

Strategy Partners

Решения, которые работают



t.me/StrategyPartners

Больше аналитики, отраслевых исследований и новостей Strategy Partners — в нашем канале в Telegram.

Подписывайтесь >>

Исследование

Мировые центры геймдева и перспективы Москвы на рынке видеоигровой индустрии

Октябрь 2025 г.

При поддержке
«РВИ» и «АКИ»

strategy.ru

Вступительное слово



Индустрия видеоигр важна для Москвы, поскольку способствует экономическому росту, создает рабочие места и формирует культурное наследие. Российский геймдев демонстрирует высокий потенциал развития благодаря росту аудитории, увеличению доходов и государственной поддержке. Международные успехи отечественных игр подтверждают способность наших компаний конкурировать на мировом рынке.

Роман Тиняев

Партнер практики «Промышленность и технологии» Strategy Partners



Видеоигровая индустрия сегодня — это не просто развлечения, а высокотехнологичная отрасль, которая стимулирует развитие целого спектра смежных направлений: от IT и искусственного интеллекта до кинопроизводства и иммерсивных технологий. Для Москвы, стремящейся укрепить свои позиции в креативной экономике, поддержка игровой индустрии — это прямой путь к созданию новых высококвалифицированных рабочих мест, привлечению инвестиций и усилению технологического суверенитета. Кроме того, видеоигры становятся все более значимым каналом мягкой силы — через интерактивные медиа можно продвигать российскую культуру, историю и ценности среди мировой аудитории. Для комплексного развития отрасли в Москве создается кластер видеоигр и анимации — инфраструктурный проект, который объединит студии, образовательные учреждения, венчурные фонды и технологические компании. Его ключевая задача — обеспечить участникам доступ к ресурсам, знаниям и инструментам для создания конкурентных видеоигровых продуктов.

Гюльнара Агамова

Генеральный директор

АНО «Агентство креативных индустрий»



Перед нами не просто очередная брошюра с графиками, а настоящий, живой и, что самое главное, толковый разбор полетов — редкий для нашей видеоигровой индустрии. Авторы из Strategy Partners и АКИ проделали масштабную работу, устроив читателю настоящую экскурсию по мировым центрам геймдева: от финских студий, которые на мобилках заработали больше, чем некоторые страны на нефти, до китайских товарищей с их технопарками-гигантами и саудовских мегапроектов, где, кажется, реальная жизнь скоро будет неотличима от видеоигры.

Ни для кого не секрет, что Москва остается одним из ключевых центров развития видеоигровой индустрии в России. И именно поэтому так важно, что появляются глубокие аналитические исследования, которые фиксируют текущее состояние

отрасли, чтобы сравнивать с ним будущие результаты и что особенно ценно, соотносят его с глобальными тенденциями. Это та самая «база», на основе которой можно вести предметный разговор о системных мерах поддержки, определять реальные точки роста, понимать, где мы уже конкурентоспособны, а где пока только готовим почву для будущих побед.

Отдельно стоит отметить, что авторы отчета избегают излишнего оптимизма и объективно оценивают существующие вызовы. Они честно говорят о сложностях, с которыми мы столкнулись, но делают это без паники и уныния. Вместо этого фокус на том, как мы хорошо адаптируемся и находим новые возможности. Прогноз развития к 2030 году в оптимистичном сценарии это, конечно, цифра, от которой у любого инвестора должны «заблестеть глаза». И знаете что? Я уверен: это не фантастика, а вполне реальная цель для нас, участников индустрии.

Теперь, опираясь на данные и исследования, можно уверенно говорить: Москва это не просто треть всего российского игрового рынка, но и ключевая точка роста индустрии. Здесь сосредоточены квалифицированные кадры благодаря вузам и IT-специалистам, развитая цифровая инфраструктура, а также формируется системная поддержка, создающая основу для дальнейшего масштабного развития. Идея с созданием игрового кластера в «Сколково» — отличная инициатива. По сути, нам строят наш собственный «геймдев-Хогвартс», где можно будет варить игровые зелья, обмениваться заклинаниями кода и находить партнеров для великих свершений. Именно такого центра силы давно не хватало, чтобы поддерживать и инди-разработчиков, и крупные студии. Конечно, такие инициативы будут полезны не только столице очень хотелось бы видеть подобные решения и в регионах, с учетом их особенностей, сделанные вместе с местными разработчиками. Ведь таланты у нас есть везде!

И, пожалуй, одно из ключевых преимуществ — наш экспортный потенциал. Мировая аудитория явно устала от однообразных фэнтези-историй и открыта к свежим идеям. А у нас этих идей предостаточно: советская ретрофутуристика, мрачный славянский фольклор, постапокалипсис с узнаваемым местным колоритом, все это часть нашего культурного кода, который отлично воспринимается и за рубежом. Наши игры могут стать достойной альтернативой привычным эльфам и оркам, и, похоже, мировая индустрия к этому готова. Надо пробовать!

Василий Овчинников
Генеральный директор
«Организации развития видеоигровой
индустрии»

Права на использование контента

Данное исследование было подготовлено АО «СПГ» совместно с автономной некоммерческой организацией «Агентство креативных индустрий» (АНО «АКИ») г. Москвы исключительно в целях предоставления информации. АО «СПГ» не гарантирует точности и полноты всех сведений, содержащихся в исследовании.

Настоящим уведомляем вас о том, что это исследование или любая его часть не предназначены для копирования, распространения или тиражирования любыми способами без предварительного письменного разрешения АО «СПГ» и АНО «АКИ». При отсылке к данным исследования упоминание АО «СПГ» обязательно.

Информация, представленная в этом исследовании, не должна быть прямо или косвенно истолкована как информация, содержащая рекомендации по дальнейшим действиям по ведению бизнеса. Все мнения и оценки, содержащиеся в данном исследовании, отражают мнение авторов на день публикации и могут быть изменены без предупреждения.

АО «СПГ» не несет ответственности за какие-либо убытки или ущерб, возникшие в результате использования любой третьей стороной информации, содержащейся в данном исследовании, включая опубликованные мнения или заключения, а также за последствия, вызванные неполнотой представленной информации.

Информация, представленная в настоящем исследовании, получена из открытых источников и в ходе проведения экспертных интервью. Задачи, поставленные и решаемые в настоящем исследовании, являются общими и не могут рассматриваться как комплексное исследование рынка того или иного товара или услуги.

Все мнения, выводы и оценки, содержащиеся в настоящем исследовании, действительны на дату его составления. По любым вопросам, связанным с использованием нашего контента, пишите по адресу:

inbox@strategy.ru



Содержание

| | |
|---|-----|
| Введение | 6 |
| Обзор мирового опыта поддержки видеоигровой индустрии | 13 |
| Обзор видеоигровой индустрии г. Москвы | 27 |
| Оценка вклада видеоигровой индустрии в экономику г. Москвы | 45 |
| Основные выводы по перспективам развития видеоигровой индустрии г. Москвы | 51 |
| Приложение | 55 |
| О компании | 120 |
| Ключевые контакты | 121 |



Введение



Введение

Видеоигровая индустрия за последние десятилетия превратилась в один из самых динамично развивающихся секторов экономики, объединяя технологии, творчество и цифровую культуру. Международные центры разработки видеоигр становятся не только площадками для создания инновационных проектов, но и драйверами экономического роста, центрами образовательного процесса и платформами для обмена опытом на глобальном уровне.

В условиях возрастающей конкуренции многие страны реализуют государственные стратегии и предоставляют комплекс мер поддержки отрасли, например Южная Корея, ОАЭ, Китай, Саудовская Аравия, Сингапур, Германия, Великобритания, Франция, Финляндия, Польша. Это показывает, что правительства видят потенциал в видеоигровой индустрии в части поддержки экономического роста и экспорта. Стратегии развития и поддержка со стороны государства обеспечивают устойчивый рост отрасли видеоигр, стимулируя инновации и привлекая инвесторов.

Меры государственной поддержки, такие как финансирование проектов, создание специализированных фондов, кластеров и хабов, налоговые льготы, облегчают стартапам и новым игрокам вход в индустрию, а также обеспечивают необходимую инфраструктуру.

Об исследовании

В данном исследовании представлен анализ видеоигровой индустрии г. Москвы, анализ деятельности и сравнение мировых видеоигровых центров, краткий обзор ситуации на рынке видеоигр России и прогноз развития индустрии видеоигр России на пять лет.

География исследования

Глобальный и российский рынок.

Методология

Кабинетное исследование и экспертные интервью с ведущими представителями индустрии видеоигр в России и мире.





Термины и определения

Видеоигры

это любые игры, в которых используются электронные устройства, такие как компьютеры, консоли или мобильные телефоны, для создания интерактивных впечатлений игроков. В отчете рассматриваются три сегмента рынка видеоигр в зависимости от используемого устройства

Игры для ПК

видеоигры, устанавливаемые и функционирующие преимущественно на персональном компьютере.

Мобильные игры

видеоигры, устанавливаемые на мобильные устройства.

Консольные игры

видеоигр, разрабатываемых и рассчитанных для игровых консолей, специализированных электронных устройств, предназначенных для видеоигр.

Резюме

Международный рынок



Мировые игровые кластеры и видеоигровые центры развиваются по двум основным сценариям: органическому формированию экосистемы вокруг успешных компаний и целенаправленному созданию условий государством. Оба подхода доказали свою эффективность, но имеют принципиальные различия.



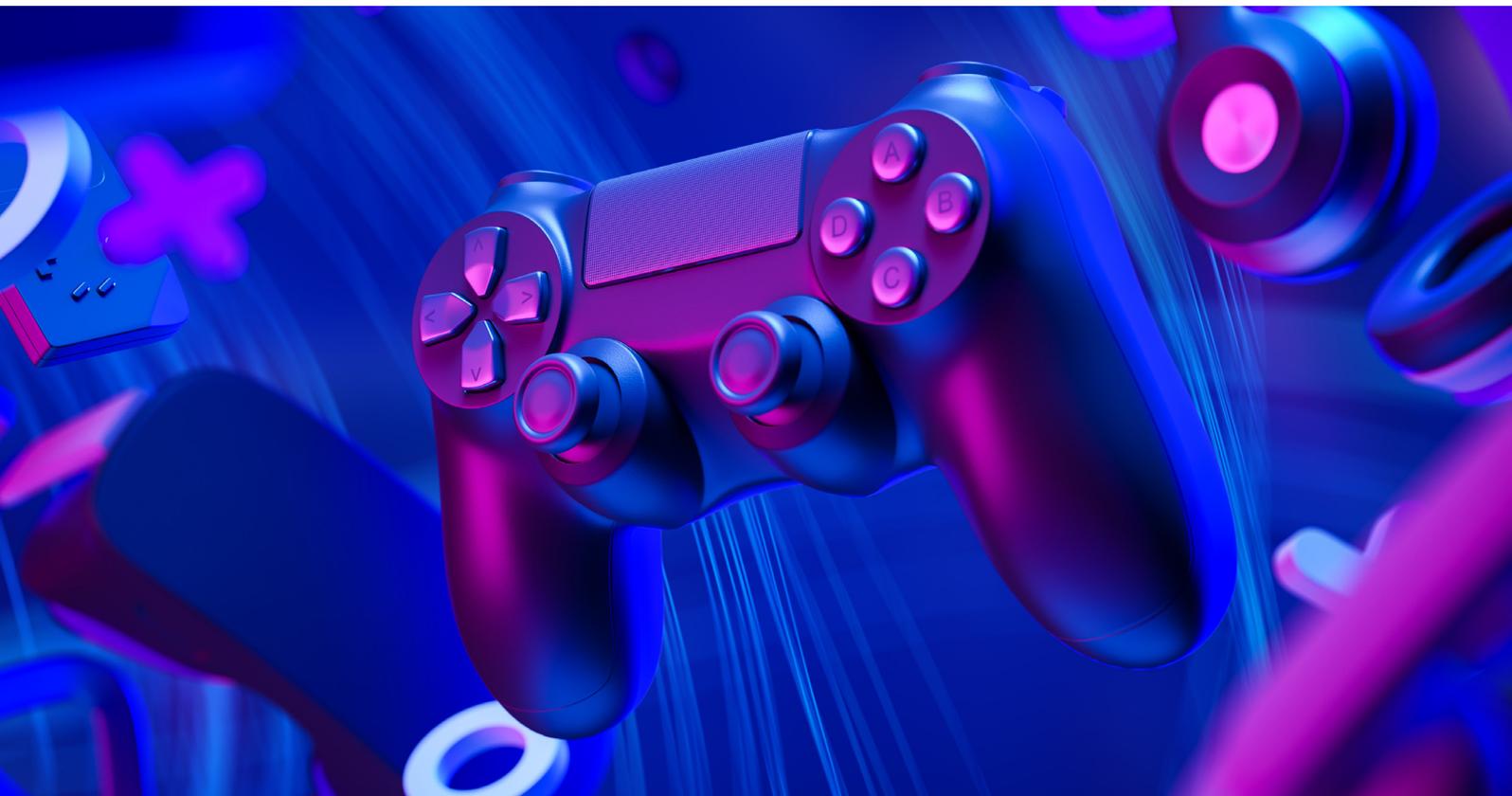
Ключевыми факторами успеха для любых видеоигровых центров остаются государственная поддержка, развитие образования, создание инфраструктуры (например, кластеров), ориентация на экспорт и интеграция киберспорта. Будущее индустрии, вероятно, будет определяться гибкими моделями, которые можно адаптировать к региональным особенностям и глобальным трендам.



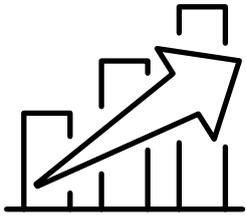
Отечественная видеоигровая индустрия обладает значительным экспортным потенциалом, особенно на фоне растущего интереса к российской культуре за рубежом. Геополитическая повестка усиливает этот интерес, создавая спрос на контент, связанный с Россией. Ключевые факторы успеха – уникальные сеттинги (советская ретрофутуристика, славянский фольклор, постапокалипсис), а также использование культурного кода и мягкой силы (литература, музыка, кинематограф). Политические конфликты также могут оказать положительные эффекты на продвижение, как в случае с играми Atomic Heart и Escape from Tarkov.



Основной фокус в экспорте – развитые страны (США, Европа), а также Китай благодаря масштабам рынка и высокой доходности. Япония и Республика Корея представляют нишевые, но интересные направления для проектов с культурной адаптацией. Развивающиеся рынки (Индия, Бразилия) могут рассматриваться как долгосрочные проекты. Ключевое условие успеха – создание оригинальных игр с уникальной культурной составляющей, способной заинтересовать глобальную аудиторию.



Российский рынок



на **7%**

Увеличится объем
российского рынка видеоигр
по сравнению с 2024 г.
и достигнет объема
в 200 млрд руб.



17-35%

Доля Москвы на российском
рынке видеоигр



до **50**

тыс. человек

работают в видеоигровых
компаниях г. Москвы
(с учетом фрилансеров)

Российский рынок¹ видеоигр в 2025 г. продолжит рост, увеличившись **на 7%** по сравнению с 2024 г., и достигнет **объема в 200 млрд руб.**

В ближайшие годы отрасль продолжит адаптироваться к новым реалиям, включая санкции и ограничения, но сохранит потенциал роста благодаря государственной поддержке, развитию мобильного и инди-сегмента, а также импортозамещению. Ключевые драйверы роста — принятие закона о креативных индустриях, расширение отечественной дистрибуции и монетизации, а также интерес к новым технологиям, таким как блокчейн-игры. Однако сохраняются риски: геополитическая нестабильность, избыточное регулирование и дефицит кадров.

Прогнозируемый объем рынка видеоигр составит в диапазоне **213–371 млрд руб.** в 2030 г. в зависимости от сценария. В рамках консервативного сценария предполагается незначительный/минимальный рост (**CAGR +1%**), в базовом ожидается устойчивый рост (**CAGR +5%**), в оптимистичном — ускоренная экспансия при **CAGR +13%**.

Успех индустрии будет зависеть от способности превращать ограничения в возможности, сохранять кадры и развивать оригинальные проекты, конкурентоспособные на мировом рынке.

Российский рынок видеоигр характеризуется региональными различиями: в Москве выше спрос на премиальные платформы (ПК и консоли), тогда как в регионах преобладает мобильный гейминг. Москва остается крупнейшим локальным рынком видеоигр в стране благодаря высокой концентрации доходов населения, развитой цифровой инфраструктуре и растущему спросу на развлекательный контент. Доля Москвы на российском рынке видеоигр оценивается в пределах **17-35%**.

В 2024 г. крупнейшей видеоигровой компанией Москвы стала Lesta Games, значительно опередив конкурентов по объему выручки. Второе место заняла Astrum Entertainment. Третью позицию сохранила Innova, за ней следовали «СофтКлуб» и CarX Technologies.

В 2022-2024 гг. вклад видеоигровой индустрии (валовая добавленная стоимость) в ВРП Москвы сокращался. Основные причины — уход международных компаний из-за санкций, сложности с монетизацией и снижение инвестиций. Несмотря на это, отрасль остается значимой, создавая высокооплачиваемые рабочие места. В Москве в игровых компаниях работают 5–10 тыс. человек, а с учетом фрилансеров — до 50 тыс. человек. Средняя зарплата составляет 170–180 тыс. руб.

¹Российский рынок видеоигр оценивается как совокупность всех легальных (официальных) трат российских пользователей на видеоигровые продукты. Детальное описание методологии оценки емкости рынка представлено в Приложении.



15,8
млрд руб

Оценка совокупного косвенного эффекта видеоигровой индустрии г. Москвы (дополнительная экономическая активность в смежных секторах)

4,7
млрд руб

Оценка индуцированного эффекта видеоигровой индустрии г. Москвы (потребительский спрос сотрудников видеоигровых компаний)

Совокупный косвенный эффект (15,8 млрд руб.) демонстрирует способность видеоигровой отрасли генерировать дополнительную экономическую активность в смежных секторах. Индуцированный эффект (4,7 млрд руб.) показывает, как высокие зарплаты сотрудников видеоигровой отрасли г. Москвы трансформируются в потребительский спрос, поддерживающий розницу, сферу услуг и жилищный сектор.

Москва обладает всеми предпосылками, чтобы стать ведущим центром видеоигровой индустрии в России и Восточной Европе. В столице уже сосредоточено около трети российского рынка видеоигр. К 2035 г. Москва может закрепиться как международный видеоигровой хаб, сочетая коммерческие проекты и инди-разработку, что укрепит ее статус центра креативной экономики.

В 2025 г. в Москве запланировано открытие первого в России кластера разработчиков видеоигр и анимации, оснащенного современным оборудованием и студиями для создания контента с нуля. Проект усилит интеграцию российского геймдева в мировую экономику, повысит экспортный потенциал и создаст новые рабочие места, укрепляя позиции страны в креативных индустриях.

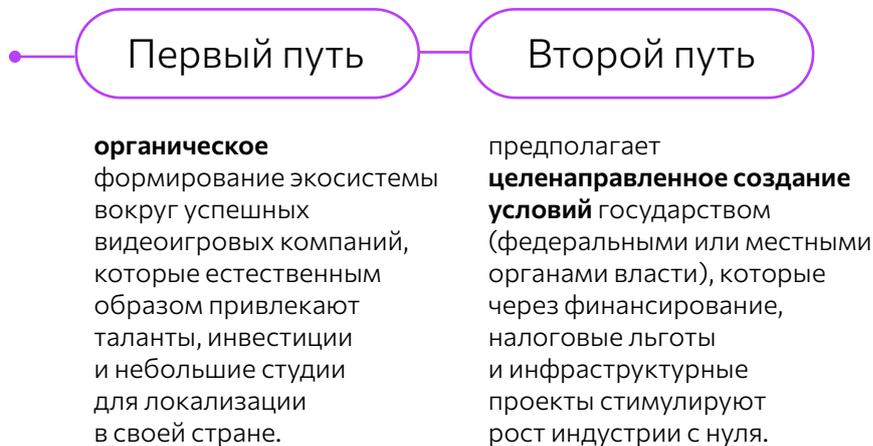


Обзор мирового опыта поддержки видеоигровой индустрии

1. Обзор мирового опыта поддержки видеоигровой индустрии

1.1. Анализ мирового опыта

Мировые игровые кластеры и видеоигровые центры развиваются по двум принципиально разным сценариям.



Оба подхода демонстрируют эффективность, хотя имеют свои особенности.

Органические кластеры: сила частных компаний

Органические игровые хабы возникают стихийно, когда локальные компании достигают глобального успеха, формируя тем самым рынок видеоигр. Яркий пример — Кремниевая долина в США, где лидерство таких гигантов, как Electronic Arts (EA), Activision Blizzard и Roblox, позволило создать уникальную экосистему. Эти компании не только генерируют значительную долю доходов американской видеоигровой индустрии (выручка EA — 7,5 млрд долл. США¹ в 2024 г., Activision Blizzard — 5,7 млрд долл. США² в 2024 г., Roblox — 3,6 млрд долл. США³ в 2024 г.), но и привлекают венчурные инвестиции. Благодаря этому регион стал центром инноваций, особенно в области VR и облачного гейминга. Однако такая модель уязвима к рыночным колебаниям.

В Европе примером органического роста служит Хельсинки. Успех Supercell, чья выручка в 2024 г. достигла рекордных 3 млрд долл. США⁴, и Rovio, создавшей Angry Birds, превратил город в глобальный хаб мобильного геймдева. Сегодня в Финляндии работает более 230 студий, а 30% сотрудников в отрасли — иностранцы, что подчеркивает притягательность кластера. Городские власти также активно способствуют созданию благоприятных условий для развития индустрии видеоигр. В рамках финансируемого ЕС проекта Baltic Game Industry (BGI) город Хельсинки разработал план действий по поддержке местной видеоигровой индустрии через улучшение доступности государственных поддерживающих мероприятий для малых и средних предприятий, публично-частное сотрудничество в области маркетинга города.





В городе и стране в целом функционирует ряд ассоциаций и некоммерческих организаций, деятельностью которых является поддержка видеоигровой индустрии в стране (Neogames Finland, Suomen Pelinkehittäjät, IGDA Finland, We in Games Finland, Finnish Game Jam, Game Makers of Finland).

Аналогичный процесс наблюдается в шведском Мальмё, где студия Massive Entertainment (серия The Division) и присутствие Ubisoft сделали город центром AAA¹-разработки. Здесь сосредоточено 93% региональных разработчиков, что демонстрирует положительное влияние наличия успешных игроков на формирование видеоигровой экосистемы. Количество занятых в видеоигровой индустрии в Мальмё больше, чем в соседних странах Северной Европы (Дании, Норвегии и Исландии) вместе взятых. Кроме того, по количеству игровых компаний Мальмё лишь немного уступает Дании, но намного превосходит Норвегию и Исландию. Высокая концентрация видеоигровых компаний и дух сотрудничества привели к созданию Game Habitat — некоммерческой организации, цель которой — поддержка и развитие индустрии разработки игр в Южной Швеции. В 2017 году Game Habitat объединилась с инкубатором стартапов Minc, чтобы сделать игровую индустрию более доступной и разнообразной — по составу разработчиков и игровым идеям.

Ключевая особенность органически сформированных кластеров — акцент на рискованных инновационных проектах. Например, польская CD Projekt Red вложила 500 млн долл. США в разработку Cyberpunk 2077⁵, что укрепило репутацию компании как новатора, несмотря на неудачи вначале. Однако зависимость от частных инвестиций делает такие экосистемы менее устойчивыми в кризисы.

Кластеры как точка роста для индустрии

Помимо органических видеоигровых пространств, есть страны, где ведущую роль в формировании и развитии индустрии играют государственные программы. Республика Корея — эталон такого подхода. Южнокорейское правительство ежегодно инвестирует в экспорт игр, образование и поддержку стартапов. Результат впечатляет: в 2024 г. локальный рынок видеоигр достиг 7,1 млрд долл. США (в 3,6 раз больше, чем в России). Правительство также активно продвигает киберспорт, интегрируя его в культурную повестку: например, Korean e-Sports Association управляет собственным телеканалом.

¹AAA (triple-A) — неформальный термин, обозначающий класс высокобюджетных компьютерных игр.

На примере Китая можно увидеть, как налоговые льготы и регулирование способствуют формированию и развитию индустрии. Tencent, в настоящее время один из лидеров глобальной видеоигровой индустрии, получала значительные налоговые льготы. Власти Шэньчжэня создали технопарки, где сосредоточены R&D-центры, что привело к прорывам в мобильных играх (Honor of Kings) и технологиях (искусственный интеллект для NPC^{III}). Жесткий контроль над контентом, включая ограничения игрового времени для несовершеннолетних, одновременно стимулирует и сдерживает рост.

Китайская модель регулирования видеоигровой индустрии отражает сбалансированный подход, в котором экономическое развитие сочетается с социальной ответственностью: введение ограничений на игровое время для

несовершеннолетних не просто регуляторная мера, а проявление заботы о молодом поколении. Такие правила помогают защитить физическое и психическое здоровье детей, предотвращая игровую зависимость и обеспечивая баланс между развлечениями, учебой и активной жизнью. Кроме того, контроль над контентом способствует развитию национальной культуры в видеоигровой индустрии. Вместо слепого копирования западных стандартов китайские разработчики создают проекты, вдохновленные родной историей, традициями и ценностями, что воспитывает патриотизм и укрепляет культурную идентичность.

Таким образом, политика Китая в этой сфере не просто набор ограничений, а продуманная стратегия, которая стимулирует технологический прогресс, поддерживает социальное благополучие и сохраняет культурное наследие.



Саудовская Аравия и ОАЭ иллюстрируют наивысшую степень государственной поддержки. Саудовская Аравия — абсолютный лидер по государственному финансированию игровых хабов. В рамках проекта Qiddiya, бюджет которого превышает 38 млрд долл. США, власти Саудовской Аравии приобретают доли в таких компаниях, как Nintendo, Embracer Group и Scopely, стремясь создать 39 тыс. рабочих мест в видеоигровой индустрии к 2030 г.

Государственные вложения без наличия устойчивой экосистемы, включающей частный сектор, академическую среду и рыночную конкуренцию, рискуют остаться «пустым фасадом» — дорогостоящими, но малоэффективными видеоигровыми пространствами. Яркий пример из финансовой индустрии — Дубайский международный финансовый центр (DIFC), который, несмотря на налоговые льготы и упрощенные регуляторные нормы, до сих пор уступает традиционным центрам вроде Лондона или Сингапура по глубине финансового рынка.

^{III}Неигровые персонажи.



Саудовская Аравия и ОАЭ реализуют комплексные стратегии, направленные на создание таких экосистем, включающих не только инфраструктуру, но и развитие локального видеоигрового сообщества, образования и международного партнерства.

В Саудовской Аравии ключевым элементом стратегии является развитие местного геймдева через образование и поддержку стартапов. Например, Savvy Games Group, помимо инвестиций в зарубежные компании, финансирует местные студии, такие как Sandsoft Games. Королевский институт игр при Университете короля Фахда и участники проекта NEOM запустили образовательные программы по разработке игр и киберспорту. Кроме того, Saudi Esports Federation активно продвигает игровую культуру через крупные турниры, такие как Gamers8, с рекордными призовыми фондами.

ОАЭ делают ставку на привлечение международных компаний и создание благоприятных условий для бизнеса. В Дубае и Абу-Даби действуют свободные экономические зоны, такие как Dubai Internet City и ADGM, где иностранные игровые студии имеют возможность получать налоговые льготы и сохранять 100%-е владение бизнесом. Dubai Future Foundation и Dubai XR Hub поддерживают стартапы в сфере VR и AR, а правительство предлагает «золотые визы» для ведущих разработчиков и киберспортсменов, чтобы закрепить их в стране. Еще одним важным направлением является создание мягкой силы через контент и киберспорт. Саудовская Аравия

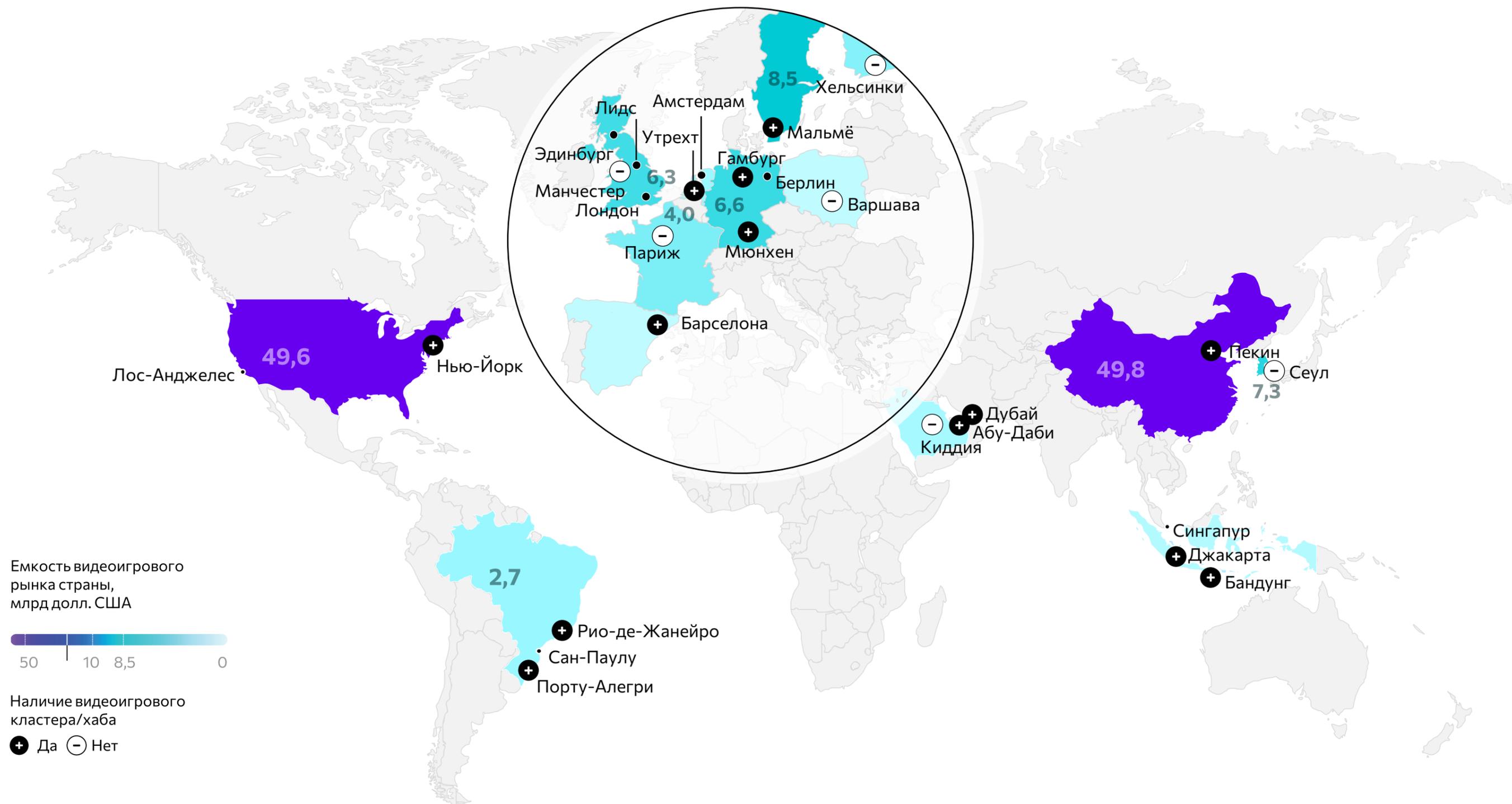
финансирует перевод игр на арабский язык и поддерживает проекты с ближневосточной тематикой, такие как Raji: An Ancient Epic. Покупка киберспортивных лиг, таких как ESL и FACEIT, позволяет государству контролировать ключевые платформы для международных турниров. ОАЭ, в свою очередь, позиционируют Дубай как центр метавселенной и киберспорта, используя площадки вроде Dubai Expo City для проведения крупных соревнований.

Кроме того, обе страны рассматривают игровую индустрию как часть долгосрочной диверсификации экономики. В Саудовской Аравии в рамках Vision 2030 ставка делается не только на киберспорт, но и на производство собственных игр — к 2030г. планируется выпустить более 30 локальных проектов. ОАЭ, в свою очередь, используют игровые ивенты для привлечения туристов и развития смежных технологических отраслей, таких как блокчейн и виртуальная реальность.

Таким образом, хотя риски «пустых хабов» остаются, Саудовская Аравия и ОАЭ предпринимают системные меры для их минимизации. Комбинация государственных инвестиций, образовательных инициатив, налоговых льгот и международного партнерства позволяет создавать не просто игровые кластеры, а полноценную экосистему. Успех этих усилий будет зависеть от того, насколько быстро удастся вырастить местные кадры и интегрироваться в глобальную игровую индустрию, но первые результаты, такие как турнир Gamers8 и рост числа стартапов, уже демонстрируют прогресс.

Международный опыт: сравнительный анализ

США и Китай доминируют по объему рынка, но подходы к развитию индустрии разные: США — рыночно ориентированные с сильными частными компаниями, Китай — с госрегулированием и поддержкой отрасли. Среди стран с развитыми игровыми кластерами и хабами выделяются Финляндия, Швеция, Польша, Германия, Великобритания, ОАЭ, Китай, США, Испания, Индонезия, Сингапур.



Источник: анализ Strategy Partners на основе открытых данных (см. Приложение)

Органические видеоигровые центры сильны в инновациях и адаптивности, но зависят от рыночной конъюнктуры. Их успех строится на риске и свободе творчества, как в случае с финскими мобильными хитами или американскими AAA-проектами. Напротив, стабильность видеоигровой индустрии, формирующейся с нуля местными или государственными властями, обеспечивается через господдержку, но может страдать от бюрократии, недостатка кадров и недостатка естественной конкуренции. Мировые игровые центры служат наглядной иллюстрацией того, что успех в индустрии не укладывается в жесткие рамки единого шаблона. Органические видеоигровые центры демонстрируют жизнеспособность в условиях рыночной саморегуляции, где креативная энергия разработчиков подпитывается конкурентной средой, венчурными инвестициями и культурой рискованных экспериментов. Однако такая модель предполагает наличие зрелых институтов — от защиты интеллектуальной собственности до доступности длинных инвестиций, которые формируются десятилетиями.



В противовес этому инициированные государством экосистемы и индустрии — будь то китайские технопарки или дубайские свободные зоны — показывают, как целевые госинвестиции и налоговые льготы могут за несколько лет создать процветающие видеоигровые хабы. Однако без органического спроса, критической массы талантов и культуры ошибок такие проекты рискуют остаться красивыми фасадами с пустыми коворкингами.

Синтетический подход, сочетающий преимущества обеих моделей, становится все более актуальным. Сингапурский PIXEL — идеальный пример симбиоза: государство выступает архитектором инфраструктуры и поставщиком «умных» грантов (например, финансируя только проекты с подтвержденным международным интересом), а частный сектор обеспечивает рыночную дисциплину.

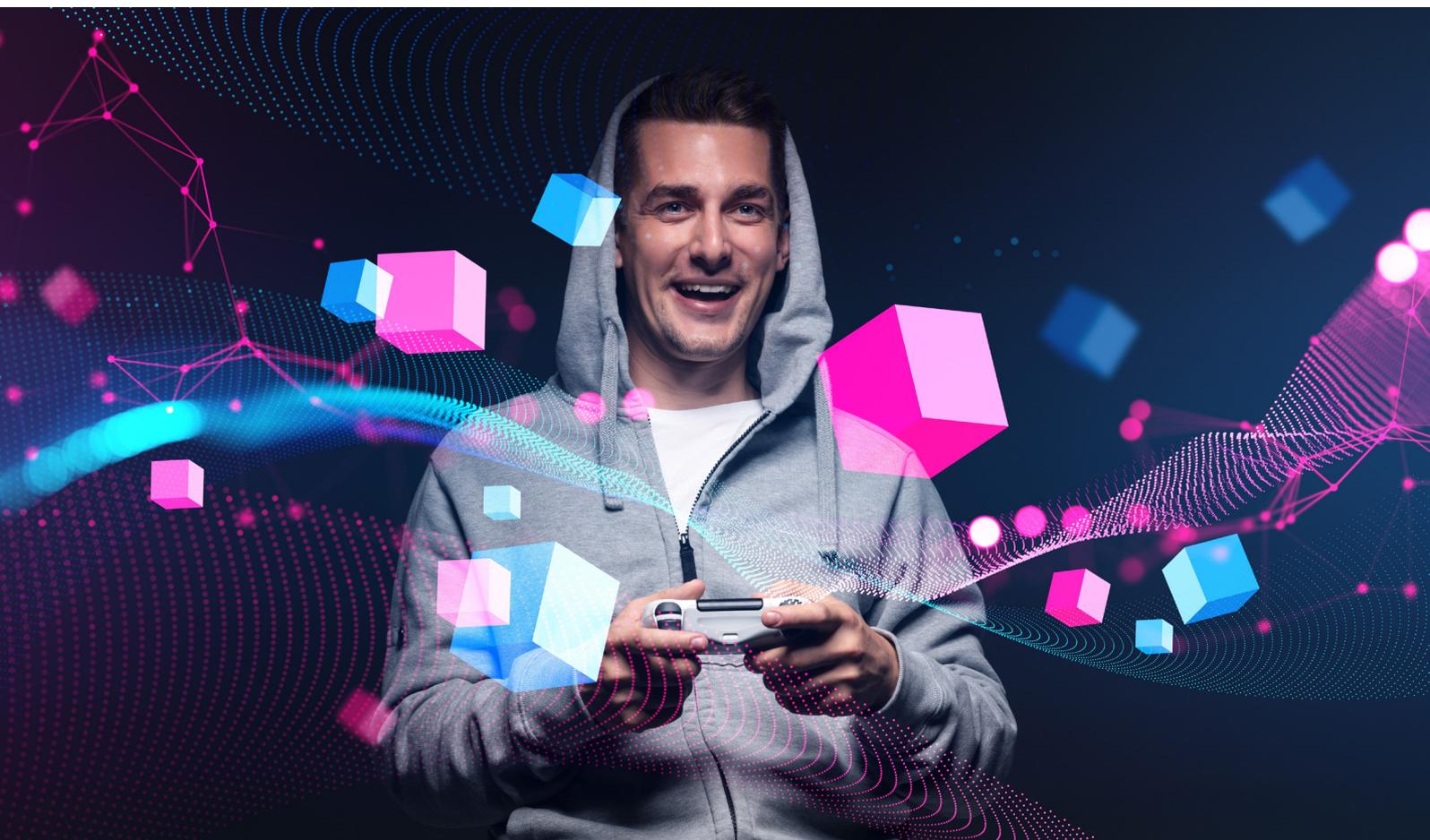
Перспективные модели будущего, вероятно, будут варьироваться в зависимости от регионального контекста. Республика Корея успешно комбинирует жесткое госрегулирование с поддержкой киберспортивных кластеров, Польша делает ставку на налоговые льготы для инди-разработчиков^{IV}, а Саудовская Аравия экспериментирует с мегапроектами вроде NEOM, где видеоигровая индустрия становится частью урбанистической концепции. Общий тренд — отказ от бинарного выбора между «невидимой рукой рынка» и «дирижизмом» в пользу прагматичного соуправления, в рамках которого риски и возможности распределяются между участниками экосистемы.

^{IV}Инди-разработчик (от англ. indie developer) — это разработчик игр, независимый от крупных издательств и компаний. Такой разработчик часто работает в одиночку или в небольшой команде, финансируя и распространяя свои игры самостоятельно.

Тематические мероприятия, такие как международные выставки и игровые фестивали (например, G-STAR в Пусане, Pocket Gamer Connects в Хельсинки или Global Game Jam в Мальмё), играют важную роль в популяризации видеоигровой индустрии, предоставляя платформу для демонстрации новых игр, обмена опытом и установления деловых контактов. Это способствует как повышению глобальной узнаваемости города, так и прямому воздействию на международные рынки.

Высокий уровень образования в этих городах также является важным фактором. Наличие вузов, выпускающих специалистов видеоигровой индустрии, обеспечивает приток квалифицированных кадров, что стимулирует создание новых компаний и развитие существующих. Количество разработчиков игр и занятых в индустрии людей показывает успешность выбранной стратегии и масштаб индустриального кластера. В целом чем больше компаний и специалистов, тем выше вероятность того, что город станет ведущим центром видеоигровой индустрии, а его влияние будет расти на международной арене. Мировые центры различаются по подходам, но есть общие черты: государственная поддержка, развитие образования, создание кластеров, акцент на экспорте и киберспорте. Успешные регионы комбинируют эти элементы, адаптируясь к локальным условиям и глобальным трендам.

Высокий уровень образования в этих городах также является важным фактором. Наличие вузов, выпускающих специалистов видеоигровой индустрии, обеспечивает приток квалифицированных кадров, что стимулирует создание новых компаний и развитие существующих.



1.2. Перспективные ниши для российских игроков за рубежом

Общий потенциал экспорта

Отечественная видеоигровая индустрия обладает значительным экспортным потенциалом, особенно в условиях растущего интереса к российской культуре за рубежом. Этот интерес подогревается геополитической повесткой, что создает спрос на контент, связанный с Россией.

Любые значимые геополитические события — будь то санкции, конфликты или дипломатические кризисы — увеличивают упоминаемость страны в новостях и соцсетях. Это может пробудить любопытство у иностранной аудитории, заставляя ее интересоваться российской культурой, историей и менталитетом. В результате некоторые игроки обращаются к видеоиграм с русской эстетикой, историческими отсылками или уникальной стилистикой, чтобы лучше понять контекст.

Кроме того, на фоне напряженности между Россией и Западом возникает спрос на альтернативный контент. Часть зарубежных игроков сознательно ищет проекты вне мейнстримной индустрии в противовес американским или европейским играм. Российские разработчики нередко предлагают нестандартные сеттинги — будь то советская ретрофутуристичность, славянский фольклор или мрачный постапокалипсис в духе *Metro 2033*. Это становится их конкурентным преимуществом, привлекающим тех, кто устал от шаблонных западных сюжетов.

Политический контекст иногда превращается в неожиданный маркетинговый инструмент. Некоторые игры намеренно обыгрывают стереотипы о России: например, *Atomic Heart*, с ее яркой советской эстетикой, или *Escape from Tarkov*, с жестким милитаристским реализмом. Даже скандалы и обвинения в пропаганде могут сыграть на пользу, увеличивая продажи за счет дополнительного внимания.

Важную роль играет и мягкая сила русской культуры. Несмотря на политические трения, элементы российского культурного кода — литература, музыка, кинематограф — остаются востребованными за рубежом. Видеоигры становятся еще одним каналом для их продвижения. Успех таких проектов, как «Сказ» (основанный на славянском фольклоре) или *War Thunder* (с его детализированной военной техникой), показывает, что иностранная аудитория готова потреблять контент с российской спецификой. В итоге даже сложная геополитическая ситуация создает возможности для российской видеоигровой индустрии. Благодаря удачным проектам можно монетизировать возросший интерес к России, но долгосрочный экспортный потенциал зависит в первую очередь от качества контента, а не только от политического фона.

Для успешного экспорта необходимо создавать игры с уникальным культурным кодом, способные предложить миру новый взгляд.



Перспективные рынки

США и Европа

Наиболее приоритетными направлениями для экспорта российских видеоигр являются развитые страны, включая США, Канаду, Великобританию, Германию, Францию. Эти рынки отличаются высокой платежеспособностью аудитории и устойчивым спросом на качественный игровой контент. В случае смягчения текущей геополитической напряженности интерес к российским культурным продуктам в этих регионах может получить дополнительный импульс. Однако важно учитывать и сложности: для этого рынка характерны высокая конкуренция и значительные затраты на рекламу. Тем не менее именно указанные выше страны остаются наиболее прибыльными и перспективными для российских разработчиков, предлагая максимальную прибыль при успешном выходе на рынок.

Китай

Китай привлекателен благодаря масштабам. Несмотря на то, что глобальная версия Steam официально заблокирована в этой стране, миллионы китайских игроков остаются активными пользователями сервиса, особенно в ПК-сегменте. Исследование, проведенное в апреле 2024 г. при участии 1 079 геймеров, показало, что 79% китайских игроков используют Steam для доступа к премиальным играм⁶. При этом большинство из них заходит именно на международную версию платформы, обходя ограничения (в Китае существует локальная версия Steam, но в ней крайне мало одобренных государством игр). Этот тренд подтверждается и другими данными: упрощенный китайский — второй по популярности язык на Steam (28% всех аккаунтов), уступает только английскому (35%)⁷. Кроме того, китайские игроки активно

увеличивают расходы на игры: 62% опрошенных потратили в 2024 г. больше, чем в 2023-м, а 19% увеличили свои траты как минимум на 30%. Что касается поиска новых игр, почти 45% респондентов узнают о них через короткие видеоролики на платформах вроде Douyin (китайский аналог TikTok)⁸.

Попытки официального выхода на китайский рынок редко становятся успешными без партнерства с местными издателями. Несмотря на жесткое регулирование и необходимость адаптации, многие зарубежные игры смогли стать популярными на китайском рынке. Ниже приведены самые известные примеры таких проектов.





League of Legends (Riot Games / Tencent)

- Стратегия: полная локализация, сотрудничество с китайской Tencent (в 2015 г. Tencent стала 100%-м владельцем компании Riot Games).
- Успех: одна из самых популярных игр в Китае, киберспортивная лига LoL Pro League – крупнейшая в мире.
- Адаптация: изменения в лоре^У (например, образы чемпионов приблизили к китайской культуре), интеграция с WeChat.

PUBG: Battlegrounds (Krafton/Tencent)

- Стратегия: запуск адаптированной версии Game for Peace (убрано насилие, добавлен патриотический контекст).
- Успех: игра долгое время занимала топовые позиции в рейтингах.

Minecraft (Microsoft/NetEase)

- Стратегия: специальная версия Minecraft: China Edition (цензура, образовательные проекты).
- Успех: более 500 млн загрузок.

Call of Duty Mobile (Activision/Tencent)

- Адаптация: меньше жестокости, акцент на антитеррористических миссиях.
- Успех: первое место среди мобильных шутеров в Китае (2021–2022 гг.).

Таким образом, выйти официально на китайский рынок возможно, но для этого необходимо учитывать местные правила и работать с локальными партнерами. Несмотря на блокировку, Steam остается главной платформой для ПК-геймеров в Китае. Геймеры активно пользуются международной версией, обходя ограничения, а их расходы на игры продолжают расти. Это делает китайский рынок ключевым для издателей, даже с учетом регуляторных сложностей.



Ключевые факторы успеха иностранных видеоигр в Китае:

- партнерство с китайскими компаниями (Tencent, NetEase);
- локализация и цензура (убраны насилие, политика);
- культурная адаптация;
- акцент на мобильных платформах (основной рынок – смартфоны).

^УВселенная игры (история, культура, география, мифология, персонажи, пр.).

Япония и Республика Корея

Нишевые, но перспективные рынки. Япония сложна из-за культурной специфики, но есть примеры успешных коллабораций (например, игра MiSide, созданная в партнерстве с японским издателем). Южная Корея открыта для экспорта, но ориентирована на собственные продукты.

Индонезия, Филиппины, Индия и прочие азиатские страны

низкий потенциал для консольных/ПК-игр при тотальном доминировании мобильного гейминга и слабой инфраструктуре. Индию можно рассматривать как потенциальный рынок для мобильных игр благодаря большому населению (свыше 1,4 млрд человек), растущей доступности смартфонов и дешевому интернету. Однако есть несколько ключевых причин, почему Индия пока не считается приоритетным рынком для экспорта видеоигр по сравнению с США или Европой:

Низкие доходы пользователей:

- средние расходы на игры значительно ниже, чем на других крупных рынках: например, в Китае или США игроки тратят в десятки раз больше;
- доминируют F2P-игры (free-to-play) с микроплатежами, но конверсия в последующий платеж пользователей низкая;
- пиратство остается проблемой — многие пользователи не готовы платить за контент.

Культурные и языковые барьеры:

- в Индии множество языков (около 121 языка и 270 диалектов, Индия по праву считается одной из самых многоязычных стран мира), и игры приходится адаптировать под разные регионы;
- тематика игр должна учитывать местные предпочтения (например, крикет, стилистика Болливуда), что усложняет экспорт AAA-игр.

Проблемы с монетизацией:

- ограниченные способы оплаты — не у всех есть банковские карты, популярны UPI и мобильные платежи, но не все зарубежные платформы их поддерживают.

Жесткая конкуренция со стороны локальных студий:

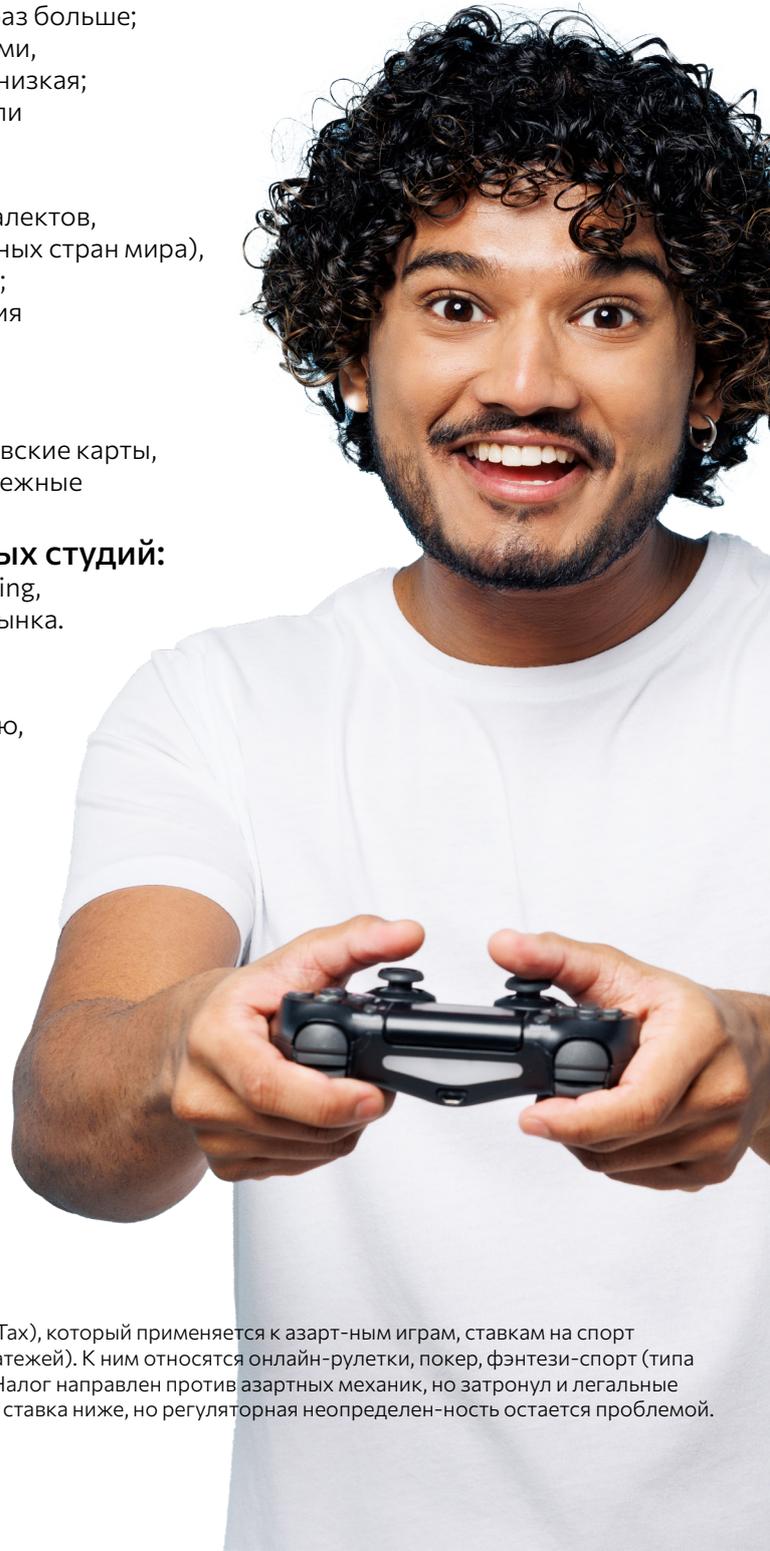
- такие компании, как Dream11 (фэнтези-спорт), Ludo King, Garena Free Fire, уже захватили значительную долю рынка.

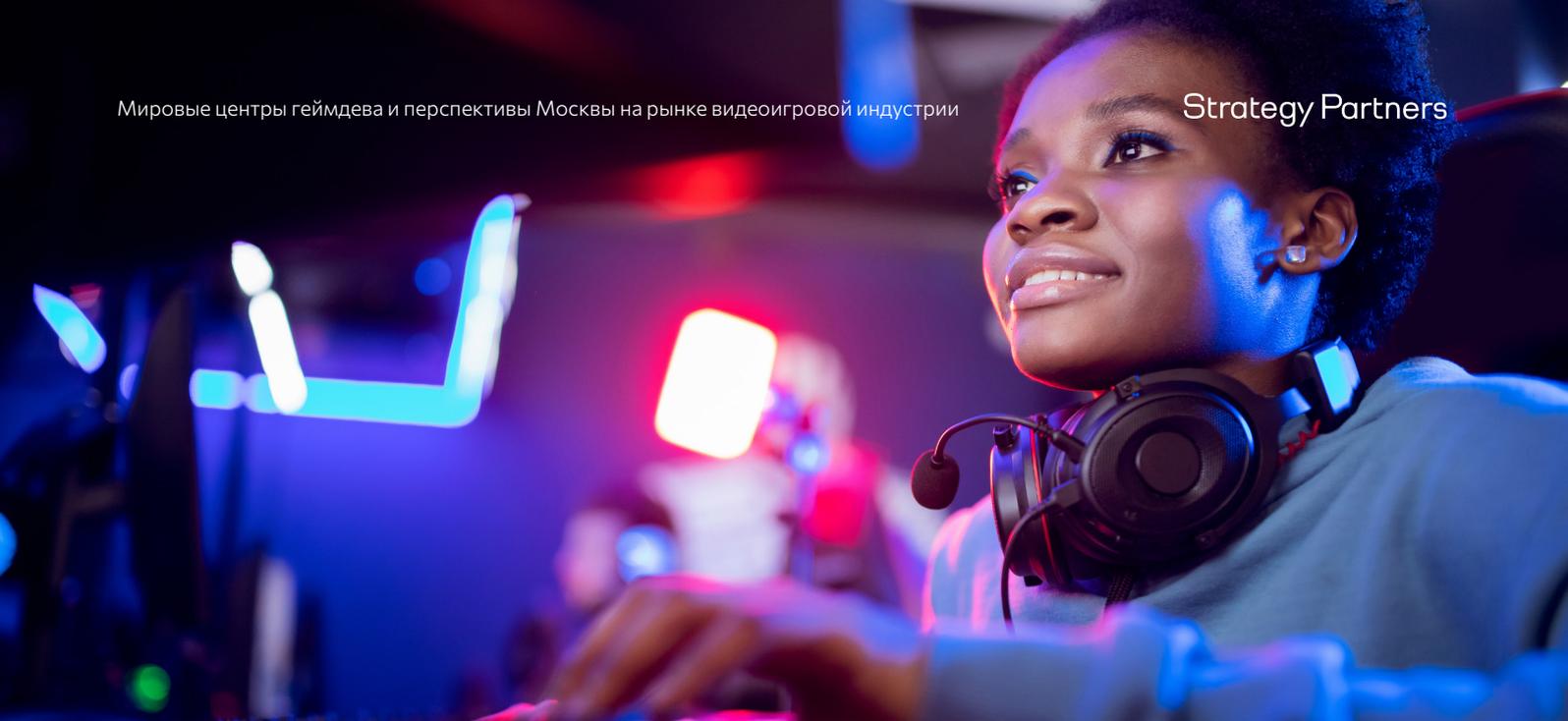
Политические и регуляторные риски:

- глобальные гиганты индустрии (PUBG Mobile, BGMI, Genshin Impact) адаптируют свои продукты под Индию, но сталкиваются с регуляторными ограничениями (например, запрет китайских приложений в 2020 г.);
- блокировки приложений (как было с PUBG Mobile и TikTok) создают нестабильность для иностранных разработчиков;
- налоги и законы — правительство может вводить ограничения (например, 28% GST^{VI} на игровые компании с 2023 г.).

Индия — перспективный, но сложный рынок. Она привлекает мобильных разработчиков, но из-за низкой монетизации, высокой конкуренции и регуляторных рисков крупные компании пока рассматривают эту страну как долгосрочную инвестицию, а не приоритет для быстрой прибыли. Однако с ростом среднего класса и цифровизации ситуация может измениться.

^{VI} 28% GST в Индии — это налог на товары и услуги (Goods and Services Tax), который применяется к азарт-ным играм, ставкам на спорт и некоторым категориям видеоигр (с элементами ставок или микроплатежей). К ним относятся онлайн-рулетки, покер, фэнтези-спорт (типа Dream11), игры с лут-бксами (например, CS:GO, FIFA Ultimate Team). Налог направлен против азартных механик, но затронул и легальные кибер-спортивные проекты. Для обычных мобильных игр (без ставок) ставка ниже, но регуляторная неопределенность остается проблемой.





Прочие направления

Бразилия и ОАЭ.

Среди развивающихся рынков особого внимания заслуживают Бразилия и ОАЭ. Бразильский рынок привлекателен благодаря масштабной пользовательской базе, демонстрирующей стабильный интерес к видеоигровой индустрии. В то же время рынок ОАЭ отличается высокой платежеспособностью аудитории, хотя и уступает по объемам продаж странам первого эшелона. Эти направления могут рассматриваться как дополнительные точки роста, особенно для нишевых проектов или продуктов с локализацией, но их потенциал существенно ниже по сравнению с ведущими западными рынками.

Африка, Южная Азия (Пакистан)

Большая часть стран Африки^{vii}, а также Пакистан пока остается малоперспективным направлением для российских игровых разработчиков. Для этих регионов характерны значительные культурные и экономические отличия от традиционных игровых рынков, а также крайне низкий уровень монетизации игрового контента. Локализация продуктов под эти рынки требует существенных затрат, которые вряд ли окупятся из-за слабой платежеспособности местной аудитории и отсутствия сложившейся культуры платного контента. В ближайшей перспективе эти регионы вряд ли смогут стать прибыльными направлениями экспорта для российской видеоигровой индустрии.

Однако современные технологии локализации с применением ИИ могут кардинально поменять экономику выхода на эти рынки. Особенно это может быть актуально для простых проектов с ограниченным бюджетом. В странах с низким

средним чеком, но высокой численностью игроков, таких как Пакистан, даже небольшие инвестиции в локализацию могут окупиться за счет массового охвата аудитории.

ИИ-локализация значительно дешевле традиционных методов. Современные инструменты вроде ChatGPT, DeepL и нейросетевых TTS-систем позволяют автоматизировать перевод текстов, адаптацию интерфейса и даже генерацию озвучки. Это особенно эффективно для казуальных и мобильных игр, где объем текста небольшой, а требования к качеству ниже, чем в AAA-проектах.

Однако у ИИ есть ограничения. Он может плохо справляться с культурными нюансами, идиомами и сложными сюжетными диалогами. В таких случаях стоит комбинировать автоматизированный перевод с минимальной ручной проверкой, особенно для ключевых элементов вроде названий или рекламных материалов.

Для рынков вроде Пакистана важна поддержка местных языков (урду, панджаби), но даже базовый английский с локализованным интерфейсом может увеличить вовлеченность. Монетизация в таких регионах обычно строится на рекламе и микроплатежах, поэтому важно удерживать игроков за счет понятного и доступного контента.

Оптимальная стратегия — использовать ИИ для основной части локализации, а затем точечно дорабатывать проблемные места силами носителей языка или фрилансеров. Такой подход позволяет минимизировать затраты, но при этом сохранить приемлемое качество для массового рынка.

^{vii} За исключением отдельных быстрорастущих рынков Нигерии, ЮАР, Кении, Египта и Марокко.

Выводы

Основной фокус для российских разработчиков — это развитые страны (США и европейские государства), где высока доходность, несмотря на конкуренцию.

Азия представляет собой неоднородный, но потенциально перспективный регион с разными уровнями доступности и монетизации. Китай, несмотря на огромный рынок, остается крайне сложным направлением для зарубежных разработчиков из-за жесткого регулирования и необходимости партнерства с локальными издателями. Однако успешные кейсы, такие как League of Legends и Call of Duty Mobile, демонстрируют, что при глубокой локализации, культурной адаптации и сотрудничестве с китайскими компаниями выход на этот рынок возможен.

Япония и Республика Корея, несмотря на нишевый характер данных рынков, могут быть интересны для определенных проектов. Япония требует учета культурных особенностей, но успешные коллаборации демонстрируют высокий потенциал. Республика Корея более открыта, но конкуренция с локальными продуктами высока.

Среди развивающихся азиатских рынков Индия выделяется масштабами, но сталкивается с проблемами низкой монетизации, высокой конкуренции и регуляторных рисков. Индонезия, как и другие страны Юго-Восточной Азии, демонстрирует рост мобильного гейминга, но инфраструктурные ограничения и низкие доходы пользователей сдерживают потенциал. Пакистан, несмотря на большое население и растущую цифровизацию, остается сложным рынком из-за крайне низкой платежеспособности аудитории и ограниченных способов монетизации.

Таким образом, потенциал Азии остается значительным, но его реализация сопряжена с некоторыми трудностями. Китай требует значительных ресурсов для входа, Япония и Республика Корея подходят для нишевых проектов, а развивающиеся рынки, такие как Индия, Индонезия и Пакистан, пока не обеспечивают достаточную отдачу, но могут рассматриваться как долгосрочные направления, особенно для мобильного гейминга.

Ключевое условие успеха — создание оригинальных игр с уникальной культурной составляющей, способной заинтересовать иностранную аудиторию. Без этого экспортный потенциал останется нереализованным.





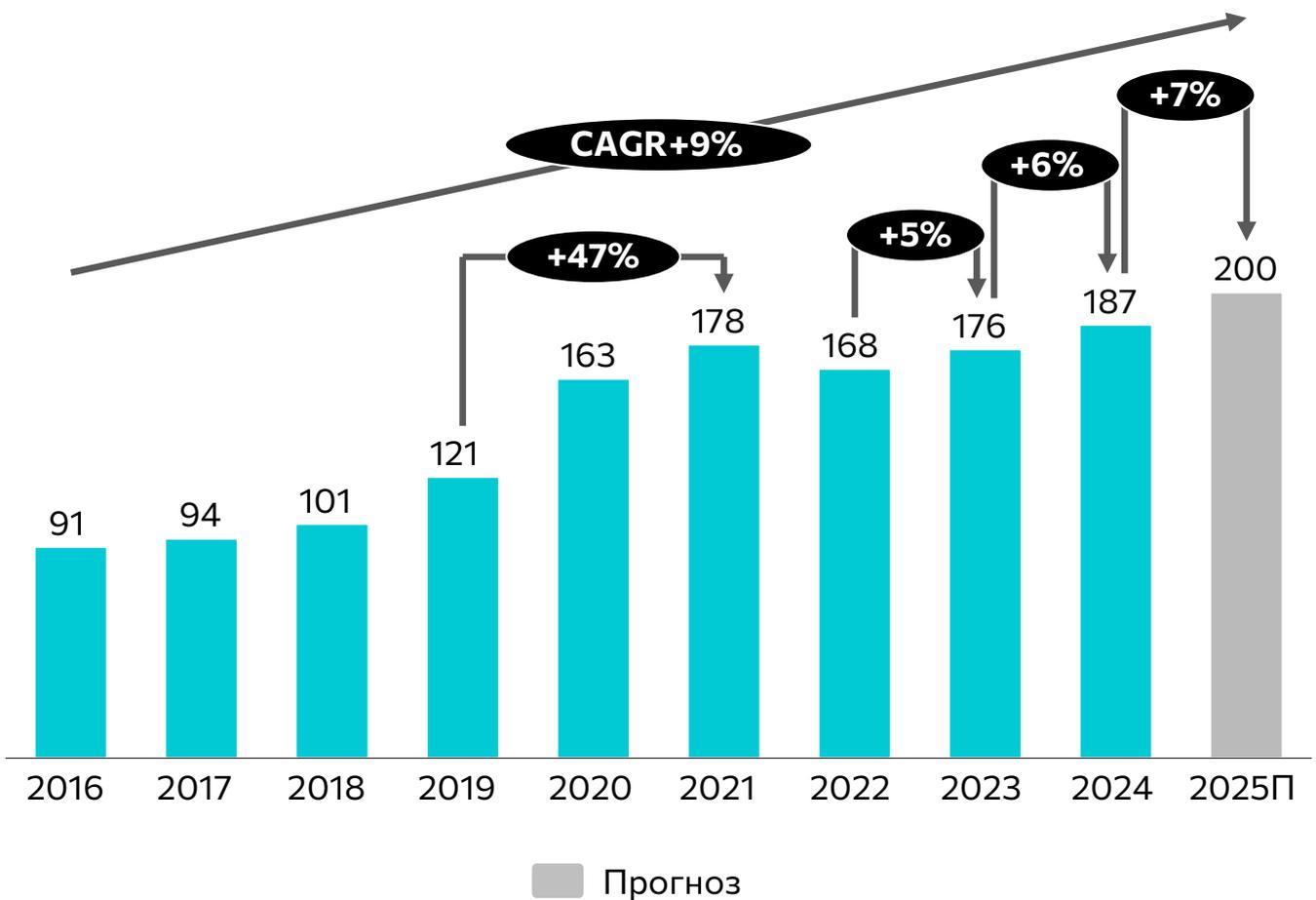
Обзор видеоигровой индустрии г. Москвы

2. Обзор видеоигровой индустрии г. Москвы

2.1 Российский рынок: текущая динамика

По прогнозам, в 2025 г. российский рынок видеоигр^{viii} продолжит развитие и увеличится на 7% по сравнению с 2024 г., достигнув 200 млрд руб. Этот рост связан с дальнейшей адаптацией игроков и потребителей к новым рыночным условиям, сформировавшимся после 2022 г.

Динамика российского рынка видеоигр в 2016–2025 гг. (прогноз), млрд руб.



^{viii}Российский рынок видеоигр оценивается как совокупность всех легальных (официальных) трат российских пользователей на видеоигровые продукты. Детальное описание методологии оценки емкости рынка представлено в Приложении.

Источник: Strategy Partners

Виктор Звягинский,
CEO Terrabyte Games



2024 г. стал важным этапом для российской видеоигровой индустрии.

Постепенно начали выходить проекты, получившие государственные гранты. Среди наиболее значимых: «Сатурн», «Смута» и «Спарта» (последняя уже вышла в ранний доступ, хотя основные релизы этих игр сместились на более поздние сроки).

Кроме того, были успешно реализованы и другие поддержанные государством проекты, например «Петя и Волк: Дело об артефакте приключений» от «Союзмультфильма». Это наглядное подтверждение того, что гранты работают: разработка доводится до релиза, а индустрия получает качественные продукты.

Альберт Жильцов,
креативный продюсер
1C Game Studios



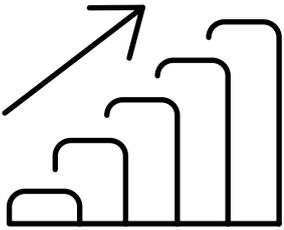
Российская видеоигровая индустрия постепенно находит свою нишу, но для устойчивого роста необходимо следующее:

- больше качественных мероприятий вроде РЭД ЭКСПО, повышающих доверие к локальным проектам;
- системная господдержка, а не разовые инвестиции;
- развитие образовательных программ, так как текущий уровень подготовки специалистов в вузах оставляет желать лучшего.

2.2. Прогноз российского рынка видеоигр

В прогнозируемый период российский рынок видеоигр продолжит адаптироваться к новым экономическим и политическим реалиям, постепенно стабилизируясь и находя точки роста. Несмотря на вызовы, связанные с санкциями, оттоком квалифицированных кадров и ограниченным доступом к международным платформам, отрасль демонстрирует устойчивость и потенциал для развития.

Ключевые факторы роста



Рост мобильного и инди-сегмента

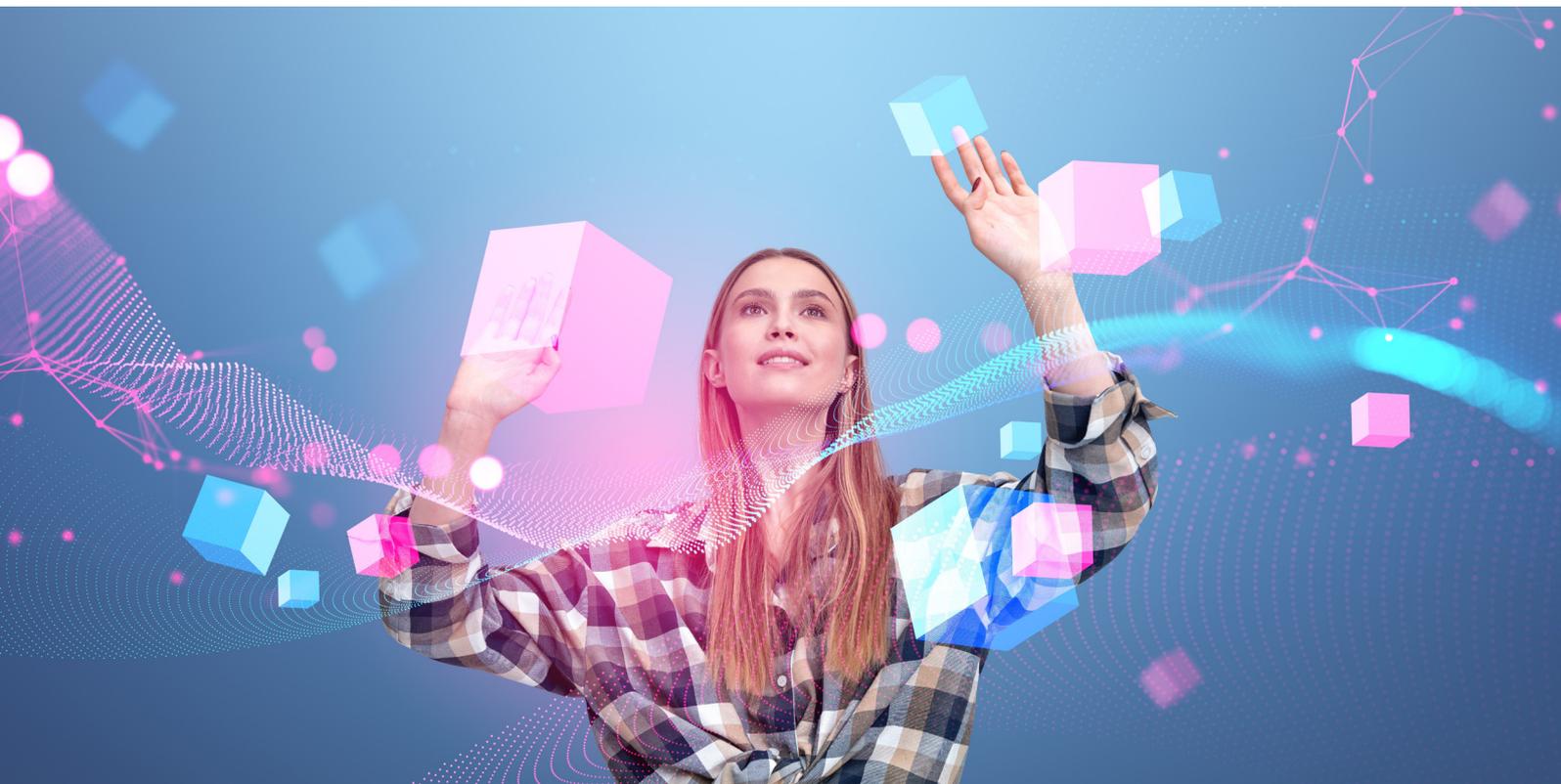
Мобильные игры остаются драйвером рынка, а успехи локальных проектов (таких как «Русы против ящеров») подтверждают спрос на отечественный контент. Инди-разработчики, получившие доступ к финансированию, смогут масштабировать свои проекты, а нишевые игры (например, мем-проекты) найдут свою аудиторию.

Импортозамещение и внутренний рынок

Санкции ускорили переход на отечественные решения в дистрибуции и монетизации. Российские игры укрепляют позиции на внутреннем рынке, а некоторые проекты сохраняют конкурентоспособность на глобальном уровне, несмотря на геополитические ограничения.

Технологические тренды

Интерес к блокчейн-играм (play-to-earn) и регулируемым криптовалютным моделям может создать новые возможности для монетизации. Параллельно растет спрос на консольные и ПК-игры, хотя их развитие зависит от доступности оборудования.



Риски



Геополитика и экономика:

глобальная рецессия или ужесточение санкций может замедлить рост.

Регуляторные изменения: избыточный контроль со стороны государства способен ограничить креативность разработчиков.

Дефицит кадров: нехватка специалистов остается одной из главных проблем для масштабирования проектов.

Ключевой тренд ближайших лет — переход от импортозамещения к созданию оригинальных продуктов, способных конкурировать не только внутри страны, но и за ее пределами. Успех будет зависеть от трех факторов: сохранения кадрового потенциала, развития инфраструктуры и способности превращать текущие ограничения в творческие преимущества.

Герман Курников,
менеджер по
развитию RuStore



Прогноз развития видеоигровой индустрии в России на ближайшие три года выглядит оптимистично, хотя и не без вызовов.

Сейчас отрасль получает заметную поддержку — и со стороны государства, и от частных игроков. Это создает благоприятную почву для появления новых проектов: есть и мобильные хиты, и амбициозные ПК-релизы, и рост инди-сцены. В таких условиях закономерно ожидать, что к 2026 г. рынок существенно вырастет как в количественном, так и в качественном выражении. Однако глобальное присутствие остается сложным вопросом. Геополитические факторы продолжают вносить неопределенность, ограничивая доступ к международным платформам и аудитории. Тем не менее российские студии уже демонстрируют умение адаптироваться — через партнерства с дружественными странами, развитие собственных экосистем и ставку на проекты с сильной культурной идентичностью.

Ян Янкелойць,
директор по развитию
Overmobile



Видеоигровая индустрия в России продолжит развиваться — этому способствует несколько важных факторов. Прежде всего государство наконец обратило на нас внимание. Да, не все инициативы однозначны (достаточно вспомнить резонансный законопроект конца прошлого года), но сам факт включения видеоигр в перечень креативных индустрий — важный шаг. Федеральная и региональная поддержка поможет отрасли расти: появятся новые студии, в том числе крупные, а у игроков будет больше возможностей взаимодействовать с продуктами — будь то ПК, мобильные или браузерные игры. Смотрю на рынок с оптимизмом. Поводов для пессимизма нет, разве что глобальная рецессия — но даже в этом случае индустрия останется на подъеме. Ведь игры — один из самых доступных и демократичных способов развлечения. Текущая динамика роста сохранится. Насколько значительным будет прогресс, покажет время, но тренд очевиден: отрасль движется вперед.

Гаджи Махтиев,
владелец
рекомендательного
сервиса AG.ru,
русскоязычной версии
RAWG



Учитывая текущие обстоятельства, я рискну предположить, что ситуация вряд ли станет хуже, чем в 2022–2023 гг. Просто потому, что к этому

моменту определяются основные правила игры на рынке. Я ожидаю, что они приведут отрасль в порядок — упорядочат взаимодействие между разработчиками, геймерами, общественностью и государством. И тот консенсус, который будет зафиксирован в едином документе (будь то официальный регламент или просто общепринятые нормы), станет новой базой для работы рынка.

Любые существующие правила — даже неидеальные — лучше, чем их полное отсутствие, как это было в последние пару лет. Поэтому я считаю, что за три года мы наконец поймем, что представляет собой наш рынок. Речь не о конкретной динамике, а о том, что данный рынок должен сформироваться с точки зрения этих самых правил игры. И если это произойдет, у всех участников появится возможность строить среднесрочные прогнозы и планы.

Иван Соловьев,
руководитель
проектного отдела
АО «Бука»



При оптимистичном сценарии рост может составить около 10%. Это возможно, если общая экономическая ситуация стабилизируется,

геополитическая напряженность снизится, а внешнеэкономическая деятельность активизируется. В таком случае у нас есть хорошие шансы на прирост. Особенно положительно скажется выход на международные рынки — ведь одна из ключевых проблем российского экспорта сегодня как раз в сложностях с продажей продукции за пределами РФ и СНГ. Если эти барьеры удастся преодолеть, рост будет ощутимым.

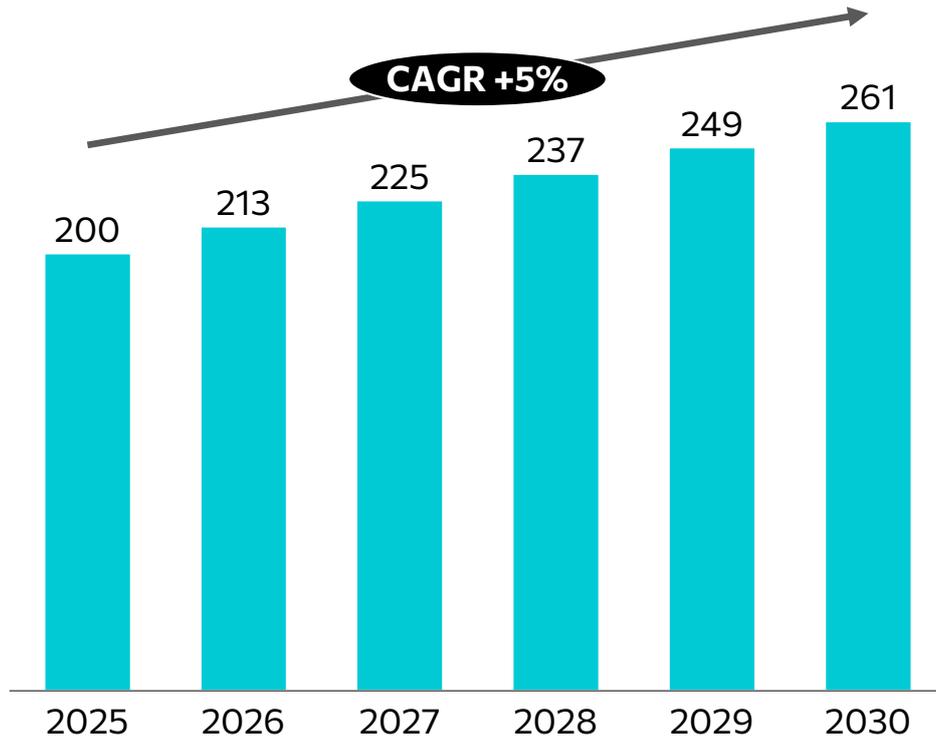
При негативном сценарии, вероятно, будет нулевая динамика. Если же экономические условия ухудшатся, то, скорее всего, мы просто не увидим роста. Серьезного спада мы не ожидаем.

Сценарии развития рынка

Базовый сценарий

В рамках базового сценария предполагается умеренное расширение линейки отечественных игр при незначительном росте или стагнации видеоигровой аудитории в стране. Экономические и геополитические условия останутся на текущем уровне, а государственная поддержка отрасли будет оказываться в ограниченном объеме.

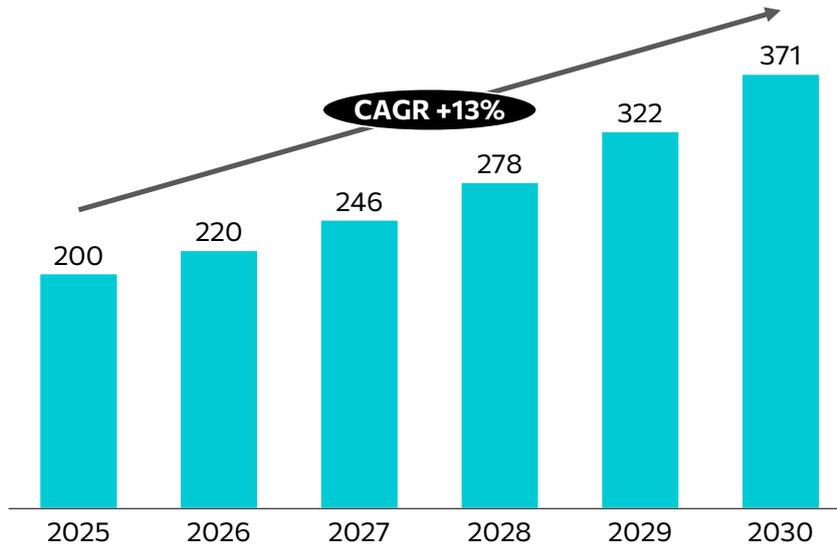
Базовый сценарий развития рынка видеоигр в России, млрд руб.



Оптимистичный сценарий

Наиболее благоприятный вариант развития предполагает увеличение количества российских игровых проектов, рост видеоигровой аудитории и успешную экспансию студий на рынки дружественных стран. Это позволит компаниям наращивать доходы и реинвестировать средства в разработку новых продуктов. Дополнительными стимулами станут улучшение экономической ситуации и активная господдержка видеоигровой индустрии.

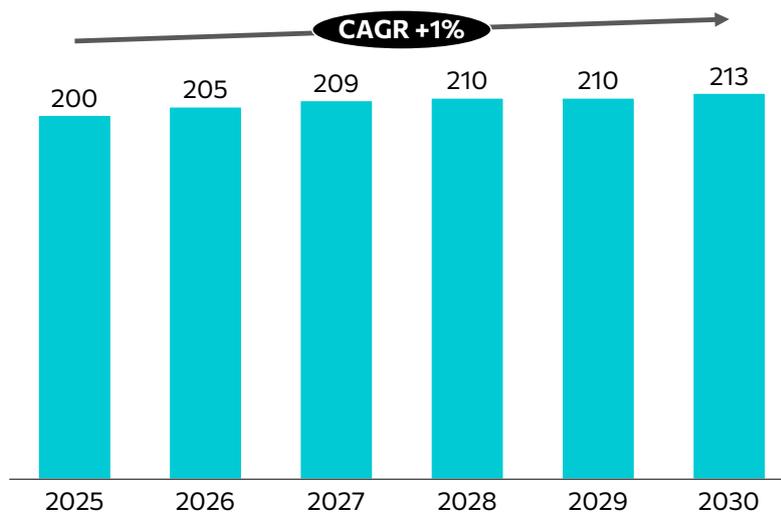
Оптимистичный сценарий развития рынка видеоигр в России, млрд руб.



Консервативный сценарий

Пессимистичный прогноз предполагает застой в производстве новых игр, отсутствие роста видеоигровой аудитории и сохранение текущих экономических и политических условий без существенных изменений. Меры государственной поддержки останутся на прежнем уровне, что ограничит возможности развития отрасли.

Консервативный сценарий развития рынка видеоигр в России, млрд руб.



Российская видеоигровая индустрия находится в фазе трансформации, но обладает значительным потенциалом. Уже через пять лет она может стать более структурированной и получить устойчивые внутренние механизмы финансирования и дистрибуции. Успех будет зависеть от баланса между государственной поддержкой, адаптацией разработчиков и сохранением креативной свободы.

2.3. Оценка рынка видеоигр в г. Москве

Факторы, влияющие на рынок г. Москвы

Видеоигровой рынок Москвы является крупнейшим локальным рынком в России, что объясняется высокой концентрацией доходов населения, развитой цифровой инфраструктурой и активным спросом на развлекательный контент. Качество цифровой среды напрямую влияет на потребительское поведение и финансовые показатели рынка.

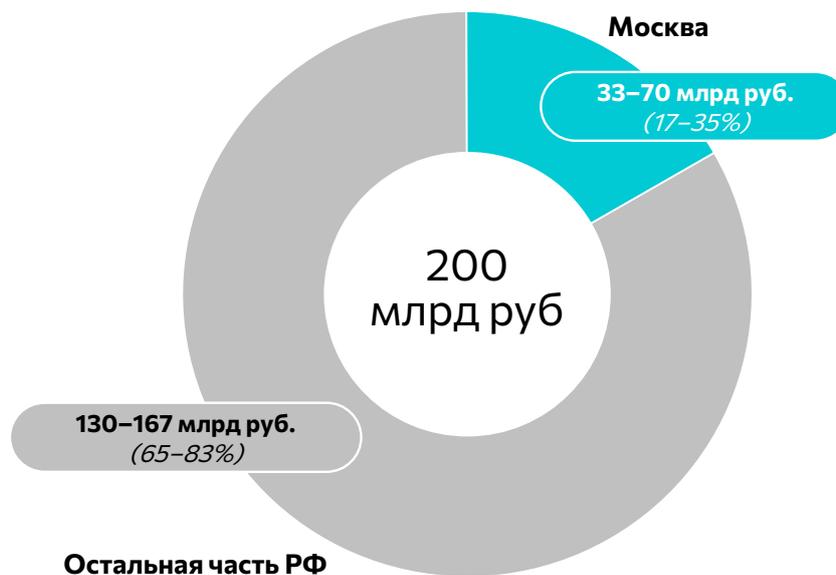
Москва входит в топ-3 регионов России с самой высокой скоростью широкополосного стационарного интернета. Низкий пинг в онлайн-играх, особенно важный для киберспортивных дисциплин, обеспечивается за счет локализации игровых серверов крупных компаний именно в Москве. Сервисная поддержка игровых устройств в столице также на другом уровне по сравнению с некоторыми регионами. Многочисленные авторизованные центры обслуживания консолей, специализированные магазины комплектующих для игровых ПК, доступность VR-оборудования — всё это создает более благоприятную среду для геймеров. В Москве проще найти техническую поддержку или провести апгрейд системы, что поддерживает интерес к видеоиграм.

Все эти факторы в совокупности создают игровую экосистему, которая не просто удобна, но и экономически эффективна. В результате в Москве фиксируются более высокие частота покупок, средний чек и лояльность пользователей по сравнению с регионами.

Оценки емкости рынка г. Москвы

Оценка емкости видеоигрового рынка г. Москвы варьируется в зависимости от применяемой методологии. Если оценивать рынок консервативно с учетом распределения доходов населения, то столица обеспечивает порядка 17% всего рынка. Однако большинство экспертов считают, что Москва, будучи крупнейшим экономическим и культурным центром России, концентрирует значительно большую часть потребительского спроса и деловой активности в сфере видеоигр, таким образом формируя порядка 35% общероссийского рынка видеоигр. Таким образом, реальная оценка рынка Москвы может находиться в диапазоне 33–70 млрд руб. (прогнозная оценка на 2025 г.).

Емкость рынка видеоигр г. Москвы, млрд руб. (прогноз на 2025 г.)

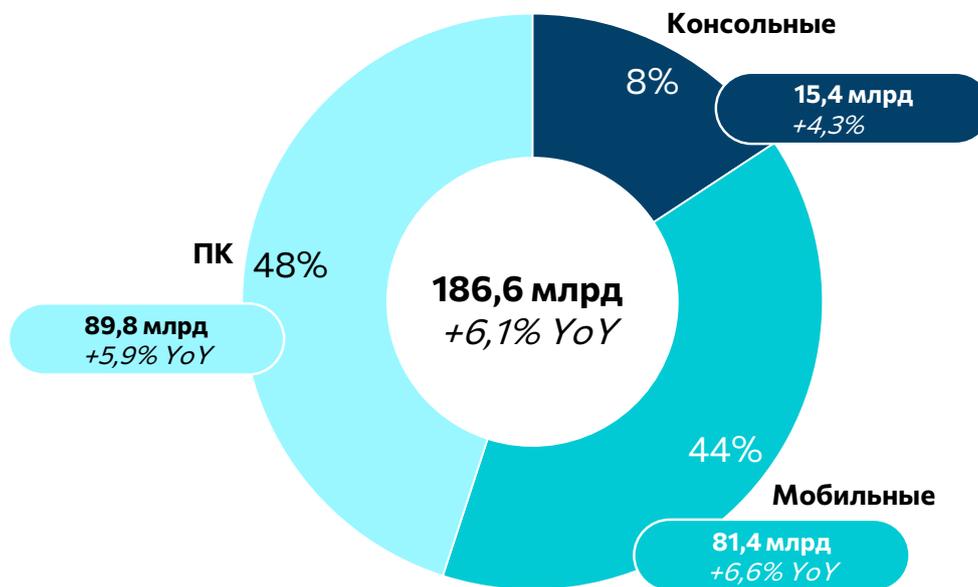




Сегментация рынка видеоигр в Москве в целом соответствует общероссийской структуре, однако имеет некоторые особенности.

В столице, где уровень доходов населения в среднем выше, игроки чаще выбирают премиальные игровые решения — консоли и персональные компьютеры. Это объясняется как большей доступностью дорогостоящего оборудования, так и более высокой культурой потребления видеоигрового контента. В результате доля консолей и ПК в Москве немного выше, чем в среднем по России.

Структура российского рынка видеоигр на 2024 г., млрд руб., %



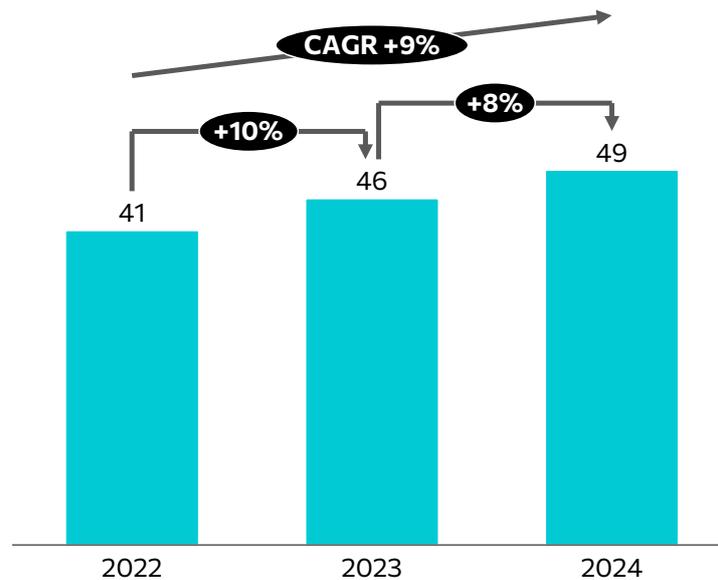
В то же время в регионах мобильный гейминг занимает более значительную долю рынка. Такая тенденция связана с экономическими факторами: стоимость современных игровых ПК и консолей, а также сопутствующих компонентов делает их менее доступными для широкой аудитории. В результате смартфоны становятся основным игровым устройством благодаря своей универсальности и относительно низкой стоимости.

Таким образом, если общая картина распределения платформ сохраняется на всей территории страны, Москва выделяется повышенным спросом на высокобюджетные игровые решения, тогда как в регионах сохраняется устойчивый тренд в сторону мобильного гейминга.

2.4. Ключевые игроки видеоигровой индустрии г. Москвы

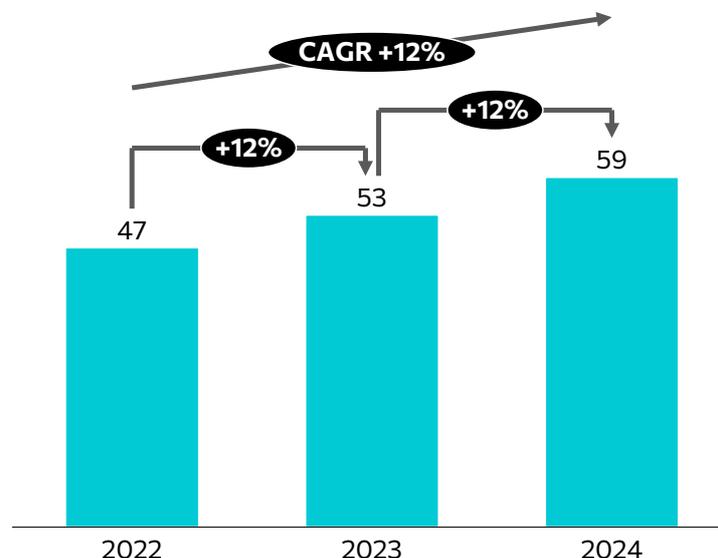
По итогам 2024 г., видеоигровые компании (издатели и разработчики), зарегистрированные в г. Москве, продемонстрировали рост своей выручки на 8% по сравнению с 2023 г. Позитивная динамика замедлилась в 2024 г. по сравнению с 2023 г., когда совокупная выручка московских разработчиков и издателей видеоигр увеличилась на 10% по сравнению с 2022 г.

Совокупная выручка основных видеоигровых компаний г. Москвы (разработчики и издатели), млрд руб.



При этом видеоигровые компании, входящие в топ-30 России (см. приложение), также продемонстрировали рост совокупной выручки, увеличив ее на 12% в 2024 г. по сравнению с 2023 г. Аналогичная динамика наблюдалась в 2023 г. по сравнению с 2022 г.

Совокупная выручка топ-30 видеоигровых компаний России (разработчики и издатели), млрд руб.





Московские киберспортивные компании, представленные ESforce Holding, SMP Esports и Goose Gaming, увеличили выручку на 84% в 2024 г. по сравнению с 2023 г.

Московский рынок разработки и издания видеоигр демонстрирует устойчивую диверсификацию по платформенной принадлежности и бизнес-моделям. В числе лидеров отрасли традиционно выделяется Lesta Games, сохранившая доминирующие позиции в сегменте компьютерных игр, несмотря на определенные рыночные колебания последних лет. В 2024 г. совокупная выручка московских юридических лиц увеличилась на 29% по сравнению с 2023 г. В 2023 г. увеличение выручки Lesta Games составило 56% по сравнению с 2022 г.

Значительную динамику роста демонстрируют компании мобильного сегмента, среди которых особенно выделяются FunFlow, ChillGaming и GDC,

показывающие стабильное развитие и расширение продуктовой линейки, что связано с высокой адаптивностью к изменениям потребительского спроса. В 2024 г. выручка FunFlow увеличилась на 83% по сравнению с 2023 г.

Кросс-платформенные разработчики, такие как «СофтКлуб», Crazy Panda, 101XP, сохраняют устойчивые рыночные позиции, сочетая традиционные подходы с инновационными решениями.

Рынок демонстрирует разделение на два основных типа игроков: крупные, устоявшиеся компании с долгой историей и новые, активно развивающиеся студии. При этом происходит постепенное перераспределение интересов в пользу проектов, доступных на разных платформах одновременно. Эта тенденция полностью согласуется с глобальными направлениями развития видеоигровой отрасли.

Такая динамика отражает общую трансформацию рынка: традиционные игроки сохраняют свои позиции, в то время как новые компании находят возможности для роста в перспективных сегментах. Особенно заметен прогресс в области мобильного гейминга, который продолжает набирать популярность среди широкой аудитории.

Основные игроки видеоигровой индустрии г. Москвы

| | Название компании | Сегмент | 2022 г., выручка, тыс. руб. | 2023 г., выручка, тыс. руб. | 2024 г., выручка, тыс. руб. | 24/23% |
|-------------------------|---|---------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-------------|
| Разработчики и издатели | | | | | | |
| 1 | Lesta Games (только юрлица г. Москвы) | ПК | 12 485 505 | 19 471 373 | 25 029 870 | 28,5% |
| 2 | Astrum Entertainment (только юрлица г. Москвы) | ПК | 14 193 037 | 11 547 456 | 9 400 556 | -18,6% |
| 3 | Innova | ПК | 1 912 563 | 2 809 696 | 2 853 760 | 1,6% |
| 4 | «СофтКлуб» | Кросс-платформенные | 5 311 388 | 3 140 056 | 2 628 495 | -16,3% |
| 5 | CarX Technologies | Мобильные | 1 614 824 | 2 318 858 | 2 210 006 | -4,7% |
| 6 | GDC | Мобильные | 1 025 822 | 1 368 166 | 2 025 600 | 48,1% |
| 7 | FunFlow | Мобильные | 781 832 | 796 408 | 1 457 118 | 83,0% |
| 8 | Crazy Panda | Кросс-платформенные | 660 460 | 800 316 | 992 259 | 24,0% |
| 9 | «Бука» | Кросс-платформенные | 1 532 319 | 1 478 570 | 867 453 | -41,3% |
| 10 | 101XP | Кросс-платформенные | 346 661 | 348 357 | 415 145 | 19,2% |
| 11 | Gear Games | Кросс-платформенные | 189 367 | 375 220 | 369 355 | -1,6% |
| 12 | ChillGaming | Мобильные | 138 101 | 155 107 | 280 734 | 81,0% |
| 13 | «Студия Игл Дайнемикс» | Кросс-платформенные | 154 068 | 160 405 | 182 850 | 14,0% |
| 14 | MadOut Games | Кросс-платформенные | 64 602 | 117 885 | 180 084 | 52,8% |
| 15 | PlayFlock | Кросс-платформенные | 262 829 | 183 822 | 158 518 | -13,8% |
| 16 | Banzai Games | Кросс-платформенные | 414 290 | 242 483 | 102 771 | -57,6% |
| 17 | Edrem | Кросс-платформенные | 96 589 | 117 234 | 54 317 | -53,7% |
| 18 | OWL STUDIO | Кросс-платформенные | 47 531 | 45 011 | 48 985 | 8,8% |
| 19 | Game Art Pioneers | ПК | | | 11 140 | |
| 20 | «ГФАГЕЙМС» | ПК | 32 121 | 8 713 | 11 071 | 27,1% |
| 21 | WaTT Studio | Кросс-платформенные | 25 043 | 22 300 | 9 732 | -56,4% |
| 22 | Enclave Interactive | Кросс-платформенные | н/д | н/д | 3 775 | |
| 23 | Terrabyte Games | ПК | н/д | н/д | н/д | |
| 24 | Isotope Games | Кросс-платформенные | н/д | н/д | н/д | |
| 25 | Taleroк | ПК | 20 233 | н/д | н/д | |
| 26 | VEA Games | Кросс-платформенные | 53 949 | 34 993 | н/д | |
| 27 | Vengeance Games | Кросс-платформенные | 186 | н/д | | |
| 28 | «Криста» | Кросс-платформенные | | | | |
| Итого: | | | 41 363 320 | 45 542 429 | 49 293 594 | 8,2% |
| % к предыдущему периоду | | | | 10% | 8% | |

| Киберспортивные компании | | | | | |
|------------------------------|--------------------------|----------------|----------------|------------------|--------------|
| 1 | ESforce Holding | 349 317 | 736 047 | 1 286 045 | 74,7% |
| 2 | SMP Esports | | 83 380 | 198 202 | 137,7% |
| 3 | Goose Gaming | 113 912 | 51 809 | 119 472 | 130,6% |
| Итого: | | 463 229 | 871 236 | 1 603 719 | 84,1% |
| Магазины приложений видеоигр | | | | | |
| 1 | RuStore / VK Play | н/д | | | |
| 2 | «Яндекс Игры» | н/д | | | |
| 3 | AG.ru | 52 009 | 58 613 | 58132 | -0,8% |

Источник: Strategy Partners на основе данных СПАРК





2.5. Инфраструктурная поддержка

В 2025 г. в Москве планируется открытие первого в России кластера видеоигр и анимации. Его резидентами станут начинающие и опытные российские компании-разработчики и анимационные студии. Кластер будет оснащен инновационным оборудованием, которое позволит начинающим специалистам разрабатывать видеоигры и 3D-анимацию с нуля, а опытным игрокам рынка поможет выйти на новый технологический уровень.

Помимо этого, будет организована большая образовательная площадка. Кластер будет поддерживать экспорт видеоигр московских разработчиков за рубеж, содействуя участию в международных выставках и форумах.

В распоряжении столичных разработчиков будет капсульный отель, чтобы во время сдачи проектов у специалистов, привыкших работать сверхурочно, был доступ к месту для отдыха. Также доступны столовая, кофейня, магазины, лекторий, кинозал для просмотра анимационных продуктов и трейлеров игр, закрытые кабинеты для питчей и презентаций, открытые зоны для регулярных командных стендап-собраний, мокап и звукозаписывающая студия, а также другие локации.

Егор Томский,
генеральный директор
WATT Studio



Скоро откроется Game Hub в Москве — отличная инициатива, на мой взгляд. Город идеально подходит для таких проектов: это удобный, комфортный и относительно недорогой

мегаполис по сравнению с другими мировыми столицами. При этом уровень жизни высокий, а зарплаты ниже международных.

Большой плюс — развитая образовательная база: многие университеты готовят студентов по игровым специальностям. Кроме того, в Москве есть очень активное видеоигровое комьюнити: за последние годы прошло больше десятка крупных выставок и мероприятий, что говорит о живом интересе к индустрии.

Герман Курников,
менеджер по
развитию RuStore



Инициатива правительства Москвы по созданию геймхаба — действительно значимый шаг для отрасли. Беспроцентная аренда офисов, налоговые льготы и другие меры поддержки создают крайне благоприятные условия для развития студий. Особенно ценно это на фоне глобального кризиса в видеоигровой индустрии: крупнейшие компании, включая Sony и Microsoft, сокращают штат и закрывают подразделения, тогда как в Москве, напротив, чувствуется системная поддержка IT-сектора в целом и геймдева в частности.

Снижение налоговой нагрузки — один из ключевых факторов, способных привлечь компании в московский геймхаб. В нынешних условиях даже этих мер достаточно, чтобы сделать столицу привлекательным центром для разработчиков. Однако хотелось бы, чтобы подобные инициативы не ограничивались одним регионом. Расширение таких кластеров на другие города дало бы сотрудникам и студиям больше возможностей для выбора, а также стимулировало бы равномерное развитие отрасли по всей стране.

Пока же московский геймхаб выглядит многообещающим стартом, и хочется верить, что этот опыт распространится и на другие регионы.





Иван Соловьев,
руководитель
проектного отдела,
АО «Бука»



Мы видим, как власти — и на федеральном уровне, и в Москве — стали активнее поддерживать нашу отрасль. Самый яркий пример — ожидающееся открытие кластера видеоигровой индустрии в «Сколково». Правда, пока не хватает налоговых льгот — лишь обсуждают их возможность. А ведь в видеоигровой индустрии, где успех проекта сложно предсказать, это критически важно. Зато Москва предлагает другое — уровень мирового мегаполиса: безупречную инфраструктуру, транспорт, безопасность и безграничные возможности для бизнеса. С этим здесь всё в порядке, и это серьезный аргумент для привлечения специалистов. Но есть проблема: иностранцы часто просто не знают, насколько Москва комфортна и современна. Многие до сих пор живут старыми стереотипами, не представляя реального положения дел. Городу нужен честный, открытый пиар на международном уровне — без приукрашиваний, а с простой демонстрацией того, как здесь всё устроено. Когда люди увидят Москву такой, какая она есть (с ее динамикой, возможностями и качеством жизни), многие пересмотрят свое отношение к ней.

Открытие видеоигрового кластера в «Сколково» станет значимым шагом в развитии индустрии видеоигр и анимации в Москве и России в целом. Инфраструктурная поддержка в виде современного оборудования, специализированных студий и коворкинг-зон создаст благоприятную среду как для начинающих разработчиков, так и для опытных студий, позволяя им повышать качество продуктов и внедрять инновационные технологии.

Дополняя уже существующие меры (гранты, налоговые льготы и образовательные программы), кластер усилит синергию между участниками рынка, ускорит обмен знаниями и упростит выход российских игр на международный уровень. Организация экспортной поддержки и участие в глобальных выставках помогут московским и российским разработчикам занять более заметное место на мировом рынке.

Таким образом, проект не только укрепит локальную игровую индустрию, но и поспособствует ее интеграции в мировую экономику видеоигр, увеличит экспортный потенциал и создаст новые высококвалифицированные рабочие места. В долгосрочной перспективе это может привести к появлению конкурентоспособных российских игровых компаний и усилению позиций страны в креативных индустриях.



Оценка вклада видеоигровой индустрии в экономику г. Москвы

3. Оценка вклада видеоигровой индустрии в экономику г. Москвы

Оценка вклада^{IX} видеоигровой индустрии в экономику может рассматриваться и как прямой вклад в валовый региональный продукт г. Москвы (доля валовой добавленной стоимости), и как совокупность прямых (ВДС), косвенных (расходы компаний) и индуцированных эффектов (траты сотрудников). При этом важно учитывать, что каждый потраченный рубль видеоигровой компании или сотрудника компании создает мультипликативный эффект в экономике, поэтому корректно оценивать экономические эффекты в том числе с учетом мультипликаторов.

Вклад видеоигровой индустрии г. Москвы (2024 г.)



^{IX}См. методологию расчетов в приложении.

Источник: Strategy Partners на основе данных СПАРК

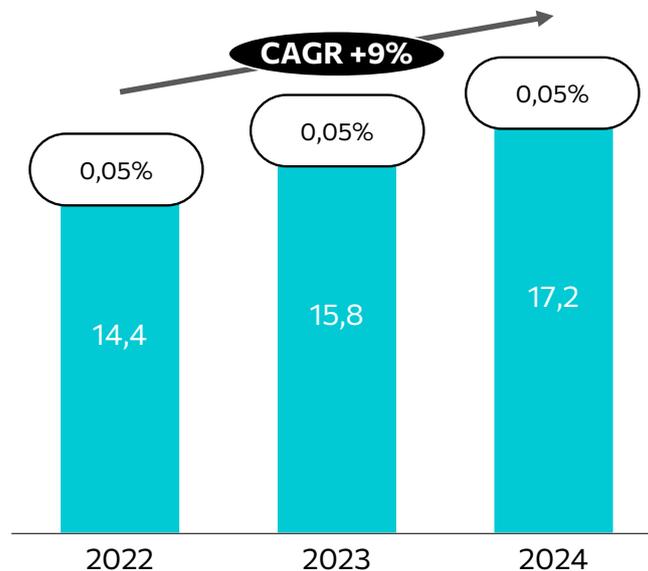
3.1. Прямые эффекты

Вклад в ВРП

Видеоигровая индустрия Москвы в последние три года устойчиво росла, однако динамика в целом соответствовала темпам роста экономики города. Ужесточение санкционного давления со стороны западных стран привело к уходу с российского рынка ряда компаний, занимающихся разработкой и изданием игр. Это повлекло за собой сокращение числа студий, зарегистрированных в Москве, а также снижение инвестиционной активности в секторе. Несмотря на это, локальные студии продолжают адаптироваться к новым условиям, переориентируясь на внутренний рынок и альтернативные способы дистрибуции.

Видеоигровая индустрия Москвы в 2024 г. создала прямую добавленную стоимость в размере 17,2 млрд руб., что составляет 35% от совокупной выручки компаний (49,3 млрд руб.)^х. Этот показатель отражает реальный вклад отрасли в экономику города после вычета затрат на промежуточное потребление. Вклад видеоигровой индустрии, измеряемый как доля ВДС от ВРП города, таким образом оставался стабильным на протяжении трех лет и не превышал 0,05%.

Размер вклада видеоигровой индустрии в ВРП г. Москвы, млрд руб.



Примечание: значения округлены
Источник: Strategy Partners

Рабочие места, заработные платы

По экспертным оценкам, в Москве в штате игровых компаний работают от 5 до 10 тыс. человек. При этом количество самозанятых и фрилансеров, занятых в разработке игр, может быть значительно выше — в 3–4 раза больше, достигая 40–50 тыс. специалистов.

Структура занятости показывает преобладание проектной работы: 70% составляют аутсорсинг и самозанятые специалисты, 30% приходится на штатных сотрудников. Такая структура связана с высокой стоимостью содержания постоянного штата, особенно для небольших студий и стартапов. Многие компании предпочитают нанимать специалистов на проектной основе через самозанятость, что позволяет снизить расходы на налоги и социальные выплаты.

^хСовокупная выручка по выборке видеоигровых компаний, зарегистрированных в г. Москве, по которым доступна финансовая отчетность.



Москва остается главным центром притяжения IT-специалистов, включая разработчиков игр. Однако высокая стоимость жизни, особенно аренды жилья, создает дополнительные сложности для компаний.

Основные кадровые вызовы:

жесткая конкуренция за специалистов с финтехом и банковским сектором

необходимость более высоких зарплат по сравнению с регионами

проблема удержания кадров в условиях высокой мобильности

Видеоигровая индустрия создает в Москве высокооплачиваемые рабочие места. Средняя зарплата в отрасли составляет порядка 170–180 тыс. руб., варьируясь от 90 до 350 тыс. руб. в зависимости от специализации (программисты, гейм-дизайнеры, продюсеры). Это сопоставимо со средним уровнем зарплат по городу.

Высокие зарплаты сотрудников трансформируются в существенные налоговые отчисления как через НДФЛ, так и через налог на прибыль компаний.

Москва остается ключевым IT-хабом России, привлекая специалистов из регионов. Таким образом, столица выполняет роль «последней внутренней границы» для талантов: многие переезжают сюда перед возможной эмиграцией. Это ставит перед Москвой важную задачу — удерживать кадры, предлагая им комфортные условия жизни и работы.

Видеоигровая индустрия конкурирует за специалистов с другими высокодоходными секторами, такими как финтех и банковские услуги. Крупные банки активно переманивают гейм-дизайнеров и программистов для создания клиентских приложений с элементами геймификации. Это естественный процесс: навыки, полученные в играх (креативность, работа с пользовательским опытом), востребованы в других digital-сферах.

При этом видеоигровая индустрия служит «кузницей кадров» для всей IT-отрасли. Многие специалисты начинают карьеру в играх, а затем переходят в смежные области, такие как образовательные технологии или медиа. Обратный процесс почти невозможен: банки и финтех-компании не готовят кадры с аналогичным творческим бэкграундом.

3.2. Косвенные и индуцированные эффекты

Косвенные эффекты^{XI}

Косвенный эффект возникает, когда видеоигровые компании закупают товары и услуги у других секторов экономики. Применение отраслевых мультипликаторов раскрывает полную картину влияния видеоигровой индустрии на экономику Москвы. Первоначальная выручка видеоигровых компаний г. Москвы в размере **49,3 млрд руб.** трансформируется в значительный косвенный эффект величиной **15,8 млрд руб.**, что демонстрирует способность отрасли генерировать дополнительную экономическую активность в смежных секторах.

Ключевые направления косвенного воздействия образуют комплексную экосистему:

- **Технологический и креативный кластер (10,3 млрд руб.).**
Высокий мультипликатор IT-индустрии (2,2) отражает ее системообразующую роль. Расходы на облачные сервисы и лицензионное ПО создают каскадный эффект, вовлекая производителей оборудования, операторов дата-центров и поставщиков интернет-услуг. Аутсорсинг в области анимации, звука и локализации активизирует креативную экономику Москвы. Этот канал распределяет доходы отрасли среди фрилансеров и специализированных студий, способствуя развитию человеческого капитала.
- **Маркетинговая экосистема (4,0 млрд руб.).**
Рекламные бюджеты (мультипликатор 2,6) питают цифровые платформы и агентства, создавая спрос на услуги таргетированной рекламы и аналитики. Это усиливает позиции Москвы как центра digital-маркетинга.
- **Коммерческая недвижимость (1,5 млрд руб.).**
Стабильный спрос на офисные помещения (мультипликатор 1,8) стимулирует развитие сопутствующих услуг — от клининга до безопасности, формируя устойчивый сегмент коммерческой аренды. Этот эффект особенно важен для поддержки малого бизнеса в сфере обслуживания.

Совокупный косвенный эффект (**15,8 млрд руб.**) демонстрирует, что каждый рубль выручки игровых компаний генерирует около 0,3 руб. добавленной стоимости в смежных отраслях.

Особую значимость имеет пространственное распределение эффекта:

- технологический кластер концентрируется в инновационных центрах;
- креативные услуги развивают периферийные районы;
- маркетинг поддерживает деловые центры;
- аренда равномерно распределена по городу.

Таким образом, видеоигровая индустрия выступает катализатором развития не отдельных предприятий, а целых кластеров городской экономики. Ее вклад выходит за рамки прямых показателей, формируя устойчивую экосистему взаимосвязанных отраслей, что особенно ценно в условиях диверсификации экономики Москвы.

^{XI}См. методологию расчетов в приложении.



Индукцированный эффект (расходы сотрудников)^{XII}

Индукцированный эффект — это влияние на экономику города как следствие расходов сотрудников видеоигровых компаний.

Расчеты индукцированного эффекта на экономику г. Москвы показывают значительное влияние расходов сотрудников игровых компаний на экономику города через механизм мультипликативного эффекта. Потребительские расходы сотрудников видеоигровых компаний оценочно составили **11,1 млрд руб.** в 2024 г., что трансформируется в суммарный экономический эффект в размере **4,7 млрд руб.** добавленной стоимости в экономике. Это означает, что каждый рубль, потраченный работниками индустрии, создает дополнительно 0,4 руб. добавленной стоимости в смежных секторах (поставщики продовольственных и непродовольственных товаров, провайдеры услуг).

Полученные результаты демонстрируют, что высокие зарплаты в видеоигровой индустрии не просто повышают уровень жизни сотрудников, но и становятся важным источником экономического роста для всего города, поддерживая широкий круг предприятий и сервисов, составляющих инфраструктуру современного мегаполиса.

Выводы об общем экономическом эффекте видеоигровой индустрии для Москвы.

Проведенный анализ с учетом мультипликативных эффектов демонстрирует, что видеоигровая индустрия оказывает комплексное и значительное воздействие на экономику столицы. Совокупный экономический эффект в размере порядка

37,7 млрд руб. складывается из трех ключевых компонентов:

- Прямой вклад (**17,2 млрд руб.**) отражает ядро экономической активности отрасли — создание добавленной стоимости через разработку и продажу игр. Это основа, на которой формируются все последующие эффекты.
- Косвенный эффект (**15,8 млрд руб.**) раскрывает способность индустрии стимулировать смежные сектора — от IT-услуг и коммерческой недвижимости до маркетинга и креативных индустрий. Особенно важно, что каждый рубль прямых расходов генерирует около 0,3 руб. добавленной стоимости в связанных отраслях.
- Индукцированный эффект (**4,7 млрд руб.**) показывает, как зарплаты сотрудников трансформируются в потребительский спрос, поддерживающий розницу, сферу услуг и жилищный сектор.

Это подчеркивает важную роль видеоигровой индустрии как:

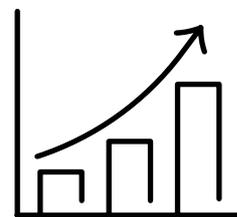
- катализатора развития цифровой экономики;
- драйвера занятости;
- значимого налогоплательщика.

Полученные результаты свидетельствуют, что видеоигровая индустрия Москвы уже сегодня представляет самодостаточный экономический кластер с развитыми производственными связями и значительным мультипликативным потенциалом. Ее дальнейшее развитие будет способствовать:

- диверсификации городской экономики;
- росту квалифицированной занятости;
- укреплению позиций Москвы как центра IT-разработок;
- увеличению налоговых поступлений.

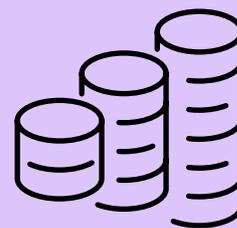
Таким образом, отрасль заслуживает особого внимания как перспективное направление для стратегической поддержки и инвестиций со стороны городских властей.

^{XII}См. методологию расчетов в приложении.



37,7
млрд руб

Экономический эффект
видеоигровой индустрии
для Москвы



11,1
млрд руб

Потребительские
расходы сотрудников
видеоигровых компаний



Основные выводы
по перспективам развития
видеоигровой индустрии
г. Москвы



4. Основные выводы по перспективам развития видеоигровой индустрии г. Москвы

Москва обладает уникальными предпосылками для превращения в ведущий центр видеоигровой индустрии не только в России, но и на пространстве СНГ и Восточной Европы. Столица уже сегодня концентрирует около трети всего российского рынка видеоигр, который оценивается в 200 млрд руб., и этот потенциал продолжает расти. Анализ текущего состояния и перспектив развития позволяет выделить несколько ключевых направлений, в которых Москва может укрепить свои позиции в качестве видеоигрового хаба.

Основой для такого позиционирования служит мощная цифровая инфраструктура города. Москва входит в тройку российских регионов с самой высокой скоростью интернета, что критически важно для современной видеоигровой индустрии, особенно учитывая растущие объемы игрового контента. Низкий пинг и стабильное соединение создают идеальные условия для развития киберспортивных направлений и онлайн-игр. Уже сейчас в столице локализованы серверы крупнейших игровых проектов, что делает ее естественным центром притяжения для игроков и разработчиков. Финансовая экосистема Москвы также способствует развитию индустрии. Столичные игроки демонстрируют более высокую платежеспособность и лояльность к платному контенту по сравнению с другими регионами.

Кадровый потенциал Москвы представляет собой еще одно важное конкурентное преимущество. В городе сосредоточены ведущие технические вузы, а концентрация IT-специалистов в несколько раз превышает средние показатели по стране. Это создает благодатную почву для роста игровых студий — от крупных разработчиков до перспективных инди-команд. При этом московский рынок труда продолжает привлекать талантливых специалистов из других регионов, что усиливает кадровый потенциал отрасли. Особого внимания заслуживает инфраструктурная поддержка видеоигровой индустрии. Запуск специализированного кластера в «Сколково» станет важным шагом в формировании полноценной экосистемы для разработчиков. Кластер будет объединять образовательные площадки, коворкинги, студии звукозаписи и презентационные пространства, создавая уникальную среду для коллаборации и обмена опытом. Такая инфраструктурная поддержка особенно важна для начинающих студий, позволяя им снизить входной барьер в отрасль.

Государственная поддержка играет ключевую роль в перспективах развития Москвы в качестве видеоигрового центра. Принятие закона о креативных индустриях, разработка целевых программ поддержки и создание специализированных фондов финансирования формируют устойчивую правовую и финансовую основу для развития отрасли. Особенно важно, что эти меры сочетаются с разумным уровнем регулирования, позволяющим сохранять креативную свободу разработчиков.

Образовательная составляющая — еще один ключевой элемент стратегии развития Москвы как видеоигрового центра. В городе уже действуют специализированные программы подготовки гейм-дизайнеров, программистов и других специалистов видеоигровой индустрии. Расширение этого направления, особенно в партнерстве с ведущими студиями, позволит решить проблему кадрового дефицита и создать устойчивый поток квалифицированных специалистов.

Альберт Жильцов,
креативный
продюсер 1C Game
Studios



Москва остается главным центром притяжения кадров, но высокая стоимость жизни осложняет работу студий. Для роста индустрии в Москве нужны меры поддержки, например льготы на аренду жилья для сотрудников. Потому что удаленная работа на этом этапе развития индустрии существенно снижает эффективность. Перевозка сотрудников повышает себестоимость конечного продукта и увеличивает необходимые инвестиции, а удержание низкой себестоимости является важным конкурентным преимуществом.



Гаджи Махтиев,
владелец
рекомендательного
сервиса *AG.ru*,
русскоязычной
версии *RAWG*



Безусловно, Москва сегодня занимает лидирующие позиции, и ее статус центра видеоигровой индустрии России неоспорим. Однако говорить о том, что это преимущество абсолютно и неизменно, я бы не стал. Рынок игр — это прежде всего творчество и упорный труд, а значит, новые сильные игроки могут появиться в любом регионе. Достаточно вспомнить успехи Playrix из Вологды (компанию основали в 2004 г. братья Игорь и Дмитрий Бухманы в Вологде, сейчас штаб-квартира находится в Дублине), MyTona, созданной братьями Ушническими из Якутии (сейчас штаб-квартира находится в Окленде), и других региональных компаний, которые и формировали индустрию до определенного момента.

История знает немало примеров, когда одна компания кардинально меняла расстановку сил на нашем рынке. Если студия из любого города начинает зарабатывать миллиарды, она неизбежно вырывается в лидеры. Становится ли от этого, скажем, Вологда главным игровым хабом? Нет. Но в конкретный момент такая компания может определять восприятие российского рынка внешними партнерами.

В перспективе до 2035 г. Москва имеет все шансы закрепиться в качестве признанного центра видеоигровой индустрии в Восточной Европе. Важным фактором успеха станет поддержание баланса между коммерческими проектами и экспериментальными инди-играми, которые формируют творческую репутацию московской игровой сцены.

Уникальное сочетание факторов — развитой цифровой инфраструктуры, концентрации талантов, финансовых возможностей и мер государственной поддержки — создает прочный фундамент для превращения Москвы в настоящий видеоигровой хаб международного уровня. Реализация этого потенциала будет способствовать не только развитию самой индустрии, но и укреплению позиций города как одного из ведущих центров креативной экономики в Европе.





Приложение

5. Приложение

5.1 Методология оценки российского видеоигрового рынка

Оценка объёма российского рынка видеоигр проводилась с учётом доступности данных и изменений рыночных условий.

- **Период до 2022 г. включительно:** Основным источником данных являлись оценки международной аналитической компании Newzoo. Данные Newzoo дополнительно верифицировались с отраслевыми экспертами.
- **Период с 2023 г.:** В связи с изменением рыночной инфраструктуры и ограничением доступа к ряду международных данных, методология была скорректирована. Основным инструментом оценки стали ежегодные структурированные интервью с ключевыми российскими экспертами отрасли. Эксперты предоставляют оценки динамики рынка (роста/падения) относительно предыдущего периода и/или оценки абсолютных значений по основным сегментам (ПК, консоли, мобильный). На основе консенсусной оценки экспертов и с учетом рыночных факторов (демография, доходы/расходы населения) определяется денежный объем рынка.

Ограничения методологии: при оценке объёма рынка не учитываются средства, потраченные российскими игроками через «серые» схемы. К ним относятся, в частности:

- покупка игр, внутриигрового контента или подписок через зарубежные аккаунты (например, с использованием нерезидентных платежных данных или VPN);
- использование для оплаты криптовалюты через неподконтрольные российскому регулированию площадки;
- пиратское распространение контента.

Таким образом, представленные оценки отражают объём средств, потраченных легальными способами внутри обновленной российской рыночной экосистемы или через официально работающие в России платежные шлюзы на международные сервисы.



5.2. Методология оценки вклада видеоигровой индустрии в экономику г. Москвы

Оценка вклада видеоигровой индустрии в экономику г. Москвы

Оценка вклада видеоигровой индустрии в экономику г. Москвы проводилась с учетом трех групп эффектов: прямые, косвенные и индуцированные. Для целей данного отчета мультипликаторы рассчитывались на основе коэффициента k (доля промежуточного потребления в выпуске) по следующей формуле:

$$\text{Мультипликатор} = 1 / (1 - k),$$

где: k = Промежуточное потребление (ПП) / Выпуск

Методология основана на межотраслевых связях, а мультипликатор показывает, насколько отрасль «умножает» экономический эффект. Чем меньше k (доля промежуточных затрат), тем меньше мультипликатор, так как отрасль меньше зависит от поставщиков. Чем больше k , тем выше мультипликатор, что означает большую зависимость от других отраслей и больший косвенный эффект на экономику.

1. Прямые эффекты

| Прямой эффект | База расчета | Оценка эффекта, 2024 г. |
|---|--|-------------------------|
| Добавленная стоимость видеоигровых компаний | <ul style="list-style-type: none"> 49,3 млрд руб. – совокупная выручка видеоигровых компаний г. Москвы¹³ ~ 35% от выручки (разница между выручкой и промежуточным потреблением) | 17,2 млрд руб. |

Примечание: значения округлены
 Источник: анализ Strategy Partners

2. Косвенные эффекты

Добавленная стоимость от услуг, оказываемых участникам рынка видеоигровой индустрии: аренда офисов, IT-инфраструктура (серверы, облачные технологии, лицензии и роялти, аутсорсинговые услуги), маркетинг и реклама.

| Косвенный эффект | База расчета | Оценка эффекта, 2024 г. (доб. стоимость) | Оценка эффекта, 2024 г. (с мультипликатором) |
|---------------------|---|--|--|
| Аренда офисов | Расходы: ~ 2% от выручки Доб. стоимость: ~ 60% Мультипликатор: 1,3 | 0,9 млрд руб. | 1,5 млрд руб. |
| IT-инфраструктура | Расходы: ~ 20% от выручки Доб. стоимость: ~ 50% Мультипликатор: 2,2 | 4,7 млрд руб. | 10,3 млрд руб. |
| Маркетинг и реклама | Расходы: ~ 10% от выручки Доб. стоимость: ~ 30% Мультипликатор: 2,6 | 1,5 млрд руб. | 4,0 млрд руб. |
| ВСЕГО | | 7,1 млрд руб. | 15,8 млрд руб. |

Примечание: значения округлены
 Источник: анализ Strategy Partners

¹³По выборке видеоигровых компаний, зарегистрированных в г. Москве, по которым доступна финансовая отчетность.

3. Индуцированные эффекты

Добавленная стоимость отраслей, создаваемая при обеспечении трат сотрудников компаний, представляющих видеоигровую индустрию, на продовольственные и непродовольственные товары, а также услуги (без учета обязательных платежей, в том числе платежей по кредитам).

| Индуцированный эффект | База расчета | Оценка эффекта, 2024 г. (доб. стоимость) | Оценка эффекта, 2024 г. (с мультипликатором) |
|-----------------------|--|--|--|
| Расходы сотрудников | Доля расходов: 85% от чистых доходов | | |
| Расходы на товары | Доб. стоимость: ~ 15% Мультипликатор: 1,9 | 1,1 млрд руб. | 2,0 млрд руб. |
| Расходы на услуги | Доб. стоимость: ~ 30% Мультипликатор: 2,1 | 1,3 млрд руб. | 2,7 млрд руб. |
| ВСЕГО | | 2,3 млрд руб. | 4,7 млрд руб. |

Примечание: значения округлены
Источник: анализ Strategy Partners





Ограничения методологии

Настоящее исследование было направлено на оценку вклада видеоигровой индустрии в экономику г. Москвы на основе анализа данных выборки компаний и применения модельных расчетов. Важно отметить, что полученные результаты следует интерпретировать с учетом следующих методологических ограничений:

1. Размер и репрезентативность выборки. Оценки прямого эффекта были рассчитаны на основе анализа финансовой отчетности ограниченного числа компаний (компании, по которым имелись пояснения к финансовой отчетности). Несмотря на то, что в выборку вошли ключевые игроки рынка, она не может считаться полностью репрезентативной для всей индустрии в силу её неоднородности. Это могло привести к завышению или занижению совокупных показателей.

2. Метод расчета валовой добавленной стоимости (ВДС). ВДС компаний оценивалась по производственному методу как разница между выручкой и стоимостью закупленных товаров, работ и услуг у сторонних поставщиков (промежуточное потребление). Данные брались из отчетов о финансовых результатах и отчетов о движении денежных средств. Данный подход является упрощенным:

- В силу форматов отчетности могла возникнуть сложность в полном и точном выделении всех элементов промежуточного потребления, что могло незначительно исказить расчеты.
- Оценка проводилась на основе публичной отчетности, которая может не полностью отражать все внутренние затраты и особенности ведения бизнеса
- Совокупная выручка оценивалась по выборке компаний, зарегистрированных в г. Москве, и по которым доступна финансовая отчетность, что, закономерно, может привести к занижению оценок совокупной ВДС отрасли.

3. Оценка косвенных эффектов. Косвенные эффекты (эффекты второго раунда) оценивались на основе анализа структуры затрат компаний и применения стандартных мультипликаторов, рассчитанных для соответствующих отраслей (например, ИТ, аренда, маркетинг) по формуле $1 / (1 - k)$, где k – коэффициент материалоемкости.

- Сегментация затрат компаний проводилась с учетом анализа пояснений к отчетности компаний из выборки. При этом, учитывая, что в выборку были включены относительно крупные компании, структура затрат может быть нерепрезентативной для всей отрасли.
- Мультипликаторы являются усредненными по отрасли и не учитывают специфику цепочек поставок конкретных исследуемых компаний (например, долю импорта вкупаемых ими товарах и услугах)
- Важное ограничение: мультипликаторная модель предполагает, что все затраты остаются в экономике города. На практике часть затрат, направленная на поставщиков из других регионов или на импорт, является «утечкой» и не создает дополнительного эффекта для Москвы. В данном исследовании была принята гипотеза о том, что основные поставщики базируются в Москве, что могло привести к некоторому завышению оценки косвенного эффекта.

4. Оценка индуцированных эффектов. Индуцированные эффекты (эффекты третьего раунда, вызванные расходами сотрудниками) были смоделированы на основе данных о фонде оплаты труда и усредненных потребительских поведенческих коэффициентов.

- Для расчета использовалась общая модель потребительских расходов, которая может не в полной мере отражать структуру расходов высокооплачиваемых сотрудников ИТ-сферы.
- Также в модели предполагалось, что все личные расходы сотрудников осуществляются в Москве, что не всегда верно (например, покупки в интернете у федеральных онлайн-ритейлеров, туризм, сбережения).

5. Учет общих экономических условий. Модель оценки эффектов является статической и построена на данных за конкретный отчетный период. Она не учитывает циклические колебания экономики, изменения на глобальном рынке видеоигр и другие внешние макроэкономические факторы, которые могут значительно влиять на деятельность компаний в долгосрочной перспективе.

Несмотря на перечисленные ограничения, проведенное исследование позволяет с высокой степенью достоверности **проследить цепочку положительных экономических эффектов**, создаваемых видеоигровой индустрией г. Москвы, и оценить **порядок величин** её вклада в валовый продукт города. Полученные результаты убедительно демонстрируют значимость индустрии как растущего сектора экономики.

Для проведения более точной и методологически выверенной оценки в будущем необходимо:

- расширить выборку компаний, включая студии разных размеров;
- провести целенаправленный опрос компаний для сбора детализированных данных о структуре их затрат, цепочках поставок, фактической географии расходов как компаний, так и их сотрудников;
- построить мультипликативную модель («затраты-выпуск») для экономики Москвы, чтобы более точно учитывать межотраслевые связи и «утечки» (импорт, расходы за пределами города).

5.3. Основные игроки видеоигровой индустрии г. Москвы

| № | Название компании | Юридическое лицо | Юридический адрес | Сегмент | 2022 г., выручка, тыс. руб. | 2023 г., выручка, тыс. руб. | 2024 г., выручка, тыс. руб. | 24/23% |
|-------------------------|----------------------------------|----------------------------|--|---------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| Разработчики и издатели | | | | | | | | |
| 1 | Lesta Games^{xiv} | «Леста Геймс Эдженси», ООО | Москва, 1-й Хорошевский проезд, д. 4 к. 2, помещ. 1н | ПК | 12 001 171 | 19 193 642 | 24 834 230 | |
| | Lesta Games | «Леста Геймс Москва», ООО | Москва, Известковский пер., д. 1, 109004 | ПК | 484 334 | 277 731 | 195 640 | |
| Всего | | | | | 12 485 505 | 19 471 373 | 25 029 870 | 28,5% |
| 2 | Astrum Entertainment | «Аструм», ООО | Москва, Ленинградский пр-т, д. 70 | ПК | 9 060 655 | 9 790 716 | 4 801 543 | |
| | Astrum Entertainment | «Аструм Лаб», ООО | Москва, Ленинградский пр-т, д. 70 | ПК | 3 584 994 | 1 099 070 | 4 384 830 | |
| | Pixonix (Astrum) | «Пиксоник», ООО | Москва, Ленинградский пр-т, д. 70, 125315 | ПК | 1 466 429 | 512 003 | н/д | |
| | GameXP (Astrum) | «Фабрика Развлечений», ООО | Москва, ул. Верейская, д. 29, стр. 33 | ПК | 80 959 | 145 667 | 214 183 | |
| Всего | | | | | 14 193 037 | 11 547 456 | 9 400 556 | -18,6% |
| 3 | Innova | «Иннова Дистрибьюшен», ООО | Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Хамовники, б-р Зубовский, д. 17, стр. 1, эт. 6, помещ. 623 | ПК | 1 912 563 | 2 809 696 | 2 853 760 | 1,6% |
| 4 | «СофтКлуб» | «1С-СофтКлуб», ООО | Москва, ул. Большая Полянка, д. 7/10 стр. 3, эт. 6, помещ. 11, ком. 34 | Кросс-платформенные | 3 719 815 | 1 900 034 | 1 761 220 | |
| | «СофтКлуб» | «Компания Софт Клуб», ООО | Москва, ул. Большая Полянка, д. 7/10, стр. 3, ЭТ/ПОМ/КОМ 6/11/35, 119180 | Кросс-платформенные | 1 591 573 | 1 240 022 | 867 275 | |
| Всего | | | | | 5 311 388 | 3 140 056 | 2 628 495 | -16,3% |
| 5 | CarX Technologies | «КарИкс-Технолджис», ООО | Москва, ул. Годовикова, д. 9, стр. 17, помещ. 4 | Мобильные | 1 614 824 | 2 318 858 | 2 210 006 | -4,7% |

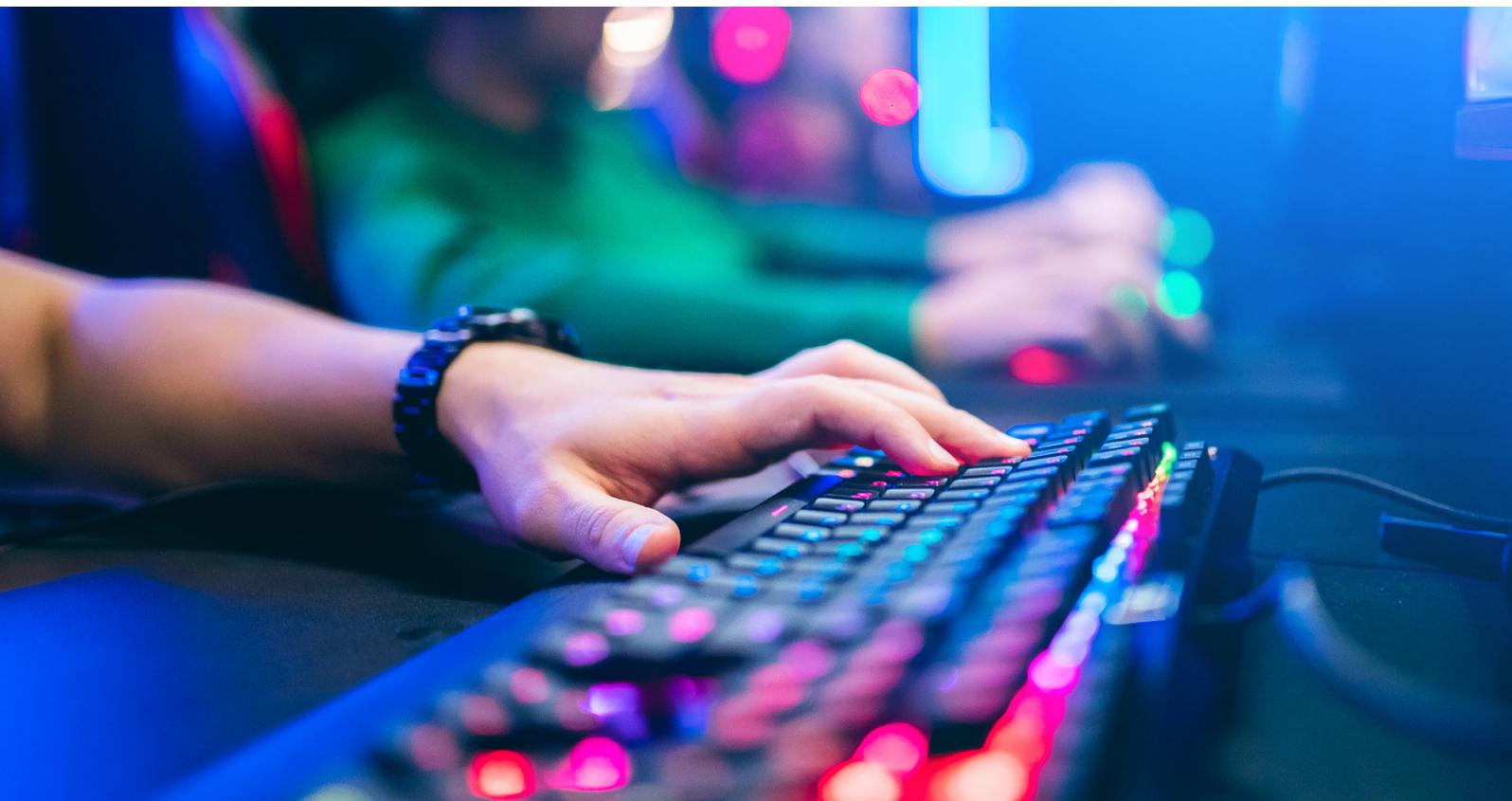
^{xiv}ООО «Леста Геймс Эдженси» и ООО «Леста Геймс Москва» зарегистрированы в г. Москве, учредителем упомянутых обществ (с долей 100%) является ООО «Леста», зарегистрированное в г. Санкт-Петербурге. Для целей отчета выручка ООО «Леста Геймс Эдженси» и ООО «Леста Геймс Москва» отнесена к Москве, учитывая их регистрацию.

| | | | | | | | | |
|----|-------------------------------|--------------------------------------|--|---------------------|-----------|-----------|-----------|--------|
| 6 | GDC | «Джи Ди Си», ООО | Москва, Столярный пер., д. 3, к. 14 | Мобильные | 1 025 822 | 1 368 166 | 2 025 600 | 48,1% |
| 7 | FunFlow | «Мобильные Игровые Решения», ООО | Москва, ул. Маши Порываевой, д. 34 | Мобильные | 781 832 | 796 408 | 1 457 118 | 83,0% |
| 8 | Crazy Panda | «Крэйзи Панда Рус», ООО | Москва, Долгоруковская ул., д. 7 | Кросс-платформенные | 660 460 | 800 316 | 992 259 | 24,0% |
| 9 | «Бука» | «Бука», АО | Москва, Каширское ш., д. 1, корп. 2 | | 1 532 319 | 1 478 570 | 867 453 | -41,3% |
| 10 | 101XP | «101Экспли Лабс», ООО | Москва, ул. Твардовского, д. 8, стр. 1, эт./помещ./ком. 6/1/22 | Кросс-платформенные | 346 661 | 348 357 | 415 145 | 19,2% |
| 11 | Gear Games | «Гиар Геймз», ООО | Москва, ул. 2-я Энтузиастов, д. 3, офисы 414, 415 | Кросс-платформенные | 189 367 | 375 220 | 369 355 | -1,6% |
| 12 | ChillGaming | «Чилл гейминг», ООО | Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Хорошевский, пр-д Аэропорта, д. 8, помещ. 20/2 | Мобильные | 138 101 | 155 107 | 280 734 | 81,0% |
| 13 | «Студия Игл Дайнемикс» | «Студия Игл Дайнемикс», ООО | Московская обл., г. Дубна, ул. Программистов, д. 4 стр. 3, офис 87 | Кросс-платформенные | 154 068 | 160 405 | 182 850 | 14,0% |
| 14 | MadOut Games | «Мэдаут Геймз Рус», ООО | Москва, Ленинградский пр-т, д. 35 стр. 2, помещ. 184 | Кросс-платформенные | 64 602 | 117 885 | 180 084 | 52,8% |
| 15 | PlayFlock | «Плэйфлок», ООО | Москва, б-р Ракетный, д. 16, эт. 11, помещ. XXXV, ком. 1-11, 21-33 | Кросс-платформенные | 262 829 | 183 822 | 158 518 | -13,8% |
| 16 | Banzai Games | «Мобильные Игры», ООО | Москва, ул. Викторенко, д. 5, стр. 1, эт. 20 | Кросс-платформенные | 414 290 | 242 483 | 102 771 | -57,6% |
| 17 | Edrem | «Эдрем», ООО | Москва, Ленинский пр-т, д. 15, помещ. 1/4, 119071 | Кросс-платформенные | 96 589 | 117 234 | 54 317 | -53,7% |
| 18 | OWL STUDIO | «Акара.Ру», ООО | Москва, ул. Мясницкая, д. 41, стр. 5 | Кросс-платформенные | 47 531 | 45 011 | 48 985 | 8,8% |
| 19 | Game Art Pioneers | «Пионеры Игрового Искусства», ООО | Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Можайский, ул. Беловежская, д. 13, кв. 156 | ПК | | | 11 140 | |

| | | | | | | | | |
|-----------------------------|----------------------------|------------------------|--|---------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------|
| 20 | «ГФА ГЕЙМС» | «Гфагеймс», ООО | Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Красносельский, туп. Большой Краснопрудный, д. 8/12, офис 21, помещ. 2 | ПК | 32 121 | 8 713 | 11 071 | 27,1% |
| 21 | WaTT Studio | «Ватт Геймс», ООО | Москва, Подъёмная ул., д. 9, этаж подвал офис № 006 | Кросс-платформенные | 25 043 | 22 300 | 9 732 | -56,4% |
| 22 | Enclave Interactive | «Анклав», ООО | Москва, Дербеневская наб, д. 11, помещ. 60/6 | Кросс-платформенные | н/д | н/д | 3 775 | |
| 23 | Terrabyte Games | «Террабайт Геймс», ООО | Москва, ул. Новорязанская, д. 31/7, стр. 5, помещ. 1/п | ПК | н/д | н/д | н/д | |
| 24 | Isotope Games | «Изотоп Геймс», ООО | Московская область, Истра, с. Рождествено, Сиреневый б-р, д. 10, кв. 45 | Кросс-платформенные | н/д | н/д | н/д | |
| 25 | Taleroк | «Тейлрок», ООО | Москва, Цветной б-р, д. 22 стр. 6, эт. 1 помещ./ком. 1/а1 | ПК | 20 233 | н/д | н/д | |
| 26 | VEA Games | «Веа Геймз», ООО | Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Царицыно, ул. Кантемировская, д. 35, кв. 79 | Кросс-платформенные | 53 949 | 34 993 | н/д | |
| 27 | Vengeance Games | «Венжеанс Геймс», ООО | Москва, ул. Сайкина, д. 4, кв. 19 | Кросс-платформенные | 186 | н/д | н/д | |
| 28 | Криста | «Криста», ООО | Москва, ул. Новодмитровская, д. 2, корп. 1, эт. 7, помещ. L, ком. 10 | Кросс-платформенные | н/д | н/д | н/д | |
| Итого | | | | | 41 363 320 | 45 542 429 | 49 293 594 | |
| % к прошлому периоду | | | | | | 10% | 8% | |

| Киберспортивные компании | | | | | | | |
|------------------------------|--------------------------|-----------------------|--|----------------|----------------|------------------|--------------|
| 1 | ESforce Holding | «Исфорс Рус», ООО | Москва, Дмитровское ш., д. 27, к. 1, этаж 1, ком. 54 | 349 317 | 736 047 | 128 6045 | 74,7% |
| 2 | SMP Esports | «Цифровой Спорт», ООО | Москва, ул. Поморская, д. 3 | | 83 380 | 198 202 | 137,7% |
| 3 | Goose Gaming | «Гус Гейминг», ООО | Москва, ул 3-я Ямского Поля, д. 2, к. 3, помещ. IV ком. 1 | 113 912 | 51 809 | 119 472 | 130,6% |
| Итого | | | | 463 229 | 871 236 | 1 603 719 | 84,1% |
| Магазины приложений видеоигр | | | | | | | |
| 1 | RuStore / VK Play | «VK», ООО | Москва, Ленинградский пр-т, д. 39, стр. 79 | | | н/д | |
| 2 | «Яндекс Игры» | «Яндекс», ООО | Москва, ул. Льва Толстого, д. 16 | | | н/д | |
| 3 | AG.ru | «Канобу», ООО | Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Фили-Давыдково, ул. Ивана Франко, д. 4, к. 2, помещ. 1/2 | 52 009 | 58 613 | 58 132 | -0,8% |

Источник: Strategy Partners на основе данных СПАРК



Источник: Strategy Partners на основе данных СПАРК

5.4. Топ-30 компаний видеоигровой отрасли России

| № | Название компании | Юридическое лицо | Юридический адрес | Сегмент | 2022 г., выручка, тыс. руб. | 2023 г., выручка, тыс. руб. | 2024 г., выручка, тыс. руб. | 24/23% |
|-------------------------|-----------------------------|----------------------------|--|---------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| Разработчики и издатели | | | | | | | | |
| 1 | Lesta Games | «Леста Геймс Эдженси», ООО | Москва, 1-й Хорошевский проезд, д. 4 к. 2, помещ. 1н | ПК | 12 001 171 | 19 193 642 | 24 834 230 | |
| | Lesta Games | «Леста», ООО | Санкт-Петербург, пл. Карла Фаберже, д. 8, лит. В, помещ. 40Н, 195112 | ПК | 3 799 165 | 4 536 718 | 5 860 143 | |
| | Lesta Games | «ЛЕСТА ГЕЙМС Москва», ООО | Москва, Известковский пер., д. 1, 109004 | ПК | 484 334 | 277 731 | 195 640 | |
| | | | | | 16 284 670 | 24 008 091 | 30 890 013 | 28,7% |
| 2 | Astrum Entertainment | «Аструм», ООО | Москва, Ленинградский пр-т, д. 70 | ПК | 9 060 655 | 9 790 716 | 4 801 543 | |
| | Astrum Entertainment | «Аструм Лаб», ООО | Москва, Ленинградский пр-т, д. 70 | ПК | 3 584 994 | 1 099 070 | 4 384 830 | |
| | Pixonix (Astrum) | «Пиксоник», ООО | Москва, Ленинградский пр-т, д. 70, 125315 | ПК | 1 466 429 | 512 003 | н/д | |
| | Deus Craft (Astrum) | «Деу скрафтдев», ООО | Новосибирск, ул. Николаева, зд. 11/5, эт./офис 8/820, 630090 | ПК | 336 592 | 286 680 | н/д | |
| | Panzerdog (Astrum) | «Панцердог», ООО | Калининград, ул. Артиллерийская, д. 48, кв. 64, 236038 | ПК | 309 974 | 223 125 | н/д | |
| | GameXP (Astrum) | «Фабрика Развлечений», ООО | Москва, ул. Вере́йская, д. 29, стр. 33, | ПК | 80 959 | 145 667 | 214 183 | |
| | (Astrum) | «Наши Игры», ООО | Пензенская область, г. Пенза, ул. Богданова, стр. 22, офис 307 | ПК | 310 761 | 94 267 | 110 404 | |
| | | | | | 15 150 364 | 12 151 528 | 9 510 960 | -21,7% |

Источники: открытые источники, анализ Strategy Partners

| | | | | | | | | |
|----|--------------------------|----------------------------------|--|---------------------|------------------|------------------|------------------|---------------|
| 3 | Innova | «Иннова Дистрибьюшен», ООО | Москва вн. тер. г. муниципальный округ Хамовники, б-р Зубовский, д. 17, стр. 1, эт. 6, помещ. 623 | ПК | 1 912 563 | 2 809 696 | 2 853 760 | 1,6% |
| 4 | «СофтКлуб» | «1С-Софтклуб», ООО | Москва, ул. Большая Полянка, д. 7/10 стр. 3, эт. 6 помещ. 11, ком. 34 | Кросс-платформенные | 3 719 815 | 1 900 034 | 1 761 220 | -7,3% |
| | «СофтКлуб» | «Компания Софт Клуб», ООО | Москва, ул. Большая Полянка, д. 7/10, стр. 3, эт./помещ./ком. 6/11/35, 119180 | Кросс-платформенные | 1 591 573 | 1 240 022 | 867 275 | -30,1% |
| | | | | | 5 311 388 | 3 140 056 | 2 628 495 | -16,3% |
| 5 | CarX Technologies | «Кар Икс Технолджис», ООО | Москва, ул. Годовикова, д. 9, стр. 17, помещ. 4 | Мобильные | 1 614 824 | 2 318 858 | 2 210 006 | -4,7% |
| 6 | GDC | «Джи Ди Си», ООО | Москва, Столярный пер., д. 3, к. 14 | Мобильные | 1 025 822 | 1 368 166 | 2 025 600 | 48,1% |
| 7 | FunFlow | «Мобильные Игровые Решения», ООО | Москва, ул. Маши Порываевой, д. 34 | Мобильные | 781 832 | 796 408 | 1 457 118 | 83,0% |
| 8 | Blackhub Games | «Блекхаб Геймс», ООО | Санкт-Петербург, вн. тер. г. муниципальный округ Кронверкское, пр-т Большой П. С., д. 53, к. 3, лит. А | Мобильные | 174 700 | 432 753 | 1 250 513 | 189,0% |
| 9 | Crazy Panda | «Крэйзи Панда Рус», ООО | Москва, ул. Долгоруковская, д. 7 | Кросс-платформенные | 660 460 | 800 316 | 992 259 | 24,0% |
| 10 | «Бука» | «Бука», АО | Москва, Каширское ш., д. 1, к. 2 | Кросс-платформенные | 1 532 319 | 1 478 570 | 867 453 | -41,3% |
| 11 | AbsolutSoft | «Абсолют софт», ООО | Санкт-Петербург, пр-т Бакунина, д. 5, лит. А, помещ. 56-н, офис 504 | Кросс-платформенные | 509 585 | 638 004 | 791 354 | 24,0% |
| 12 | Overmobile | «Овер мобайл», ООО | Новосибирск, ул. Мусы Джалиля, 3/1 | Кросс-платформенные | 363 453 | 471 111 | 580 617 | 23,2% |
| 13 | 101XP | «101Экспи Лабс», ООО | Москва, ул. Твардовского, д. 8, стр. 1, эт./помещ./ком. 6/1/22 | Кросс-платформенные | 346 661 | 348 357 | 415 145 | 19,2% |
| 14 | Gear Games | «Гиар Геймз», ООО | Москва, ул. 2-я Энтузиастов, д. 3, офис 414, 415 | Кросс-платформенные | 189 367 | 375 220 | 369 355 | -1,6% |

| | | | | | | | | |
|----|-------------------------------|--------------------------------|---|---------------------|---------|---------|---------|--------|
| 15 | Targem Games | «Таргем Геймз», ООО | Свердловская область, г. Екатеринбург, ул. Сакко и Ванцетти, стр. 102, офис 211 | Кросс-платформенные | 219 398 | 374 343 | 291 477 | -22,1% |
| 16 | Last Level | «Ласт Левел», ООО | Санкт-Петербург, вн. тер. г. муниципальный округ Посадский, Петроградская наб., д. 20, лит. А, помещ. 495 | Мобильные | 265 512 | 292 843 | 280 783 | -4,1% |
| 17 | ChillGaming | «Чилл гейминг», ООО | Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Хорошевский, пр-д Аэропорта, д. 8, помещ. 20/2 | Мобильные | 138 101 | 155 107 | 280 734 | 81,0% |
| 18 | Oneupgames | «Уанап Геймс», ООО | Санкт-Петербург, ул. Херсонская, д. 12-14, лит. А, пом. 1-Н, оф. 110, 191024 | Кросс-платформенные | 268 517 | 256 809 | 255 985 | -0,3% |
| 19 | Cyberia Nova | «Сайберия Нова», ООО | Новосибирская область, г. Новосибирск, ул. Ядринцевская, д. 23, эт./помещ. 1/17, 26 | Кросс-платформенные | 263 051 | 329 970 | 254 095 | -23,0% |
| 20 | GachiGames | «Гачи Геймс», ООО | Санкт-Петербург, Петроградская наб, д. 20, лит. А, помещ. 164 | Мобильные | 64 600 | 102 284 | 199 237 | 94,8% |
| 21 | Games United | «Геймс Юнайтед», ООО | Санкт-Петербург, ул. Якубовича, д. 24, лит. А, помещ. 15-Н (часть), помещ. 9, 10, 11, 13, 14, 15, 190121 | Мобильные | 591 | 120 792 | 188 473 | 56,0% |
| 22 | «Студия Игл Дайнемикс» | «Студия Игл Дайнемикс», ООО | Московская область, г. Дубна, ул. Программистов, д. 4, стр. 3, офис 87 | Кросс-платформенные | 154 068 | 160 405 | 182 850 | 14,0% |
| 23 | MadOut Games | «Мэдаут Геймз Ру», ООО | Москва, Ленинградский пр-т, д. 35, стр. 2, помещ. 184 | Кросс-платформенные | 64 602 | 117 885 | 180 084 | 52,8% |
| 24 | HeroCraft | «Х.К.», ООО | Калининградская область, г. о. город Калининград, г. Калининград, пр-т Ленинский, д. 155А | Кросс-платформенные | 150 948 | 162 397 | 164 939 | 1,6% |

| | | | | | | | | |
|-----------------------------|---------------------|--------------------------------------|--|-----------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------|
| 25 | Nova Games | «Нова Геймс», ООО | Челябинская обл., г. Озерск, ул. Трудящихся, д. 6, кв. 17, 456780 | Мобильные | 91 467 | 113 028 | 162 988 | 44,2% |
| 26 | PlayFlock | «Плэйфлок», ООО | Москва, б-р Ракетный, д. 16, эт. 11, пом. XXXV, ком. 1-11, 21-33 | Кросс- платфор менные | 262 829 | 183 822 | 158 518 | -13,8% |
| 27 | Smart Games | «Смарт Геймс Девелопмент», ООО | Санкт-Петербург, Литейный пр-т, д. 22, лит. А, помещ. 2н, ком. 5-9, 191028 | Мобильные | 261 030 | 152 973 | 158 336 | 3,5% |
| 28 | Banzai Games | «Мобильные Игры», ООО | Москва, ул. Викторенко, д. 5, стр. 1, эт. 20 | Кросс- платфор менные | 414 290 | 242 483 | 102 771 | -57,6% |
| 29 | IZI GAMES | «Изи Геймс», ООО | Санкт-Петербург, ул. Кировная, д. 64 | Мобильные | 77 276 | 117 741 | 97 945 | -16,8% |
| 30 | Alawar | «Алавар.РУ», ООО | Новосибирск, ул. Кутателадзе, зд. 4г, офис 451, 630090 | Кросс- платфор менные | 86 924 | 109 629 | 91 781 | -16,3% |
| Итого | | | | | 47 108 893 | 52 651 075 | 59 026 191 | |
| % к прошлому периоду | | | | | | 12% | 12% | |



5.5. Ключевые зарубежные видеоигровые рынки

| | Наличие стратегии | Меры государственной поддержки | Наличие кластера/хаба | Наличие тематических мероприятий | Количество игровых компаний | Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии |
|-------------------|-------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------------|---|
| Республика Корея | Да | Да | Нет | Да | Более 30 тыс. | Более 80 тыс. |
| Финляндия | Да | Да | Нет | Да | 232 | ~4 тыс. |
| Швеция | Нет | Да | Да | Да | н/д | ~8 тыс. |
| Польша | Да | Да | Нет | Да | 494 | ~15 тыс. |
| Германия | Да | Да | Да | Да | 948 | ~12 тыс. |
| Великобритания | Да | Да | Нет | Да | 2148 | ~25 тыс. |
| ОАЭ | Да | Да | Да | Да | н/д | н/д |
| Бразилия | Да | Да | Да | Да | 1 042 | ~12 тыс. |
| Китай | Да | Да | Да | Да | Более 3 000 | Около 500 тыс. |
| США | Да | Да | Да | Да | 11 427 | ~250 тыс. |
| Саудовская Аравия | Да | Да | Нет | Да | 14 | План – 39 тыс. рабочих мест |
| Испания | Да | Да | Да | Да | 790 | ~9 тыс. |
| Нидерланды | Да | Да | Да | Да | 630 | ~4,5 тыс. |
| Франция | Да | Да | Нет | Да | Более 1 000 | Более 4,5 тыс. |
| Индонезия | Нет | Да | Да | Да | н/д | Более 140 тыс. |
| Сингапур | Да | Да | Да | Да | н/д | н/д |

Источники: открытые источники (подробно указаны в профилях стран), анализ Strategy Partners



5.6. Профили стран

5.6.1. Республика Корея: Сеул



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: нет.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: более 30 тыс.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: более 80 тыс.

Рынок видеоигр в Республике Корея достигнет 7,3 млрд долл. США в 2025 г. В стране существуют сильная видеоигровая культура и поддерживающая инфраструктура, что привело к формированию мощного видеоигрового рынка. Рынок разработки игр в стране в основном ориентирован на мобильные и онлайн-игры для ПК.

В Республике Корея насчитывается 30 тыс. компаний, занимающихся разработкой игр, и 80 тыс. человек, работающих в видеоигровой индустрии.



Стратегия

- Экспорт игр на глобальный рынок. **КОССА** (Корейское агентство креативного контента) активно участвует в международных игровых выставках и поддерживает кампании по продвижению корейских игр за рубежом.
- Поддержка киберспорта и развитие игр с элементами традиционной корейской культуры, в том числе через поддержку контента, связанного с корейскими телесериалами.
- Государственная поддержка IP (интеллектуальной собственности). Если студия гейм-разработки хочет использовать известные образы, относящиеся к интеллектуальной собственности других компаний, например из фильмов или аниме, она может подать заявку и получить частичное возмещение от правительства, поскольку лицензии на такие IP зачастую очень дорогие.



Поддержка, ключевые организации:

- В Республике Корея для развития видеоигровой индустрии существует как государственная, так и частная поддержка. Основными организациями являются:
- Корейское агентство креативного контента (**КОССА**) — государственная организация;
- Корейская ассоциация разработки игр (**KDGA**) — частная некоммерческая организация.



Финансовые меры

Государство выделяет средства на развитие видеоигровой индустрии и распределяет их между регионами. В Республике Корея 12 регионов, каждый из которых проводит конкурсы по разработке видеоигр, что способствует развитию и перемещению компаний в эти регионы. Разработчики получают государственное финансирование на протяжении года для создания игр по результатам конкурсов. По окончании года они представляют свои проекты правительству.



Нефинансовые меры

- Глобальные игровые центры с низкой арендной платой. Эти центры предоставляют специальные программные средства для разработки игр, а также поддержку для начинающих разработчиков.
- Специальный фонд, инициированный правительством, но финансируемый частными компаниями и банками для инвестиций в разработку видеоигр. 30% фондов, выделяемых на развитие видеоигровой индустрии, сосредоточено в Сеуле.



Ключевые игровые события

- выставка игр **G-STAR**, проводимая в Пусане, втором по величине городе страны, при поддержке **KOCCA, KDGA** и правительства города;
- **Busan Indie Connect Festival** – фестиваль независимых игр;
- **Play 4 Expo** – еще одно значимое событие для геймеров и разработчиков.



Ключевые компании

К крупнейшим компаниям относятся так называемые **3N: Netmarble, Nexon и NC Soft**. Другими многообещающими компаниями являются **Krafton и Pearl Abyss**, которые в последние годы стали «единорогами», то есть стартапами, стоимость которых превышает один триллион южнокорейских вон.



Киберспорт

Южнокорейские гроки известны своим доминированием на сцене киберспорта в различных играх. **Корейская ассоциация киберспорта** (часть Международной федерации киберспорта) имеет представителей в Национальном олимпийском комитете Республики Корея и управляет собственным телеканалом. С развитием киберспорта как признанной и уважаемой дисциплины почти 5 000 профессиональных игроков в стране играют ключевую роль в продвижении индустрии на новый уровень¹².



Образование

В Республике Корея есть несколько университетов, которые предлагают программы подготовки специалистов для видеоигровой индустрии. Вот некоторые из них:

- **Колледж культурных индустрий Чхонган.** Расположенный в Ичхоне, этот колледж предлагает трех- и четырехлетние программы в области игр и анимации.
- **Корейский технологический университет.** Расположенный в Сихыне, этот университет известен своей программой по инженерии игр, основанной на практическом подходе к обучению.
- **Университет Ёнсе (Yonsei University).** Один из ведущих университетов страны, расположенный в Сеуле, предлагает программы в области компьютерных наук и технологий, которые могут быть полезны для карьеры в видеоигровой индустрии.
- **Корейский передовой институт науки и технологий (KAIST).** Расположенный в Тэджоне, KAIST предлагает программы в области компьютерных наук и технологий, которые могут быть полезны для карьеры в видеоигровой индустрии.
- **Университет Ханянг (Hanyang University).** Находится в Сеуле. Включает программы по компьютерным наукам и технологиям.



5.6.2 Финляндия: Хельсинки



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: нет.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: 232¹³.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: 4 100¹⁴ (2022 г.).

В 2023 г. игровые студии только в Хельсинки заработали 3,4 млрд долл. США — впечатляющая сумма, которая почти сравнима с 5,8 млрд долл. США, которые принес рынок видеоигр Великобритании в 2023 г.¹⁵. Однако это достижение становится по-настоящему впечатляющим, если учитывать, что Великобритания в 12 раз больше Финляндии по размеру. Другими словами, Финляндия значительно опережает свои возможности в видеоигровой индустрии.

Многие эксперты называют Хельсинки мировой столицей разработки мобильных видеоигр. Это стало возможным благодаря таким знаковым компаниям, как Rovio Entertainment (создатели Angry Birds) и Supercell (разработчики Clash of Clans и Clash Royale). Эти компании создали прочную основу для дальнейшего роста других мобильных игровых разработчиков, многие из которых получают поддержку и опыт от крупных игроков в индустрии.

Развитая технологическая среда, благоприятная политика правительства и процветающая экосистема стартапов способствовали развитию индустрии.

Общее количество сотрудников в отрасли видеоигр в Финляндии на конец 2022 г. оценивалось примерно в 4 100 человек¹⁶. Хельсинки стал магнитом для международных разработчиков. 30% местных специалистов — это люди из зарубежных стран¹⁷.



Стратегия

В рамках финансируемого ЕС проекта **Baltic Game Industry (BGI)** правительство Хельсинки разработало план действий по поддержке местной видеоигровой индустрии. Этот план направлен на улучшение условий для данной отрасли в Хельсинки и включает три основных направления¹⁸:

- улучшение доступности государственных поддерживающих мероприятий для малых и средних предприятий видеоигровой индустрии;
- публично-частное сотрудничество в области маркетинга города и привлечения талантов;
- четкий путь для профессионалов видеоигровой индустрии для работы с амбициозными талантами.



Поддержка, ключевые организации:

- **Neogames Finland** — ассоциация видеоигровой индустрии, основанная в 2003 г., которая работает на некоммерческой основе. Миссия Neogames — ускорять, координировать и поддерживать развитие финской видеоигровой экосистемы. Ее члены представляют все секторы видеоигровой индустрии — от бизнеса до образования и научных исследований.
- **Suomen Pelinkehittäjät** — ассоциация финских разработчиков игр, представляющая собой объединение студий разработки игр. Ее основная миссия — защищать интересы игровых студий и продвигать политические и экономические интересы финской видеоигровой индустрии на национальном и глобальном уровнях. Ассоциация организует церемонию награждения Finnish Game Awards совместно с финской зонтичной ассоциацией Neogames с 2014 г.
- **IGDA Finland** — местное финское отделение IGDA, некоммерческого профессионального общества, которое стремится продвигать карьеру и улучшать жизнь разработчиков игр, объединяя участников с их коллегами и способствуя профессиональному развитию, а также отстаивая интересы, которые затрагивают сообщество разработчиков.
- **We in Games Finland (WiGFi)** — некоммерческая организация, работающая над улучшением разнообразия, справедливости и инклюзивности в финской видеоигровой индустрии. Изначально созданная в 2011 г. как неофициальная сеть из более чем тысячи человек, WiGFi основала организацию в 2019 г., чтобы занять более официальную роль в отрасли.
- **Finnish Game Jam (FGJ)** — некоммерческая организация, основанная для поддержки разработки гейминга как хобби в Финляндии. Основные цели FGJ — организовывать игровые джемы, объединять организаторов джемов и предоставлять информацию о событиях в области разработки игр. FGJ организует несколько игровых джемов и мероприятий как онлайн, так и офлайн, а также гибридные события. Ежегодное основное событие, в рамках которого участники присоединяются к Global Game Jam, собирает около 1 000 организаторов и участников по всей стране. Ежегодные награды Finnish Game Jam Awards отмечают игры, созданные на джемах, участников и сторонников финской сцены игровых джемов.
- **Game Makers of Finland** — первый в мире профсоюз для людей, работающих или обучающихся в видеоигровой индустрии. Миссия — помогать создавать, развивать и внедрять лучшие практики в сотрудничестве с профессионалами отрасли. Game Makers of Finland стремится способствовать общему благополучию и росту игровых компаний, при этом прислушиваясь к мнению сотрудников.



Финансовые меры

Правительство Финляндии предоставляет финансовую поддержку стартапам и игровым студиям. Поддержка включает гранты и субсидии, направленные на развитие продуктов и технологий в сфере видеоигр.



Нефинансовые меры

Организации, такие как центры новых предприятий (Uusyrityskeskus), предоставляют консультации и поддержку стартапам в видеоигровой индустрии, помогая с планированием, оценкой рисков и возможностей.



Ключевые игровые события

- **Pocket Gamer Connects Helsinki** — международная конференция видеоигровой индустрии, проводимая в Хельсинки ежегодно. Объединяет более 1 500 профессионалов из мира игр. Цель — налаживание связей, знакомство с новинками индустрии, презентация проектов и получение знаний. Темы конференции охватывают мобильные игры, ПК и консоли, блокчейн, VR/AR и др. Спикеры и участники делятся опытом в области дизайна и разработки игр, монетизации и роста, искусственного интеллекта, блокчейна и др.
- **Games Job Fair Spring** — ярмарка вакансий, на которой финские игровые студии ищут талантливых разработчиков.
- **Finnish Games Career Day** — онлайн-мероприятие, организованное Games Factory Talents, которое предоставляет возможность зарубежным разработчикам познакомиться с финскими игровыми компаниями и найти работу в индустрии.



Ключевые компании

В Финляндии работает множество успешных игровых компаний, которые не только сформировали индустрию, но и повлияли на мировые тренды. Компания **Supercell**, создавшая такие хиты, как Clash of Clans и Brawl Stars, признана одним из крупнейших в мире мобильных разработчиков, а ее игры стали культурным феноменом. **Rovio Entertainment** — разработчик культовой серии игр Angry Birds. Remedy Entertainment известна своими глубокими сюжетами и сложными мирами, такими как в Max Payne и Control. **Housemarque**, студия, создавшая Resogun и Returnal, умело сочетает аркадный стиль и новаторские элементы геймплея. **Colossal Order** — студия, создавшая градостроительный симулятор Cities: Skylines.



Киберспорт

В Финляндии проходят несколько крупных и известных киберспортивных мероприятий, которые привлекают внимание как профессионалов, так и любителей.

- **DreamHack Finland.** Ежегодно проводится в Финляндии. DreamHack собирает тысячи участников, включая профессиональных игроков, стримеров и зрителей. На турнире можно увидеть соревнования по популярным играм, таким как **Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends и Hearthstone.**
- **Assembly.** Крупнейший в Финляндии LAN-фестиваль, который проходит дважды в год: летом и зимой. Этот фестиваль привлекает внимание киберспортсменов, геймеров и IT-специалистов. На Assembly проходят турниры по таким играм, как **Counter-Strike, Dota 2, StarCraft II**, а также конкурсы для любителей программирования и цифрового искусства.
- **ESL Pro Tour.** Финская часть серии турниров ESL, которая включает соревнования по Counter-Strike: Global Offensive и StarCraft II. ESL проводит свои турниры в разных странах, и Финляндия является важным этапом этого мирового турнира, принимая у себя крупных игроков и команды.
- **Finnish Esports League (FEL).** Крупнейшая национальная лига по киберспорту в Финляндии. Она организует различные чемпионаты по Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Hearthstone и другим популярным играм.



Образование

В Финляндии есть несколько университетов и учебных заведений, которые предлагают программы, ориентированные на подготовку специалистов в видеоигровой отрасли:

- **Университет Тампере.** Предлагает программы по разработке игр и цифровых медиа, включая бакалавриат и магистратуру. Университет сотрудничает с индустрией и предоставляет студентам доступ к практическим проектам.
- **Хельсинкский университет.** В рамках своей программы по цифровым медиа и искусственному интеллекту обучает студентов созданию игр, а также развитию технологий, связанных с видеоигровой индустрией.
- **Университет прикладных наук Метрополия.** Предлагает программу по разработке игр, которая охватывает все этапы производства — от концептуализации до реализации, включая создание графики и программирование.
- **Университет Аалто.** Один из ведущих университетов в области дизайна, технологий и предпринимательства, где также есть курсы, связанные с разработкой игр и цифровыми технологиями.
- **Лаппийский университет прикладных наук в Лахти.** Предлагает курсы, посвященные разработке игр, с акцентом на гейм-дизайне и программировании.



5.6.3 Швеция: Мальмё



- Наличие стратегии: нет.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: н/д.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: 7 944²⁰ (2021 г.).

В 2023 г. общий доход шведских видеоигровых компаний составил около 8,45 млрд долл. США²¹. Мальмё, третий по величине город Швеции, является IT-центром страны и располагает развитой игровой инфраструктурой. Местные студии, такие как Massive и Mojang (компания, создавшая игру Minecraft), вывели Швецию на передовые позиции в видеоигровой индустрии, но достижения Мальмё этим не ограничиваются. В городе работает более 30 издателей, а Университет Мальмё привлекает ведущих специалистов и обучает новое поколение.

В Мальмё базируются 93 игровые компании и 94% от всех разработчиков видеоигр в регионе. В компаниях Мальмё сотрудников больше, чем в соседних странах Северной Европы (Дании, Норвегии и Исландии) вместе взятых. Кроме того, по количеству игровых компаний Мальмё лишь немного уступает Дании, но намного превосходит Норвегию и Исландию.



Поддержка, ключевые организации

Особенностью видеоигровой индустрии Мальмё является дух сотрудничества. Компании активно взаимодействуют друг с другом, чтобы развивать любознательность, креативность и любовь к видеоиграм. Этот дух общности привел к созданию **Game Habitat** — некоммерческой организации, целью которой являются поддержка и развитие индустрии разработки игр в Южной Швеции. В 2017 году Game Habitat объединилась с инкубатором стартапов Minс, чтобы сделать игровую индустрию более доступной и разнообразной — по составу разработчиков и игровым идеям. В рамках **Game Habitat** функционирует офисный центр **DevHub**²², предлагающий аренду полностью оборудованных офисов, а также доступ к мероприятиям, развлечениям и поддерживающему сообществу. В центре есть бесплатный офис для международных разработчиков, а также другие помещения, которые можно арендовать.

Продолжает свою работу **GEM (Game Empowerment Movement)**, инициатива видеоигровой индустрии Южной Швеции, направленная на развитие региона как инклюзивного и равноправного пространства, где голос каждого будет услышан. Основная цель **GEM** — поддержка и расширение возможностей для женщин — разработчиков игр в Южной Швеции, а также создание условий для более справедливого и открытого игрового сообщества.

Каждый год **Game Habitat** участвует во множестве проектов. Например, проект BSG-Go! — это трехлетний проект, направленный на создание сообщества молодых разработчиков игр и предпринимателей, чтобы развивать коммуникативные навыки и обеспечить стабильный рост видеоигровой индустрии. Основное внимание в проекте уделяется созданию устойчивости и улучшению сотрудничества между европейскими игровыми хабами. Основной вклад Game Habitat делает в области организации гибридных мероприятий.



Финансовые меры

- **Swedish Film Institute** предоставляет финансирование для проектов в области цифровых медиа, включая видеоигры.
- **Vinnova**, шведское агентство по инновациям, финансирует стартапы и инновационные проекты в сфере видеоигр.
- **Startup Sweden** предлагает поддержку молодым компаниям, включая видеоигровые студии, через программы финансирования и наставничества.



Нефинансовые меры

Swedish Games Industry (Tidigare Svenska Dataspelsbranschen) представляет интересы разработчиков видеоигр на национальном и международном уровнях, способствуя развитию индустрии.



Ключевые игровые события

Благодаря таким инициативам, как программа технической подготовки **The Game Assembly** и **Северная игровая конференция (Nordic Game Conference)**, Мальмё продолжает стремиться к созданию инклюзивного и инновационного видеоигрового мира.

В 2024 г. было организовано более 40 мероприятий, на которых побывали более 4 000 человек из Южной Швеции и зарубежных стран²³. Также было проведено множество встреч с разработчиками игр, членами организации и другими участниками для общения, обмена знаниями и установления связей в течение всего года.

Некоторые из наиболее ярких событий²⁴:

- пять встреч разработчиков игр в разных районах Мальмё;
- доклад Кейси Яно из Mega Crit о его успехе с Slay the Spire;
- четыре сессии PlayTest в DevHub, на которых было представлено более 30 инди-игр;
- несколько встреч для HR-сети и сети продакшен-специалистов;
- четыре завтрака для основателей и первый Game Writing Breakfast;
- день карьеры в играх, организованный совместно с Arbetsförmedlingen;
- DevTalks, Seriously Indie Talks и мастер-классы;
- Global Game Jam, проведенный в DevHub.



Ключевые компании

В Швеции работает ряд влиятельных компаний в видеоигровой индустрии. Ключевые игроки: компания **King**, создавшая мобильный хит Candy Crush Saga; **EA DICE**, разработчик игр серии Battlefield; компания **Mojang Studios**, известная благодаря Minecraft; **Paradox Interactive**, специализирующаяся на стратегических играх, таких как Europa Universalis и Crusader Kings; **Starbreeze Studios**, создавшая серию Payday; **Treyarch**, студия, работавшая над Call of Duty: Black Ops. Эти компании играют ключевую роль в мировой видеоигровой индустрии, представляя Швецию как ведущую страну в области разработки игр.



Киберспорт

В Швеции регулярно проводятся крупные турниры, например **DreamHack**, крупнейший в мире фестиваль и чемпионат по киберспорту, который привлекает тысячи зрителей и игроков со всего мира. Помимо этого, страна активно поддерживает киберспорт через различные государственные и частные инициативы, включая программы для молодежи и клубов, развивающих киберспортивные навыки.



Образование

- **Уппсальский университет.** Предлагает программу Game Design and Graphics, которая включает в себя как технические, так и креативные аспекты разработки игр, например создание графики и анимации, с акцентом на проектировании и реализации игр.
- **Технологический университет Хальмстада предоставляет программу Game Design and Technology**, объединяя программирование, анимацию и графику, готовя студентов к разным аспектам разработки видеоигр.
- **Университет Шёвде** предлагает бакалавриат и магистратуру в области Game Development с фокусом на проектировании, программировании и взаимодействии с пользователем, с практическим опытом в сотрудничестве с индустрией.
- **Технологический университет Блекинге** предлагает программу Game Design and Programming, обучая студентов техническим и креативным аспектам разработки игр, включая программирование и создание графики, с участием в реальных проектах.
- **Университет Мальмё** предлагает программу Game Development с фокусом на создании игр, включая графику и анимацию, и тесном сотрудничестве с игровыми стартапами и компаниями, что открывает дополнительные карьерные возможности для студентов.



5.6.4 Польша: Варшава, Вроцлав



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: нет.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: 494 (май 2023 г.)²⁵.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: 15 290²⁶ (2023 г.).

Доход польской видеоигровой индустрии составил 1,4 млрд долл. США²⁷ в 2022 г. Особенностью польского видеоигрового рынка является значительная доля ПК-игр, которая остается стабильной на протяжении многих лет.

В мае 2023 г. в Польше было около 494 активных производителей и издателей игр. Всего в индустрии видеоигр было занято 15 290 человек в 2023 г. Средняя численность штата видеоигровой студии составляла 31,3 человека в 2023 г.²⁸.



Стратегия

Международное продвижение польской индустрии видеоигр поддерживается Программой отраслевого продвижения (**Sectoral Promotion Program**), которая реализуется в период с 2024 по 2029 г. Министерством развития и технологий совместно с **Польским агентством развития предпринимательства (Polish Agency for Enterprise Development, PARP)**. В рамках этой программы PARP организует несколько национальных стендов на крупнейших ярмарках. Польские предприниматели также имеют возможность пользоваться финансированием, в том числе средствами, доступными в рамках «Продвижения бренда инновационных малых и средних предприятий», меры в рамках программы Европейских фондов для современной экономики, поддерживающей продвижение на зарубежных рынках²⁹.



Поддержка, ключевые организации

В стране действует Центр развития польских творческих индустрий (**Polish Creative Industries Development Center**)³⁰, который финансируется Министерством культуры и национального наследия в рамках собственной программы **«Развитие творческих секторов» (Development of Creative Sectors)**.

В 2020 г. канцелярия премьер-министра Польши объявила, что игра **This War of Mine**, разработанная польской студией 11 bit studios, будет добавлена в список рекомендованных для изучения в польских средних школах с 2020–2021 гг. как иллюстрация ужасов войны в современном контексте³¹. Это была первая в мире инициатива по добавлению видеоигры в школьное расписание.

Активной поддержкой польской индустрии видеоигр занимается **Indie Games Polska Foundation (IGP)**³², некоммерческая организация, уделяющая особое внимание независимым разработчикам, небольшим студиям и начинающим талантам. Ее миссия — помогать польским разработчикам получать знания в отрасли, создавать узнаваемые бренды, а также продвигать и продавать свои игры на международных рынках.



Финансовые меры

Польское правительство поддерживает индустрию через университетские программы, предоставляет прямую помощь и способствует проведению игровых мероприятий для продвижения сектора.



Нефинансовые меры

- Благодаря многочисленным инициативам **IGP** помогает разработчикам укреплять свое глобальное присутствие, одновременно повышая репутацию Польши как лидера в видеоигровой индустрии.
- Краеугольным камнем работы **IGP** является предоставление польским разработчикам возможности демонстрировать свои игры на крупных международных отраслевых мероприятиях. Фонд регулярно организует стенды на таких известных отраслевых выставках, как **Gamescom, Tokyo Game Show, PAX и ChinaJoy**. Эти площадки предлагают разработчикам возможность связаться с деловыми партнерами, получить доступ к новым рынкам и получить признание среди игроков и СМИ. Кроме того, **IGP** организует Polish Party, способствуя неформальным связям и открывая двери для возможностей сотрудничества.
- **IGP** также управляет **PolskiGamedev.pl**³³, порталом, который предоставляет информацию о польском видеоигровом рынке, анализируя его динамику и проблемы, а также поддерживая отраслевое образование. Дополняет портал журнал **PolskiGamedev.pl**, содержащий подробные отчеты, интервью с лидерами отрасли и анализ тенденций. Фонд также выпускает популярный подкаст **Polska w Grze («Польша в игре»)**, в котором польские разработчики делятся своим опытом, вдохновляя и обучая сообщество разработчиков игр.
- Образовательная и творческая деятельность — еще одна важная часть миссии IGP. Фонд организует игровые джемы, объединяя создателей для разработки видеоигр на определенные темы, часто затрагивая важные социальные и культурные темы. **IGP** также поддерживает молодых разработчиков через стипендиальную программу для **Game Developers Conference (GDC)** в Сан-Франциско, предлагая важный первый шаг к началу международной карьеры.
- **IGP** стремится сохранить историю польского геймдева через такие инициативы, как Hall of Fame, где собраны воспоминания и идеи пионеров отрасли, и выставка Digital Dreamers, которая демонстрирует развитие польского видеоигрового производства. Эта выставка, продвигаемая по всему миру в сотрудничестве с польскими дипломатическими миссиями, подчеркивает достижения Польши в видеоигровой индустрии. Более того, IGP сотрудничает на международном уровне, заключая соглашения с организациями в Китае, Республике Корея и Чили и содействуя региональным инициативам в Центральной и Восточной Европе (таким как Central & Eastern European Game Awards; CEEGA).
- Фонд также принимает активное участие в законодательных инициативах, представляя польский сектор видеоигр как на национальном, так и на европейском уровне, в частности через Европейскую федерацию разработчиков игр (EGDF). Решая рыночные проблемы и поддерживая отрасль, **IGP** дает польским разработчикам возможность добиться успеха на глобальном уровне, одновременно укрепляя позицию Польши как ключевого игрока в быстрорастущем секторе видеоигр. Эти усилия отражают главную цель IGP — продвигать польские игры как неотъемлемую часть культуры и экономики на мировой арене.



Ключевые игровые события

Польша проводит важные игровые мероприятия, такие как **Poznań Game Arena**, которые поддерживают различные организации, например **Gaming Industry Conference (GIC)**. Эти мероприятия способствуют сетевому взаимодействию, обмену знаниями и демонстрации живучести польской видеоигровой сцены.



Ключевые компании

В топ-3 крупнейших игровых компаний Польши входят: **CD Projekt Red**, известная своими играми серии «Ведьмак» и высоко оцененным Cyberpunk 2077; **Techland**, разработавшая популярные игры, такие как Dying Light и Call of Juarez; **11 bit studios**, создавшая такие игры, как This War of Mine и Frostpunk, которые известны своими уникальными концепциями и глубокими социальными темами. Эти компании внесли значительный вклад в развитие видеоигровой индустрии как в Польше, так и на мировом уровне.



Киберспорт

Киберспорт в Польше активно развивается и имеет значительное присутствие на мировой арене. Страна известна сильными командами и игроками в рамках таких игр, как **Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Dota 2 и FIFA**. Польша регулярно проводит крупные турниры, такие как **ESL Pro League и IEM Katowice**, привлекая зрителей со всего мира. Государственные и частные инвесторы поддерживают развитие киберспорта, а в крупных городах существуют специальные тренировочные центры и академии для игроков.



Образование

В Польше есть несколько университетов и учебных заведений, предлагающих программы, связанные с видеоиграми и видеоигровой индустрией:

- **Университет Николая Коперника в Торуне.** Предлагает магистерскую программу по разработке видеоигр, в рамках которой студенты могут изучать различные аспекты создания игр, включая программирование, дизайн, и управление проектами в видеоигровой индустрии.
- **Варшавский университет.** Предлагает курсы и программы, связанные с созданием игр, дизайном и разработкой программного обеспечения. Есть также специальности, ориентированные на исследование цифровых технологий и искусственного интеллекта, которые применимы в видеоигровой индустрии.
- **Академия искусств в Кракове.** Предоставляет курсы и программы, связанные с игровым искусством, дизайном и анимацией. Студенты изучают как технические, так и творческие аспекты создания видеоигр, включая графику и визуальные эффекты.
- **Вроцлавский университет науки и технологий.** Предлагает программу по разработке видеоигр, включая обучение программированию, 3D-моделированию, а также управлению проектами в видеоигровой индустрии.
- **Познаньский университет экономики и бизнеса.** Предлагает курсы по разработке видеоигр, а также программы, которые фокусируются на аспектах бизнеса в видеоигровой индустрии, таких как маркетинг и управление проектами.

5.6.5 Германия: Гамбург, Берлин, Кёльн



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: 948 (2024 г.)³⁴.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: 12 408 (2024 г.)³⁵.

В 2025 г. объем видеоигрового рынка Германии по прогнозам составит 6,6 млрд долл. США³⁶. Мобильные игры имеют наибольшую базу игроков на немецком рынке, 22,7 млн человек в 2023 г.³⁷ На втором месте по популярности — консоли.

Число компаний, занимающихся разработкой и изданием видеоигр в Германии, увеличилось до 948 в 2024 г.

Гамбург зарекомендовал себя как важнейший центр видеоигровой индустрии в Германии, став домом для таких крупных компаний, как InnoGames, Goodgame Studios и Bigpoint. Здесь также располагаются офисы мировых гигантов, таких как Capcom, Square Enix и Warner Bros. Entertainment, что подчеркивает стратегическую роль города на мировой видеоигровой арене. Кроме того, город является местом сосредоточения множества инди-студий, включая Mooneye Studios, OneManOnMars, Osmotic Studios, ROCKFISH Games, а также таких известных компаний, как Daedalic Entertainment и Deep Silver FISHLABS³⁸.

Берлин также значительно укрепил свои позиции в последние годы, став центром притяжения для таких крупных компаний, как GameDuell, Wooga и Yager Development. Кроме того, в городе активно развивается индустрия инди-игр. В Берлине также расположены офисы международных компаний, включая филиалы Epic Games, Com2uS Europe, King, Tencent Games и Wargaming Mobile. Кроме того, в Берлине регулярно проходят международные события и конференции.

Другие важные компании и события распределены по оставшимся агломерациям: например, в **Кёльне** ежегодно проходит крупнейшая в Европе выставка видеоигр — Gamescom, а также расположен филиал Electronic Arts.



Стратегия

Федеральная стратегия Германии для видеоигрового сектора ориентирована на превращение страны в лидера мирового рынка разработки игр. Основной задачей является создание конкурентоспособной системы финансирования, что позволит Германии догнать ведущие локации по разработке игр. Важные аспекты — переход к гибридной системе, включающей налоговые льготы, а также создание фонда для поддержки проектов с небольшими бюджетами. Также запланированы развитие инфраструктуры для стартапов, усиление маркетинга, привлечение специалистов и создание условий для роста образовательных и исследовательских учреждений в сфере игр.



Поддержка, ключевые организации

- **Game** — ассоциация видеоигровой индустрии Германии, работающая над всесторонним улучшением условий для видеоигровой индустрии в стране. Участниками ассоциации являются представители всей экосистемы видеоигр в Германии: от студий-разработчиков и издателей до организаторов киберспортивных мероприятий, образовательных учреждений и других смежных организаций. **Game** также является соорганизатором gamescom — крупнейшего в мире события, посвященного видеоиграм. Ассоциация является акционером Органа саморегулирования развлекательного программного обеспечения (USK), соучредителем Фонда цифровой видеоигровой культуры (Stiftung Digitale Spielkultur), а также соорганизатором Немецкой премии за компьютерные игры (Deutscher Computerspielpreis, DCP).
- **Gamecity Hamburg** — видеоигровой кластер Гамбурга, с 2003 г. поддерживает видеоигровую экосистему города, укрепляя его репутацию как одного из ключевых центров индустрии в Европе.
- **Die Gamerei** — видеоигровой кластер Баварии, расположенный в восточной части Мюнхена и занимающий 1000 квадратных метров современного пространства. Он объединяет офисы для видеоигровых студий и стартапов, площадки для мероприятий и нетворкинга, а также общественную зону для развития игрового комьюнити. Является проектом компании Games/Bavaria и финансируется Баварским государственным министерством по цифровым вопросам.



Финансовые меры

- Немецкое правительство поддерживает отечественную игровую индустрию, ежегодно выделяя средства на её развитие. Государство предоставляет гранты для поддержки начинающих разработчиков, включая обучение и возможности для сетевого взаимодействия. Заявители, успешно получившие грант, должны представить начальную идею игры или проект на ранних стадиях производства и получают доступ к образовательным и сетевым возможностям.
- С момента запуска федерального финансирования видеоигровой индустрии в 2020 г. Германия инвестировала значительные средства в развитие этого сектора. Изначально ежегодно выделялось по 50 млн евро на поддержку видеоигровой индустрии.
- Это привело к появлению большого количества новых стартапов. С 2020 по 2024г. число компаний, разрабатывающих и выпускающих видеоигры в Германии, увеличилось на 52%³⁹. Государственная поддержка снижает затраты на разработку на 25–50% в зависимости от бюджета проекта. Кроме того, это преимущество значительно повышает привлекательность и, следовательно, улучшает переговорную позицию немецких разработчиков по отношению к потенциальным партнерам и издателям.



Нефинансовые меры

Германия активно поддерживает проведение крупных киберспортивных турниров, таких как чемпионаты мира и другие значимые события. Эти мероприятия способствуют популяризации видеоигр и привлекают внимание инвесторов и зрителей.



Ключевые игровые события

- **Gamescom:** ежегодная выставка видеоигр, проходящая в Кёльне. По количеству посетителей и выставочной площади gamescom является крупнейшей выставкой видеоигр в мире.
- **The International:** первый по дисциплине Dota 2 и крупнейший среди прочих ежегодный киберспортивный турнир. В 2025 г. пройдет в Гамбурге.
- **CAGGTUS Leipzig:** новый фестиваль, посвященный видеоиграм, LAN-вечеринкам и интерактивным развлечениям. Первый CAGGTUS прошел в 2023 г.
- **A MAZE.:** фестиваль в Берлине, посвященный артхаусным играм и игровым медиа.
- **Gamesweekberlin:** неделя компьютерных игр, включающая в себя несколько мероприятий, таких как конференция по разработке видеоигр и бизнесу QUO VADIS и Womenize! Games & Tech, мероприятие, направленное на поддержку и развитие женщин в индустрии видеоигр и технологий⁴⁰. Также проходит в Берлине.



Ключевые компании

Видеоигровая индустрия Германии представлена рядом ведущих компаний мирового уровня. **Crytek**, известная своими знаковыми играми, такими как Far Cry и Crysis, а также разработкой движка CryEngine, продолжает оставаться важным игроком в индустрии. **Goodgame Studios**, расположенная в Гамбурге, стала глобальным лидером в области бесплатных браузерных и мобильных игр с более чем 500 млн игроков, особенно благодаря таким хитам, как Goodgame Empire. Наконец, **Travian Games** с офисом в Мюнхене добилась международного успеха с браузерными играми, такими как Travian: Legends, которые охватывают более 150 млн пользователей в 200 странах.



Киберспорт

- В Германии активно развиваются национальные лиги и турниры, такие как **Electronic Sports League (ESL)** с штаб-квартирой в Кёльне. ESL проводит крупнейшие турниры по многим популярным играм, включая Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Dota 2 и FIFA. Германия также является домом для таких профессиональных киберспортивных команд, как **BIG (Berlin International Gaming)** и **mousesports**, которые участвуют в международных турнирах и активно влияют на развитие киберспорта в стране.
- Германия славится своими киберспортивными аренами, такими как **Mercedes-Benz Arena** в Берлине, где проводятся крупные турниры с участием зрителей, а также **ESL Arena в Кельне**. Эти мероприятия привлекают не только игроков и фанатов, но и инвесторов, что способствует дальнейшему развитию киберспорта как отрасли.



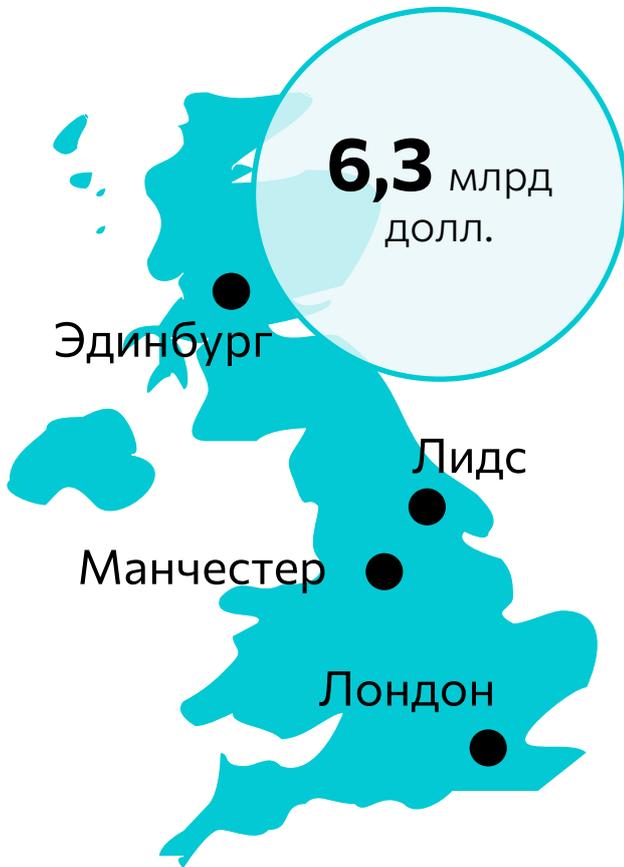
Образование

В Германии существует несколько ведущих университетов и учебных заведений, в которых готовят специалистов для видеоигровой индустрии. Топ-5 вузов:

- **Высшая школа техники и экономики Берлина (HTW Berlin).** Предлагает программу магистратуры в области разработки игр, которая охватывает аспекты гейм-дизайна, программирования, анимации и 3D-моделирования.
- **Мюнхенский технический университет (TUM).** Один из ведущих технических университетов Германии, предлагающий различные курсы и программы, которые могут быть полезны для карьеры в видеоигровой индустрии.
- **Потсдамский университет.** Предлагает программу бакалавриата и магистратуры в области медиатехнологий и разработки видеоигр.
- **Академия игр (Games Academy).** Предлагает образование в области разработки видеоигр. Программы включают обучение гейм-дизайну, программированию и искусству с практическим подходом и тесным взаимодействием с индустрией.
- **Гамбургский университет прикладных наук (HAW Hamburg).** Предлагает программы, связанные с разработкой игр и медиапроизводством. Университет фокусируется на обучении специалистов в области разработки игр, гейм-дизайна и цифровых технологий.



5.6.6 Великобритания: Лондон, Манчестер, Лидс, Эдинбург



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: нет.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: 2 148⁴¹.
- Количество работников: 25 419⁴² человек (май 2024 г.).

Видеоигровая индустрия Великобритании по прогнозам достигнет 6,3 млрд долл. США⁴³ в 2025 г. В 2024 г. на мобильные игры приходилось 34% доли рынка, на ПК — 45%, на консоли — 21%⁴⁴. Лондон является крупнейшим кластером видеоигровой индустрии Великобритании, где находится 25% всех игровых студий страны. Другими кластерами индустрии являются северные города: Манчестер, Лидс, Йоркшир и Эдинбург (Шотландия). На территории этого кластера расположены крупные студии (например, RockStar North) и проводятся мероприятия (Yorkshire Games Festival).



Стратегия

В Великобритании действует стратегия развития креативных индустрий (**Creative Industries Sector Vision**), в рамках которой реализуются меры государственной поддержки видеоигровой индустрии.



Поддержка, ключевые организации

UK Games Fund (далее — UKGF) — НКО, занимающаяся поддержкой игровых студий на ранней стадии развития.



Финансовые меры

- В 2025 г. в рамках стратегии развития креативных индустрий (**Creative Industries Sector Vision**) был выделен пакет финансирования в 60 млн фунтов стерлингов⁴⁵, из которых 40 млн фунтов стерлингов будут направлены на поддержку стартапов в области разработки видеоигр, музыкальных площадок и других отраслей из креативной индустрии. **5,5⁴⁶млн фунтов стерлингов** из этой суммы приходится на UKGF.
- С 2015 по 2024 г. **UKGF** инвестировала более 12 млн фунтов стерлингов⁴⁷ в более **450 студий разработки игр**. Совокупный объем инвестиций с 2022 по 2025 г. составил порядка **13,4 млн фунтов стерлингов⁴⁸**.
- Помимо прямых инвестиций, UKGF проводит специализированные программы **DunDev** и **Tranzfuser**, по результатам которых начинающие команды разработчиков игр могут представить свои идеи и получить гранты в размере до 30 тыс. фунтов стерлингов⁴⁹. При этом уже состоявшиеся крупные компании индустрии также могут подать заявку в UKGF Content Fund на получение гранта на разработку перспективных проектов.
- В начале 2025 г. правительство Великобритании объявило об изменениях в мерах поддержки: текущая **система налоговых льгот (VGTR^{xv})** изменится на **систему возмещаемого кредитования на расходы (VGEC^{xvi})**. Новая система позволит компаниям получать больше субсидий благодаря снятию ограничений на привлечение субподрядчиков, однако они должны являться британскими юридическими лицами. Таким образом, с 2025 г. конечная цель этой меры направлена на игровые продукты, разрабатываемые исключительно на территории Великобритании.



Ключевые компании

В Великобритании работает множество известных видеоигровых компаний, среди которых выделяются **Rockstar North**, разработчик культовых Grand Theft Auto и **Red Dead Redemption**, и **Creative Assembly**, известная своими стратегиями, включая Total War и Alien: Isolation. **Rare**, базирующаяся в Твиттоне, прославилась играми Banjo-Kazooie и Sea of Thieves, а Codemasters, специализирующаяся на гоночных симуляторах, является создателем серии Formula 1 и Dirt. Также стоит отметить **Team17**, прославившуюся благодаря серии Worms и активному сотрудничеству с инди-разработчиками. Эти компании активно развивают игровую индустрию как в Великобритании, так и на международной арене.



Ключевые игровые события

- В Лондоне проводится ежегодный фестиваль **London Game Festival⁵⁰**. Каждый апрель в столице Англии проходят мероприятия **New Game Plus, Now Play This** и **Trafalgar Square Games Festival**, позволяющие посетителям ознакомиться с новинками мировой и британской видеоигровой индустрии. Также проводится ежегодная церемония награждения лучших игр в различных категориях **BAFTA Games Awards**.
- **Yorkshire Games Festival** — ежегодное событие, которое проходит в Йоркшире и собирает поклонников видеоигр, разработчиков и профессионалов отрасли. Фестиваль включает в себя выставки, презентации новых игр, мастер-классы и панельные дискуссии с участием известных представителей видеоигровой индустрии.

^{xv} VGTR — Video Games Tax Relief.

^{xvi} VGEC — Video Games Expenditure Credit.



Киберспорт

- Среди киберспортивных мероприятий особо ярко выделяются турниры по видеоигре **Rocket League**. Другое значимое событие — **BLAST Open**⁵¹, один из этапов крупного международного турнира по игре **Counter-Strike 2**. Всего в 2025 г. пройдет более 10⁵² киберспортивных мероприятий по таким играм, как **Pokémon, Call of Duty, Rocket League, Counter-Strike 2** и др.
- Значимой киберспортивной компанией является Fnatic⁵³, расположенная в Лондоне. **Fnatic** — профессиональная киберспортивная организация, объединяющая команды по различным онлайн-играм. Коллективам Fnatic удавалось побеждать в мировых соревнованиях более 15 раз⁵⁴.



Образование

По информации Министерства образования Великобритании, в 2021–2022 гг. **75**⁵⁵ высших учебных заведений предлагали программы в области видеоигр и анимации. В 2024 г. количество выпускников по программам образования в области разработки игр составило **1 380**⁵⁶ человек. Аккредитацией образовательных программ занимается **TIGA**^{xvii} — независимая ассоциация игровых разработчиков, оперирующая на территории Великобритании и Евросоюза.

Топ-5 учебных заведений Великобритании, которые предлагают программы подготовки специалистов для видеоигровой индустрии:

- **Университет Абертей Данди**. Славится своей программой по разработке видеоигр и тесными связями с индустрией. Считается одним из лучших в Великобритании для подготовки специалистов в области геймдева.
- **Саутгемптонский университет**. Предлагает высококачественные курсы по разработке игр и цифровых медиа. Программы включают как теоретическое обучение, так и практическую подготовку с участием индустриальных партнеров.
- **Лондонский университет (UCL)**. Предлагает курсы по компьютерным наукам и видеоигровой разработке, сочетая академическое обучение с инновациями в области виртуальной реальности и искусственного интеллекта.
- **Борнмутский университет**. Известен своими программами в области разработки игр, цифровых технологий и анимации. Он активно сотрудничает с игровыми студиями и предлагает возможности для стажировок.
- **Ноттингемский университет**. Предлагает курсы по разработке игр и цифровому дизайну, а также активно взаимодействует с индустрией через практику и проекты с компаниями отрасли.

ОАЭ: Абу-Даби, Дубай



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: н/д.
- Количество работников: н/д.

Объем видеоигровой индустрии ОАЭ, согласно оценкам, составил ~ 421 млн долл. США⁵⁷ в 2024 г. С точки зрения сегментов мобильные устройства стали крупнейшим источником доходов в 2024 г.



Стратегия

В ОАЭ реализуется программа развития отрасли видеоигровой индустрии – Dubai Program for Gaming 2033⁵⁸, среди целей которой включение Дубая в топ-10 городов мировой видеоигровой индустрии и создание более 30 000 рабочих мест в видеоигровой индустрии страны.



Поддержка, ключевые организации

Abu Dhabi Gaming (AD Gaming) играет ключевую роль в поддержке и развитии геймдева, организуя проекты и инициативы для роста местных и международных студий. **Abu Dhabi Gaming**⁵⁹ работает над созданием в Абу-Даби глобального хаба индустрии видеоигр и киберспорта. Данная стратегия реализуется через венчурные инвестиции⁶⁰, субсидирование⁶¹, налоговые льготы для хаба **Yas Creative Hub**⁶², создание инфраструктуры⁶³ (**Esports Island** и **Yas Creative Hub**), проведение крупных киберспортивных турниров⁶⁴ и хакатонов для разработчиков⁶⁵ (**BLAST Premier World Finals, Global Game Jam 2025**).



Финансовые меры

Для достижения целей стратегии реализуются программы государственной поддержки: упрощенный порядок получения резидентской визы **Дубая (Dubai Gaming Visa**⁶⁶), компенсация до 50% затрат на разработку игр локальных студий⁶⁷, выделение грантов⁶⁸.



Нефинансовые меры

- В рамках государственной поддержки реализуются инфраструктурные проекты (**Dubai Studio City** и **Dubai Internet City, Esports Arena Dubai**) и тематические мероприятия (**Dubai Esports Festival, NVIDIA RTX AI GameCraft**).
- К 2025 г. в Абу-Даби и Дубае реализованы два проекта хабов видеоигровой индустрии. Один из них — **Yas Creative Hub**⁶⁹ (Абу-Даби), представляющий собой пространство площадью 270 тыс. кв. км, где расположились коворкинги, студии, площадки под мероприятия и производственные мощности для реализации проектов креативной индустрии. В рамках хаба присутствуют офисы локальных разработчиков игр (например, Boss Bunny Games), реализуются программы обучения (например, Университета Шарджи⁷⁰).
- Второй игровой хаб **Dubai Studio City**⁷¹ похож по концепции на **Yas Creative Hub**: это свободная экономическая зона, отдельный район города, включающий в себя современные студии, офисные помещения, жилые комплексы и пространства для проведения мероприятий. Как и хаб в Абу-Даби, Dubai Studio City используется для всех креативных отраслей, включая разработку игр.



Ключевые игровые события

Global Game Jam — крупнейшее игровое событие, которое проходит по всему миру. Одним из мест проведения в 2025 г. был кампус Berklee College of Music, одного из самых престижных музыкальных учебных заведений мира, расположенный на острове Саадият в Абу-Даби.



Ключевые компании

В ОАЭ работают несколько крупных компаний, активно развивающих видеоигровую индустрию. Среди них выделяются: **MY.GAMES**, международная игровая компания с региональным хабом в Абу-Даби, которая занимается разработкой и локализацией игр; **Ubisoft Abu Dhabi** — дочерняя компания известного разработчика, которая также активно влияет на местный рынок игр; **Pixelhunters** — студия, специализирующаяся на создании игр и приложений для мобильных платформ; **Trixie Games** — компания, работающая в сфере мобильных и браузерных игр.



Киберспорт

Страна активно поддерживает создание киберспортивных команд, организует крупные турниры и развивает инфраструктуру для профессиональных игроков. Абу-Даби и Дубай становятся центрами киберспорта в регионе, привлекая международные команды и проводя значимые мероприятия, такие как турниры по **FIFA, Street Fighter и Dota 2**.



Образование

В стране есть несколько университетов и учебных заведений, предлагающих специализированные курсы и программы. Например, **Университет Абу-Даби** и **Университет имени Зайда бин Султана Аль-Нахайяна** предлагают курсы и дипломы в области мультимедиа и информационных технологий, включая специализации в области разработки видеоигр. В Дубае также расположены международные учебные заведения, такие как **Университет Вуллонгонга** в Дубае, которые предлагают программы по цифровым технологиям и разработке игр. Кроме того, **AD Gaming** активно развивает инициативы по обучению и стажировкам, сотрудничая с местными и международными компаниями для создания программ по подготовке специалистов в видеоигровой индустрии.

5.6.7 Бразилия: Порту-Алегри, Сан-Паулу, Рио-де-Жанейро



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: 1 042⁷² (2023 г.).
- Количество работников в индустрии: 12 440⁷³.

Объем рынка видеоигровой индустрии Бразилии по прогнозам составит 2,7 млрд долл. США⁷⁴ в 2025 г. Мобильные устройства составляют 51,7% бразильского рынка, за ними следуют консоли с 20,5% и ПК – 19,4%. Видеоигровая индустрия в Бразилии в основном состоит из малых и микростудий, в которых работают 1 042 разработчика⁷⁵. В Порту-Алегри базируются 69⁷⁶ игровых студий. Сан-Паулу является крупнейшим кластером видеоигровой индустрии всей Латинской Америки, на территории которого работают 302⁷⁷ студии. В Рио-де-Жанейро представлено 107⁷⁸ компаний – разработчиков видеоигр.



Стратегия

Для развития креативной индустрии правительство Бразилии с 2020 г. реализует стратегию **GameRS**⁷⁹. Цель GameRS направлена на развитие отрасли видеоигр в Бразилии, создание необходимой инфраструктуры и бизнес-среды для появления новых студий разработки. Реализация стратегии предполагает такие меры государственной поддержки, как налоговые послабления и льготы⁸⁰, нулевые ставки для импорта оборудования и ПО⁸¹ и субсидирование образовательных программ для студентов.



Поддержка, ключевые организации

В Бразилии есть несколько ключевых организаций, активно поддерживающих видеоигровую индустрию и способствующих ее развитию:

- **ABRAGAMES (Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Digitais)** – Бразильская ассоциация разработчиков видеоигр, которая объединяет местные студии и способствует росту индустрии через образовательные программы, сотрудничество с международными партнерами и участие в крупных мероприятиях.
- **Riot Games** – компания, организующая и поддерживающая крупные киберспортивные турниры, такие как CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends), что способствует популяризации видеоигр и киберспорта в стране.
- **GamePlan** – инициатива, направленная на поддержание и развитие экосистемы разработчиков игр в Бразилии. Она помогает местным студиям найти инвесторов и партнеров, а также содействует продвижению бразильских игр на международных рынках.
- **Festival Internacional de Jogos de São Paulo (BIG Festival)** – крупнейший фестиваль видеоигр в Латинской Америке, который собирает разработчиков, игроков и инвесторов, способствуя обмену опытом и поддержке креативных инициатив в области разработки видеоигр.



Финансовые меры

- С 2014 г. в **Порту-Алегри** действует муниципальная программа Creative⁸², снижающая налоговую нагрузку на высокотехнологичные компании, включая студии разработчиков видеоигр.
- В **Сан-Паулу** реализуются субсидированные программы дополнительного образования в области разработки игр (Fábrica de Games⁸³, Centro de Mídias SP⁸⁴), а также муниципальная программа Spcine Game, которая выделяет гранты для молодых студий.



Нефинансовые меры

- В 2024 г. в Порту-Алегри был запущен **Cluster Gamers**, представляющий собой технологический хаб на базе университета Instituto Caldeira. Он включает в себя пространства коворкинга и мероприятий. Цель проекта — «концентрация и расширение видеоигровой индустрии через генерацию интеллектуального капитала»⁸⁵
- В 2024 г. в Рио-де-Жанейро был открыт хаб **Hub Maricá Games**⁸⁶, представляющий собой игровую арену, небольшую студию разработки игр и площадку для проведения подкастов. На базе хаба проводятся программы обучения по киберспорту, AR- и VR-технологиям, гейм-дизайну и программированию.



Ключевые игровые события

- **Festival Internacional de Jogos de São Paulo (BIG Festival)** — крупнейший фестиваль видеоигр в Латинской Америке, который собирает разработчиков, игроков и инвесторов, способствуя обмену опытом и поддержке креативных инициатив в области разработки видеоигр.
- В Сан-Паулу проходят ежегодная крупнейшая выставка видеоигровой индустрии в Латинской Америке Brasil Game Show (BGS) и фестиваль gamescom latam⁸⁷.



Ключевые компании

В Бразилии несколько ведущих видеоигровых компаний активно развивают местную индустрию и создают успешные проекты. **Wildlife Studios** — одна из крупнейших мобильных студий в Латинской Америке, известная играми Zooba и Sniper 3D Assassin. **Aquiris Game Studio** прославилась автосимулятором Horizon Chase и проектами для виртуальной реальности. **Behold Studios** известна инди-играми, такими как Chroma Squad и Dungeonland. **Hoplon Infotainment** создала многопользовательскую игру Heavy Metal Machines, ориентированную на киберспорт, а **Dumativa** разрабатывает инди-игры с уникальными механиками, например Aritana and the Harpy's Feather. Эти компании активно вносят вклад в развитие бразильской игровой сцены, создавая как мобильные, так и консольные и ПК-игры.



Киберспорт

Киберспорт в Бразилии поддерживается несколькими крупными организациями, такими как **CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends)**, крупнейшая лига по League of Legends в Латинской Америке, и **Liga Brasileira de Free Fire**, организующая турниры по одной из самых популярных мобильных игр. В стране также активно развиваются киберспортивные академии и турниры, а города, такие как Сан-Паулу и Рио-де-Жанейро, становятся центрами киберспортивных событий. Компании, например **Pain Gaming** и **INTZ**, зарекомендовали себя на международной арене, а зрительская аудитория и интерес к киберспорту продолжают расти, привлекая спонсоров и инвесторов.



Образование

- **Национальная служба промышленного обучения (SENAI).** Национальная служба профессионального обучения, которая предлагает курсы по разработке игр, а также различные образовательные программы, направленные на подготовку специалистов для видеоигровой индустрии и смежных технологий.
- **Университет Анемби Морумби в Сан-Паулу.** Предлагает курсы и программы бакалавриата по разработке видеоигр, мультимедиа и цифровым искусствам.
- **Понтификальный Католический Университет Рио-де-Жанейро (PUC-Rio).** Предлагает образовательные программы в области технологий, программирования и разработки игр.
- **Unisinos.** Предлагает курсы по дизайну и разработке видеоигр, а также цифровым технологиям и анимации.
- **Университет Сан-Паулу (USP).** Предлагает программы в области программирования, графики и разработки игр.
- **Институт информационных и коммуникационных технологий (ITIC)** – частные курсы и тренинги по созданию игр и разработке программного обеспечения.



5.6.8 Китай: Гуанчжоу, Шанхай, Шэньчжэнь



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: более 3 000.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: около 500 000 человек.

Ожидается, что видеоигровая индустрия Китая достигнет 49,8 млрд долл. США⁸⁸ в 2025 г., этому будет способствовать выпуск новых успешных видеоигр. В 2024 г. продажи мобильных игр составляли 73% от общего объема, ПК-игры составляли 20,9%.

США остаются крупнейшим экспортным рынком для китайских мобильных игр по доходам, за ними следуют Япония и Республика Корея. Саудовская Аравия, которая сейчас активно инвестирует в игры и киберспорт, впервые вошла в десятку крупнейших экспортных рынков для китайских мобильных игр в 2024 г.

В числе крупнейших игровых и технологических зон Китая выделяются **Keyun Road, Tianhe Smart City и Guangzhou Artificial Intelligence and Digital Economy Pilot Zone** в Гуанчжоу, а также **Xuhui District** в Шанхае. Keyun Road в районе Тяньхэ (Гуанчжоу) является неофициальным кластером видеоигровой индустрии, сформировавшимся естественным образом благодаря доступной стоимости аренды и высокой концентрации игровых компаний. Здесь базируются ведущие разработчики, такие как NetEase, 37 Interactive Entertainment и Duoyi Network. Этот район представляет собой сеть городских деревень, где офисные здания и бизнес-центры адаптированы под нужды видеоигровой индустрии. Компании в этом кластере получают доступ к тесному сотрудничеству между разработчиками, издателями и маркетинговыми агентствами, а также к благоприятной бизнес-среде, способствующей обмену технологиями и кадрами.

Tianhe Smart City, расположенный в районе Тяньхэ (Гуанчжоу), представляет собой один из ключевых IT-хабов города. Это государственный технопарк, направленный на развитие цифровых технологий и индустрии развлечений. Здесь размещаются крупные IT-компании, игровые студии и исследовательские центры, ориентированные на внедрение инновационных решений, включая искусственный интеллект и технологии виртуальной реальности. Участники кластера получают государственную поддержку в виде налоговых льгот и грантов, доступ к современным офисным пространствам и сотрудничество с ведущими университетами и исследовательскими институтами.

Pazhou Artificial Intelligence and Digital Economy Pilot Zone — один из самых масштабных цифровых парков Китая, расположенный в районе Пачжоу (Гуанчжоу). Это пилотная зона цифровой экономики, ориентированная на развитие искусственного интеллекта, креативных индустрий и высокотехнологичных стартапов. Она возникла в результате масштабной реконструкции городской среды и привлекает инвестиции крупнейших компаний, создавая экосистему для роста IT-предприятий. В рамках кластера действуют многочисленные исследовательские центры, инновационные лаборатории и технологические площадки для тестирования и внедрения новых игровых решений.

Xuhui District — один из ведущих инновационных и технологических районов Шанхая, активно развивающий игровую индустрию. В этом кластере расположены офисы Tencent Games Shanghai, Ubisoft Shanghai, Giant Network, а также многих других игровых компаний и стартапов. Администрация Шанхая активно поддерживает индустрию, предоставляя налоговые льготы, субсидии и инфраструктурные программы для разработчиков игр, киберспортивных организаций и IT-компаний. Xuhui District также служит площадкой для проведения крупных мероприятий, конференций и презентаций в сфере видеоигр и цифровых технологий.

Статус **Шэньчжэня** как технологического хаба и его значительные инвестиции в НИОКР способствуют привлечению и развитию компаний, связанных с разработкой и дистрибуцией видеоигр. В частности, в Шэньчжэне базируется штаб-квартира компании Tencent Holdings, одного из крупнейших мировых игроков в сфере видеоигр. Tencent занимает первое место в мире по объему выручки в видеоигровой индустрии и лидирует в Китае по количеству активных игроков и выручке⁸⁹.



Стратегия

Китайская стратегия развития видеоигровой индустрии направлена на создание высококачественного контента, строгий контроль за игровым процессом и продвижение китайских игр на международных рынках. Инициатором этой стратегии является правительство Китая, в частности Министерство культуры и Государственное управление радио и телевидения. Основные цели включают развитие высокотехнологичных игр, контроль за контентом, поддержку киберспорта и стимулирование экспорта игр.



Поддержка, ключевые организации

В Китае несколько ключевых организаций поддерживают развитие видеоигровой индустрии.

- **Министерство культуры Китая** контролирует и регулирует игровую индустрию, включая выдачу лицензий на новые игры и соблюдение стандартов контента.
- **Государственное управление радио и телевидения Китая** регулирует контент видеоигр, следит за тем, чтобы игры соответствовали культурным и политическим нормам страны.
- **Китайская ассоциация видеоигровой индустрии** — одна из ведущих ассоциаций, которая поддерживает и продвигает китайскую игровую индустрию на международной арене.



Финансовые меры

- В Китае игровые компании могут воспользоваться различными налоговыми льготами и субсидиями, направленными на стимулирование инноваций и развитие высокотехнологичных отраслей. Сертифицированные анимационные предприятия, разрабатывающие собственные продукты, имеют право на те же налоговые льготы по налогу на прибыль, предоставляемые компаниям, которые занимаются разработкой программного обеспечения⁹⁰.
- В Гуанчжоу, в частности в районе Хуанпу, местные власти предлагают финансовые стимулы для видеоигровых и киберспортивных компаний. Правительство предоставляет денежные вознаграждения до 5 млн юаней студиям, разрабатывающим оригинальные игры, которые продвигают китайские ценности и традиционную культуру. Кроме того, разработчики, чьи игры отобраны для крупных киберспортивных мероприятий, могут получить почти 700 тыс. долл. США⁹¹.
- Стоит отметить, что в последние годы в Китае обсуждается возможность отмены налоговых льгот для игровых компаний, поскольку они стали глобальными игроками, способными успешно функционировать без государственной поддержки⁹².



Нефинансовые меры

- Китай имеет строгую систему регулирования видеоигр, и поддержка индустрии также проявляется через лицензирование. Игры должны быть одобрены специальными государственными органами (например, Государственным управлением прессы и публикаций), что позволяет обеспечить соответствие игры национальной культуре и ценностям. Это может считаться не только формой контроля, но и поддержкой, которая обеспечивает легитимность и рынок для китайских разработчиков.
- В Китае есть инкубаторы и акселераторы, поддерживающие стартапы в сфере разработки видеоигр. Они предоставляют финансирование, обучение и наставничество. Такие инкубаторы помогают начинающим разработчикам расти и выходить на международные рынки. **The Game Industry Inno-Hub** (игровой инкубатор) находится в Пекине и предлагает стартапам ресурсы для разработки игр, а также проводит образовательные мероприятия и конкурсы для молодых разработчиков. **Tencent's WeStart**, один из крупнейших игроков на китайском рынке видеоигр, поддерживает стартапы через собственную программу инкубации и акселерации. Это позволяет разработчикам получить доступ к ресурсам Tencent, включая платформы для распространения игр.



Ключевые игровые события

- Гуанчжоу регулярно проводит значимые мероприятия, связанные с видеоигровой индустрией. Например, в декабре 2023 г. в городе прошла конференция, организованная **Государственной ассоциацией видеоигровой индустрии Китая (CGIGC)**, на которой обсуждались достижения и перспективы развития рынка видеоигр в стране⁹³.
- В июле 2024 г. прошел **WN x ChinaJoy International Summit Shanghai'24**, собравший более 400 участников, включая представителей таких компаний, как Bandai Namco, Bilibili, Bytedance и Tencent Games⁹⁴.



Ключевые компании

В Шанхае работают крупные игровые студии, такие как **Ubisoft Shanghai**, основанная в 1996 г. В ее штате около 4 350 сотрудников⁹⁵. **Tencent** — крупнейший игрок, владеющий частичными или полными долями в таких компаниях, как Riot Games и Epic Games, а также разрабатывающий и издающий игры, такие как **Honor of Kings** и **PUBG Mobile**. **NetEase** занимается разработкой и изданием успешных мобильных и онлайн-игр, включая локализацию популярных зарубежных тайтлов. **miHoYo** славится своими успешными играми, такими как Genshin Impact.



Киберспорт

Шанхай регулярно проводит крупные киберспортивные события. В 2024 г. в городе состоялся турнир **Perfect World Shanghai Major 2024** по игре Counter-Strike 2, который привлек более 1,3 млн зрителей и собрал 32,8 млн часов просмотра.



Образование

В Китае есть множество учебных заведений, которые готовят специалистов для видеоигровой индустрии:

- **Университет Цзянсу.** Один из ведущих вузов, предлагающих специальности в области геймдева, разработки программного обеспечения и цифровых технологий.
- **Пекинский университет информационных технологий.** Предлагает программы, ориентированные на компьютерные науки, включая создание видеоигр и графику.
- **Шанхайский университет искусств и дизайна.** Известен своими курсами по графическому дизайну, анимации и созданию игр, выпуская специалистов в области визуальных искусств для видеоигровой индустрии.
- **Университет Тунцзи.** Известен своими программами по интерактивным технологиям, виртуальной реальности и гейм-дизайну.
- **Университет Сучжоу.** Имеет курсы, посвященные геймдеву и цифровым медиа, а также обучающие студентов навыкам, необходимым для работы в видеоигровой индустрии.



5.6.9 США: Нью-Йорк, Лос-Анджелес



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: 11 427⁹⁶.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: 251 183⁹⁷.

Ожидается, что общие расходы потребителей на видеоигры в 2025 г. составят 49,6 млрд долл. США⁹⁸. На ПК приходилось 18,9%, на мобильный сегмент — 34,3%, на консоли — 46,8% в 2023 г.⁹⁹



Стратегия

В США нет единой федеральной стратегии развития видеоигровой индустрии, как, например, в некоторых странах, таких как Китай или Республика Корея. Вместо этого индустрия развивается на основе рыночных механизмов, инициатив частного сектора и поддержки на уровне отдельных штатов.



Поддержка, ключевые организации

Американская ассоциация развлекательного программного обеспечения (ESA) активно лоббирует интересы видеоигровой индустрии на федеральном уровне, продвигая законодательные инициативы, которые способствуют росту и защите индустрии.



Финансовые меры

- Некоторые государственные агентства, такие как **Национальный фонд науки (NSF)**, поддерживают проекты, которые используют видеоигры для образовательных и научных целей, например через гранты на исследовательские работы, связанные с развитием технологий в области искусственного интеллекта и виртуальной реальности.
- В некоторых штатах США разрабатываются собственные инициативы и стратегии поддержки индустрии видеоигр. Например, такие штаты, как **Калифорния** (Кремниевая долина), **Техас** и **Вашингтон**, активно поддерживают развитие высоких технологий и видеоигр, предоставляя налоговые льготы и субсидии компаниям, работающим в этой сфере.



Нефинансовые меры

Одной из ключевых инициатив, поддерживающих развитие видеоигровой индустрии, является **NYC Games Hub**, созданный на базе Нью-Йоркского университета (NYU) в 2016 г. Расположенный в кампусе NYU, этот хаб направлен на укрепление сотрудничества между индустрией, академическими кругами и независимыми разработчиками. Он предоставляет ресурсы и наставничество для новичков в индустрии, поддерживает уже существующие компании и разработчиков, а также организует профессиональные мероприятия, открытые для широкой публики. Кроме того, NYC Games Hub активно выступает за изменения в государственной политике, способствующие росту видеоигровой индустрии в штате Нью-Йорк¹⁰⁰.



Ключевые игровые события

- Нью-Йорк регулярно проводит значимые мероприятия, связанные с видеоигровой индустрией. Одним из крупнейших событий является **New York Comic Con**, ежегодный фестиваль, посвященный комиксам, графическим романам, аниме, манге, видеоиграм, косплею, игрушкам, кино и телевидению. Фестиваль привлекает множество участников и профессионалов индустрии, способствуя развитию и популяризации видеоигр¹⁰¹.
- **E3 (Electronic Entertainment Expo)** — одно из самых значимых событий в мире видеоигр, проходящее ежегодно в Лос-Анджелесе. Это крупнейшая выставка и конференция, на которой крупнейшие компании, такие как Sony, Microsoft, Nintendo и другие, представляют свои новые игры, консоли и технологии.
- **The Game Awards** — ежегодная церемония награждения, проводимая для признания лучших игр года. Это важное событие, которое привлекает внимание как игроков, так и профессионалов в индустрии. На церемонии награждаются лучшие игры по разным категориям и проводится множество анонсов.
- **PAX (Penny Arcade Expo)** — один из крупнейших фестивалей видеоигр в США, который проводится ежегодно в Бостоне, Сиэтле и других городах. Это событие включает в себя выставки, турниры, панельные дискуссии и игры на различных платформах, а также привлекает независимых разработчиков.
- **BlizzCon** — мероприятие, организуемое компанией Blizzard Entertainment, на котором анонсируются новые игры и обновления для таких популярных тайтлов, как World of Warcraft, Overwatch и Diablo. Это событие привлекает большое количество фанатов и профессионалов индустрии.
- **GDC (Game Developers Conference)** — важнейшая профессиональная встреча разработчиков видеоигр, проводимая ежегодно в Сан-Франциско. Здесь обсуждаются новейшие технологии, тренды и инновации в разработке игр, а также проводятся мастер-классы и панельные дискуссии для профессионалов отрасли.



Ключевые компании

В США работает ряд крупнейших мировых компаний видеоигр, включая **Activision Blizzard, Electronic Arts (EA), Microsoft, Warner Bros. Interactive Entertainment** и **Epic Games**. **Activision Blizzard** известна своими франшизами, такими как Call of Duty и **World of Warcraft**, а **EA** — играми **FIFA** и **Madden NFL**. Microsoft владеет платформой Xbox и сервисом Xbox Game Pass, а также приобрела **Bethesda** и **ZeniMax Media**. **Warner Bros. Interactive** выпускает популярные игры, основанные на кинофраншизах, например **Batman: Arkham** и **Mortal Kombat**, а **Epic Games** прославилась игрой Fortnite и разработкой движка Unreal Engine, а также цифровой платформой Epic Games Store. Эти компании активно влияют на мировую индустрию видеоигр.



Киберспорт

С ростом популярности игр, таких как **League of Legends, Overwatch, Fortnite и Call of Duty**, киберспорт привлек значительные инвестиции, и США стали местом проведения крупнейших турниров и лиг, таких как **NBA 2K League, Call of Duty League и League of Legends Championship Series**. В стране активно развиваются специализированные арены и тренировки для киберспортсменов, а также проводятся крупные мероприятия, транслируемые на телевидении и онлайн-платформах.



Образование

В США есть множество образовательных учреждений, которые предлагают программы по подготовке специалистов для видеоигровой индустрии. Среди них значимую роль играют:

- **Университет Южной Калифорнии (USC)**. Программа Interactive Media & Games Division считается одной из лучших в мире, предлагая углубленные курсы по разработке видеоигр, анимации и гейм-дизайну.
- **Университет Фулл Сэйл**. Университет, специализирующийся на цифровых искусствах и медиа, предлагающий курсы по разработке видеоигр, анимации и 3D-моделированию. Готовит студентов к карьере в видеоигровой индустрии.
- **Технологический институт Джорджии (Georgia Tech)**. Предлагает программу Game Design & Development, которая включает как технические аспекты, так и креативные элементы, необходимые для создания видеоигр.
- **Университет Рочестера (University of Rochester)**. Может быть интересен для разработчиков видеоигр благодаря сильным программам в компьютерных науках, инженерии и цифровых медиа.
- **Калифорнийский университет в Беркли (UC Berkeley)**. Предлагает курс по созданию игр и цифровому искусству в рамках факультета компьютерных наук, сочетая теорию и практику.

5.6.10. Саудовская Аравия: Киддия (Qiddiya)



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: нет.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: 14.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: планируется 39 тыс. рабочих мест.

Размер рынка видеоигр в Саудовской Аравии достиг 2,2 млрд долл. США в 2024 г.¹⁰² По состоянию на 2025 г. в Саудовской Аравии насчитывается 14 компаний, предоставляющих услуги в сфере разработки игр¹⁰³. Согласно плану, к 2030 г. в стране создадут 250 игровых компаний и обеспечат около 39 000 рабочих мест в этой отрасли¹⁰⁴. Эр-Рияд планирует создать в стране 39 тыс. новых рабочих мест за счет инвестиций в отрасль. К 2030 г. доля видеоигровой индустрии в ВВП страны должна достичь 1%¹⁰⁵.



Стратегия

Национальная программа «Видение Саудовской Аравии 2030» направлена на диверсификацию экономики Саудовской Аравии и снижение зависимости от нефтяного сектора.



Поддержка, Ключевые организации

The Saudi Game Authority (SGA), созданная в 2021 г., направлена на развитие видеоигрового сектора в стране. Это включает в себя создание новых рабочих мест, поддержку независимых разработчиков и привлечение крупных мировых издателей для создания локализованных версий игр.



Финансовые меры

- Саудовская Аравия активно инвестирует в развитие видеоигровой индустрии и киберспорта в рамках национальной программы «Видение Саудовской Аравии 2030». В рамках этой стратегии государственный инвестиционный фонд (**Public Investment Fund, PIF**) планирует инвестировать около 38 млрд долл. США в развитие киберспорта и видеоигровой индустрии. Из этой суммы более 8 млрд долл. США уже инвестировано в приобретение долей в ведущих игровых компаниях, таких как **Nintendo** и **Embracer Group**, а также в покупку разработчика мобильных игр Scopely за 4,9 млрд долл. США¹⁰⁶.

Нефинансовые меры

- Одним из ключевых проектов является строительство **«Города киберспорта»** в районе Киддия, расположенном рядом с Эр-Риядом. Проект стоимостью 500 млн долл. США, продолжают реализовывать. Главным объектом комплекса станет арена вместимостью 20 000 зрителей, предназначенная для проведения крупных киберспортивных мероприятий и привлечения международных команд¹⁰⁷. Полное завершение всех строительных работ запланировано на 2050 г.¹⁰⁸
- Проект стартовал в 2019 г. с целью создать первый в мире город, специально предназначенный для развлечений. Для любителей спорта здесь построят многофункциональный стадион, соответствующий стандартам FIFA, гоночную трассу и два гольф-поля. Также планируется построить футуристический Центр искусств, аквапарк и несколько тематических парков, включая первый в мире парк, посвященный Dragon Ball. Всего в городе будет более 400 туристических достопримечательностей и мероприятий. Самым уникальным и интересным концептом является IRL Gaming — игры в реальной жизни. Это основная особенность района Gaming & Esports, расположенного в самом центре города. Район Gaming & Esports будет разделен на четыре зоны, каждая из которых будет соответствовать определенному игровому жанру. Эти зоны: «Киберпанк» (RPG), «Альтернативная история» (Action Adventure), «Высокое фэнтези» (MOBA) и «Космос» (FPS)¹⁰⁹.
- Дизайн каждой зоны полностью основывается на выбранной теме, в рамках которой задействованы персонажи, мифология и сюжет, интегрированные в окружающую среду. Это своего рода попытка создать полное погружение в миры, с которыми ранее можно было столкнуться только в играх.



Ключевые игровые события

Saudi Games Expo — крупная выставка видеоигр и технологий, организуемая в Саудовской Аравии, где разработчики и издатели могут продемонстрировать свои игры. Это важное событие для видеоигровой индустрии, которое привлекает не только локальных, но и международных игроков, разработчиков и инвесторов.



Ключевые компании

- **Savvy Games Group** — компания, занимающаяся инвестициями, разработкой, издательством видеоигр и киберспортом, расположенная в Эр-Рияде. Компания была основана суверенным фондом Саудовской Аравии, Public Investment Fund. Ее цель — содействовать росту видеоигровой индустрии в королевстве и инвестировать в иностранные видеоигровые компании.
- **Kingdom Holding Company** — инвестиционная компания, возглавляемая принцем Аль-Валидом бин Талалом, также инвестирует в игровые студии и проекты. Например, она владеет частью акций крупных мировых игровых компаний, таких как Activision Blizzard и Electronic Arts.
- **Triple A Games** — игровая студия, которая разрабатывает мобильные и консольные игры. Она активно участвует в развитии игровых проектов на ближневосточном рынке.
- **W7Worldwide** — маркетинговая компания, которая также занимается игровыми проектами и продвижением видеоигр в Саудовской Аравии и других странах Ближнего Востока.





Киберспорт

- **Saudi Arabian Federation for Electronic Sports (SAFEIS)** — организация, ответственная за развитие киберспорта в Саудовской Аравии, проводит турниры и чемпионаты.
- В 2023 г. в Эр-Рияде прошел фестиваль Gamers8 с призовым фондом 45 млн долл. США, включающий турниры по таким дисциплинам, как Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2 и PUBG Mobile2. Кроме того, страна получила права на проведение первых в истории Олимпийских киберспортивных игр в 2025 г., а также последующих игр до 2037 г., что подчеркивает ее стремление стать мировым центром киберспорта¹¹⁰.



Образование

В Саудовской Аравии образование в области видеоигровой индустрии активно развивается, особенно с учетом роста интереса к этой сфере и поддержки со стороны правительства через инициативы, такие как «Видение Саудовской Аравии 2030». Несколько учебных заведений и программ готовят специалистов для видеоигровой индустрии:

- **Университет принца Султана (PSU)**. Университет в Эр-Рияде, который предлагает программы в области компьютерных наук и технологий, включая курсы, связанные с разработкой игр и искусственным интеллектом.
- **Университет короля Сауда (KSU)**. Один из ведущих университетов в Саудовской Аравии, который также предлагает курсы по компьютерным наукам, включая разработку игр, анимацию и графику.
- **Технологический колледж Джидды**. Колледж, который предлагает программы в области информационных технологий, включая курсы по разработке игр, цифровым медиа и мультипликации.
- **Университет Альфейсала**. Предлагает курсы и программы в области компьютерных наук и информационных технологий, включая обучение навыкам, необходимым для разработки видеоигр.
- **Саудовская цифровая академия** — предлагает различные курсы и программы, направленные на развитие цифровых навыков, включая создание видеоигр, программирование и работу с новыми технологиями, такими как виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR).

5.6.11.Испания: Барселона



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: 790¹¹¹.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: 9 200¹¹².

Испанская индустрия видеоигр заработала 1,4 млрд долл. США в 2023 г.

В 2023 г. в Испании насчитывалось более 790 активных игровых компаний. В Каталонии и Мадриде сосредоточено более половины (52%) индустрии, при этом Андалусия и Валенсия вносят еще 23% в общий объем.

Что касается занятости, то видеоигровой сектор в Испании обеспечивает работой 9 261 человека, из которых 93% работают на постоянной основе. Рабочий рынок вырос в 3,5 раза за последние 10 лет¹¹³.



Стратегия

План **Spain, Audiovisual Hub of Europe** (Испания, аудиовизуальный хаб Европы), разработанный в 2022 г. **ICEX-Invest in Spain**, направлен на развитие и модернизацию испанской аудиовизуальной экосистемы. Он охватывает различные аспекты цепочки создания ценности, включая поддержку производства, создание контента, постпродакшен, а также продвижение и распространение. Важно, что план включает не только традиционные виды контента, но и новые технологии, такие как видеоигры, киберспорт, а также трансмедийный контент и виртуальную реальность, создавая основу для широкого и многогранного развития испанской аудиовизуальной индустрии.



Поддержка, ключевые организации

- **ICEX-Invest in Spain** – государственная организация, подчиненная Министерству экономики, торговли и бизнеса, играет ключевую роль в привлечении иностранных прямых инвестиций в испанский аудиовизуальный сектор, включая видеоигры.
- **Spain Audiovisual Bureau**: запущенный в 2022 г. Испанский аудиовизуальный офис служит единой платформой для международных компаний, желающих закрепиться в испанском секторе разработки видеоигр. Эта инициатива соответствует стратегическому плану «Испания, аудиовизуальный хаб Европы».



Финансовые меры

- На национальном уровне Испания признает значение креативных индустрий, включая игровую, и предпринимает шаги для их поддержки. В 2020 г. Министерство культуры и спорта Испании выделило 20 млн евро на поддержку индустрий культуры, пострадавших в результате пандемии, часть из которых была направлена локальным игровым компаниям¹¹⁴.
- В Испании активно развиваются программы поддержки стартапов и малого бизнеса, предлагающие гранты, кредиты, налоговые льготы и акселерационные программы, что способствует быстрому развитию компаний в сфере видеоигр¹¹⁵.
- План «Испания, аудиовизуальный хаб Европы» предполагал мобилизацию государственных ресурсов в размере 1,603 млрд евро в период с 2021 по 2025 г. Эти средства были направлены на финансирование различных инициатив, поддерживающих испанскую индустрию аудиовизуального производства, в том числе видеоигровой сектор.



Нефинансовые меры

В Барселоне функционирует **Barcelona International Gaming Center (BIGC)**, расположенный в районе Поблену. Этот центр предоставляет пространство для профессиональных игр и киберспорта, способствуя развитию игровой культуры в городе.



Ключевые игровые события

- С 20 по 22 января 2025 г. в Барселоне прошло одно из крупнейших мероприятий в сфере видеоигровой индустрии — **ICE Barcelona 2025**. Мероприятие собрало более 630 участников, представляющих широкий спектр направлений: казино, киберспорт, беттинг, iGaming, лотереи, бинго и других¹¹⁷.
- В феврале 2025 г. в Барселоне прошла выставка **Integrated Systems Europe (ISE) 2025**, собравшая 1 605 участников и 85 351 уникального посетителя. Мероприятие продемонстрировало передовые технологии, включая киберспорт и робототехнику¹¹⁸.



Ключевые компании

- В Барселоне расположены офисы таких известных разработчиков, как King, создатель популярной игры **Candy Crush**, и **IGG**, китайская компания, занимающаяся разработкой и изданием игр. Офис King занимает площадь 9 000 кв. м в инновационном районе 22@, а штаб-квартира **IGG** в Барселоне является главной на рынке Южной Европы¹¹⁹.
- Финская компания **Rovio** открыла студию в Барселоне в 2022 г., выбрав этот город благодаря развитой мобильной видеоигровой индустрии и доступу к международному пулу талантов. В свою очередь, **Sandsoft Games**, саудовская компания, расширила свое присутствие в Европе, выбрав Испанию для привлечения высококвалифицированных специалистов, а также благодаря поддержке местной видеоигровой экосистемы. **Sandsoft** работает над такими проектами, как Steel Dawn. Оба примера подтверждают, что Испания является привлекательным местом для развития видеоигровых студий, предоставляя доступ к рынкам Европы и Америки и поддерживая местных специалистов.

Киберспорт

Испания является одним из ведущих центров киберспортивных событий в Европе с крупными турнирами, такими как **LVP (Liga de Videojuegos Profesional)**, и известными командами, такими как Movistar Riders и Heretics, которые добились успехов на международной арене. В стране также активно развиваются киберспортивные академии и тренерские программы, а крупные события, такие как Gamegy, собирают тысячи зрителей. Государственная поддержка и инвестиции в создание специализированных арен и развитие стартапов способствуют росту индустрии, укрепляя Испанию как важного игрока в мировом киберспорте.



Образование

В Испании есть несколько ведущих университетов и образовательных учреждений, которые готовят специалистов для видеоигровой индустрии:

- **Политехнический университет Валенсии (UPV)**. Предлагает программу магистратуры в области разработки видеоигр и мультимедийных технологий.
- **Университет Помпеу Фабра (UPF)**. Предлагает курс по созданию видеоигр и цифровому контенту, который включает в себя как технические аспекты разработки, так и вопросы дизайна и арт-производства.
- **Университетская школа дизайна, инноваций и технологий (ESNE)**. Предлагает программы бакалавриата и магистратуры в области разработки видеоигр.
- **Мадридский университет Комплутенсе (UCM)**. Предлагает курсы, ориентированные на разработку видеоигр, а также исследования в области интерактивных медиа и цифровых технологий.
- **Университет Ла-Лагуна (ULL)**. Предлагает программы в области компьютерных наук и разработки видеоигр, предоставляя студентам знания в области программирования, разработки игровых движков и создания интерактивных приложений.



5.6.12. Нидерланды: Утрехт, Амстердам



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: 630¹²⁰.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: более 4 560¹²¹.

Размер рынка видеоигр в Нидерландах составил 2,5 млрд долл. США¹²² в 2023 г. В Нидерландах видеоигровая индустрия продолжает активно развиваться, предоставляя рабочие места для более чем 4 560 специалистов. Страна является домом для 630 игровых компаний, что подтверждает ее значительное присутствие на международной арене.



Стратегия

В Нидерландах нет отдельной официальной стратегии развития видеоигровой индустрии. Однако государственные органы активно поддерживают развитие этой отрасли через различные инициативы и программы. Одним из таких примеров является программа Dutch Game Garden, которая с 2008 г. занималась инкубацией и поддержкой стартапов в сфере видеоигр. В 2025 г. программа была закрыта из-за изменений в условиях финансирования.



Поддержка, ключевые организации

The Dutch Games Association (DGA)¹²³, Нидерландская ассоциация игр, представляет игровую индустрию Нидерландов и стремится помочь ей раскрыть свой полный потенциал. Ассоциация активно формирует сплоченное сообщество разработчиков, способствует укреплению связей с широкой экосистемой видеоигровой отрасли и создает здоровую среду для роста компаний. Одной из главных задач является укрепление глобальной репутации для привлечения талантов и бизнес-возможностей. Среди инициатив ассоциации — организация торговых миссий, павильонов на выставках, сетевых мероприятий, таких как обеды и круглые столы, а также таких знаковых событий, как Голландская игровая премия (Dutch Game Awards) и Голландский игровой день (Dutch Game Day). Также была запущена программа наставничества для специалистов отрасли, осуществляется регулярный мониторинг состояния нидерландской видеоигровой индустрии.

Нефинансовые меры

- Правительство активно инвестирует в развитие технологий и креативных индустрий, включая видеоигровой сектор. Например, в **Утрехте создан Utrecht Science Park**, где расположено более 60 компаний, включая таких гигантов в сфере IT и игровой индустрии, как Fujitsu, Oracle и Nintendo¹²⁴.
- В Утрехте функционирует **Dutch Game Garden (DGG)** — инкубатор для игровых студий, основанный в 2008 г. За время своей деятельности DGG поддержал около 130 студий и разместил около 150 компаний. Однако в январе 2025 г. было объявлено о закрытии DGG в конце года из-за изменений в условиях субсидирования¹²⁵.



Ключевые игровые события

- Тематические мероприятия способствуют развитию индустрии видеоигр в Нидерландах. Так, в Амстердаме функционирует **WONDR Experience**, интерактивная площадка, где посетители могут погрузиться в мир игр и развлечений, пробуждая в себе впечатления детства¹²⁶. В городе также функционирует **UP Events Arcade Game Hall**, игровой зал аркадных игр, предлагающий как классические, так и современные развлечения, идеально подходящие для групп, семей и корпоративных мероприятий¹²⁷.
- В Утрехте проводится фестиваль **Elfia**: ежегодный фестиваль фэнтези, собирающий энтузиастов со всего мира.



Ключевые компании

В Нидерландах есть несколько ключевых компаний в видеоигровой отрасли, например **Guerrilla Games**, знаменитая своей серией Killzone и Horizon Zero Dawn, и Vlambeer, известная инди-играми Super Crate Box и Luftrausers. Также стоит отметить **Abbey Games**, разработчика стратегии Reus, Ronimo Games, создавшую многопользовательскую аркаду Awesomenauts, и Larian Studios с офисом в Нидерландах и успешной серией Divinity: Original Sin. Эти компании предлагают разнообразие жанров — от крупных AAA-проектов до инди-игр — и делают значительный вклад в мировую игровую индустрию.



Киберспорт

В Нидерландах проводятся крупные турниры по таким дисциплинам, как League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, FIFA и другие. Одним из крупнейших событий является **ESL Benelux**, региональная лига, которая объединяет команды из Нидерландов, Бельгии и Люксембурга. Также стоит отметить **DreamHack** — глобальное событие, которое несколько раз проводилось в Нидерландах, привлекая тысячи зрителей и участников.



Образование

В Нидерландах несколько университетов предлагают программы, связанные с видеоигровой индустрией. Например, **Maastricht University** предлагает программу Computer Science. **HU University of Applied Sciences Utrecht** известен своей программой Creative Business, готовящей специалистов для креативных индустрий¹²⁸.



5.6.13. Франция: Париж



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: нет.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: более 1 000.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: более 4 500¹²⁹.

Видеоигровой рынок Франции достигнет 4,0 млрд долл. США¹³⁰ в 2025 г. В 2022 г. во Франции насчитывалось более 1 000 игровых компаний, 580 из которых являлись разработчиками. В 2023 г. консольные игры уверенно лидировали с 60% рыночной доли, подтверждая статус наиболее популярного формата среди французских геймеров. ПК-сегмент занимал 21% рынка, мобильный гейминг — 19%¹³¹.



Стратегия

Франция признает видеоигры в качестве важнейшей отрасли цифровой экономики и культурного сектора. Во Франции существует государственная стратегия поддержки видеоигровой индустрии, которая включает финансовые, налоговые и образовательные меры.



Поддержка, ключевые организации

- **Министерство культуры Франции (Ministère de la Culture)** определяет политику признания видеоигр как культурного явления, курирует критерии для кредита CIIG, Crédit d'Impôt pour Jeu Vidéo (налоговый кредит для видеоигр), определяя культурную значимость игр, поддерживает фестивали (например, Paris Games Week).
- **Национальный центр кинематографии и анимации (Centre National du Cinéma et de l'Image Animée)** — главный орган финансовой поддержки, управляет Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (гранты до 200 тыс. евро), а также проводит экспертизу проектов для CIIG.
- **Business France** осуществляет продвижение французского геймдева за рубежом. Организует национальные павильоны на Gamescom, GDC.
- **SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo)** является основным отраслевым объединением, лоббирует интересы индустрии и публикует ежегодные отчеты по анализу рынка видеоигр.



Финансовые меры

- С 2008 г. действует **налоговый кредит CIIG** до 30% на расходы, связанные с разработкой игр при условии культурной значимости проекта. Условия: игра должна соответствовать критериям «культурного продукта» (французский язык, локализация, оригинальный сюжет и т. д.).
- **CNC (Centre National du Cinéma et de l'Image Animée)** выделяет до 200 тыс. евро на инди-проекты через программу Fonds d'Aide au Jeu Vidéo.
- **Поддержка от регионов:** например, регион Иль-де-Франс финансирует стартапы в геймдеве.



Нефинансовые меры

- **Capital Games (Париж)** представляет собой кластер, ключевую платформу для взаимодействия между игровыми студиями и инвесторами, созданную при поддержке региональных властей Иль-де-Франса. Эта инициатива направлена на укрепление парижского кластера видеоигровой индустрии, объединяя начинающих разработчиков с венчурными фондами, бизнес-ангелами и крупными издателями. Организация регулярно проводит питч-сессии, в рамках которых студии могут представить свои проекты потенциальным партнерам, а также организует мастер-классы по привлечению финансирования и правовым аспектам видеоигрового бизнеса. Дополнительно Capital Games способствует международному сотрудничеству, помогая французским командам выходить на глобальные рынки через партнерства с зарубежными акселераторами.
- **Lyon Game Hub** выступает в роли специализированного акселератора для стартапов в индустрии видеоигр, предлагая комплексную поддержку на ранних этапах развития. На базе хаба начинающие студии получают доступ к коворкинг-пространствам, менторской помощи от опытных разработчиков и юридическим консультациям. Особое внимание уделяется проектам, связанным с инновационными технологиями, таким как VR, AR и облачный гейминг. Помимо образовательных программ, Lyon Game Hub организует демодни для презентации проектов инвесторам и издателям, а также содействует участию подопечных студий в международных выставках. Инфраструктура хаба включает тестовые зоны с профессиональным оборудованием, что позволяет разработчикам сразу проверять свои идеи на практике.



Ключевые игровые события

- **Paris Games Week** — крупнейшее игровое событие Франции, ежегодно проходящее в выставочном центре Porte de Versailles. Является аналогом международных выставок вроде gamescom, где крупные издатели представляют новинки, а инди-разработчики получают отдельную зону для демонстрации своих проектов. Мероприятие включает киберспортивные турниры, презентации технологий VR/AR и панельные дискуссии с участием ведущих специалистов индустрии.
- **Festival International des Jeux** — старейший европейский фестиваль игровой культуры, проходящий в Каннах с 1987 г. Уникален тем, что охватывает не только видеоигры, но и настольные игры, создавая пространство для кросс-культурного обмена идеями. Особое внимание уделяется образовательным программам и экспериментальным проектам на стыке искусства и гейм-дизайна.
- **Laval Virtual** — ведущая европейская выставка виртуальной и дополненной реальности, значительная часть которой посвящена игровым технологиям. Проходит в городе Лаваль, собирая разработчиков, исследователей и инвесторов со всего мира. Здесь тестируют инновационные игровые механики и заключают партнерства в области иммерсивных развлечений.
- **Mixer Game Show** — молодое, но быстро набирающее популярность мероприятие в Лионе, сочетающее элементы выставки, фестиваля и образовательного форума. Особенность — акцент на интерактивности: посетители не просто тестируют игры, а участвуют в их создании через мастер-классы и игровые джемы.
- **Pégases Awards** — французская игровая премия, вручаемая с 2020 г. при поддержке Министерства культуры. Церемония транслируется на национальном телевидении, подчеркивая признание видеоигр как полноценного культурного явления. Номинации охватывают все аспекты разработки — от технических инноваций до повествования.



Ключевые компании

Во Франции находится ряд ключевых компаний индустрии видеоигр, включая разработчиков, издателей и студии, которые работают над AAA-проектами и инди-играми. **Ubisoft** — один из крупнейших игровых издателей в мире, известные франшизы: Assassin's Creed, Far Cry, Watch Dogs. Имеет студии в разных странах, но головной офис находится во Франции. Издатель и разработчик **Focus Entertainment** разработал градостроительный симулятор Cities, а также издал ряд известных игр Plague Tale (Asobo Studio), Atomic Heart (Mundfish). **Quantic Dream** — студия, специализирующаяся на нарративных играх: Heavy Rain, Detroit: Become Human, Beyond: Two Souls. **Amplitude Studios (Париж, часть SEGA)** — разработчик стратегий Endless Space, Endless Legend, Humankind. Компания **Dontnod Entertainment** известна своими сторителлинг-играми Life is Strange, Vampyr, Tell Me Why.



Киберспорт

Франция регулярно проводит крупные международные киберспортивные турниры, укрепляя свою позицию как одного из ключевых хабов европейской индустрии:

- **Этапы ESL Pro League по CS2** неоднократно проходили во французских городах, привлекая топовые команды со всего мира. Франция также играет важную роль в экосистеме **League of Legends — парижская студия Riot Games** регулярно проводит матчи европейского LEC (League of Legends EMEA Championship), а в прошлом здесь устраивались масштабные события, включая финалы Worlds.
- Кроме того, Франция развивает и собственные локальные лиги, например **LFL (французская лига по League of Legends)**, которая считается одной из сильнейших региональных лиг в Европе. А на таких площадках, как Accor Arena в Париже, регулярно проводятся зрелищные офлайн-ивенты с тысячами зрителей.



Образование

Во Франции существует развитая система образования, готовящая специалистов для видеоигровой индустрии:

- **Rubika (Валансьен)**. Одна из самых престижных школ в Европе, специализирующаяся на гейм-дизайне, анимации и цифровом искусстве. Студенты Rubika работают с профессиональными инструментами (Unreal Engine, Maya), участвуют в международных конкурсах и сотрудничают с такими компаниями, как Ubisoft и Dontnod Entertainment. Программы включают бакалавриат и магистратуру с акцентом на практике.
- **ISART Digital (Париж и Монреаль)**. Частная школа, предлагающая программы по гейм-дизайну, программированию игр и звуковому дизайну. Известна системой чередования обучения и стажировок (например, в Sony, Nintendo или Focus Entertainment). Выпускники часто попадают в топовые студии.
- **Gobelins (Париж)**. Легендарная школа анимации, входящая в топ-3 мировых рейтингов. Здесь готовят художников, аниматоров и VFX-специалистов для кино и игр. Курсы по гейм-дизайну и интерактивному сторителлингу пользуются особой популярностью.
- **École Georges Méliès (Париж и Лион)**. Фокусируется на 2D/3D-анимации и визуальных эффектах для игр и кино. Школа тесно сотрудничает с индустрией, а ее выпускники работают в таких студиях, как Arkane Lyon и Ankama.
- **Snam-Enjmin (Ангулем)**. Государственная школа при Национальной консерватории искусств, предлагающая магистратуру по игровым специальностям: гейм-дизайн, программирование, нарративный дизайн. Известна академическим подходом и связями с исследовательскими центрами.

5.6.14. Индонезия: Джакарта, Бандунг



- Наличие стратегии: нет.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: н/д.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: более 140 000¹³².

Индонезия занимает значительную долю на рынке игр Юго-Восточной Азии, составляя 45,8% от всего регионального рынка¹³³. Индустрия видеоигр Индонезии достигла 1,8 млрд долл. США¹³⁴ в 2023 г. и демонстрирует быстрый рост, что делает ее привлекательным рынком для игровых компаний. Мобильный сегмент занимал 77,1% всего рынка видеоигр в 2023 г., ПК — 15,1%, консоли — 7,5%¹³⁵. Вход на рынок Индонезии требует внимательного изучения юридических и культурных аспектов. Учитывая преобладание мусульманского населения, разработчики и издатели могут столкнуться с тем, что определенные игровые сцены и персонажи будут восприняты негативно. Поэтому важно локализовывать игры, принимая во внимание местные культурные особенности.



Стратегия

Индонезия активно развивает игровую индустрию, делая ставку на экспорт контента, подготовку кадров и привлечение инвестиций. Однако большинство мер пока реализуются в рамках общих программ для креативного сектора, а не через отдельную стратегию развития видеоигровой индустрии. Видеоигры включены в **Roadmap Ekonomi Kreatif 2025**¹³⁶ (документ Министерства туризма и креативной экономики, Kemenparekraf), целью которого является увеличение вклада креативного сектора в ВВП до 12% (игры — один из 17 приоритетных подсекторов).



Поддержка, ключевые организации

Правительство Индонезии активно сотрудничает с Индонезийской бизнес-ассоциацией информационных и коммуникационных технологий (**APTIKNAS**) и **Asosiasi Game Indonesia (AGI)** — ключевой отраслевой ассоциацией, объединяющей местных разработчиков игр. Сотрудничество с AGI направлено на развитие индустрии, продвижение индонезийских игр за рубежом и создание благоприятной экосистемы для разработчиков.



Финансовые меры

- **Kominfo (Министерство коммуникации и информатики)** регулярно запускает программы поддержки стартапов, включая игровые студии. Например, в рамках 1 000 Digital Startups¹³⁷ выделяются гранты до 500 млн индонезийских рупий (~ 32 000 долл. США) на развитие проектов.
- **Bekraf (Агентство креативной экономики, ныне часть Министерства туризма и креативной экономики)** предоставляет финансирование через Creative Economy Fund, включая поддержку игровых разработчиков.
- **Игровые компании** могут получить налоговые каникулы в рамках программ поддержки креативных индустрий. Для студий, работающих в специальных экономических зонах (например, Bali Creative Economy Center), предусмотрены сниженные налоговые ставки.
- Поддержка индустрии осуществляется посредством инвестиций через **государственно-частные партнерства**. Например, PT Telkom Indonesia (государственный телеком-гигант) инвестирует в игровые стартапы через свои венчурные фонды, такие как MDI Ventures.
- **Банки (например, Bank Mandiri)** предлагают льготные кредиты для креативных и IT-стартапов, включая разработчиков игр.
- **AGI (Asosiasi Game Indonesia)** совместно с корпорациями (например, Gojek, Tokopedia) организует конкурсы с денежными призами для инди-разработчиков.
- **Акселераторы East Ventures, GDP Venture и Skala** активно инвестируют в игровые проекты. Например, Toge Productions (создатели Coffee Talk) привлекли финансирование через эти платформы.



Нефинансовые меры

- **Игровой инкубатор Game Lab** — это инициатива Министерства коммуникации и информатики Индонезии (Kominfo), созданная специально для поддержки местных разработчиков игр. Инкубатор предоставляет доступ к инструментам тестирования, аналитики, а также к менторской поддержке от опытных специалистов индустрии. Разработчики могут дорабатывать свои проекты, получать обратную связь и готовить игры к релизу. Кроме того, Game Lab организует обучающие программы и воркшопы, помогая студиям осваивать современные технологии, такие как Unity, Unreal Engine и облачные решения.
- **Bekraf Hub** — это сеть креативных кластеров, созданных бывшим Агентством креативной экономики (Bekraf, ныне часть Министерства туризма и креативной экономики). Эти хабы предлагают коворкинг-пространства, оборудованные рабочие станции и доступ к мощным серверам для рендеринга и тестирования игр. Помимо технической инфраструктуры, Bekraf Hub проводит нетворкинг-мероприятия, привлекая инвесторов и издателей, что помогает разработчикам находить партнеров и продвигать свои проекты.
- **STP Bandung (Science Techno Park)** — один из ключевых технологических парков Индонезии, расположенный в городе Бандунге, который часто называют «индонезийской Кремниевой долиной». Здесь игровые студии могут арендовать офисы, использовать высокопроизводительные компьютеры и тестовые полигоны для VR/AR-разработки. STP Bandung также сотрудничает с университетами и исследовательскими центрами, предоставляя разработчикам доступ к передовым технологиям, включая искусственный интеллект и облачные вычисления.



Ключевые игровые события

- **Indonesia Game Developers Exchange (IGDX)** — главная игровая конференция страны, организованная Asosiasi Game Indonesia (AGI) при поддержке Kominfo. Проходит ежегодно в Джакарте, собирая разработчиков, издателей, инвесторов и представителей медиа. В программе: питчи проектов, воркшопы, панельные дискуссии с участием международных экспертов. В 2023 г. мероприятие посетили более 2 000 участников, включая представителей Tencent, Garena и Bandai Namco.
- **Indonesia Game Show (IGS)** — крупнейшая публичная игровая выставка, аналог Tokyo Game Show. Проходит в Джакарте и других городах (например, Сурабая, Бандунг). Основные активности включают анонсы новых игр от индонезийских студий, киберспортивные турниры (Mobile Legends, PUBG, Valorant).
- **Global Game Jam Indonesia** — локальные хабы Global Game Jam, международного игрового джема, в рамках которого команды за 48 часов создают прототипы игр. Проводится в Джакарте, Бандунге, Джокьякарте при поддержке AGI и университетов. В 2024 г. в Индонезии участвовали более 100 команд, а лучшие проекты получили гранты на доработку.
- **Kominfo Game Development Competition** — ежегодный конкурс от Министерства коммуникации и информатики (Kominfo). Участники представляют игры на темы национальной культуры, образования или социальных проблем. Победители получают менторскую поддержку и продвижение на международных площадках.



Ключевые компании

- Основанная в 2012 г. в Бандунге, **Digital Happiness** стала первой индонезийской студией, получившей международное признание. Компания специализируется на хоррор-играх, наиболее известным проектом является серия DreadOut, основанная на местном фольклоре. Игры студии издавались на платформах Steam, PlayStation и Xbox. Digital Happiness привлекала финансирование через Kickstarter, а также сотрудничала с Microsoft.
- **Джакартская студия Toge Productions**, основанная в 2009 г., известна нарративными играми, такими как Coffee Talk — визуальная новелла, выпущенная на PC и Nintendo Switch. Проекты студии отличаются уникальным художественным стилем и тематикой, ориентированной на западную аудиторию. Toge Productions работает с международными издателями, включая Chorus Worldwide, а также привлекает инвестиции от крупных игроков, таких как Tencent.
- **Mojiken Studio**, расположенная в Сурабае, создает атмосферные инди-игры с глубоким сюжетом. Наибольшую известность получила их RPG A Space for the Unbound, отмеченная наградами на Tokyo Game Show. Студия активно участвует в Global Game Jam и других отраслевых мероприятиях, способствуя развитию индонезийского геймдев-сообщества.
- Основанная в 2013 г. в Джакарте, **Semisoft** фокусируется на играх, связанных с локальной поп-культурой. Среди ключевых проектов — Gundala: The Game, экшен-RPG по мотивам индонезийских комиксов. Студия сотрудничает с киностудиями, создавая кросс-медийные проекты, и способствует популяризации национального контента в видеоигровой индустрии.
- **Agate** — одна из крупнейших игровых студий Индонезии, основанная в 2009 г. в Бандунге. Компания разрабатывает игры для PC, мобильных платформ и VR, включая стратегическую RPG Valthirian Arc. Помимо собственных проектов, Agate предоставляет аутсорсинговые услуги для международных заказчиков. Студия также играет важную роль в подготовке кадров, проводя образовательные программы для начинающих разработчиков.



Киберспорт

В 2023 г. рынок киберспорта Индонезии оценивался в 11,1 млн долл. США. В Индонезии регулярно проводятся крупные киберспортивные турниры и мероприятия — как локальные, так и международные. Среди основных:

- **Mineski Pro Gaming League (MPGL)** — один из старейших и самых престижных турниров в Юго-Восточной Азии, включающий этапы в Индонезии. Проводится по играм Dota 2, Mobile Legends: Bang Bang и Valorant.
- **Esports President Cup** — официальный турнир, поддерживаемый правительством Индонезии. Включает соревнования по PUBG Mobile, Free Fire и Mobile Legends.
- **Liga Game Indonesia (LGI)** — национальная киберспортивная лига, организуемая AGI (Asosiasi Game Indonesia). Основные дисциплины: Mobile Legends, PUBG Mobile, Valorant.
- **Indonesian Esports Premier League (IESPL)** — крупный турнир, проводимый при поддержке Telkom Indonesia. Включает соревнования по Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends и FIFA.



Образование

Индонезия активно развивает образовательные программы в сфере разработки видеоигр, предлагая комплексную подготовку специалистов по гейм-дизайну, программированию и управлению игровыми проектами.

- **Университет Бина Нусантара (BINUS University)**. Является одним из ведущих вузов страны, предлагающих образование в сфере игровых технологий. Университет предоставляет программу бакалавриата по направлению Game Application & Technology, в рамках которого студенты изучают программирование, гейм-дизайн и управление игровыми проектами. BINUS сотрудничает с крупными локальными студиями, такими как Agate и Toge Productions, а также с международными компаниями, что позволяет студентам участвовать в реальных проектах уже во время обучения. Университет регулярно организует участие студентов в Indonesia Game Developer Competition (IGDC), где многие выпускные работы получают признание в индустрии.
- **Бандунгский технологический институт (ITB)**. Предлагает углубленное обучение в сфере вычислительного искусства и игрового дизайна на факультете Computational Arts & Design. Программы ITB делают особый акцент на технических аспектах разработки игр, включая работу с движками Unity и Unreal Engine. Университет активно сотрудничает с местными студиями, такими как Digital Happiness, что позволяет студентам получать практический опыт. Многие выпускники ITB успешно работают не только в индонезийских компаниях, но и в международных игровых студиях.
- **Университет Индонезии (UI)**. Предлагает обучение в сфере компьютерных наук со специализацией в игровых технологиях. Вуз располагает современными лабораториями, оснащенными оборудованием для разработки мобильных и VR-игр. UI активно участвует в государственных образовательных инициативах, таких как краткосрочные курсы от Kominfo, и поддерживает участие студентов в международных мероприятиях, включая Global Game Jam. Это позволяет студентам получать не только теоретические знания, но и практический опыт работы в команде.
- **Индонезийский институт искусств (ISI)**. Специализируется на подготовке художников и аниматоров для видеоигровой индустрии. Вуз предлагает программы по цифровому искусству и дизайну с акцентом на создании 2D/3D-графики для игр. Особое внимание уделяется нарративному дизайну и визуальной составляющей игр. Выпускники ISI часто присоединяются к известным локальным студиям, таким как Mojiken Studio, и участвуют в создании успешных проектов, включая игру A Space for the Unbound.
- **Политехнический институт электроники штата Сурабая (PENS)**. Предлагает практико-ориентированные программы по видеоигровому программированию, включая интенсивный шестимесячный Game Development Bootcamp. Университет сотрудничает с Telkom Indonesia, что обеспечивает студентам возможности для стажировок и трудоустройства. PENS делает особый акцент на подготовке специалистов для

5.6.15 Сингапур: Сингапур



- Наличие стратегии: да.
- Меры государственной поддержки: да.
- Наличие кластера/хаба: да.
- Наличие тематических мероприятий: да.
- Количество игровых компаний: н/д.
- Количество людей, работающих в видеоигровой индустрии: н/д.

Индустрия видеоигр в Сингапуре достигла 548 млн долл. США в 2024 г.¹³⁹. Доля сегмента консолей составляла 17,5%, ПК – 26,1%, мобильных устройств – 56,3% в 2021 г.¹⁴⁰



Стратегия

Правительство Сингапура активно развивает креативные и технологические секторы, включая игровую индустрию, через различные инициативы и программы.



Поддержка, ключевые организации

IMDA (Infocomm Media Development Authority) – ключевое агентство, отвечающее за развитие медиа- и IT-сектора, включая игры. Оно предоставляет гранты и финансирование (например, Games Solution Centre для поддержки локальных студий), программы для стартапов (например, Pixel Innovation Grant).



Финансовые меры

- **Games Solution Centre (GSC)** предоставляет доступ к технологиям, менторству и финансированию (например, до 70% покрытия затрат на разработку).
- **Pixel Innovation Grant (PIXEL)**, грант для стартапов и инди-разработчиков, фокусирующихся на инновациях в играх, AR/VR и интерактивных медиа. Критерии: проекты должны демонстрировать технологическую или творческую новизну. Размер гранта варьируется, есть возможность софинансирования.
- **IMDA's Prototyping Fund** предоставляет финансирование ранних стадий разработки игр и софта (до 100,000 сингапурских долларов на проект).



Нефинансовые меры

- **Enterprise SG Grants** предлагает схемы вроде Market Readiness Assistance (MRA) для вывода игр на зарубежные рынки.
- **IMDA's PIXEL Innovation Hub** предлагает коворкинг и лаборатории (например, motion capture, VR-студии).



Ключевые игровые события

- **Gamescom Asia**, азиатская ветка крупнейшей европейской игровой выставки Gamescom (Кёльн). Две зоны: Trade Zone (B2B) — встречи разработчиков, издателей и инвесторов, Entertainment Zone (B2C) — демозоны, киберспорт, косплей.
- **Singapore Games Festival (SGF)**, организатор: IMDA (Infocomm Media Development Authority). Представлен в нескольких форматах: Game Market — ярмарка локальных игр, Industry Conference — лекции по разработке и маркетингу, SG Game Awards — награды для сингапурских разработчиков.
- **Digital Entertainment Leadership Forum (DELFF)**, организаторы: IMDA и Singapore Media Festival.



Ключевые компании

Сингапурский рынок видеоигр представлен филиалами международных издателей и локальными разработчиками:

- Среди крупнейших международных компаний — **Ubisoft Singapore**, занимающаяся разработкой AAA-проектов и созданием игровых технологий, Electronic Arts Singapore, выполняющая функции локализации и тестирования игровых продуктов, а также Riot Games Southeast Asia, отвечающая за региональную дистрибуцию и маркетинг.
- Среди значимых локальных студий следует отметить **BattleBrew Productions**, специализирующуюся на производстве инди-игр, **Storms Studio**, разрабатывающую мобильные RPG-проекты, и **Witching Hour Studios**, создающую игры для PC и консолей. **Mighty Bear Games** фокусируется на мобильном геймдеве, а **Metronomik** выпускает кросс-платформенные продукты.



Киберспорт

Власти и частные компании поддерживают киберспорт, организуя турниры, открывая киберспортивные арены и развивая профессиональные команды.

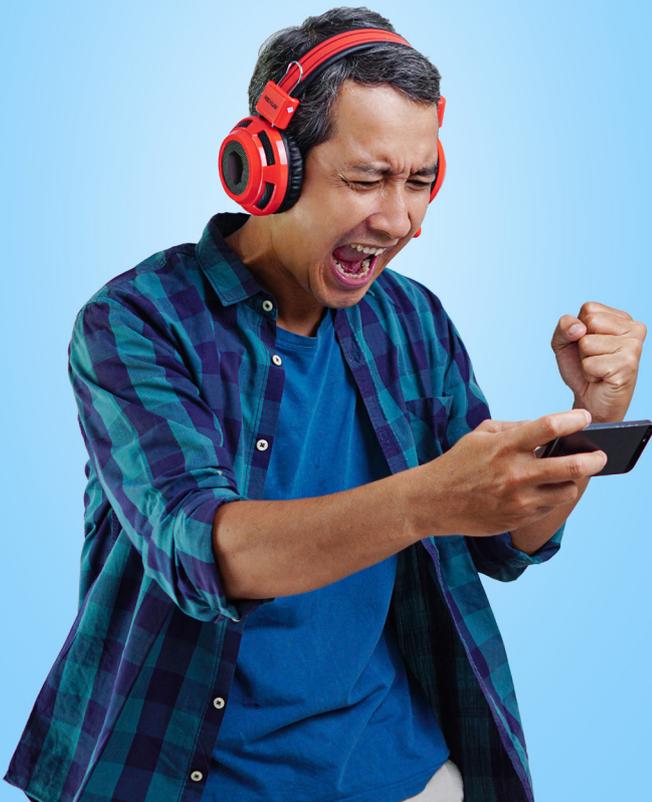
Сингапур регулярно проводит крупные международные турниры. Например, в стране проходили этапы **The International no Dota 2**, а также этапы **Valorant Champions Tour**. Особенно популярны мобильные киберспортивные дисциплины, такие как **Mobile Legends: Bang Bang**, которые собирают огромную аудиторию в Юго-Восточной Азии.

Singapore Indoor Stadium и другие площадки принимают масштабные LAN-события. Кроме того, в городе работают киберспортивные клубы и тренировочные центры, где игроки могут оттачивать свои навыки.



Образование

- **Национальный университет Сингапура (NUS)** предлагает программы в области компьютерных наук с акцентом на разработке игр и компьютерной графике. Студенты могут выбрать специализацию в Game Development или изучать Interactive Media Development, включая курсы по гейм-дизайну и виртуальной реальности. Вуз известен сильной технической базой и сотрудничеством с игровыми студиями.
- **Наньянский технологический университет (NTU)** включает в свои инженерные и компьютерные программы курсы по игровым движкам, VR и цифровым медиа. Магистерская программа Digital Media Technology также охватывает аспекты геймдева. Университет располагает современными лабораториями с VR/AR-оборудованием и поддерживает связи с индустрией.
- **Технологический институт DigiPen** в Сингапуре, являясь филиалом американского DigiPen, специализируется исключительно на подготовке специалистов для видеоигровой индустрии. Здесь можно получить степень в Computer Science and Game Design или Digital Art and Animation. Программы ориентированы на практику, и студенты работают над реальными проектами.
- **Сингапурский технологический институт (SIT)** совместно с DigiPen предлагает программу Interactive Media and Game Development, где упор делается на практическое обучение и стажировки в местных студиях. Это хороший выбор для тех, кто хочет сразу погрузиться в индустрию.
- **Колледж искусств Ласаль** фокусируется на творческой стороне геймдева, предлагая программу Game Design в рамках Bachelor of Arts. Вуз подходит для тех, кто хочет заниматься визуальной частью игр, анимацией и нарративным дизайном.



О компании

Strategy Partners — российская стратегическая компания, специализирующаяся на управленческом консультировании и трансформации бизнеса, на протяжении трех десятилетий помогающая клиентам решать самые сложные задачи.

Команде Strategy Partners доверяют реализацию крупнейших проектов как федерального, так и регионального масштаба, что закрепило за компанией статус ключевого партнера государственного сектора и национального лидера стратегического консалтинга, обладающего безупречной репутацией и глубоко погруженного в общенациональную и отраслевую повестку.

За плечами Strategy Partners десятки проектов для компаний промышленного сектора и машиностроения, включая разработку стратегий, бизнес-планов, маркетинговых исследований, помощь в получении финансирования и государственной поддержки, а также реализацию проектов по сопровождению сделок и выходу на новые рынки.

Агентство креативных индустрий (АКИ) создано правительством Москвы в 2020 г. для поддержки и развития творческого бизнеса. Основные задачи АКИ — формирование положительного имиджа Москвы и ее позиционирование как международного творческого центра. Агентство является единым окном, осуществляющим поддержку всех столичных представителей креативного предпринимательства.

Ключевые контакты



Михаил Ермилов
Управляющий
партнер

+7 (925) 591-12-01
ermilov@strategy.ru



Роман Тиняев
Партнер
Практика «Промышленность
и технологии»

+7 (906) 789-59-31
tinyaev@strategy.ru

Авторы исследования



Распопов Дмитрий
Руководитель
направления



Нечаева Виктория
Аналитик
по исследованию рынка

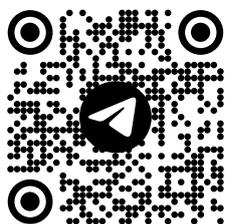
ИСТОЧНИКИ

- ¹[https://www.ea.com/news/electronic-arts-reports-q4-fy25-results?isLocalized=true#:~:text=Electronic%20Arts%20\(NASDAQ%3A%20EA\),revenue%20of%20approximately%20%247.5%20billion.](https://www.ea.com/news/electronic-arts-reports-q4-fy25-results?isLocalized=true#:~:text=Electronic%20Arts%20(NASDAQ%3A%20EA),revenue%20of%20approximately%20%247.5%20billion.)
- ²<https://gameworldobserver.com/2024/07/31/xbox-revenue-activision-blizzard-impact-q4-fy24.>
- ³[https://ir.roblox.com/news/news-details/2025/Roblox-Reports-Fourth-Quarter-and-Full-Year-2024-Financial-Results/default.aspx#:~:text=Revenue%20was%20\\$3%2C602.0%20million%2C%20up,%25%20year%20Dover%20year.](https://ir.roblox.com/news/news-details/2025/Roblox-Reports-Fourth-Quarter-and-Full-Year-2024-Financial-Results/default.aspx#:~:text=Revenue%20was%20$3%2C602.0%20million%2C%20up,%25%20year%20Dover%20year.)
- ⁴<https://www.pocketgamer.biz/supercell-hits-record-3-billion-in-revenue-in-2024/#:~:text=Supercell%20hit%20a%20record%20%243,million%20monthly%20active%20players%20worldwide.>
- ⁵https://cybersport.metaratings.ru/news/cd-projekt-red-potrtila-450-millionov-dollarov-na-razrabotku-cyberpunk-2077-292600/?utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com.
- ⁶<https://gameworldobserver.com/2024/07/04/pc-gamers-china-steam-spending-niko-partners.>
- ⁷<https://gameworldobserver.com/2024/07/04/pc-gamers-china-steam-spending-niko-partners.>
- ⁸<https://gameworldobserver.com/2024/07/04/pc-gamers-china-steam-spending-niko-partners.>
- ⁹[https://t-j.ru/fast-internet-stat/.](https://t-j.ru/fast-internet-stat/)
- ¹⁰<https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues.>
- ¹¹Данные из экспертного интервью.
- ¹²<https://games.lionbridge.com/blog/10-cities-for-global-gamers-to-watch/#:~:text=Malm%C3%B6%2C%20Sweden&text=In%20addition%20to%20over%2030,driven%20by%20a%20collaborative%20spirit.>
- ¹³[https://latisglobal.com/en/blog-en/finnish-game-market-20231023/.](https://latisglobal.com/en/blog-en/finnish-game-market-20231023/)
- ¹⁴https://gic.gd/d/The_Game_Industry_Poland_2023.pdf.
- ¹⁵<https://www.starshotsoftware.com/post/how-helsinki-became-the-mobile-gaming-capital-of-the-world.>
- ¹⁶[https://neogames.fi/finnish-game-industry-report-2022/.](https://neogames.fi/finnish-game-industry-report-2022/)
- ¹⁷<https://www.starshotsoftware.com/post/how-helsinki-became-the-mobile-gaming-capital-of-the-world.>
- ¹⁸[https://neogames.fi/game-industry-action-plan-for-the-city-of-helsinki/.](https://neogames.fi/game-industry-action-plan-for-the-city-of-helsinki/)
- ¹⁹https://uusyrityskeskus.fi/wp-content/uploads/2024/02/SUK_perustamisopas2019_SELKOKIELL_venaja.pdf.
- ²⁰<https://dataspelsbranschen.se/game-developer-index.>
- ²¹<https://dataspelsbranschen.se/game-developer-index.>
- ²²[https://gamehabitat.se/.](https://gamehabitat.se/)
- ²³<https://gamehabitat.se/news/2024-year-in-review.>
- ²⁴<https://gamehabitat.se/news/2024-year-in-review.>
- ²⁵https://gic.gd/d/The_Game_Industry_Poland_2023.pdf.
- ²⁶<https://gamedevreports.substack.com/p/polish-agency-for-enterprise-development.>
- ²⁷https://en.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/The_Game_Industry_Poland_2023_12_07.pdf.
- ²⁸<https://gamedevreports.substack.com/p/polish-agency-for-enterprise-development.>
- ²⁹https://gic.gd/d/The_Game_Industry_Poland_2023.pdf.
- ³⁰<https://www.the-design-network.com/en/partners-and-places/polish-creative-industries-development-center.>
- ³¹https://gic.gd/d/The_Game_Industry_Poland_2023.pdf.
- ³²[https://igp.org.pl/en/.](https://igp.org.pl/en/)
- ³³[https://igp.org.pl/en/.](https://igp.org.pl/en/)
- ³⁴<https://www.game.de/wp-content/uploads/2024/08/Annual-Report-of-the-German-Games-Industry-2024.pdf.>
- ³⁵<https://www.game.de/wp-content/uploads/2024/08/Annual-Report-of-the-German-Games-Industry-2024.pdf.>
- ³⁶<https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues.>
- ³⁷<https://www.game.de/wp-content/uploads/2024/08/Annual-Report-of-the-German-Games-Industry-2024.pdf.>
- ³⁸[https://www.game.de/en/guides/the-german-games-industry-2020-21-insights-facts-and-reports/germanys-developer-landscape/.](https://www.game.de/en/guides/the-german-games-industry-2020-21-insights-facts-and-reports/germanys-developer-landscape/)
- ³⁹<https://www.game.de/wp-content/uploads/2024/08/Annual-Report-of-the-German-Games-Industry-2024.pdf.>
- ⁴⁰<https://www.womenize.net/>
- ⁴¹<https://tiga.org/news/weathering-the-storm-tiga-research-reveals-uk-games-dev-sector-continues-to-grow-despite-global-sector-downturn.>
- ⁴²<https://tiga.org/news/weathering-the-storm-tiga-research-reveals-uk-games-dev-sector-continues-to-grow-despite-global-sector-downturn.>
- ⁴³<https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues.>
- ⁴⁴https://gamedevreports.substack.com/p/era-games-are-no-longer-the-largest?utm_campaign=post&utm_medium=web.
- ⁴⁵<https://tiga.org/news/tiga-welcomes-uk-governments-60m-boost-for-creative-industries.>
- ⁴⁶[https://collyerbristow.com/shorter-reads/powering-progress-the-uks-60m-creative-industries-boost-plans-to-elevate-the-gaming-industry/.](https://collyerbristow.com/shorter-reads/powering-progress-the-uks-60m-creative-industries-boost-plans-to-elevate-the-gaming-industry/)
- ⁴⁷<https://www.gov.uk/government/news/multi-million-pound-funding-boost-for-home-grown-video-game-developers#:~:text=Since%202015%20the%20UKGF%20has%20invested%20over%20%20%20%20%20help%20more%20than%20450%20developers%20and%20studios%20create%20their%20own%20video%20games.>
- ⁴⁸<https://www.gov.uk/government/news/multi-million-pound-funding-boost-for-home-grown-video-game-developers#:~:text=Since%202015%20the%20UKGF%20has%20invested%20over%20%20%20%20%20help%20more%20than%20450%20developers%20and%20studios%20create%20their%20own%20video%20games.>
- ⁴⁹<https://www.gov.uk/government/news/multi-million-pound-funding-boost-for-home-grown-video-game-developers#:~:text=UKGF%20also%20supports%20graduate%20talent%20development%20through%20its%20DunDev%20and%20Tranzfuser%20programmes.>
- ⁵⁰[https://games.london/event/igf2025/.](https://games.london/event/igf2025/)
- ⁵¹<https://escharts.com/news/esports-events-watch-2025.>
- ⁵²[https://esports-news.co.uk/2024/12/25/uk-esports-events-happening-in-2025/.](https://esports-news.co.uk/2024/12/25/uk-esports-events-happening-in-2025/)
- ⁵³[https://fnatic.com/.](https://fnatic.com/)
- ⁵⁴[https://fnatic.com/.](https://fnatic.com/)
- ⁵⁵<https://tiga.org/news/government-confirms-75-higher-education-providers-offered-degrees-in-video-games-and-animation-in-2021-22.>
- ⁵⁶<https://tiga.org/news/number-of-computer-games-graduates-at-a-seven-year-high.>
- ⁵⁷[https://www.pocketgamer.biz/uae-video-games-market-revenue-projected-to-hit-492-million-by-2027/.](https://www.pocketgamer.biz/uae-video-games-market-revenue-projected-to-hit-492-million-by-2027/)
- ⁵⁸<https://mediaoffice.ae/en/news/2023/November/02-11/Hamdan-bin-Mohammed-launches-Dubai-Program-for-Gaming-2033.>
- ⁵⁹[https://www.mediaoffice.abudhabi/en/tourism/abu-dhabi-gaming-to-integrate-with-department-of-culture-and-tourism-abu-dhabi/.](https://www.mediaoffice.abudhabi/en/tourism/abu-dhabi-gaming-to-integrate-with-department-of-culture-and-tourism-abu-dhabi/)
- ⁶⁰<https://playtoearn.com/news/beam-ventures-puts-abu-dhabi-on-the-map-with-150m-gaming-fund.>
- ⁶¹<https://www.adsmehub.ae/en/partner-details/ad-gaming.>
- ⁶²<https://www.adsmehub.ae/en/explore/post-details/abu-dhabi-gaming-strategy-to-drive-next-phase-of-growth-for-the-global-video-game-industry.>
- ⁶³<https://www.adgm.com/media/announcements/beam-ventures-announces-plans-to-launch-the-first-gaming-focused-future-fund-and-accelerator-in-abu-dhabi.>
- ⁶⁴[https://www.mediaoffice.abudhabi/en/tourism/abu-dhabi-gaming-to-integrate-with-department-of-culture-and-tourism-abu-dhabi/.](https://www.mediaoffice.abudhabi/en/tourism/abu-dhabi-gaming-to-integrate-with-department-of-culture-and-tourism-abu-dhabi/)
- ⁶⁵<https://www.arabnews.com/node/2589900/amp.>
- ⁶⁶<https://lucidityinsights.com/news/all-about-dubai-gaming-visa-2033.>
- ⁶⁷[https://blog.jobxdubai.com/what-is-the-dubai-gaming-2033-program/.](https://blog.jobxdubai.com/what-is-the-dubai-gaming-2033-program/)
- ⁶⁸[https://blog.jobxdubai.com/what-is-the-dubai-gaming-2033-program/.](https://blog.jobxdubai.com/what-is-the-dubai-gaming-2033-program/)
- ⁶⁹[https://www.yasbay.ae/explore-yas-bay/yas-creative-hub/.](https://www.yasbay.ae/explore-yas-bay/yas-creative-hub/)
- ⁷⁰[https://a-journal.info/2021/03/programma-razvitiya-video-igr-abu-dhabi-gaming-zapushhena-v-stolitse-oe/.](https://a-journal.info/2021/03/programma-razvitiya-video-igr-abu-dhabi-gaming-zapushhena-v-stolitse-oe/)
- ⁷¹<https://dubaistudiocity.ae/the-community/axis-services.>

- ⁷²<https://wnhub.io/news/other/item-45601>.
- ⁷³ <https://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2023/03/21/industria-brasileira-de-desenvolvimento-de-2023-cresceu-mais-de-600percent-em-oito-anos.ghtml>.
- ⁷⁴ <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-brazil/>.
- ⁷⁵ <https://www.gamesindustry.biz/the-brazilian-games-industry-in-numbers>.
- ⁷⁶ <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2024/03/6813819-brasil-produziu-22-mil-games-entre-2020-e-2022.html#:~:text=Existem%20est%C3%ADdios%20em%20todo%20Brasil%2C%20desse%20>
- ⁷⁷ <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2024/03/6813819-brasil-produziu-22-mil-games-entre-2020-e-2022.html#:~:text=Existem%20est%C3%ADdios%20em%20todo%20Brasil%2C%20desse%20>
- ⁷⁸ <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2024/03/6813819-brasil-produziu-22-mil-games-entre-2020-e-2022.html#:~:text=Existem%20est%C3%ADdios%20em%20todo%20Brasil%2C%20desse%20>
- ⁷⁹ <https://sict.rs.gov.br/gamers>.
- ⁸⁰ <https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/marco-legal-dos-jogos-eletronicos-e-aprovado-no-senado,6e146c456d8ffd844f056bb0286f3f721597n5w2.html#:~:text=%2C%20o%20texto%20tamb%C3%A9m%20prev%C3%AA%20benef%C3%ADcios%20fiscais%20para%20os%20criadores%20de%20jogos%20eletr%C3%B4nicos>.
- ⁸¹ <https://www.contabeis.com.br/noticias/66955/camara-aprova-isencao-a-jogos-eletronicos-de-uso-domestico/>.
- ⁸² <https://www.prefeitura.poa.br/creative>.
- ⁸³ <https://catracalivre.com.br/educacao/fabrica-de-games-abre-inscricoes-para-225-vagas-em-curso-gratuito-para-jovens/>.
- ⁸⁴ <https://decatanduva.educacao.sp.gov.br/centro-de-midias-sp/>.
- ⁸⁵ https://institutocaldeira-org-br.translate.goog/blog/clustergamers-traz-insights-sobre-o-maior-evento-da-industria-de-games-e-anuncia-programa-de-aceleracao-ao-setor/?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=en&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=wapp
- ⁸⁶ <https://folhadoleste.com.br/marica-inaugura-centro-de-esports-e-desenvolvimento-de-jogos/>.
- ⁸⁷ <https://latam.gamescom.global/en/the-event/>.
- ⁸⁸ <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>.
- ⁸⁹ <https://gazprombank.investments/blog/reviews/tencent/>.
- ⁹⁰ <https://taxsummaries.pwc.com/peoples-republic-of-china/corporate/tax-credits-and-incentives>.
- ⁹¹ https://www.scmp.com/tech/trends/article/3258800/guangzhou-lures-video-game-esports-firms-cash-incentives-beijing-softens-hardline-stance-against?module=perpetual_scroll_0&pgtype=article.
- ⁹² <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-08-05/china-should-scrap-gaming-sector-tax-breaks-state-media-argue>.
- ⁹³ <https://expert.ru/news/kitayskiy-rynok-videoigr-snova-rastet/>.
- ⁹⁴ <https://app2top.ru/conferences/shanhajskij-wn-summit-kotoryj-j-proshel-v-svyazke-s-chinajoy-2024-privlek-bolee-400-uchastnikov-220722.html>.
- ⁹⁵ https://ru.wikipedia.org/wiki/Ubisoft_Shanghai.
- ⁹⁶ https://app2top.ru/money/esa-vklad-igrovoj-industrii-v-e-konomiku-ssha-prevy-sil-40-mlrd-za-2019-god-178410.html?utm_source=chatgpt.com.
- ⁹⁷ <https://www.ibisworld.com/united-states/employment/video-games/2003/#:~:text=How%20many%20people%20are%20employed,the%20US%20as%20of%202023>.
- ⁹⁸ <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>.
- ⁹⁹ <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-the-united-states-of-america/>.
- ¹⁰⁰ <https://gamecenter.nyu.edu/about/new-york-city-games-community/nyc-games-hub/>.
- ¹⁰¹ <https://www.newyorkcomiccon.com>.
- ¹⁰² <https://www.imarcgroup.com/saudi-arabia-gaming-market>.
- ¹⁰³ <https://techbehemoths.com/companies/games/saudi-arabia>.
- ¹⁰⁴ <https://games.northeastern.edu/2023/01/31/saudi-arabia-is-going-all-in-on-video-games-what-does-that-mean-for-the-games-industry/>.
- ¹⁰⁵ <https://www.ixbt.com/news/2023/06/13/novaja-realnost-saudovskaja-aravija-planiruet-stat-glavnym-centrom-videoigr.html>.
- ¹⁰⁶ <https://www.arabnews.com/node/2586071/business-economy>.
- ¹⁰⁷ <https://www.vedomosti.ru/sport/others/articles/2023/07/03/983497-v-saudovskoi-aravii-stroyat-gorod-kibersporta-500-mln>.
- ¹⁰⁸ <https://esportsadvocate.net/2024/07/qiddiya-city-club-program-details-uneearthed/>.
- ¹⁰⁹ <https://www.ign.com/articles/qiddiya-city-is-aiming-to-be-the-worlds-ultimate-destination-for-gamers>.
- ¹¹⁰ <https://avesta.tj/2024/07/24/pervye-v-istorii-olimpijskie-kibersportivnye-igr-y-ofisialno-projdu-t-v-saudovskoj-aravii/>.
- ¹¹¹ <https://www.pocketgamer.biz/spain-a-thriving-hub-for-global-video-game-development/>.
- ¹¹² <https://www.pocketgamer.biz/spain-a-thriving-hub-for-global-video-game-development/>.
- ¹¹³ <https://www.pocketgamer.biz/spain-a-thriving-hub-for-global-video-game-development/>.
- ¹¹⁴ <https://app2top.ru/money/v-svyazi-s-covid-19-vlasti-ispanii-reshili-podderzhat-lokal-nuyu-industriyu-igr-166249.html>.
- ¹¹⁵ <https://finetic.consulting/podderzhka-startapov-ispaniya/>.
- ¹¹⁶ <https://portal.mineco.gob.es/RecursosArticulo/mineco/ministerio/ficheros/Espana-hub-audiovisual-en.pdf>.
- ¹¹⁷ <https://leadpanda.media/ru/blog/gaid-schodo-ice-barcelona-2025-programa-napryamki-kvitki/>.
- ¹¹⁸ <https://www.avnation.tv/ru/2025/02/10/ise-2025-zaverшился-rekordnym-uspehom-v-barcelone/>.
- ¹¹⁹ <https://www.shbarcelona.ru/blog/ru/штаб-квартиры-крупных-компаний-в-барс/>.
- ¹²⁰ https://catalogus.boekman.nl/pub/GamesMonitor2022_FactSheet.pdf.
- ¹²¹ https://catalogus.boekman.nl/pub/GamesMonitor2022_FactSheet.pdf.
- ¹²² <https://store.strategyh.com/report/electronic-games-market-in-netherlands/>.
- ¹²³ <https://dutchgamesassociation.nl/>.
- ¹²⁴ <https://habr.com/ru/companies/getmatch/articles/518792/>.
- ¹²⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Dutch_Game_Garden.
- ¹²⁶ <https://www.getyourguide.ru/amsterdam-136/amsterdam-bilet-na-igrovuiu-ploshchadku-wondr-immersive-t324113/>.
- ¹²⁷ <https://www.getyourguide.ru/amsterdam-136/igrovoi-zal-arkadnykh-igr-v-amsterdame-klassicheskie-i-sovremennye-razvlecheniya-sobytiia-up-t442036/>.
- ¹²⁸ <https://unimind.com.ua/homepage/blog1/obrazovanie-v-niderlandakh-vostrebovannye-professii-v-gollandii>.
- ¹²⁹ <https://www.cultuurmonitor.nl/en/domein/games/#:~:text=in%20the%20Netherlands%2C%20which%20in,few%20very%20large%20game%20studios>.
- ¹³⁰ <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>.
- ¹³¹ <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-france/#:~:text=France%27s%20gaming%20market%20is%20the,of%20which%20were%20developing%20games>.
- ¹³² <https://kemenparekraf.go.id/en/articles/development-of-the-game-industry-in-indonesia-achieves-international-award>.
- ¹³³ <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-indonesia/>.
- ¹³⁴ <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-indonesia/>.
- ¹³⁵ <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-indonesia/>.
- ¹³⁶ <https://klikpositif.com/roadmap-ekonomi-kreatif-sumbar-2025-2029-fokus-pada-sub-sektor-unggulan-lokomotif-dan-pendukung/>.
- ¹³⁷ <https://1000startupdigital.id/>.
- ¹³⁸ <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-indonesia/>.
- ¹³⁹ <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-southeast-asia-2/>.
- ¹⁴⁰ <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-singapore/>.

Strategy Partners

Мировые центры геймдева и перспективы Москвы на рынке видеоигровой индустрии



t.me/StrategyPartners

Больше аналитики, отраслевых исследований и новостей Strategy Partners – в нашем канале Telegram. Подписывайтесь >>

Контакты:
Россия, 121099, Москва,
ул. Композиторская, 17
+7 (495) 730-77-47
inbox@strategy.ru

strategy.ru