические эффекты // НАФИ. URL: https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/ (дата обращения: 25.04.2025).
22. Для ИТ-компаний и организаций электронной промышленности ставка налога на прибыль снижена до 3 % // 1С. URL: https://its.1c.ru/db/newscomm/content/470538/hdoc (дата обращения: 25.04.2025).
23. За январь-сентябрь 2023-го рынок мобильных игр Южной Кореи заработал $3,6 млрд // App2top. URL: https://app2top.ru/news/za-yanvar-sentyabr-2023-go-ry-nok-mobil-ny-h-igr-yuzhnoj-korei-zarabotal-3-6-mlrd-212220.html?utm\_source=chatgpt.com (дата обращения: 25.04.2025).
24. Индустрия компьютерных игр // Центр развития НИУ ВШЭ. URL: https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Индустрия%20компьютерных%20игр-2020.pdf (дата обращения: 27.02.2025).
25. Индустрия видеоигр в России – особенности развития и основные тенденции // Master Management Interculturel et International. URL: https://master-m2i.parisnanterre.fr/wp-content/uploads/2021/12/memoire-jeux-vasilissa-kulikova-2.0-2.pdf (дата обращения: 25.04.2025).
26. Компьютерные игры и метавселенные // Институт развития интернета. URL: https://ири.рф/reports/kompyuternye-igry-i-metavselennye/ (дата обращения: 25.04.2025).
27. Каталог инфраструктурных организаций и проектов в сфере креативных индустрий России // ФКИ и креативные практики. URL: https://map.creative-russia.ru/ (дата обращения: 25.04.2025).
28. Объемы игровой индустрии // GamesIsArt. URL: https://gamesisart.ru/game\_industry\_sum\_2014.html (дата обращения: 25.04.2025).
29. Объем российского рынка видеоигр в 2020 году // MY.GAMES. URL: https://ict.moscow/research/obem-rossiiskogo-rynka-videoigr-v-2020-godu/ (дата обращения: 25.04.2025).
30. Официальный сайт Агентства креативных индустрий // АКИ. URL: https://createdin.moscow/about (дата обращения: 25.04.2025).
31. О ФКС России // Федерация компьютерного спорта России. URL: https://resf.ru/about/resf/ (дата обращения: 25.04.2025).
32. Поддержка геймдев-индустрии в «Сколково» как приоритетное направление для Москвы // Сколково. URL: https://sk.ru/news/podderzhka-gejmdev-industrii-v-skolkovo-kak-prioritetnoe-napravlenie-dlya-moskvy/ (дата обращения: 25.04.2025).
33. Разработчикам игр поможет государство // BFM.RU. URL: https://www.bfm.ru/news/558688 (дата обращения: 25.04.2025).
34. Разработчики The Witcher 3: Wild Hunt рассказали о затратах на разработку и маркетинг игры // GameMag. URL: https://gamemag.ru/news/105568/razrabotchiki-the-witcher-3-wild-hunt-rasskazali-o-zatratah- (дата обращения: 25.04.2025).
35. Россия и Китай договорились нарастить сотрудничество в индустрии видеоигр // Коммерсантъ. URL: https://www.kommersant.ru/doc/6906734 (дата обращения: 25.04.2025).
36. Сколково. Кластер для разработчиков видеоигр и анимации // Sobyanin.ru. URL: https://www.sobyanin.ru/skolkovo-klaster-dlya-razrabotchikov-videoigr-i-animatsii (дата обращения: 25.04.2025).
37. Центры компетенций // Минцифры. URL: https://digital.gov.ru/en/activity/razvitie-it-otrasli/czentry-kompetenczij (дата обращения: 25.04.2025).
38. MY.GAMES составил список образовательных программ для работы в геймдеве // VK play. URL: https://vkplay.ru/media/news/mygames-sostavil-spisok-obrazovatelnyh-programm-dlya-raboty-v-gejmdeve/ (дата обращения: 25.04.2025).
39. ACT ON RESTRICTION ON SPECIAL CASES CONCERNING TAXATION // Korea Legislation Research Institute. URL: https://elaw.klri.re.kr/eng\_mobile/viewer.do?hseq=63465&type=part&key=20 (дата обращения: 25.04.2025).
40. 보고서 (ALIO) // Korea Creative Content Agency. URL: https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/2007675.do?searchCnd=1&searchWrd=&cateTp1=&cateTp2=&useYn=&menuNo=204153&categorys=0&subcate=0&cateCode=&type=&instNo=0&questionTp=&ufSetting=&recovery=&option1=&option2=&year=&morePage=&qtp=&domainId=&sortCode=&pageIndex=1 (дата обращения: 25.04.2025).
41. Age classification for games and apps // Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. URL: https://usk.de/en/home/age-classification-for-games-and-apps/standard-procedure/ (дата обращения: 25.04.2025).
42. Amounts of funding generated by investment in the gaming industry in the United States from 2015 to 2022 // Statista. URL: https://www.statista.com/statistics/1279155/gaming-company-investment-usa-annual/ (дата обращения: 25.04.2025).
43. A Global Research of 2019 Games Market. Top 29 Markets, Main Trends, and Forecasts for 2020 // Game Content Studio. URL: https://allcorrectgames.com/insights/a-global-research-of-2019-games-market/ (дата обращения: 25.04.2025).
44. Claiming Video Games Tax Relief for Corporation Tax // GOV.UK. URL: https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-tax-relief-for-corporation-tax (дата обращения: 25.04.2025).
45. Crédit d'impôt jeu vidéo // CNC. URL: https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/credit-dimpot-jeu-video\_121078 (дата обращения: 25.04.2025).
46. Convenience Facility // Pangyo Techovalley. URL: https://www.pangyotechnovalley.org/eng/contents/view?contentsNo=42&menuLevel=2&menuNo=43 (дата обращения: 25.04.2025).
47. Funded projects // Canada Media Fund. URL: https://cmf-fmc.ca/funded-projects/ (дата обращения: 25.04.2025).
48. Funded Projects // Hamburg Kreativ Gesellschaft. URL: https://gamecity-hamburg.de/funding/#Funded\_Projects\_2024 (дата обращения: 25.04.2025).
49. Funded Projects // UK Games Fund. URL: https://ukgamesfund.com/funded-projects/ (дата обращения: 25.04.2025).
50. Global Games Market Report 2023 // NewZoo. URL: https://nzgda.com/wp-content/uploads/2023/11/2023\_Newzoo\_Free\_Global\_Games\_Market\_Report.pdf (дата обращения: 25.04.2025).
51. Gaming Report 2024 // Bain & Company. URL: https://www.bain.com/insights/topics/gaming-report/ (дата обращения: 25.04.2025).
52. Gaming Industry in Russia 2022 // RMAA. URL: https://russia-promo.com/blog/gaming-industry-in-russia-2022 (дата обращения: 25.04.2025).
53. Germany creates €100M subsidy to fund its game developers // Game Developer. URL: https://www.gamedeveloper.com/business/germany-s-ministry-of-culture-creates-100m-subsidy-for-games-funding (дата обращения: 25.04.2025).
54. How much do game developers earn and how much can you win playing Plinko? // HENOF. URL: https://henof.com/article/how-much-do-game-developers-earn-and-how-much-can-you-win-playing-plinko/ (дата обращения: 25.04.2025).
55. Jeremiah Weinstock, David Ledgerwood, Nancy Petry, Vania Modesto Lowe Ludomania: Cross-cultural examinations of gambling and its treatment // Rev Bras Psiquiatr. — 2008. — №. 30. — С. 3-10.
56. Korea to focus on fostering console game industry over next 5 years: culture ministry // The Korea Times. URL: https://www.koreatimes.co.kr/business/tech-science/20240501/korea-to-focus-on-fostering-console-game-industry-over-next-5-years-culture-ministry (дата обращения: 25.04.2025).
57. Market revenue of the video games industry in Russia from 2019 to 2029, by segment // Statista. URL: https://www.statista.com/forecasts/1175926/video-games-market-revenue-in-russia (дата обращения: 25.04.2025).
58. Newzoo's games market revenue estimates and forecasts by region and segment for 2023 // NewZoo. URL: https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023 (дата обращения: 25.04.2025).
59. News // Canadian Game Devs. URL: https://canadiangamedevs.com/ (дата обращения: 25.04.2025).
60. Numbers and Facts // The German Games Industry Association. URL: https://www.game.de/en/facts-and-numbers/ (дата обращения: 25.04.2025).
61. Overview // Unreal Engine. URL: https://www.unrealengine.com/en-US/faq (дата обращения: 25.04.2025).
62. Tax Credit // Ontario Creates. URL: https://www.ontariocreates.ca/our-sectors/interactive/tax-credit (дата обращения: 25.04.2025).
63. The global games market will generate $187.7 billion in 2024 // NewZoo. URL: https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024 (дата обращения: 25.04.2025).
64. Top Countries and markets by Game Revenues // NewZoo. URL: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (дата обращения: 25.04.2025).
65. Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2024 // WePC. URL: https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/ (дата обращения: 25.04.2025).
66. Video Game Support Fund (FAJV) // CNC. URL: https://www.cnc.fr/web/en/funds/support-fund-for-videogames\_191823 (дата обращения: 25.04.2025).
67. Ubisoft lays off dozens of workers as gaming industry struggles drag on // Theverage. URL: https://www.theverge.com/2023/11/7/23951138/ubisoft-montreal-layoffs-hybride-assassins-creed (дата обращения: 25.04.2025).
68. Why Quebec's Video Game Subsidies Program is Worth Watching // GameRANT. URL: https://gamerant.com/quebec-canada-video-game-tax-subsidies-program-removal/ (дата обращения: 25.04.2025).
69. 03.2 Games funding // The German Games Industry Association. URL: https://www.game.de/en/guides/annual-report-of-the-german-games-industry-2024/03-2-games-funding/ (дата обращения: 25.04.2025).
70. 2016 GLOBAL GAMES MARKET REPORT // NewZoo. URL: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\_Free\_2016\_Global\_Games\_Market\_Report.pdf?hsCtaTracking=df924a51-0302-4d95-b440-56273fbce61b%7C4b95d366-0ad4-4d6d-b0b5-54e34fd454fb (дата обращения: 25.04.2025).
71. 2018 GLOBAL GAMES MARKET REPORT // NewZoo. URL: https://ict.moscow/static/newzoo-2018-global-games-market-report-light-1.pdf (дата обращения: 25.04.2025).
72. 2023 GLOBAL GAMES MARKET REPORT // NewZoo. URL: https://nzgda.com/wp-content/uploads/2023/11/2023\_Newzoo\_Free\_Global\_Games\_Market\_Report.pdf (дата обращения: 25.04.2025).
73. 2025 State of the Game Industry // GDC. URL: https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2025 (дата обращения: 25.04.2025).
74. 수출 지원 60% 증가, 문체부 내년 게임 예산 679억 원 // GameMeca. URL: https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1744614 (дата обращения: 25.04.2025).

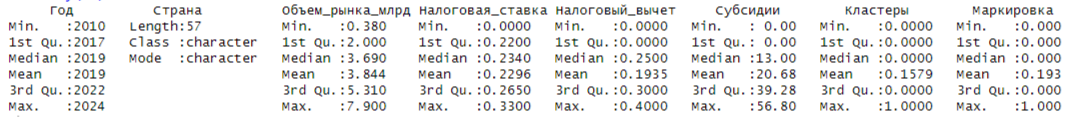
# Приложения

# №1. Созданный массив данных

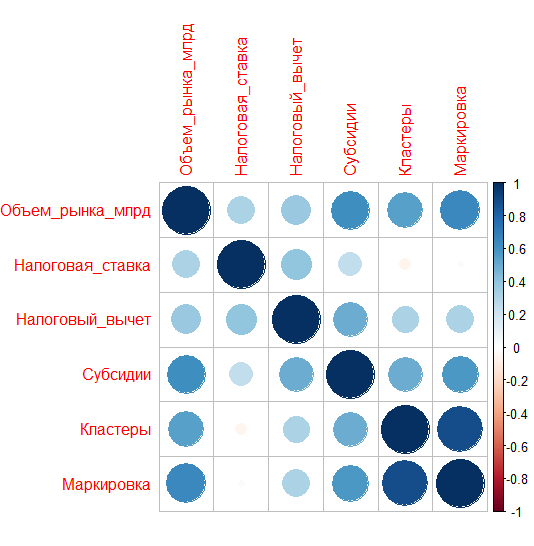
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Год** | **Страна** | **Объем\_рынка\_млрд\_$** | **Налоговая\_ставка** | **Налоговый\_вычет** | **Субсидии** | **Кластеры** | **Маркировка** |
| 2010 | Россия | 0.38 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2011 | Россия | 0.63 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2012 | Россия | 0.84 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2014 | Россия | 1.14 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2015 | Россия | 1.26 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2016 | Россия | 1.41 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2017 | Россия | 1.53 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2018 | Россия | 1.67 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2019 | Россия | 1.84 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2020 | Россия | 2 | 0.2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2021 | Россия | 2.4 | 0.03 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2022 | Россия | 1.5 | 0 | 0 | 5.22 | 0 | 0 |
| 2023 | Россия | 1.8 | 0 | 0 | 12.18 | 0 | 0 |
| 2024 | Россия | 2 | 0 | 0 | 18.2 | 0 | 0 |
| 2016 | Канада | 1.79 | 0.26 | 0.37 | 42.17 | 0 | 0 |
| 2017 | Канада | 1.97 | 0.26 | 0.37 | 32.81 | 0 | 0 |
| 2018 | Канада | 2.3 | 0.26 | 0.37 | 30.18 | 0 | 0 |
| 2019 | Канада | 2.7 | 0.26 | 0.37 | 34.94 | 0 | 0 |
| 2020 | Канада | 3.551 | 0.26 | 0.4 | 38.98 | 0 | 0 |
| 2021 | Канада | 3.69 | 0.26 | 0.4 | 36.33 | 0 | 0 |
| 2022 | Канада | 3.4 | 0.26 | 0.4 | 39.28 | 0 | 0 |
| 2023 | Канада | 3.3 | 0.26 | 0.4 | 49.94 | 0 | 0 |
| 2024 | Канада | 2.9 | 0.26 | 0.4 | 48.65 | 0 | 0 |
| 2016 | Южная Корея | 4.05 | 0.22 | 0.3 | 32 | 1 | 1 |
| 2017 | Южная Корея | 4.2 | 0.22 | 0.3 | 36 | 1 | 1 |
| 2018 | Южная Корея | 5.65 | 0.22 | 0.3 | 40 | 1 | 1 |
| 2019 | Южная Корея | 6.19 | 0.22 | 0.3 | 43 | 1 | 1 |
| 2020 | Южная Корея | 7.53 | 0.22 | 0.4 | 47 | 1 | 1 |
| 2021 | Южная Корея | 7.55 | 0.22 | 0.4 | 49 | 1 | 1 |
| 2022 | Южная Корея | 7.9 | 0.22 | 0.25 | 50 | 1 | 1 |
| 2023 | Южная Корея | 7.4 | 0.22 | 0.25 | 51.1 | 1 | 1 |
| 2024 | Южная Корея | 7.5 | 0.22 | 0.25 | 52.5 | 1 | 1 |
| 2016 | Германия | 2.39 | 0.29 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2017 | Германия | 2.72 | 0.29 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2018 | Германия | 4.14 | 0.29 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2019 | Германия | 4.34 | 0.29 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2020 | Германия | 6 | 0.29 | 0 | 56.8 | 0 | 0 |
| 2021 | Германия | 7.29 | 0.29 | 0 | 56.8 | 0 | 0 |
| 2022 | Германия | 6.72 | 0.29 | 0 | 56.8 | 0 | 0 |
| 2023 | Германия | 7.25 | 0.29 | 0.25 | 56.8 | 0 | 1 |
| 2024 | Германия | 7.03 | 0.29 | 0.25 | 36.2 | 0 | 1 |
| 2016 | Франция | 2.74 | 0.33 | 0.3 | 10.2 | 0 | 0 |
| 2017 | Франция | 2.98 | 0.33 | 0.3 | 12 | 0 | 0 |
| 2018 | Франция | 3.13 | 0.28 | 0.3 | 12.4 | 0 | 0 |
| 2019 | Франция | 3.5 | 0.28 | 0.3 | 14.1 | 0 | 0 |
| 2020 | Франция | 4.014 | 0.28 | 0.3 | 15 | 0 | 0 |
| 2021 | Франция | 4.13 | 0.265 | 0.3 | 16 | 0 | 0 |
| 2022 | Франция | 4.1 | 0.25 | 0.3 | 13 | 0 | 0 |
| 2024 | Франция | 3.7 | 0.25 | 0.3 | 15 | 0 | 0 |
| 2016 | Великобритания | 3.83 | 0.234 | 0.2 | 1.76 | 0 | 0 |
| 2017 | Великобритания | 4.24 | 0.234 | 0.2 | 1.98 | 0 | 0 |
| 2018 | Великобритания | 4.45 | 0.234 | 0.2 | 0.98 | 0 | 0 |
| 2019 | Великобритания | 4.7 | 0.232 | 0.2 | 0.98 | 0 | 0 |
| 2020 | Великобритания | 5.12 | 0.232 | 0.25 | 2.64 | 0 | 0 |
| 2021 | Великобритания | 5.31 | 0.232 | 0.25 | 2.64 | 0 | 0 |
| 2022 | Великобритания | 5.5 | 0.232 | 0.3 | 3.3 | 0 | 0 |
| 2024 | Великобритания | 5.8 | 0.232 | 0.3 | 4 | 0 | 0 |

# №2. Анализ описательных статистик

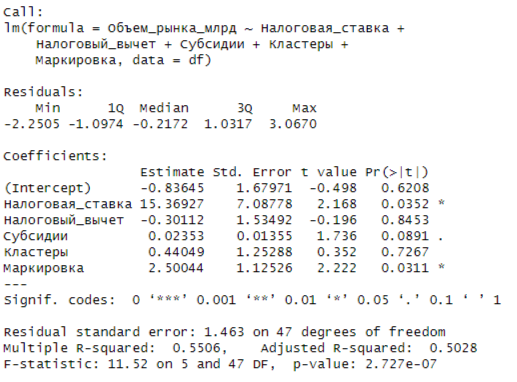




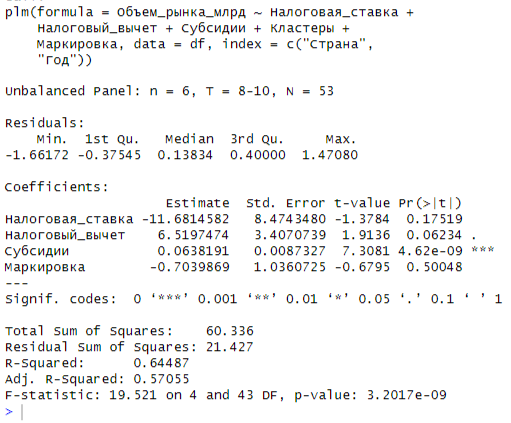
# №3. Построение корреляционной матрицы



# №4. Построение обычной регрессионной модели



# №5. Построение модели с фиксированными эффектами



# №6. Построение модели с рандомными эффектами

