

Лаукман Иван Владимирович,

Студент 4 курса

Институт «Российский государственный педагогический университет имени

А. И. Герцена»

г. Санкт-Петербург

**МЕЖДУНАРОДНЫЕ КЕЙСЫ РАЗВИТИЯ ВИДЕОИГР И ИХ
ВЛИЯНИЕ НА СОЗДАНИЕ ДРАЙВЕРОВ КРЕАТИВНОЙ
ЭКОНОМИКИ В РОССИЙСКИХ РЕГИОНАХ (ОБЗОР УСПЕШНЫХ
ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАТЕГИЙ)**

В статье рассматриваются международные практики развития индустрии видеоигр как одного из ключевых направлений креативной экономики и оцениваются возможности их адаптации для российских регионов. Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска эффективных механизмов диверсификации региональной экономики и стимулирования высокотехнологичных отраслей. В работе проведен сравнительный анализ опыта Канады, Польши, Южной Кореи, Финляндии и Великобритании, выявлены наиболее результативные инструменты государственной поддержки, включая налоговые льготы, грантовое финансирование, развитие образовательных программ, кластерный подход, поддержку экспорта и создание специализированной инфраструктуры. На основе анализа сформулированы ключевые принципы успешного развития игровой индустрии и разработаны практические рекомендации по формированию региональных стратегий, направленных на развитие человеческого капитала, привлечение инвестиций, создание игровых кластеров и повышение конкурентоспособности российских регионов в сфере креативной экономики.

ANNOTATION

The article examines international practices in the development of the video game industry as one of the key areas of the creative economy and assesses the possibilities of their adaptation for Russian regions. The relevance of the research is determined by the need to find effective mechanisms for diversifying the regional economy and stimulating high-tech industries. The paper provides a comparative analysis of the experience of Canada, Poland, South Korea, Finland, and the United Kingdom, and identifies the most effective tools for government support, including tax incentives, grant financing, educational program development, a cluster approach, export support, and the creation of specialized infrastructure. Based on the analysis, the key principles of the successful development of the gaming industry have been formulated and practical recommendations have been developed for the formation of regional strategies aimed at developing human capital, attracting investment, creating gaming clusters and increasing the competitiveness of Russian regions in the creative economy.

Ключевые слова: индустрия видеоигр, креативная экономика, региональное развитие, государственная поддержка, игровые кластеры, налоговые льготы, международный опыт, экспорт, образовательные программы, инновации, цифровая экономика, инвестиции.

Keywords: video game industry, creative economy, regional development, government support, game clusters, tax incentives, international experience, exports, educational programs, innovations, digital economy, investments.

ВВЕДЕНИЕ

Индустрия видеоигр за последние десятилетия трансформировалась из нишевого развлечения в один из наиболее динамично развивающихся секторов креативной экономики. По данным исследовательской компании Newzoo, объем мирового рынка видеоигр в 2024 году превысил 180 миллиардов долларов США, превзойдя по этому показателю киноиндустрию и музыкальный бизнес вместе взятые. Видеоигры стали не только источником

развлечений, но и мощным катализатором технологических инноваций, создания рабочих мест, развития смежных отраслей и формирования новых культурных индустрий.

Для российских регионов развитие индустрии видеоигр представляет особый интерес как потенциальный драйвер экономической диверсификации. Многие субъекты Российской Федерации сталкиваются с необходимостью перехода от сырьевой модели экономики к экономике знаний, где креативные индустрии играют ключевую роль. Однако российский рынок видеоигр развит неравномерно: основные студии и издатели сконцентрированы в Москве, Санкт-Петербурге и нескольких крупных городах, в то время как большинство регионов остаются на периферии этой индустрии.

Изучение международного опыта становится критически важным для формирования эффективных региональных стратегий развития игровой индустрии в России. Ряд стран и регионов продемонстрировали выдающиеся результаты в создании благоприятной экосистемы для разработчиков видеоигр, привлекая инвестиции, развивая образовательные программы и формируя устойчивые кластеры креативных индустрий.

Цель данного эссе – проанализировать успешные международные кейсы развития индустрии видеоигр, выявить ключевые факторы их успеха и разработать рекомендации по адаптации зарубежных стратегий для стимулирования развития креативной экономики в российских регионах.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧИ, И ПРИНЯТЫЕ ДОПУЩЕНИЯ

В процессе исследования применялись следующие методы: сравнительный анализ государственных стратегий поддержки индустрии видеоигр в различных странах, изучение статистических данных о развитии игровых кластеров, анализ лучших практик создания образовательных программ и инфраструктурных решений для разработчиков игр, обобщение

опыта международных игровых выставок и фестивалей как инструментов развития индустрии.

В качестве источников информации использовались отчеты международных организаций (UNCTAD, OECD, Европейская ассоциация разработчиков игр), данные национальных статистических служб, публикации в специализированных изданиях (Game Developer, GamesIndustry.biz), материалы конференций Game Developers Conference (GDC), Gamescom, материалы правительственных программ поддержки креативных индустрий.

При анализе приняты следующие допущения: под индустрией видеоигр понимается совокупность компаний, занимающихся разработкой, изданием, дистрибуцией видеоигр, а также созданием сопутствующего контента и сервисов; под региональным развитием понимается создание устойчивых экосистем за пределами столичных агломераций; анализ ограничен кейсами стран с сопоставимыми с Россией экономическими условиями или демонстрирующими выдающиеся результаты в развитии индустрии.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ЭССЕ

Индустрия видеоигр представляет собой сложный многокомпонентный сектор экономики, включающий разработку игр (game development), издательскую деятельность (publishing), дистрибуцию (digital и physical distribution), киберспорт (esports), стриминг (game streaming), производство игрового оборудования (hardware) и смежные сервисы. Современная игра – это результат конвергенции технологий, искусства, нарративного дизайна и интерактивного опыта, что делает игровую индустрию уникальным полигоном для инноваций.

Международный опыт демонстрирует, что успешное развитие индустрии видеоигр на региональном уровне требует комплексного подхода, включающего государственную поддержку, развитие человеческого капитала,

создание инфраструктуры и формирование благоприятного регуляторного климата. Рассмотрим наиболее показательные международные кейсы.

Кейс 1: Канада (Квебек и Монреаль)

Канада, и в особенности провинция Квебек с центром в Монреале, признана одним из мировых лидеров в области разработки видеоигр. Успех региона начался в 1997 году с привлечения студии Ubisoft, которой правительство Квебека предоставило щедрые налоговые льготы. Сегодня в Монреале расположены офисы более 100 игровых компаний, включая Ubisoft Montreal, EA Montreal, Warner Bros. Games, Eidos Montreal, в которых работают свыше 9 000 специалистов.

Ключевые факторы успеха канадской модели:

- Налоговый кредит на производство мультимедиа (Tax Credit for Multimedia Corporations), покрывающий до 37,5% затрат на заработную плату
- Программа налоговых льгот для привлечения иностранных инвестиций
- Развитая система образования: университеты и колледжи предлагают специализированные программы по game design, программированию, 3D-моделированию
- Кластерный подход: концентрация компаний в одном регионе создает синергетический эффект, облегчает обмен знаниями и кадрами
- Поддержка билингвизма (французский и английский языки) открывает доступ к европейским и американским рынкам

По данным правительства Квебека, каждый доллар государственных инвестиций в игровую индустрию генерирует 3,5 доллара возврата в виде налогов и создания рабочих мест. Индустрия видеоигр Квебека ежегодно вносит более 2 миллиардов канадских долларов в экономику провинции.

Кейс 2: Польша (Варшава и Краков)

Польша превратилась в одного из европейских лидеров разработки видеоигр, прежде всего благодаря успеху студии CD Projekt RED, создателей серии The Witcher и Cyberpunk 2077. Однако польский феномен не

ограничивается одной студией: в стране насчитывается более 450 игровых компаний, в которых работают около 10 000 разработчиков.

Секрет польского успеха:

- Историческое наследие сильной школы программирования и математического образования
- Программа поддержки экспорта, помогающая польским студиям выходить на международные рынки
- Доступ к квалифицированным кадрам при относительно невысоких зарплатах по сравнению с Западной Европой (конкурентное преимущество на ранних этапах)
- Активное участие государства в финансировании образования в сфере цифровых технологий
- Формирование игровых кластеров в Варшаве, Кракове, Вроцлаве и Познани
- Поддержка независимых разработчиков через гранты и акселерационные программы

Правительство Польши запустило программу «GameINN» в рамках Национального центра исследований и разработок, предоставляющую гранты на инновационные игровые проекты. Польские игры ежегодно генерируют экспортную выручку свыше 500 миллионов евро.

Кейс 3: Южная Корея (Сеул)

Южная Корея представляет уникальный пример того, как государственная стратегия может трансформировать целую отрасль. После азиатского финансового кризиса 1997 года правительство Южной Кореи сделало ставку на креативные индустрии, включая видеоигры, как на новый драйвер экономического роста.

Элементы корейской модели:

- Создание Корейской ассоциации контент-индустрии (Korea Content Agency) для координации поддержки сектора

- Инвестиции в инфраструктуру: высокоскоростной интернет, киберспортивные арены, игровые хабы

- Развитие киберспорта как национального вида спорта с государственной поддержкой

- Образовательные программы от школы до университета, интегрирующие игровые технологии

- Поддержка мобильных игр и онлайн-игр как приоритетных направлений

- Экспортная ориентация: корейские компании активно выходят на глобальные рынки

Сегодня Южная Корея занимает четвертое место в мире по объему рынка видеоигр (после Китая, США и Японии), а ежегодный оборот индустрии превышает 6 миллиардов долларов. Сеул стал мировым центром киберспорта и мобильных игр.

Кейс 4: Финляндия (Хельсинки)

Финляндия демонстрирует, как небольшая страна может стать глобальным игроком в индустрии видеоигр. Успех пришел после выхода игр Angry Birds (Rovio) и Clash of Clans (Supercell), но финская экосистема продолжает развиваться: в стране работают более 260 игровых студий.

Факторы успеха финской модели:

- Сильная система образования с акцентом на технологические дисциплины

- Программы поддержки стартапов (Business Finland) с предоставлением грантов и менторства

- Культура открытости и сотрудничества между студиями

- Акселераторы и инкубаторы для игровых стартапов

- Налоговая система, благоприятная для малого бизнеса и стартапов

- Интеграция с глобальной экосистемой: финские студии активно привлекают иностранные инвестиции

Финляндия также инвестирует в исследования и разработки, поддерживая сотрудничество между университетами и индустрией. Игровой сектор ежегодно генерирует более 2 миллиардов евро дохода.

Кейс 5: Великобритания (Лондон, Манчестер, Эдинбург)

Великобритания обладает одной из старейших и наиболее развитых игровых индустрий в мире. Страна является родиной таких франшиз, как Grand Theft Auto, Tomb Raider, Fable, Forza Horizon.

Британская модель поддержки включает:

- Налоговый кредит на разработку видеоигр (Video Games Tax Relief, VGTR), позволяющий компаниям возмещать до 25% квалифицированных расходов
- Программы развития навыков (Skills Development) для подготовки кадров
- Поддержка независимых разработчиков через организации UKIE (Association for UK Interactive Entertainment)
- Инвестиции в исследования и инновации через советы по исследованиям
- Развитие региональных кластеров за пределами Лондона (Манчестер, Лидс, Эдинбург, Ньюкасл)
- Поддержка инди-сцены через гранты и фестивали

Игровая индустрия Великобритании ежегодно вносит в экономику более 7 миллиардов фунтов стерлингов и обеспечивает занятость более 47 000 человек.

Для сравнительного анализа рассмотренных международных кейсов представим сводные данные.

Таблица 1 – Сравнительный анализ инструментов поддержки индустрии видеоигр в зарубежных странах

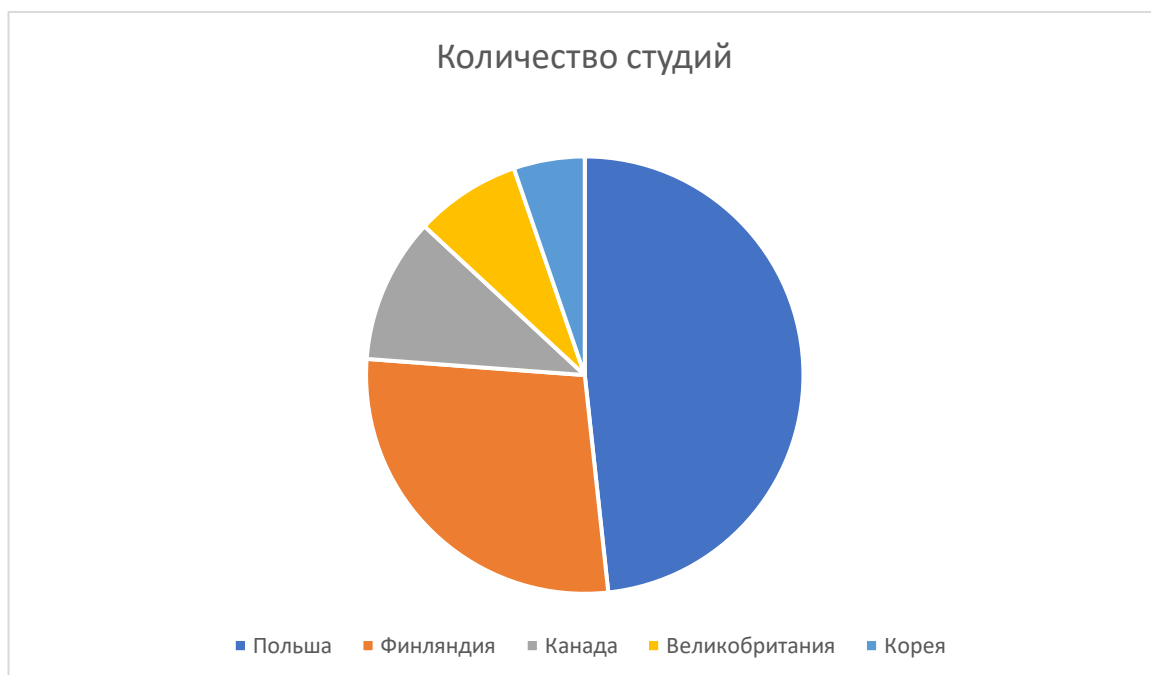
Страна экономику	Основные инструменты поддержки Количество работников	Годовой вклад в
Канада	Налоговые кредиты до 37,5%, (Квебек) 9000+ (Монреаль) (Квебек) образовательные программы кластерная политика	2 млрд CAD
Польша	Гранты GameINN, поддержка экспорта, (экспорт) 10 000+ развитие кластеров	500+ млн EUR
Южная Корея	Государственные инвестиции в инфраструктуру, киберспорт, образовательные программы	6+ млрд USD
Финляндия	Гранты Business Finland, акселераторы, поддержка стартапов	2+ млрд EUR

Великобритания 47 000+	Налоговый кредит VGTR до 25%, программы развития навыков	7+ млрд GBP
---------------------------	--	-------------

Источник: составлено автором на основе [1, с. 34; 2, с. 67; 3, с. 89]

Анализ таблицы показывает, что наиболее распространенным инструментом поддержки являются налоговые льготы (Канада, Великобритания), дополняемые прямым финансированием через гранты (Польша, Финляндия) и инвестициями в инфраструктуру (Южная Корея).

Для визуализации географического распределения ведущих игровых кластеров представим соответствующие данные.



Источник: составлено автором на основе данных European Game Developer Federation [4]

Анализ международных кейсов позволяет выделить универсальные принципы успешного развития индустрии видеоигр на региональном уровне, которые могут быть адаптированы для российских регионов.

Принцип 1: Комплексная государственная поддержка

Все рассмотренные страны демонстрируют активную роль государства в создании благоприятных условий для развития индустрии. Поддержка не ограничивается финансовыми инструментами, а включает регуляторные меры, образовательные программы, инфраструктурные проекты. Для российских регионов это означает необходимость разработки региональных стратегий развития креативных индустрий с конкретными механизмами поддержки игровых студий.

Принцип 2: Развитие человеческого капитала

Успех индустрии видеоигр напрямую зависит от наличия квалифицированных кадров. Международные кейсы показывают важность интеграции образовательных программ с потребностями индустрии, создания специализированных курсов по game design, программированию, 3D-моделированию, нарративному дизайну. Российские регионы обладают сильными техническими университетами, которые могут стать базой для подготовки специалистов для игровой индустрии.

Принцип 3: Кластерный подход

Концентрация игровых компаний в конкретных регионах создает синергетический эффект: облегчается обмен знаниями, формируются профессиональные сообщества, упрощается найм сотрудников, привлекаются инвестиции. Для России это означает необходимость выявления точек роста – городов с потенциалом для формирования игровых кластеров (Казань, Екатеринбург, Новосибирск, Владивосток и другие).

Принцип 4: Налоговые стимулы

Налоговые льготы являются наиболее эффективным инструментом привлечения инвестиций и стимулирования роста индустрии. Российские регионы могут использовать возможности специальных административных

районов, территорий опережающего развития, особых экономических зон для предоставления налоговых преференций игровым студиям.

Принцип 5: Поддержка экспорта

Все успешные кейсы ориентированы на глобальные рынки. Видеоигры по своей природе являются глобальным продуктом, и успех студии зависит от способности выходить на международные рынки. Российским регионам необходимо развивать программы поддержки экспорта, помогать студиям с локализацией, маркетингом, поиском издателей.

Принцип 6: Инфраструктура и экосистема

Создание физической и цифровой инфраструктуры (коворкинги, акселераторы, высокоскоростной интернет, облачные сервисы) критически важно для развития индустрии. Инфраструктура должна дополняться экосистемой поддержки: менторство, юридические консультации, доступ к финансированию, нетворкинг.

ОБСУЖДЕНИЕ ПОЛУЧЕННЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ И СОПОСТАВЛЕНИЕ ИХ С РАНЕЕ ОПУБЛИКОВАННЫМИ ДАННЫМИ

Проведенный анализ международных кейсов демонстрирует, что развитие индустрии видеоигр требует долгосрочной стратегии, последовательной реализации и координации усилий государства, образовательных учреждений и бизнеса. Полученные результаты согласуются с выводами международных исследований о роли креативных индустрий в региональном развитии.

Сравнение с ранее опубликованными данными показывает, что успешные стратегии эволюционируют от простой финансовой поддержки к созданию комплексных экосистем. Если в 2000-х годах основной акцент делался на налоговых льготах для привлечения крупных студий, то современные

подходы фокусируются на поддержке малого и среднего бизнеса, независимых разработчиков, стартапов [5, с. 112].

Особый интерес представляет адаптация международного опыта к российским реалиям. Россия обладает рядом конкурентных преимуществ: сильная математическая и техническая школа, относительно невысокие операционные издержки в регионах по сравнению с западными странами, большой внутренний рынок, растущий интерес молодежи к цифровым профессиям. Однако существуют и системные барьеры: недостаток специализированных образовательных программ, слабая координация между государством и индустрией, ограниченный доступ к финансированию на ранних стадиях, языковой барьер для выхода на глобальные рынки.

Важным выводом является то, что не существует универсальной модели развития индустрии видеоигр. Каждая страна и регион адаптируют стратегии под свои специфические условия, ресурсы и конкурентные преимущества. Для российских регионов это означает необходимость тщательного анализа локального контекста перед заимствованием зарубежных практик.

Сравнительный анализ показывает, что наиболее успешные регионы сочетают несколько инструментов поддержки одновременно. Например, Квебек использует налоговые кредиты, инвестиции в образование и кластерную политику. Польша дополняет грантовую поддержку программами развития экспорта. Это подтверждает тезис о необходимости комплексного подхода.

Отдельного внимания заслуживает вопрос измерения эффективности поддержки индустрии видеоигр. Международные исследования показывают, что прямые экономические эффекты (налоговые поступления, создание рабочих мест) часто дополняются косвенными эффектами: развитием смежных отраслей (кино, музыка, дизайн), привлечением талантов в регион, повышением имиджа территории, стимулированием инноваций. Для российских регионов важно разрабатывать системы мониторинга,

учитывающие как количественные, так и качественные показатели развития индустрии.

ИТОГОВЫЕ ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ АВТОРА

На основании проведенного исследования можно сделать следующие выводы.

Первый вывод: международный опыт демонстрирует, что индустрия видеоигр может стать мощным драйвером регионального экономического развития при условии грамотной государственной политики и создания благоприятной экосистемы. Успешные кейсы Канады, Польши, Южной Кореи, Финляндии и Великобритании подтверждают высокую отдачу от инвестиций в развитие игровых кластеров.

Второй вывод: наиболее эффективными инструментами поддержки являются налоговые льготы (покрывающие 25-37% затрат), прямые гранты для разработчиков, инвестиции в образование и инфраструктуру, программы поддержки экспорта. Комбинация этих инструментов создает синергетический эффект, ускоряющий развитие индустрии.

Третий вывод: ключевым фактором успеха является наличие квалифицированных кадров. Страны-лидеры инвестируют в специализированные образовательные программы, сотрудничают с университетами, создают системы непрерывного профессионального развития. Без подготовки кадров финансовые инструменты поддержки не дадут устойчивого результата.

Четвертый вывод: кластерный подход позволяет создать критическую массу компаний и специалистов, необходимую для самоподдерживающегося роста индустрии. Концентрация ресурсов в конкретных регионах более эффективна, чем распыление поддержки по всей территории страны.

Пятый вывод: ориентация на глобальные рынки является обязательным условием успеха. Видеоигры по своей природе интернациональны, и студии, ограничивающиеся локальным рынком, не могут реализовать свой потенциал роста. Поддержка экспорта должна быть приоритетом региональных стратегий.

На основе выявленных закономерностей формулируются следующие рекомендации для российских регионов.

Рекомендация 1: Разработать региональные стратегии развития индустрии видеоигр с четкими целями, показателями эффективности и механизмами реализации. Стратегии должны учитывать специфические преимущества региона (наличие технических университетов, IT-кластеров, культурного потенциала).

Рекомендация 2: Ввести региональные налоговые льготы для игровых студий. Использовать возможности территорий опережающего развития, особых экономических зон, инновационных кластеров для предоставления налоговых преференций. Рассмотреть возможность компенсации части затрат на заработную плату разработчиков.

Рекомендация 3: Создать специализированные образовательные программы в партнерстве с университетами и игровыми студиями. Запустить программы переподготовки специалистов из смежных областей (программирование, дизайн, искусство). Привлекать практиков из индустрии к преподаванию.

Рекомендация 4: Сформировать игровые кластеры в городах с наибольшим потенциалом. Создать физическую инфраструктуру: коворкинги, акселераторы, площадки для мероприятий. Обеспечить доступ к высокоскоростному интернету, облачным сервисам, программному обеспечению.

Рекомендация 5: Запустить программу грантовой поддержки для независимых разработчиков и стартапов. Гранты должны покрывать не только

разработку игр, но и маркетинг, локализацию, участие в международных выставках. Приоритет отдавать проектам с экспортным потенциалом.

Рекомендация 6: Развить систему поддержки экспорта: помогать студиям с поиском издателей, локализацией на иностранные языки, продвижением на международных площадках. Организовать коллективные стенды российских разработчиков на крупнейших игровых выставках (GDC, Gamescom, ChinaJoy).

Рекомендация 7: Стимулировать сотрудничество между крупными компаниями и независимыми студиями. Создавать программы менторства, когда опытные разработчики делятся знаниями с начинающими студиями. Поощрять аутсорсинг и субподряд между компаниями внутри региона.

Рекомендация 8: Инвестировать в проведение региональных игровых фестивалей, хакатонов, геймджемов. Такие мероприятия привлекают таланты, стимулируют обмен знаниями, повышают узнаваемость региона как центра игровой индустрии.

Рекомендация 9: Создать координационный орган (совет по развитию игровой индустрии) с участием представителей власти, бизнеса, образовательных учреждений. Совет должен обеспечивать диалог между стейкхолдерами, мониторинг реализации стратегии, корректировку мер поддержки.

Рекомендация 10: Разработать систему мониторинга и оценки эффективности поддержки индустрии видеоигр. Отслеживать не только количественные показатели (количество студий, рабочих мест, налоговые поступления), но и качественные (узнаваемость бренда региона, количество успешных релизов, привлеченные инвестиции).

Перспективы дальнейших исследований связаны с углубленным анализом конкретных российских регионов, имеющих потенциал для развития игровой индустрии, оценкой эффективности существующих мер поддержки креативных индустрий в России, изучением влияния цифровых платформ и

новых технологий (облачный гейминг, метавселенные, искусственный интеллект) на региональное развитие индустрии видеоигр.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- [1] European Game Developer Federation. The European Games Industry: Facts and Figures 2024. – Brussels: EGDF, 2024. – 56 p.
- [2] Newzoo. Global Games Market Report 2024. – Amsterdam: Newzoo, 2024. – 134 p.
- [3] Investissement Québec. The Multimedia and Video Game Industry in Quebec. – Montreal: Gouvernement du Québec, 2023. – 28 p.
- [4] Polish Game Developers Association. The State of the Polish Game Development Industry 2024. – Warsaw: PGDA, 2024. – 42 p.
- [5] UNCTAD. Creative Economy Outlook 2023: Trends in International Trade in Creative Industries. – Geneva: United Nations, 2023. – 176 p.
- [6] Business Finland. Games Industry in Finland: Facts and Figures. – Helsinki: Business Finland, 2024. – 18 p.
- [7] UKIE. The UK Games Industry: Economic Contribution and Growth. – London: UKIE, 2024. – 34 p.
- [8] Korea Creative Content Agency. Annual Report 2023. – Seoul: KOCCA, 2024. – 89 p.
- [9] Савченко П.В. Креативные индустрии как фактор регионального развития: зарубежный опыт и российские перспективы // Региональная экономика. – 2024. – Т. 10. – № 2. – С. 78-95.
- [10] Johnson M. Game On: How Video Games Drive Economic Growth in Cities and Regions. – London: Routledge, 2023. – 246 p.