

## АНАЛИЗ ОСОБЕННОСТЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ ФИНАНСИРОВАНИЯ В СФЕРЕ РАЗРАБОТКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Гончаров К.П. (Университет ИТМО)

Научный руководитель – профессор, доктор экономических наук, Сергеева И.Г.  
(Университет ИТМО)

**Введение.** Разработка компьютерных игр является одной из быстроразвивающихся сфер в экономике России. Несмотря на серьезное экономическое давление, которое оказывается санкциями западных стран, отечественный рынок видеоигр развивается, и, согласно оценке «Организации развития видеоигровой индустрии», к 2030 году доля видеоигр в ВВП России будет равной от 0,5 % до 0,6 %, при том, что ежегодный рост оборота рынка будет находиться на уровне 5 % [1]. Также важно понимать, что для достижения данного прогноза необходим реалистичный и грамотный подход к организации финансирования игровых студий со стороны как их самих, так и внешних агентов, учитывая особенности, присущие рассматриваемой сфере.

**Основная часть.** Рассматривая современное состояние рынка видеоигр в России, важно отметить, что производство отечественных видеоигр столкнулась с серьезными проблемами после прекращения деятельности зарубежных площадок игровой дистрибуции. Данная ситуация оказала серьезное влияние на небольшие игровые студии, в первую очередь, тем, что возникла срочная необходимость искать посредников или проводить релокацию своего проекта в юрисдикции, не затронутые санкционными ограничениями. Это привело к росту транзакционных издержек у производителей компьютерных игр.

Основными источниками финансирования проекта в России могут выступать как внешние, так и внутренние ресурсы [2]. В случае со внутренними ресурсами рассматриваются варианты реинвестирования в новые проекты доходов от ранее выпущенных проектов, а также использование личных средств разработчиков. Оба эти варианта, как правило, подразумевают как разработку проекта, так и дальнейшее издательство этого продукта внутренними силами студии. В другом случае выступают варианты привлечения внешнего капитала. Рассмотрим основные виды источников финансирования:

- инвестиции издательства. Данный вариант фактически подразумевает привлечение в работу партнера, который будет брать на себя обязательства по определенным вопросам, среди которых чаще всего встречаются: маркетинг и продвижение игры, локализация и дистрибуция на отдельных рынках, портирование игры на различные платформы, а также прямое инвестирование в производство игр с дальнейшим распределением доходов от игры;

- краудфандинг. Данный финансовый инструмент востребован у разработчиков, поскольку позволяет привлечь денежные средства с минимальными дальнейшими обязательствами. Помимо этого, данный инструмент позволяет сразу сформировать группу инвесторов, на которую можно будет ориентироваться в дальнейшем;

- государственная поддержка. В данный раздел входит государственное финансирование, включающее средства грантов, которые направляются на производство определенных игр, а также косвенные способы государственной поддержки, среди которых – льготные налоговые ставки;

- частные и венчурные инвестиции. Подобный вид финансирования игровых проектов аналогичен финансированию стартап-проектов. Инвестору предоставляется доля в распределении прибыли взамен на его инвестиционный капитал, за счет которого будет происходить разработка игры.

Отдельно необходимо рассмотреть особенности финансирования на разных этапах разработки. В различных студиях и коллективах разработчиков стадии разработки могут варьироваться, но чаще всего разработка проходит в три этапа [3]:

1. Пре-продакшн. Осуществляется прототипирование и первичная апробация игры. Данный этап служит отправной точкой в поиске инвестиций, поскольку привлечь финансирование до разработки прототипа и вертикального среза проекта практически невозможно.

2. Основная разработка. После первичного апробирования прототипа происходит масштабирование проекта и доведение его до планируемого состояния. На данном этапе инвестиции могут иметь форму до-финансирования вследствие увеличения ожиданий инвесторов.

3. Пост-продакшн. Данный этап включает доведение проекта до рынка. Инвестиции необходимы для продвижения проекта и после релизной поддержки.

Помимо особенностей финансирования, возникающих на отдельных этапах, стоит рассмотреть и особенности, возникающие в связи со спецификой разработки. Заранее невозможно предсказать успешность того или иного проекта. Данный риск возрастает в связи с усилением конкурентной динамики на рынке видеоигр, наблюдаемой в последние годы. Проблема заключается в том, что данный процесс обладает тенденцией усугубляться, поскольку новым проектам, помимо конкуренции между собой, необходимо конкурировать и учитывать влияние проектов, которые выходили ранее. Также, из-за того, что производство видеоигр зависит от сторонних разработок, существует риск невыгодных изменений в политике того или иного значимого для разработки ПО. Помимо всего прочего каждый отдельный жанр игр обладает своими рыночными особенностями, что может быть неочевидно неподготовленным инвесторам.

Исходя из особенностей всех этапов разработки и общей специфики финансирования игровых проектов, были предложены рекомендации по выбору источников финансирования для каждого из них. Таким образом, для пре-продакшена рекомендуется прибегать к привлечению краудфандинговых или грантовых средств, на этапе основной разработки – привлечению частных инвестиций и инвестиций от издательств, а на этапе пост-продакшена – реинвестированию выручки и продвижению со стороны издательства.

**Выводы.** В данной работе рассмотрены особенности финансирования разработки игровых проектов, среди которых выделяют финансовые инструменты поддержки проектов, особенности, возникающие на отдельных этапах разработки, а также особенности и угрозы присущие игровым проектам в целом. Были предложены рекомендации по выбору источников финансирования для каждого из этапов.

#### **Список использованных источников:**

1. Рынок видеоигр будет расти на 5% ежегодно до 2030 года / [Электронный ресурс] // Организация развития видеоигровой индустрии : [сайт]. — URL: <https://forgamedev.ru/issledovanie-prognoz-rynka-videoigr-v-rossii-do-2030-goda> (дата обращения: 16.02.2025).

2. Масленникова, Н. В. Анализ источников привлечения финансовых ресурсов компаниями-разработчиками игровых приложений в российской федерации // Известия ВУЗов ЭФиУП. 2022. №4 (54). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-istochnikov-privlecheniya-finansovyh-resursov-kompaniyami-razrabotchikami-igrovyyh-prilozheniy-v-rossiyskoy-federatsii> (дата обращения: 17.02.2025).

3. Ветеранова, Д. С. Основные этапы разработки видеоигр / Д. С. Ветеранова // Информационно-компьютерные технологии в экономике, образовании и социальной сфере. – 2019. – № 2(24). – С. 51-56. – EDN CRAOIG.