

Роль малого и среднего бизнеса в развитии российской игровой индустрии*

Role of Small and Medium-sized Businesses in the Development of Game Industry in Russia

А. КАШАПОВ

Кашапов Артём Вадимович, аспирант кафедры экономики и управления Башкирской академии государственной службы и управления при Главе Республики Башкортостан (г. Уфа). E-mail: Artemsuper.10@yandex.ru

В данной статье подробно анализируется влияние игровой индустрии в России на развитие малого и среднего предпринимательства (МСП). Рассматриваются как экономические, так и социальные, и технологические аспекты МСП в отрасли, вклад в инновационные решения, региональное развитие и формирование кадрового потенциала страны. Исследование основано на анализе актуальных данных, существующих научных работ и экспертных оценок в области экономики и информационных технологий в игровой индустрии. В исследовании уделено внимание государственным программам поддержки, международному сотрудничеству и перспективам развития отрасли в условиях конкуренции.

Ключевые слова: разработка игр, игровая индустрия, инвестиции, МСП, информационные технологии.

This article analyses in detail the influence of game industry on small and medium-sized businesses (SMEs) in Russia. Economic and social and technological aspects of SMEs in the industry, their contribution to innovative solutions, regional development and formation of the country's human resource potential are considered. The study is based on the analysis of current data, existing research papers and expert assessments in the field of economics and information technology in the gaming industry. The study pays attention to government support programmes, international cooperation and prospects of industry development in a competitive environment.

Key words: game development, game industry, investments, SMEs, information technologies.

Основные положения

1. Малые и средние предприятия (МСП) обеспечивают 70 % новых проектов в российской игровой индустрии, вносят вклад в ее инновационное развитие, создают рабочие места и способствуют региональному развитию через IT-кластеры.
2. Гибкость МСП позволяет быстро адаптироваться к рыночным трендам, осваивая нишевые рынки и выходя на глобальный уровень через цифровые платформы, однако ограничения роста связаны с дефицитом финансирования, отсутствием системы подготовки кадров и правовыми барьерами.
3. Государственная поддержка и образовательные инициативы критически важны для преодоления существующих барьеров, препятствующих развитию индустрии.
4. Многочисленные успешные кейсы российских МСП в игровой индустрии демонстрируют конкурентоспособность продуктов, но для занятия лидирующих позиций на мировом рынке необходимы системные меры по развитию экосистемы и обеспечению благоприятного сотрудничества с международным рынком.

Введение

Игровая индустрия является одной из наиболее динамично развивающихся отраслей современной экономики, демонстрируя высокие темпы роста и значительный потенциал для инноваций. Малые и средние предприятия играют ключевую роль в развитии игровой индустрии России. По данным аналитического агентства Newzoo, мировой рынок видеоигр в 2023 году

* Ссылка на статью: Кашапов А.В. Роль малого и среднего бизнеса в развитии российской игровой индустрии // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2025. № 2. С. 106–111. DOI: 10.34773/EU.2025.2.18.

достиг объема 180 миллиардов долларов, при этом прогнозируется дальнейший рост. Россия, обладая значительным потенциалом и развитой ИТ-инфраструктурой, активно интегрируется в глобальный рынок. Гибкость и способность МСП быстро адаптироваться к изменениям рынка позволяют им эффективно конкурировать как на внутреннем, так и на международном уровне.

Цель данной статьи – провести анализ вклада МСП в экономику игровой индустрии на территории России, выявляя преимущества и проблемы, с которыми сталкиваются малые и средние компании, а также дополнительно определить перспективы их развития в контексте глобальной конкуренции и цифровой экономики. Малые и средние предприятия являются одним из основных факторов экономического роста в игровой индустрии России. Они активно участвуют в создании новых продуктов, услуг и бизнес-моделей, способствуют развитию конкурентной среды и стимулируют инновационную активность в отрасли [13].

Методы

Для достижения целей был применен комплексный подход, включающий в себя качественные и количественные методы анализа данных. Информационная база состоит преимущественно из предоставленных Росстатом и Министерством цифрового развития РФ данных, а также статистики из различных интернет-источников. Также для количественного анализа были рассмотрены общедоступные данные существующих студий по разработке игр, сведения об их участии в развитии игровой индустрии.

Качественный анализ состоит из обзора научной литературы и публикаций в цифровых изданиях и на онлайн-ресурсах, посвященных игровой индустрии, включая мнения экспертов и аналитиков, специализирующихся во соответствующих областях. Дополнительно был произведен сравнительный анализ политики государств в отношении МСП и игровой индустрии в странах с развитой ИТ-инфраструктурой.

Дополнительно были взяты в учет данные аналитических компаний и исследовательских центров, для расширения контекста и сопоставления опыта российских компаний в сравнении с мировыми лидерами и тенденциями.

Результаты

На 2022 год в России насчитывалось более 500 МСП, занимающихся разработкой и изданием видеоигр. Эти компании обеспечивают около 70 % всех новых проектов в игровой индустрии России, внося разнообразие в игровой контент и удовлетворяя потребности аудитории. МСП в игровой индустрии создают значительное количество рабочих мест, как непосредственно в разработке игр, так и в сопутствующих областях, таких как маркетинг, дизайн, цифровое искусство, геймификация образования, киберспорт, аналитика данных и многие другие. Кроме того, МСП активно привлекают молодых специалистов, предоставляя возможности для карьерного роста и профессионального развития. Некоторые компании активно сотрудничают с университетами и образовательными учреждениями, участвуют в программах стажировок и практик, а также проводят форумы и конференции, подготавливая квалифицированные кадры для отрасли [1].

Также МСП играют ключевую роль во внедрении инноваций в игровую индустрию. Благодаря гибкости и адаптации к новым технологическим нововведениям, они часто берут на себя роль пионеров в разработке и внедрении новых технологий, становясь двигателями процесса внедрения игровых нововведений – виртуальной реальности (VR), дополненной реальности (AR), искусственного интеллекта (ИИ) и машинного обучения. Успехи МСП, пользующихся инновационными решениями, оказывают значительное влияние на валовой внутренний продукт России и способствуют развитию региональной экономики.

Развитие МСП способствует экономическому росту в регионах, создавая новые рабочие места и стимулируя развитие местной инфраструктуры [2]. Создание региональных ИТ-кластеров и технопарков способствует формированию благоприятной экосистемы для дальнейшего развития МСП. Например, ИТ-кластер в Татарстане, включающий города Казань и

Иннополис, предоставляет компаниям доступ к современной инфраструктуре, образовательным ресурсам и финансовой поддержке [1]. Благодаря такой поддержке МСП частично могут игнорировать подготовительные и организационные факторы бизнеса. Активность МСП в регионах способствует не только экономическому росту, но и социальному развитию. Повышение уровня занятости, увеличение налоговых поступлений в местные бюджеты и развитие социальной инфраструктуры являются прямыми результатами деятельности МСП в игровой индустрии [4]. Вклад таких компаний в игровую индустрию может быть не только развлекательным, но и образовательным (виртуальные тренажеры, образовательные игры). Кроме того, успешные проекты МСП повышают привлекательность регионов для инвесторов и талантливых специалистов, способствуя миграции квалифицированных кадров из других регионов и стран. Ключевую роль в этом играет гибкость МСП, которая обеспечивает высокую конкурентоспособность игровой индустрии.

В отличие от крупных корпораций, компании, подходящие под определение «МСП», способны практически моментально реагировать на изменения рынка, экспериментировать с новыми идеями и технологиями, адаптировать свои бизнес-модели. МСП активно исследуют рыночные тренды и предпочтения аудитории; осведомленность об актуальных рыночных трендах позволяет им создавать продукты, отвечающие запросам потребителей. Они часто ориентируются на нишевые рынки, предлагая уникальные и специализированные продукты, которые не охвачены крупными игроками [5]. Благодаря причастности к разработке тех или иных решений компании могут продавать свои наработки крупным игрокам рынка, а также получать от них дополнительные инвестиции на развитие таких технологий. Принятие смелых решений и эксперименты для МСП не всегда означают крупные убытки. МСП часто являются первопроходцами в использовании новых технологий и передовых методов разработки. Это позволяет им повышать эффективность процессов разработки, снижать затраты и улучшать качество продуктов на примере нестандартного фреймворка Scrum, являющегося упрощенным вариантом современного подхода к разработке, что сказывается на качестве конечного продукта и привлекательности среди пользовательской аудитории. Кроме того, МСП активно используют краудфандинг и краудсорсинг для привлечения финансирования и ресурсов, предлагая участникам награды, в которых часто заинтересованы пользователи. Таким образом МСП расширяют свои возможности в условиях ограниченного бюджета и повышенного уровня конкуренции в игровой индустрии [12].

Также цифровые платформы предоставляют МСП возможность выходить на глобальный рынок без привлечения существенных инвестиций в маркетинг, а тем более дистрибуцию. Это снижает барьер входа на рынок и позволяет конкурировать на равных с крупными компаниями, что является более выигрышной ситуацией в сравнении с ранним периодом развития игровой индустрии, когда дистрибуция происходила исключительно на физических носителях. Подготовленные площадки для дистрибуции отодвигают ранее привычный концепт физических носителей, отдавая приоритет оцифровке процесса дистрибуции. Однако, несмотря на эти преимущества, для дальнейшего развития МСП важна также и государственная поддержка – при наличии стратегической важности производимого продукта. В России реализуется ряд программ и инициатив, направленных на создание благоприятных условий для развития МСП в сфере высоких технологий [8]. Правительство предоставляет МСП доступ к льготному финансированию через государственные банки и фонды, такие как Фонд Содействия Инновациям и Российский фонд прямых инвестиций [6]. Однако далеко не все МСП с легкостью могут получать подобные инвестиции, учитывая, что интересы государственных учреждений могут конфликтовать с первоначальными целям разработчиков. Кроме того, существуют налоговые льготы для компаний, занимающихся научно-исследовательскими и опытно-конструкторскими работами (НИОКР), что снижает финансовую нагрузку на МСП [10], но важно учесть, что далеко не каждое МСП может претендовать на льготы и инвестиции со стороны государства из-за тщательного отбора и повышенной внимательности к финансированию.

Технопарки, инновационные центры и бизнес-инкубаторы способствуют развитию МСП, предоставляя им доступ к инфраструктуре, поддержке экспертов областей, сетям сотрудничества. При этом государством также поддерживаются программы инновационного развития государственных корпораций, акционерных обществ и ФГУП [7]. Сколково, Иннополис и ИТ-парк в Казани, являются выдающимися примерами успешной государственной поддержки малых и средних предприятий. Государство также оказывает поддержку МСП в выходе на международные рынки, предоставляя консультационные услуги, юридические консультации, информацию о зарубежных рынках, обеспечивая участие в международных выставках и конференциях [11]. В совокупности, указанные выше способы поддержки способствуют увеличению экспорта российских игровых продуктов и укреплению позиций страны на глобальном рынке не только в рамках игровой индустрии. Несмотря на значительную поддержку и потенциал развития, МСП в игровой индустрии сталкиваются с целым рядом серьезных вызовов и барьеров, которые ограничивают их возможности для роста и конкурентоспособности, особенно в условиях повышенного санкционного давления, учитывая, что игровая индустрия чаще полагается на возможности интернета и глобального доступа к продукту, что делает эту отрасль особо уязвимой к изоляции. Одной из причин появления проблем является также ограниченный доступ к финансированию. Инвесторы часто предпочитают вкладывать средства в более крупные и стабильные проекты, что затрудняет привлечение капитала для МСП, особенно на ранних стадиях развития [12]. Игровая индустрия в России начала XXI века проходит сравнительно ранний период развития, в связи с чем отечественных инвесторов гораздо сложнее привлечь к спонсированию разработки в силу негативного опыта инвестиций в развитие игровой индустрии. Кроме того, банковское кредитование МСП осложнено высокими требованиями к залоговому обеспечению и кредитной истории, что делает этот источник финансирования малодоступным [9]. МСП вынуждены конкурировать не только с отечественными, но и с зарубежными компаниями, включая крупные международные корпорации с существенными финансовыми и маркетинговыми ресурсами. Это создает давление на МСП в плане необходимости постоянно повышать качество продукции и внедрять инновации. Периодически командам разработки приходится сталкиваться с условиями полного отсутствия финансирования на ранних этапах разработки. Сложности в законодательстве, связанные с защитой интеллектуальной собственности, лицензированием и налогообложением, могут создавать дополнительные барьеры для МСП. Недостаточная правовая защита может привести к утечке технологий и копированию продуктов, что негативно сказывается на конкурентоспособности компаний, однако продукты на зарубежных рынках менее подвержены фактору «пиратства» в связи с доступностью игр и более сбалансированной пропорцией «заработная плата / средняя стоимость игр». Несмотря на высокий уровень образования специалистов, отрасль испытывает дефицит квалифицированных кадров в областях, требующих специфических навыков и опыта, в частности, разработки игр. Преимущественно это связано с относительной новизной игровой индустрии и подходу к образованию – опытные разработчики в игровой индустрии чаще всего не имеют профессионального образования конкретно в этой области. Кроме того, талантливые специалисты нередко предпочитают работать за рубежом, где условия труда и уровень заработной платы могут быть более привлекательными, в особенности в ИТ-индустрии, благодаря её специфике.

Для преодоления существующих барьеров и обеспечения устойчивого роста МСП в игровой индустрии необходимы комплексные меры, направленные на развитие кадрового потенциала и улучшение условий для инновационной деятельности. Создание и развитие образовательных программ в сфере игровой индустрии является ключевым фактором подготовки квалифицированных кадров. Университеты и образовательные учреждения внедряют программы обучения по направлениям «Разработка игр», «Геймдизайн», «Программирование в игровой индустрии» и другие. Партнерство между образовательными учреждениями и индустрией способствуют актуализации учебных программ, обеспечивая соответствие подготовки специалистов реальным потребностям рынка. Помимо образовательных инициатив, важным фактором поддержки МСП являются инкубаторы и акселераторы, специализирующиеся на игровой

индустрии, которые предоставляют компаниям доступ к финансированию, менторству и ресурсам для развития. Такие программы помогают компаниям преодолевать ранние стадии развития, снижая риски и повышая шансы на успех, а участие в международных программах обмена, конференциях и совместных проектах способствует повышению уровня компетенций и интеграции МСП в игровую индустрию на глобальном уровне.

Обсуждение

Результаты подтвердили гипотезу о статусе ключевой роли МСП в развитии игровой индустрии России, однако были выявлены и ограничения – зависимость от государственной и частной инвестиционной поддержки, региональная неравномерность развития и дефицит долгосрочных инвестиций. Полученные данные подчеркивают необходимость расширения мер по снижению бюрократических барьеров, стимулированию государственного и частного финансирования, а также создание образовательных программ для потенциальных разработчиков. Практическое применение результатов исследования включает потенциальную оптимизацию образовательных программ, создание специализированных фондов для стартапов и развитие механизмов защиты интеллектуальной собственности. Дальнейшие исследования будут целесообразно направить на глубокий анализ устойчивости МСП в игровой индустрии в условиях геополитических кризисов, на оценку эффективности региональных кластеров, а также оценку влияние технологического прогресса и использование искусственного интеллекта (ИИ) на стоимость и эффективность разработки.

Заключение

Малый и средний бизнес занимает стратегически важное место в игровой индустрии России, выступая основным источником инноваций, экономического роста и социального развития. Они способствуют диверсификации экономики, развитию регионов и укреплению позиций страны на мировом рынке.

Для реализации полного потенциала МСП необходимо продолжать совершенствование государственной поддержки, инвестировать в развитие кадрового потенциала, улучшать доступ к финансированию и создавать благоприятные правовые условия. Комплексный подход к решению существующих проблем позволит МСП успешно развиваться, вносить значимый вклад в экономику страны и способствовать ее цифровой трансформации.

Учитывая глобальные тренды и растущую конкуренцию на мировом рынке, Россия имеет все шансы стать одним из лидеров в игровой индустрии, опираясь на талантливых специалистов, инновационные МСП, менталитет, творческий подход и эффективную государственную политику.

Литература

1. Интервью с организаторами курсов подготовки кадров для игровой индустрии ВШЭ / Хабр [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/companies/allcorrect/articles/383859/>
2. ИТ-кластер / Министерство цифрового развития государственного управления, информационных технологий и связи Республики Татарстан [Электронный ресурс]. URL: <https://digital.tatarstan.ru/it-klaster.htm>
3. ИТ-отрасль: ключевые показатели развития за 2019–2023 гг. / ИСИЭЗ [Электронный ресурс]. URL: <https://issek.hse.ru/news/912948511.html>
4. Мазилев Е.А., Кремин А.Е. Оценка влияния малого бизнеса на социально-экономическое развитие регионов // Вопросы территориального развития. 2018. № 1(41). С. 2. DOI: 10.15838/tdi/2018.1.41.2.
5. Необычные и нишевые игры. Немного реальности и будущего / Tesall [Электронный ресурс]. URL: <https://tesall.club/news/avtorskoe/2018-11-2-neobichnie-i-nishevie-igri-nemnogo-realnosti-i-budush-ego>

6. Программа «Старт» / Фонд содействия инновациям [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fasie.ru/programs/programma-start/>
7. Программы инновационного развития / Министерство экономического развития Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: https://www.economy.gov.ru/material/departments/d01/razvitie_sistemy_gosudarstvennoy_podderzhki_innovaciy_v_subektah_programmy_innovacionnogo_razvitiya/
8. Распоряжение Правительства РФ от 2 июня 2016 г. № 1083-р «О Стратегии развития малого и среднего предпринимательства в РФ на период до 2030 г. и плане мероприятий («дорожной карте») по ее реализации» (с изм. и доп.) [Электронный ресурс]. URL: <https://base.garant.ru/71418202/>
9. Расширение возможностей для доступа субъектов МСП к финансовым ресурсам в России за счет развития инновационных источников финансирования / Группа Всемирного банка [Электронный ресурс]. URL: <https://www.vseмирnyjbank.org/ru/country/russia/publication/expanding-access-to-financing-for-micro-small-and-medium-size-enterprises-in-russia-by-leveraging-innovative-financial-solutions>
10. Статья 246.1 Налогового Кодекса РФ «Освобождение от исполнения обязанностей налогоплательщика организации, получившей статус участника проекта по осуществлению исследовательской и научно-технологической деятельности» [Электронный ресурс]. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28165/a9a6dda0b7080a872ac7b0b9dd924956540c893b/
11. Услуги АО «Российский экспортный центр». Меры государственной поддержки [Электронный ресурс]. URL: <https://www.exportcenter.ru/services/spetsialnye-programmy-po-podderzhke-eksporta/>
12. Audretsch D.B., Thurik R. Linking Entrepreneurship to Growth // OECD Science, Technology and Industry Working Papers. 2001/02. DOI: 10.1787/736170038056.
13. Mollick E. The dynamics of crowdfunding: An exploratory study // Journal of Business Venturing. 2014. Vol. 29, Issue 1. P. 1-16. DOI: 10.1016/j.jbusvent.2013.06.005.