

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
**(ФГБОУ ВО «КубГУ»)**  
**Экономический факультет**  
**Кафедра экономики и управления инновационными системами**

## **КУРСОВАЯ РАБОТА**

### **ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В РОССИИ**

Работу выполнил \_\_\_\_\_ К.К. Климашевский  
(подпись)

Направление подготовки \_\_\_\_\_ 27.03.05 Инноватика

Направленность (профиль) Управление инновационными проектами и  
трансфер технологий

Научный руководитель  
канд. экон. наук, доц. \_\_\_\_\_ Н.Н. Аведисян  
(подпись)

Нормоконтролер  
канд. экон. наук, доц. \_\_\_\_\_ Н.Н. Аведисян  
(подпись)

Краснодар  
2023

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Историко-теоретический аспект развития рынка игровой индустрии.....	6
1.1 Определение понятия "игровая индустрия" и история её развития ...	6
1.2 Структура игровой индустрии.....	9
1.3 Значение игровой индустрии для экономики страны .....	11
2 Анализ состояния игровой индустрии в России и мире .....	12
2.1 Состояние рынка игровой индустрии в России .....	12
2.2 Состояние мирового рынка.....	15
2.3 Оценка уровня развития российского сегмента в сравнении с мировыми лидерами.....	17
3 Перспективы роста и рекомендации по улучшению условий для развития игровой индустрии в России.....	18
Заключение .....	21
Список использованных источников .....	22
Приложение А Количество сотрудников Ubisoft по всему миру по состоянию на март 2022 года.....	24
Приложение Б Количество штатных сотрудников Activision Blizzard по всему миру в период с 2017 по 2022 год .....	25
Приложение В Количество штатных сотрудников Electronic Arts по всему миру в период с 2015 по 2022 финансовый год...	26
Приложение Г Выручка Nvidia по всему миру с 2015 по 2023 год (в миллиардах долларов США) .....	27
Приложение Д Рост рынка VR с 2019 по 2023	

(и теоретические прогнозы на 2024 год) ..... 28

## ВВЕДЕНИЕ

В современном мире игровая индустрия является одной из наиболее динамично-развивающихся отраслей экономики. Россия не является исключением, и ее игровой рынок продолжает расти и развиваться.

Целью данной научной работы является исследование тенденций развития игровой индустрии в России, а также выявление факторов, которые могут способствовать ее более быстрому росту и рекомендации по ее улучшению. Для достижения этой цели были поставлены следующие задачи:

- 1) изучить историко-теоретический аспект развития рынка игровой индустрии,
- 2) рассмотреть определение понятия "игровая индустрия" и историю её развития,
- 3) рассмотреть структура индустрии, определить значение игровой индустрии для экономики страны,
- 4) проанализировать и сравнить состояние игровой индустрии в России и мире,
- 5) описать перспективы роста и привести рекомендации по улучшению условий для развития игровой индустрии в России.

Курсовая работа состоит из трёх частей: теоретической, практической и рекомендационной.

Объект исследования: игровая индустрия в России.

Предмет исследования: тенденции развития игровой индустрии в России, включая анализ рынка, технологий, потребительского спроса, изменений в законодательстве и других факторов, влияющих на развитие отрасли.

Также в работе использовались методы анализа статистических данных, экспертных оценок и публицистического обзора.

Значимость работы заключается в раскрытии тенденций развития игровой индустрии в России и в предложении конкретных мер для ускорения ее

развития, что может способствовать экономическому развитию страны в целом.

# **1 Историко-теоретический аспект развития рынка игровой индустрии**

## **1.1 Определение понятия "игровая индустрия" и история её развития**

Игровая индустрия является многомиллиардной отраслью экономики, которая занимается созданием, разработкой, изданием и продажей компьютерных игр, производством игровых устройств и периферийного оборудования, разработкой программного обеспечения для игр, организацией турниров и различных мероприятий, связанных с играми. Ее история началась в 1950-х годах с создания первых игр на основе математических алгоритмов, но настоящие игры появились только в 1960-х годах на больших компьютерах, используемых в научных и военных целях: группа студентов из клуба Tech Model Railroad Club (TMRC, клуб железнодорожных моделистов) при Массачусетском технологическом институте использовала новейший на тот момент компьютер DEC PDP-1 для создания одной из первых компьютерных игр – космического симулятора Spacemar. Создатели игры охотно передавали код игры другим пользователям компьютеров PDP-1 в других университетах и лабораториях

В 1970-х годах игровая индустрия начала активно развиваться благодаря появлению первых аркадных автоматов и консолей для домашних телевизоров и компьютеров, что позволило массово распространять игры и привлекать новых игроков. Так, в 1966 году американский инженер Ральф Бер, работавший в компании Sanders Associates – подрядчике Минобороны США – по собственной инициативе начал работу над проектом телевизионного устройства для игр, которое он называл Channel LP. В 1971 году Бер и его сотрудники сумели заключить контракт с компанией Magnavox; прототип устройства, в то время известный как Brown Box, был превращён в коммерческий продукт – первую домашнюю игровую приставку Magnavox Odyssey (приставка содержала в себе 13 игр, в том числе симуляторы футбола и тенниса). В 1980-х годах произошёл прорыв в игровой индустрии с появлением персональных

компьютеров, что позволило создавать более сложные и качественные игры и расширить аудиторию игроков. В 1981 году мире компьютерных игр происходит знаменательное событие – Muse Software выпускает игру Castle Wolfenstein для компьютеров Apple II – первую игру жанра стелс-экшен. Игра стала достаточно популярной, и была выпущена для других популярных настольных компьютеров (IBM PC, Atari (8-битная серия), Commodore 64). Игра оказала большое влияние на развитие многих жанров игр, например экшен-игр. Также в этом году произошло ещё одно знаменательное событие в секторе персональных компьютеров. 12 августа IBM выпустила свой первый массовый персональный компьютер под скромным названием модель IBM 5150, или более известный как IBM PC. И хотя на момент выпуска модель не располагала даже графическим режимом, она оказалась весьма популярной, а сама архитектура IBM PC надолго стала доминирующей на рынке персональных компьютеров. К сожалению, через два года образовался мировой кризис рынка домашних консолей, широко известный как Кризис индустрии компьютерных игр 1983 года. Кризис продолжался до 1985 года, в результате чего многие компании были вынуждены покинуть рынок, тем не менее, в целом рынок домашних компьютеров развивается, и, несмотря ни на что, некоторым компаниям приносит прибыль.

1985 год является годом основания знаменитой игровой студии Westwood Studios (первое время называлась Westwood Associates). Базирующаяся в Лас-Вегасе, компания выпустила большое число знаменитых игр, оказала большое влияние на развитие жанров: ролевых игр, квестов и стратегий реального времени. Студия занесена в книгу рекордов Гиннеса как создатель одной из самых успешных игр (игра 1995 года Command & Conquer была продана тиражом более 10 миллионов копий). Основная же масса игр в этом году была выпущена для домашних компьютеров, так, например с выходом игры от Interplay Productions для платформы Apple II под названием The Bard's Tale жанр RPG получил толчок к развитию. А возросшая популярность Beat 'em up-игр («Избей их всех») перешла на новый более серьёзный уровень.

Разработчики обратили внимание на более техничные жанры файтингов (англицизм от слова *fight*). Жанр приключенческих игр («*adventure games*») пополнился несколькими интересными проектами. Поджанр *Action-adventure*, получивший широкую популярность на домашних компьютерах в предыдущем году, а в этом продолжил развивать её. Для компьютера *Apple Macintosh* вышла отличающаяся от прочих квестов управлением мышью по принципу *point-and-click* (игры, использующие управление курсором, как основу своего игрового процесса) игра *Déjà Vu*. И хотя формально первым квестом *point-and-click* является вышедший годом ранее *Enchanted Scepters*, но сказать, что он пользовался серьёзной популярностью нельзя, поэтому *Déjà Vu* считается первой популярной игрой такого жанра. Возросшая популярность платформеров (игры, игровой процесс которых направлен на прыжки по платформам) на домашних компьютерах в 1984 году получила развитие с выходом новых игр жанра. Самым же значимым событием этого года для платформы *Nintendo Entertainment System* стал выпуск игры *Super Mario Bros.*

1990-е годы были ознаменованы заметными инновациями в компьютерных играх. Основными достижениями называют переход от растровой графики к полностью полигональному 3D, снижение популярности аркадных игр и появление нескольких новых жанров – шутер (англицизм от слова *shoot*) от первого лица, стратегия в реальном времени (RTS) и MMO (Массовая многопользовательская онлайн-игра). В 1992 году *Sega* выпустила *Virtua Racing*, первую гоночную игру с 3D графикой. В 1994 году *Electronic Arts* выпустили *Need for Speed*, которая позже породила самую успешную серию гоночных игр в мире и одну из десяти самых успешных серий видеоигр в целом.

В 2000-х годах игровая индустрия продолжила свое развитие благодаря новым технологиям и консолям следующего поколения, таким как *Xbox 360*, *PlayStation 3* и *Nintendo Wii*. В 2001 году *Game Developers Conference* проводит первую *Game Developers Choice Awards* - награды, ежегодно вручаемые на конференции разработчиков игр для выдающихся разработчиков игр и игр. Также в этом году 31 декабря – Джек Сан бал награждён орденом Британской



Империи, став первым человеком, награждённым за особые заслуги в видео-играх (Он наиболее известен благодаря игре Starglider для Atari ST).

А в 2006 году был организован первый «ИгроМир» – первая в России выставка интерактивных развлечений.

В 2009 году впервые состоялась Gamescom – ежегодная международная выставка компьютерных игр. В 2013 году такие крупные компании, как Sony и Microsoft анонсировали свои новые игровые консоли (PlayStation 4 и Xbox One соответственно). 2015 год был одним из крупнейших, по количеству, проектов «AAA»-класса (Это понятие аналогично термину «блокбастер» из кино-индустрии).

Сегодня игровая индустрия является одной из самых быстрорастущих отраслей экономики, ее рынок является многомиллиардным и продолжает расти. Одной из главных тенденций развития является появление большого количества мобильных игр и такого термина, как «Киберспорт». С развитием смартфонов и планшетов, мобильные игры стали наиболее доступными и популярными, а с появлением огромного количества многопользовательских онлайн игр, киберспорт приобрел популярность

## **1.2 Структура игровой индустрии**

Структура игровой индустрии включает шесть ключевых секторов, каждый из которых выполняет свои функции в создании и продаже игр:

1) Разработка игр. Этот сектор включает различные компании, занимающиеся созданием игрового контента, такие как студии разработки, независимые разработчики и издательства. Они занимаются проектированием, программированием и созданием игровых механик, уровней, персонажей и историй.

2) Издательство. Компании-издатели выполняют функцию финансирования и распространения игр. Они могут работать с различными студиями и независимыми разработчиками, финансируя их проекты и затем продвигая

игры на рынке. Такие компании являются главными спонсорами крупных игровых проектов.

3) Продажа игр. Сектор продаж включает магазины, онлайн-платформы и розничные сети, которые продают игры конечным пользователям. В этом секторе также есть компании, занимающиеся цифровой дистрибуцией игр через Интернет. Крупнейшей компанией, занимающей данный сектор является Valve Corporation – в 2003 году компания запустила сервис Steam, с годами выросший в крупнейшую в мире площадку по цифровой дистрибуции игр для персональных компьютеров – к 2010-м годам именно Steam, а не игры, стал основным источником дохода для Valve. (При относительно небольшом количестве сотрудников – 360 человек в 2016 году – прибыль компании составляет около миллиарда долларов в год).

4) Сервисы и обслуживание. Этот сектор включает компании, которые предоставляют услуги по поддержке игроков, такие как техническая поддержка, обновления и дополнительный контент. В этот сектор также входят провайдеры хостинга и облачных вычислений, которые обеспечивают инфраструктуру для онлайн-игр.

5) Киберспорт. Этот сектор включает компании, занимающиеся организацией и проведением профессиональных игровых событий. Они могут организовывать турниры, транслировать матчи и продавать спонсорские контракты. В большинстве случаев данные компании взаимодействуют исключительно с игроками и предоставляют свои услуги по поддержке только им.

6) Образование и развитие. В этом секторе включены компании, занимающиеся развитием учебных программ и курсов по игровой индустрии. Это довольно новый и малоразвитый сектор развития, который не так закреплён, как все предыдущие. Компании могут обучать студентов, желающих работать в игровой индустрии, а также предоставлять консультационные услуги для стартапов и независимых разработчиков.

Каждый из этих секторов игровой индустрии имеет свои особенности и функции, но все они, так или иначе, работают совместно для создания и продажи игр.

### **1.3 Значение игровой индустрии для экономики страны**

Игровая индустрия оказывает огромное влияние на экономику многих стран, создавая множество рабочих мест по всему миру, привлекая крупные инвестиции и стимулируя рост других, связанных с ней отраслей.

Студии разработки игр, издательства, производители аппаратного обеспечения и многие другие компании, связанные с игровой индустрией, создают тысячи рабочих мест во всем мире. Так, например есть список числа сотрудников крупнейших компаний: Ubisoft – 10,7 (на март 2022 года число составляет 22,6), Activision Blizzard – 9, ElectronicArts – 8,5, Sony PlayStation – 8,3, Nintendo – 5, Square Enix – 3,9, Take Two (2K & Rockstar) – 2,9, Capcom – 2,8, Koei Tecmo – 1,6 - тысяч человек(см. Приложение А, Б, В)[1-3]. Кроме того, игровая индустрия привлекает талантливых специалистов из смежных отраслей: программирования, дизайна, 3D-моделирования и других.

Индустрия является значительным источником дохода для многих стран. Рынок видеоигр оценивается в миллиарды долларов, и он продолжает расти с каждым годом. Некоторые страны имеют значительную долю, за счет налогов, на этом рынке, что позволяет им получать крупный объем доходов с продаж.

Также производство игр стимулирует рост других отраслей. Например, производители аппаратного обеспечения, такие как NVIDIA(графические карты с поддержкой современной технологии RTX, процессоры Tegra, Jetson Nano Developer Kit для разработки искусственного интеллекта и машинного обучения), AMD(процессоры Ryzen, графические карты Radeon RX, процессоры EPYC для серверов), Intel (процессоры серии Core i, Xeon для серверов, SSD-накопители Optane), Sony(игровая консоль PlayStation, устройства

поддержки виртуальной реальности PlayStation VR), Microsoft(игровая консоль Xbox Series X/S, Surface Laptop для разработки и тестирования программного обеспечения, также устройства поддержки VR), Valve(игровая платформа Steam, виртуальная реальность Valve Index, а также современная консоль Steamdeck, у которой нет аналогов) и другие получают значительную прибыль от продажи своих продуктов игровых систем (см. Приложение Г). Кроме того, игровая индустрия является заметным потребителем услуг интернет-провайдеров и облачных сервисов (облачный гейминг является актуальным способом играть в игры на данный момент)

Наконец, игровая индустрия является одной из наиболее инновационных отраслей в мире. Компании, работающие в этой области, постоянно ищут новые способы улучшения графики, искусственного интеллекта, новых способов написания интересного и захватывающего сюжета для игр, многие из которых можно по праву назвать произведениями искусства. Это приводит к созданию новых продуктов и услуг, которые могут быть использованы где-либо еще.

## **2 Анализ состояния игровой индустрии в России и мире**

### **2.1 Состояние рынка игровой индустрии в России**

Свое начало индустрия отечественных игр берет только с 1995 года. С 1996-го по предположительно 2005 год «Фаргус» был одним из крупнейших издателей «пиратских» (нелегальных) дисков в России, выделившись из изначально «пиратской» компании «Акелла». Позднее «Акелла» сама стала заниматься только легальной издательской деятельностью, а также финансированием разработки игр. После заключения договора с французской Ubisoft «Акеллой» был издан целый ряд игр, среди которых все игры серий Prince of Persia и Assassin's Creed до 2012, Painkiller, Sacred, Fahrenheit, Test Drive Unlimited, Left 4 Dead, Worms Blast, Final Fantasy XI и многие другие – за все

время своего существования «Акелла» издала порядка 800 игр, но помимо этого основала собственный отдел внутренней разработки. Именно там в сотрудничестве с «1С» была разработана знаменитая серия «Корсары» – RPG в сеттинге морских сражений XVII века. По данным журнала Forbes, на Западе игра разошлась тиражом 200 000 тысяч копий, что стало беспрецедентным случаем для нашей игровой индустрии. После выхода «Корсаров» наступает так называемая «Золотая эра» отечественного геймдева, на протяжении которой вплоть до 2008 года начинают создаваться крупные масштабные проекты, многие из которых помнят до сих пор. На момент 2002 года «Акелла» получила совместный заказ от таких крупных издателей, как Bethesda и Disney на разработку игры по лицензии фильма «Пираты Карибского моря: Проклятие Черной жемчужины», который должен был выйти на большие экраны. Игра впоследствии стала еще одним успехом для компании и зарубежом игра разошлась тиражом 1,5 миллионов копий, а в России было продано 400 тысяч. 2008 год стал поворотным для игровой индустрии – происходит экономический кризис, который сильнее всего образом на ней скажется.

На данный момент состояние рынка игр в России является неудовлетворительным, но многообещающим и перспективным. Согласно отчету аналитической компании Newzoo, на конец 2020 года российский игровой рынок занимал 11-е место в мире по объему выручки, достигнув \$2,5 млрд. В то же время количество игроков в России составляет более 75 млн человек, что делает эту страну одним из крупнейших игровых рынков в мире [5].

Невзирая на отдельные успехи, огромной проблемой для нашей индустрии стало то, что самыми продаваемыми играми всё же были не отечественные, а зарубежные. Поэтому и изначальная стоимость, и роялти формировались в USD. Последовало огромное количество сорванных сделок, попыток «сторговаться» и как итог – множество проектов, которые так и не увидели свет. Постепенно все издатели перестали финансировать разработки игр, потому что они перестали приносить даже минимальную прибыль. Развитие цифровой дистрибуции вкупе с кризисом 2008 года заставил издателей

свернуть большое количество проектов, которые находились на тот момент в разработке. Именно в этом году рынок игр в России был практически недееспособен.

Несмотря на все проблемы многие игровые компании продолжают разрабатывать игры в нашей стране. Очень многие проекты сейчас используют Free-to-Play монетизацию, а вот buy-to-play модель используется либо компаниями, которые разрабатывают игры под консольный рынок, либо инди-разработчики, чьи возможности не позволяют строить долгосрочное оперирование онлайн-проектами и выдерживать конкуренцию с маркетингом больших компаний, но зато позволяют действовать по схеме меньших затрат для единоразовых продаж конечному потребителю. Из примеров подобных проектов, созданных за последние годы в России, можно привести такие игры, как Party Hard (2015), Skyhill (2015), Punch Club (2016), Beholder (2016) и её вторая часть 2018 года, Sumoman (2017), Hello Neighbor (2017), Life is Feudal (2018), а также игры от отдельных разработчиков вроде «Свет» (2012), «Поезд 2013» (2013) и «35MM» (2016) Сергея Носкова и Far-Out (2017) от Александра Сергеева. Escape From Tarkov 2017 года от студии Battlestate Games (которая является одной из самых успешных игр от российских студий разработки на данный момент) ; АТОМ RPG от AtomTeam – постапокалиптическую RPG, а также Pathfinder: Kingmaker от Owlcat Games, на тот момент внутренней студии Mail.ru Group (Благодаря краудфандинговой площадке игра собрала в итоге свыше 900 тысяч долларов, усилиями свыше 18 тысячам вкладчиков, вышла в 2018 году в Steam, а в 2021-ом состоялся релиз следующей части – Pathfinder: Wrath of the Righteous). В 2017 году на рынке также остались SoftClub и «Бука». Единственный их способ остаться на рынке нового времени – это попытка занять новые ниши.

На момент начала 2021 года есть буквально несколько больших игр, которые либо уже вышли с переменным успехом, либо находятся в разработке – King's Bounty 2 от 1C и Atomic Heart от Mundfish, в которую в 2021 году инвестировала Tencent и Gaijin Entertainment.

В 2022 году отечественная индустрия столкнулась с еще одной проблемой – ограничения и отказ всех зарубежных компаний сотрудничать с российскими разработчиками. Это привело к тому, что зарубежные компании больше не хотят издавать свои игры на территории нашей страны (хотя оставляют обходные пути, ради получения прибыли от нашего населения). Из-за этого большинство компаний столкнулось с выбором: перенести свой головной офис на Кипр (из-за очень смягчающего законодательства по отношению к разработчикам игр) или оставаться в России, но на ближайшие годы потерять возможность сотрудничества с другими компаниями. Например, компания Wargaming, Owlcat Games и др. выбрали первый вариант и теперь всячески отгораживают себя от ассоциации с Россией. Иначе поступили разработчики из Mundfish – они также сменили свой головной офис, но не стали отрицать, что являются прежде всего российскими разработчиками.

Санкции привели также к проблеме русификации зарубежных игр (эта проблема была не так актуальна раньше, а даже наоборот, все, даже инди проекты, были обязательно локализованы на русский язык и имели русскую озвучку), теперь же издатели наотрез отказываются переводить игры на наш язык, что приводит ко множеству проблем.

## **2.2 Состояние мирового рынка**

Современный мировой рынок игровой индустрии является одним из наиболее динамичных и перспективных секторов экономики. Согласно отчету аналитической компании Newzoo, на конец 2020 года мировой игровой рынок достиг объема в \$159,3 млрд, что является рекордным показателем.

Одной из главных тенденций современного рынка игровой индустрии является рост популярности мобильных игр. По данным Newzoo, мобильные игры составляют более 50% всего объема мирового игрового рынка [10]. Большое количество пользователей мобильных устройств и доступность игр для

них приводят к тому, что мобильные игры становятся все более востребованными.

Еще одной тенденцией является развитие виртуальной реальности и дополненной реальности. Технологии VR и AR позволяют создавать более реалистичные и увлекательные игры, которые привлекают большое количество пользователей. Кроме того, развитие VR и AR открывает новые возможности для игровой индустрии, такие как использование в образовательных целях или для тренировки спортсменов. Ее рост и влияние хорошо описывается статистикой, приведенной сервисом Newzoo (см. приложение Д) [11].

Еще одним важным фактором развития игровой индустрии является ее переход на облачные платформы. Облачные сервисы позволяют пользователям играть в любимые игры на любом устройстве, не зависимо от его мощности и наличия необходимого программного обеспечения. Таким образом, облачные платформы увеличивают доступность игр и создают новые возможности для игровой индустрии.

Однако, несмотря на все преимущества, рынок игровой индустрии также сталкивается с некоторыми проблемами. Одной из них является конкуренция. В условиях быстрого развития технологий и появления новых игр каждый день, игровые компании должны постоянно совершенствоваться и создавать новые продукты, чтобы оставаться конкурентоспособными. Лидерами на рынке мобильных играх являются китайские игровые компании.

Кроме того, некоторые страны имеют ограничения на использование видеоигр, что может создавать юридические проблемы для игровых компаний. Например, в Китае существуют ограничения на количество игровых часов для детей, а в некоторых странах запрещены игры с насилием или порнографическим содержанием.

В целом, состояние мирового рынка игровой индустрии является динамичным и перспективным. Развитие технологий, переход на облачные платформы и рост популярности мобильных игр создают новые возможности для



игровой индустрии. Однако, необходимо учитывать конкуренцию и особенности законодательства в различных странах.

### **2.3 Оценка уровня развития российского сегмента в сравнении с мировыми лидерами**

Сравнение Российской игровой индустрии с зарубежной индустрией показывает, что Россия отстает от развитых стран в этой отрасли. Одной из причин этого является недостаточное финансирование игровой индустрии со стороны государства и частных инвесторов. В то же время, зарубежные страны, такие как США, Япония и Корея, инвестируют огромные суммы в развитие игровой индустрии, что позволяет им быть лидерами на мировом рынке.

Еще одной причиной отставания России является недостаточное количество квалифицированных специалистов в этой области. В зарубежных странах существует большое количество учебных заведений, где можно получить высококачественное образование в области разработки игр. В России же таких учебных заведений гораздо меньше. Также оказывает огромное влияние нехватка квалифицированных специалистов высшего звена, например проектных менеджеров. Это привело и приводит к тому, что разрабатывать игры могут позволить себе только небольшие сообщества талантливых и амбициозных разработчиков.

Кроме того, зарубежные компании часто используют новейшие технологии и инновации в разработке игр, что позволяет им создавать более качественный и интересный продукт. В России же такие технологии не всегда доступны из-за отсутствия соответствующих компаний (хотя небольшие шаги в этом направлении предпринимаются за счет разработки отечественного аппаратного обеспечения под названием «Эльбрус»), инвестиций в исследования и разработки [12].

Однако, Россия имеет свои преимущества в игровой индустрии. Например, в России существует большое количество талантливых и креативных

разработчиков, которые создают уникальные игры с интересными сюжетами и геймплеем (это привело к тому, например, что такие крупные «игроки» на рынке, как: 343 Industries, Bethesda, Microsoft – занимаются масштабными вложениями в российские компании по предоставлению услуг аутсорсинга).

В целом несмотря на то, что Российская игровая индустрия всегда отставала от зарубежной, она имеет потенциал для развития и конкуренции на мировом рынке. Для этого необходимо увеличение инвестиций в эту отрасль, повышение квалификации специалистов и использование новейших технологий и инноваций.

### **3 Перспективы роста и рекомендации по улучшению условий для развития игровой индустрии в России**

Перспективы роста игровой индустрии в России всегда оставались высокими. Индустрия продолжает расти и развиваться в России, несмотря на все трудности. Однако, чтобы ускорить этот процесс, необходимо улучшить условия для развития. Для этого я приведу соответствующие рекомендации, которые по моему мнению должны положительно повлиять на отечественную индустрию:

1) Поддержка молодых стартапов в игровой индустрии. Государственные программы финансирования и конкурсы помогут молодым предпринимателям получить необходимый капитал для создания своих игр. Помимо этого, правительство может также улучшить условия для создания новых игровых компаний в России, например, упростив процедуру регистрации и получения лицензий. Это может привлечь больше инвестиций в отрасль и способствовать ее дальнейшему развитию.

2) Улучшение правовой базы. Необходимо принять законы, которые защищают права разработчиков и игроков, и обеспечивают стабильность и прозрачность в отношениях между игровыми компаниями и государством. Также необходимо реформировать налоговое законодательство по отношению к

игровому бизнесу, ведь именно из-за налогов многие стартапы закрываются, не в силах поддерживать свое состояние, так как разработка игр – это чрезвычайно дорогой бизнес.

3) Обучение специалистов для игровой индустрии. Университеты и колледжи уже должны на момент предоставлять курсы и программы, которые обучают студентов навыкам и знаниям, необходимым для работы в игровой индустрии, потому что. Пусть наша страна и является огромным поставщиком профессиональных разработчиков, но несмотря на это, люди не могли с самого начала учиться разрабатывать игры – им приходилось многие годы тратить на, возможно, совершенно ненужные им учебные программы. Например, существует множество университетов в мире, которые предоставляют программы обучения на разработчика игр. Некоторые из них включают: University of Southern California (USC) – School of Cinematic Arts, DigiPen Institute of Technology, Rochester Institute of Technology (RIT), Carnegie Mellon University – Entertainment Technology Center (ETC), Massachusetts Institute of Technology (MIT) – Comparative Media Studies/Writing, Vancouver Film School, The Art Institute of Vancouver, Savannah College of Art and Design (SCAD), Full Sail University, University of Utah – Entertainment Arts and Engineering. Это только некоторые из многих университетов, которые предлагают программы обучения на разработчика игр. Однако в России также некоторые университеты уже предлагают программы по обучению гейм-дизайну, например: Университет Синергия, НИУ ВШЭ, В&D, Пермский филиал НИУ ВШЭ, ВятГУ, Филиал РГУ им. А. Н. Косыгина в г. Твери. Но одной из проблем относительно невысокого числа абитуриентов, поступающих на направления университетов является сложность программы обучения и цена.

4) Необходима поддержка со стороны частных инвесторов и банков. Например, банк может предоставлять кредиты и инвестиции для стартапов в области разработки игр, а также консультационные услуги по управлению финансами и бизнес-планированию. А частные инвесторы могут начать

вкладывать свои деньги в перспективные компании, которых в России до сих пор много.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исследование рынка видеоигр в России показало, что этот сегмент продолжает расти и имеет большой потенциал для дальнейшего развития. Однако, одной из основных проблем является недостаточная поддержка со стороны государства, а также отсутствие развитой инфраструктуры для удовлетворения нужд, для развития рынка игр в России.

В первой главе курсовой работы были рассмотрены основные этапы развития игровой индустрии, начиная с появления первых игровых консолей и персональных компьютеров до современных мобильных приложений и виртуальной реальности.

Во второй главе было проведено исследование, в ходе которого было обнаружено, что игровая индустрия имеет множество взаимосвязей с другими отраслями и вместе с тем, игровая индустрия имеет большое значение для экономики страны. Она является одним из самых быстрорастущих секторов экономики и способствует созданию рабочих мест, привлечению инвестиций и увеличению национального дохода.

В третьей главе удалось определить, что в России игровая индустрия начала активно развиваться в последние годы, однако еще не достигла того же уровня, что и в развитых странах. В мировом рынке игр наблюдается стремительный рост, который продолжается со времен игровых автоматов и приставок, в котором доминируют компании из многих стран мира. Тем не менее, российские компании занимают достойное место на мировом рынке игр, а российские игры получают все большую популярность в мире, за счет труда отечественных разработчиков. Индустрия игр в России находится на недостаточном уровне развития, чтобы в должной мере конкурировать с мировыми лидерами. Поэтому для достижения цели исследования, были предложены рекомендации, которые, при соответствующем уровне реализации, должны положительно повлиять на отечественную индустрию.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1) Statista [Электронный ресурс] // Number of Ubisoft employees worldwide as of March 2022 URL: <https://www.statista.com/statistics/1317227/ubisoft-number-of-employees/> (дата обращения: 10.04.2023)
- 2) Statista [Электронный ресурс] // Number of full-time Activision Blizzard employees worldwide from 2017 to 2022 URL: <https://www.statista.com/statistics/1278129/activision-blizzard-number-of-employees/> (дата обращения: 12.04.2023)
- 3) Statista [Электронный ресурс] // Number of full-time Electronic Arts employees worldwide from fiscal 2015 to 2022 URL: <https://www.statista.com/statistics/269694/electronic-arts-number-of-employees/> (дата обращения: 14.04.2023)
- 4) Statista [Электронный ресурс] // Nvidia revenue worldwide from 2015 to 2023 URL: <https://www.statista.com/statistics/988030/nvidia-revenue-worldwide/> (дата обращения: 15.04.2023)
- 5) Statista [Электронный ресурс] // Share of video game players in Russia from 2018 to 2022 URL: <https://www.statista.com/statistics/1040804/russia-share-of-video-game-players/> (дата обращения: 15.04.2023)
- 6) Moby Games [Электронный ресурс] // Owlcat Games URL: <https://www.mobygames.com/company/34154/owlcat-games/> (дата обращения: 14.04.2023)
- 7) IGDB [Электронный ресурс] // King's Bounty II URL: <https://www.igdb.com/games/kings-bounty-ii> (дата обращения: 14.04.2023)
- 8) Виталий К., Михаил Ш. IXBT [Электронный ресурс] // Atomic heart URL: <https://ixbt.games/news/2023/02/24/video-detyam-ne-ponyat-obzor-atomic-heart.html> (дата обращения: 10.04.2023)
- 9) DTF [Электронный ресурс] // История отечественной игровой индустрии URL: <https://dtf.ru/gameindustry/905091-istoriya-otchestvennoy-igrovoy-industrii-ostorozhno-longrid> (дата обращения: 9.04.2023)

10) Newzoo [Электронный ресурс] // Games Market Trends and Publishers to Watch in Southeast Asia: The World's Fastest-Growing Mobile Games Market URL: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-trends-and-publishers-to-watch-in-southeast-asia-the-worlds-fastest-growing-mobile-games-market> (дата обращения: 15.04.2023)

11) Newzoo [Электронный ресурс] // VR's Install Base Will Grow Over Fivefold from 2019 to 2024 URL: <https://newzoo.com/resources/blog/vr-game-revenues-will-hit-3-2b-by-2024-as-active-headset-numbers-hit-46m> (дата обращения: 15.04.2023)

12) IXBT [Электронный ресурс] // История появления и тесты отечественной архитектуры процессоров "Эльбрус" URL: <https://www.ixbt.com/live/platform/istoriya-poyavleniya-i-testy-otechestvennoy-arhitektury-processorov-elbrus-sravnenie-s-zarubezhnymi-analogami.html> (дата обращения: 9.04.2023)

13) Шрейер Джейсон Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии / пер. с англ. Голубева Александра "Альфина" / ред. Истомина Е. 2-е изд.: Изд-во Бомбора, 2018

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

### Количество сотрудников Ubisoft по всему миру по состоянию на март 2022 года

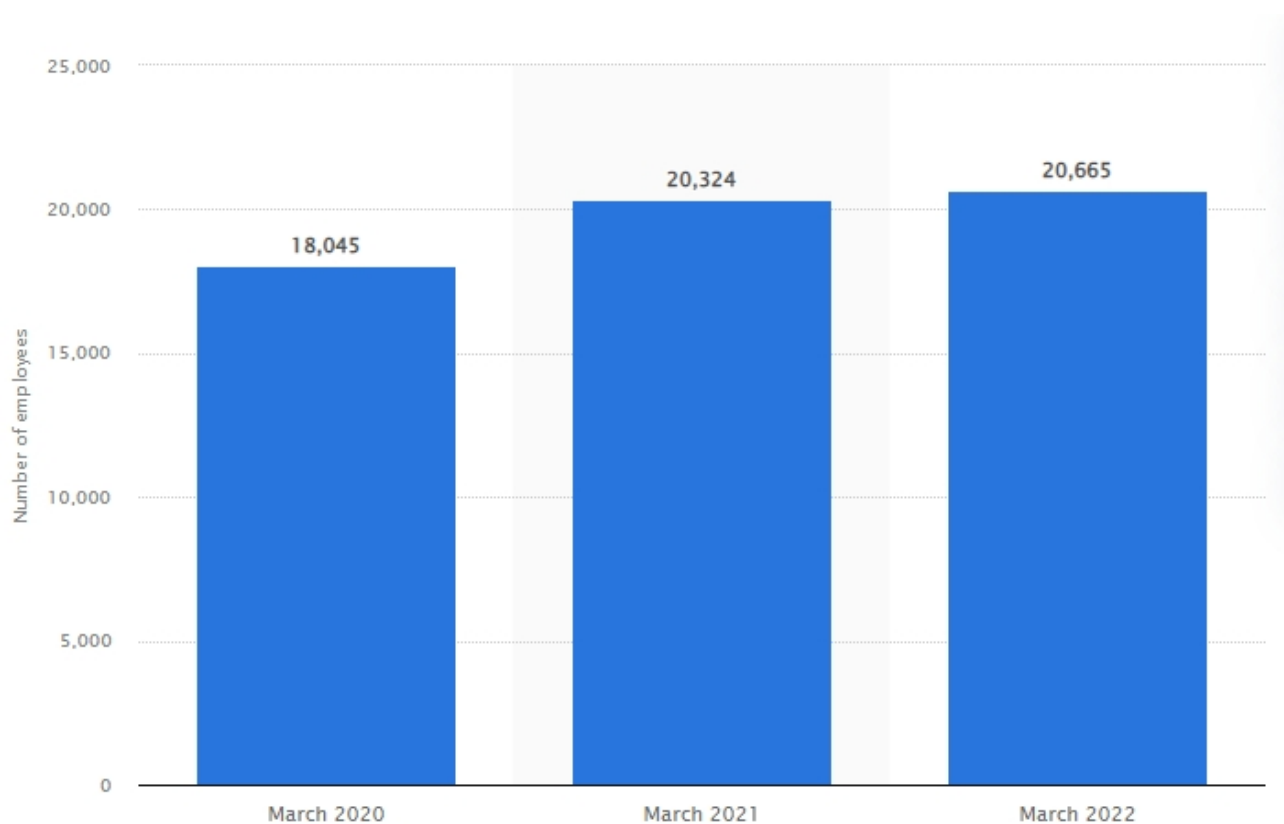


Рисунок А.1 - Количество сотрудников Ubisoft по всему миру по состоянию на март 2020, 2021 и 2022 годов



## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### Количество штатных сотрудников Activision Blizzard по всему миру в период с 2017 по 2022 год

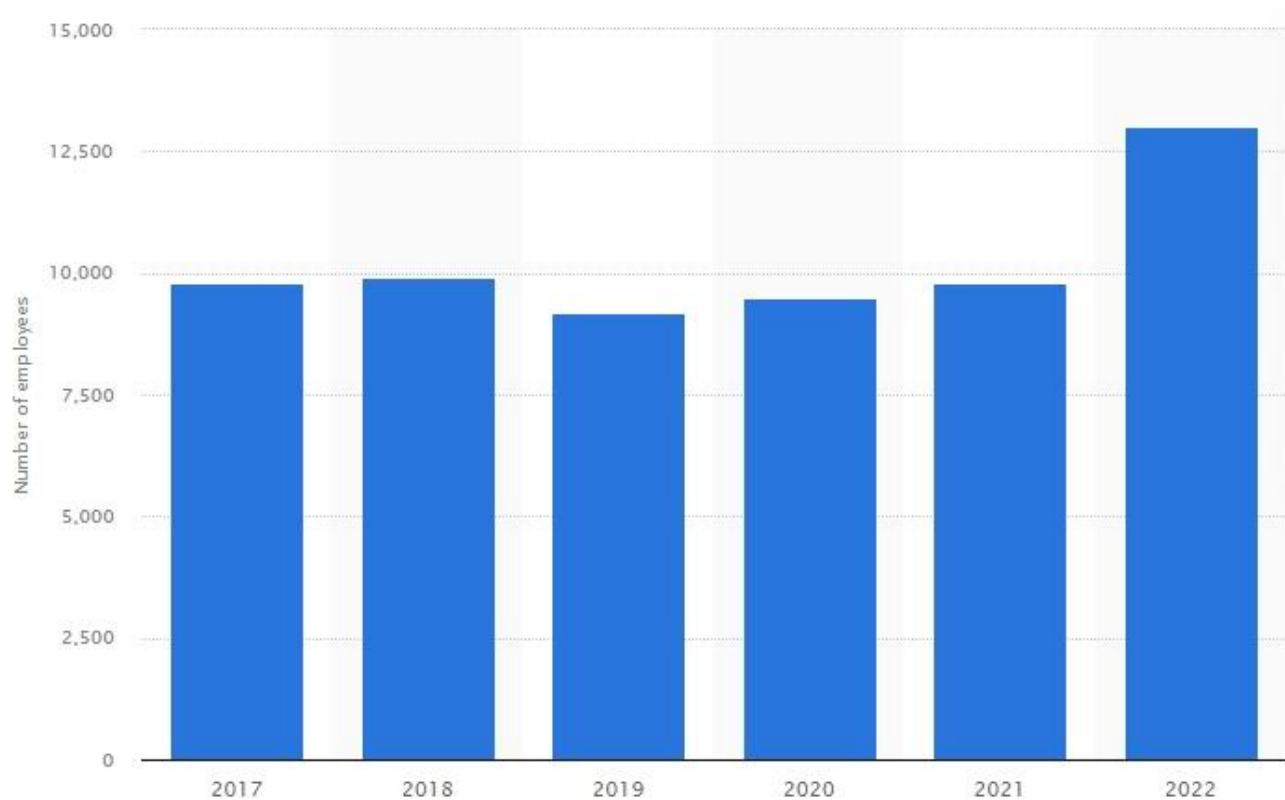


Рисунок Б.1 - Количество штатных сотрудников Activision Blizzard по всему миру с 2017 по 2022 года

## ПРИЛОЖЕНИЕ В

### Количество штатных сотрудников Electronic Arts по всему миру в период с 2015 по 2022 финансовый год

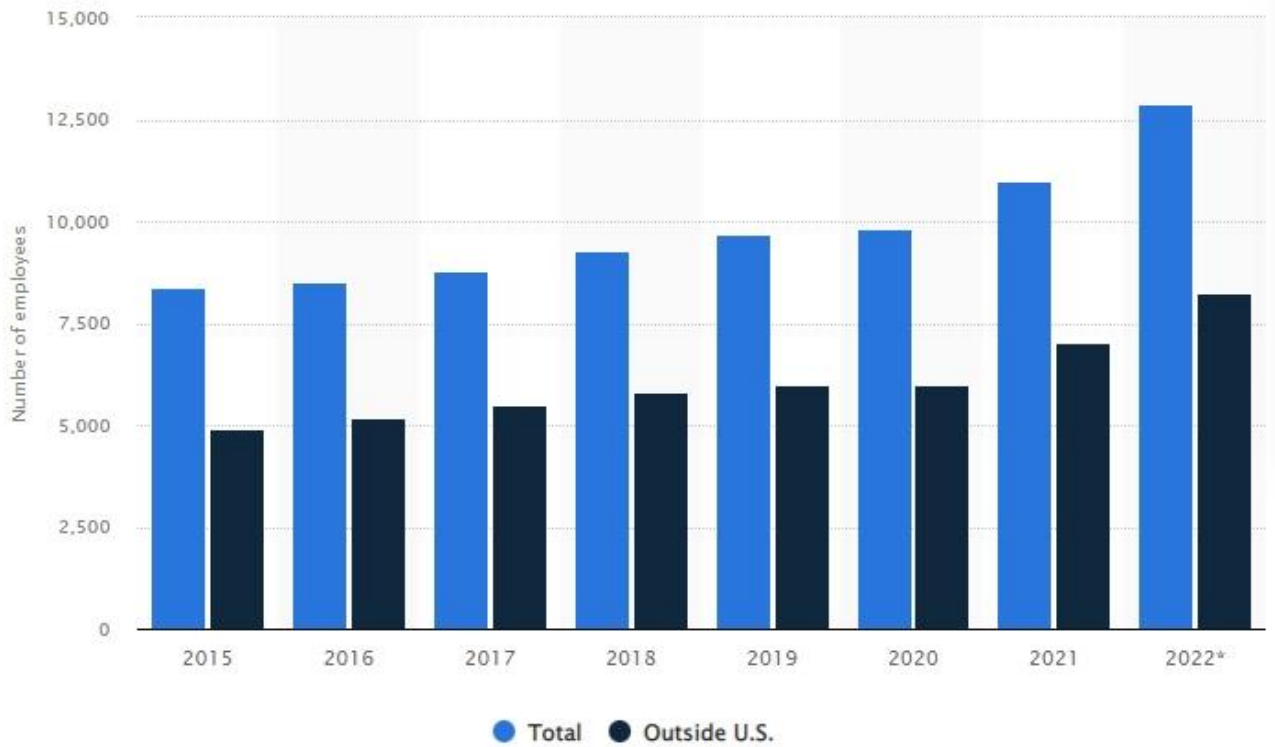


Рисунок В.1 - Количество штатных сотрудников Electronic Arts по всему миру в период с 2015 по 2022 года

## ПРИЛОЖЕНИЕ Г

### Выручка Nvidia по всему миру с 2015 по 2023 год (в миллиардах долларов США)

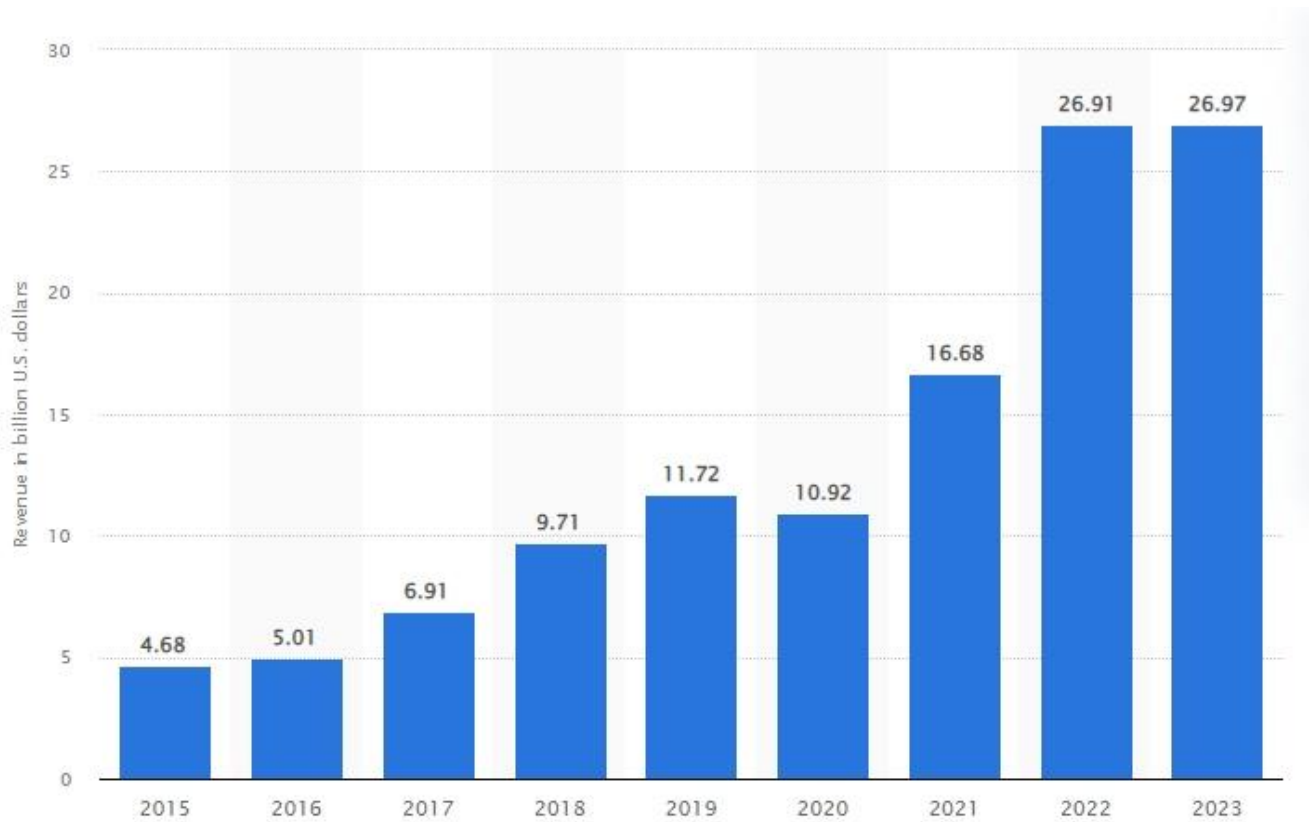


Рисунок Г.1 - Выручка компании Nvidia с 2015 по 2023 год (в миллиардах долларов США)

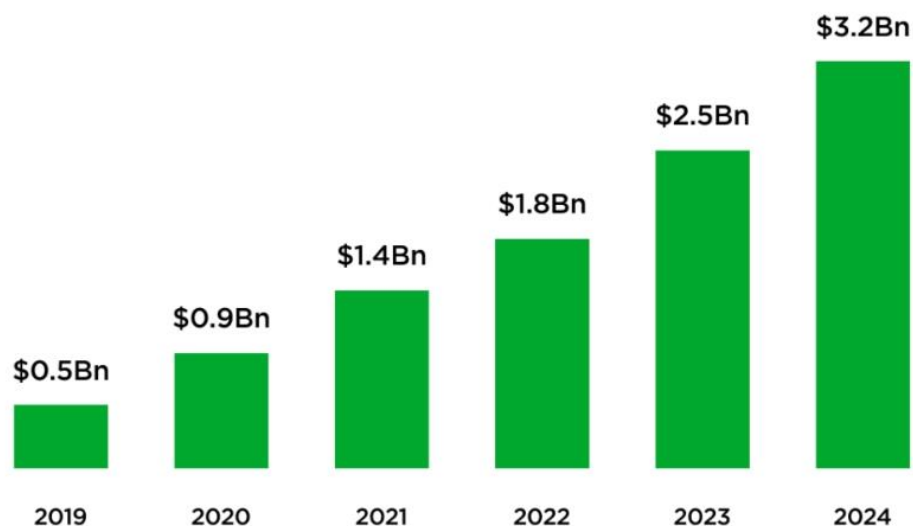
## ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Рост рынка VR с 2019 по 2023 (и теоретические прогнозы на 2024 год)



### VR Game Revenue Growth

Global | 2019-2024



Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | November 2022  
newzoo.com/globalgamesreport

Рисунок Д.1 - Рост рынка VR по статистике Newzoo с 2019 по 2023 (и возможные прогнозы на 2024 год)