

ИССЛЕДОВАНИЕ МЕР ПОДДЕРЖКИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В РОССИИ

2026 ГОД



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ



Исследование мер поддержки игровой индустрии

Настоящее исследование продолжает системную работу по комплексному анализу условий развития игровой индустрии в России и в мире. Уже второй год подряд Ассоциация профессионалов индустрии оперирования и разработки игр (АПРИОРИ), Автономная некоммерческая организация «Институт развития интернета» (АНО «ИРИ», ИРИ) и Юридическая компания «ЭБР» при поддержке Фонда «Сколково» совместно анализируют состояние отрасли, изменения в мерах поддержки и ключевые запросы участников рынка.

Так же, как и в прошлом году, в рамках исследования был проведен опрос более 200 представителей отрасли, что позволило оценить динамику изменений по сравнению с 2025 годом¹.

При подготовке исследования 2026 года была существенно расширена и обновлена аналитическая база по нескольким направлениям. В частности, был расширен обзор зарубежных практик поддержки игровой индустрии: в новом исследовании представлено более 100 мер поддержки из 20 стран. Кроме того, был актуализирован перечень действующих в России инфраструктурных мер поддержки, включая региональные инициативы и специализированные площадки, а также значительно обновлен блок регуляторных мер с учетом изменений законодательства и правоприменительной практики.

Результаты исследования показывают, что дальнейшее развитие игровой индустрии не может опираться исключительно на государственные механизмы поддержки. Наряду с совершенствованием существующих мер важную роль играет формирование условий для привлечения частного капитала, развития инвестиционных инструментов и повышения инвестиционной привлекательности игровых проектов.

Надеемся, результаты исследования помогут участникам рынка лучше ориентироваться в существующих мерах поддержки, инвесторам – точнее оценивать потенциал отрасли, а государственным деятелям – учитывать актуальные запросы рынка и международный опыт при формировании политики развития видеоигровой индустрии.

Мы остаёмся открытыми к диалогу и совместной работе с индустрией, институтами развития и государственными органами для формирования более эффективной системы поддержки российского игрового рынка.

¹ [Исследование мер поддержки игровой индустрии 2025](#)

Оглавление

Исследование мер поддержки игровой индустрии	2
I. Результаты опроса представителей компаний игровой индустрии	4
Общие данные об исследовании	4
Участие в ассоциациях	4
Информирование о мерах поддержки	5
Использование мер поддержки	6
Оценка полезности мер поддержки	6
Сложности при обращении за поддержкой	7
Экспортная поддержка	8
Работа с ИРИ	9
Выводы	10
II. Обзор действующих мер государственной и институциональной поддержки игровой индустрии в России	12
1. Регуляторные меры	12
2. Инфраструктурные и экосистемные меры	36
3. Финансовые меры поддержки	44
4. Маркетинг и экспорт	48
5. Кадровые и образовательные меры	50
6. Платформенная и дистрибуционная поддержка	52
III. Обзор действующих мер государственной и институциональной поддержки игровой индустрии за рубежом	56
Ссылка 1	62
Ссылка 1	62
Ссылка 1	63
IV. Выводы и предложения	107

I. Результаты опроса представителей компаний игровой индустрии

Общие данные об исследовании

Исследование 2026 года продолжает работу, начатую в рамках исследования 2025 года. Как и в 2025 году, в рамках исследования был проведен опрос представителей игровой индустрии, включая специалистов в области разработки, издания, продвижения игр и сопутствующей деятельности.

В опросе приняли участие более 200 респондентов, среди которых – физические лица, индивидуальные предприниматели, представители компаний малого, среднего и крупного бизнеса, а также некоммерческих организаций.

Основу выборки составили физические лица, индивидуальные предприниматели и представители малого бизнеса – 92,4% ответов. При этом 94,8% респондентов указали разработку игр как один из основных видов деятельности. Более половины ответов были получены от руководителей компаний, проектов или отдельных направлений.

География опроса охватывает 51 регион России, при этом 35,7% ответов пришлось на Москву, Московскую область, Санкт-Петербург и Ленинградскую область.

Исследование носит экспертно-аналитический характер и направлено на выявление устойчивых тенденций, ключевых барьеров и актуальных запросов игровой индустрии. С учетом структуры выборки результаты опроса в большей степени отражают позицию независимых разработчиков, индивидуальных предпринимателей и малых команд, при этом полученные данные позволяют выявить значимые тенденции и проблемные зоны, требующие внимания со стороны бизнеса и государства.

Участие в ассоциациях

Большинство респондентов, так же как и годом ранее, не состоят в каких-либо профессиональных или отраслевых объединениях. Лишь 11,9% опрошенных состоят в каких-либо общественных профессиональных объединениях.

Как правило, основной причиной отказа от участия респонденты называют отсутствие ясного понимания практических преимуществ членства в подобных организациях. Стоит отметить, что процент состоящих в ассоциациях среди респондентов немного снизился относительно прошлого года (с 13,66%).

Как и годом ранее, большинство респондентов не состоят в каких-либо ассоциациях или профессиональных сообществах. Это может свидетельствовать о сохраняющемся запросе на более понятную и ощутимую

ценность со стороны отраслевых объединений, а также о необходимости дальнейшего развития механизмов взаимодействия ассоциаций с индустрией.

Стоит отметить, что в зарубежных странах работа отраслевых ассоциаций выстраивается по-разному, это влияет и на состав и количество их участников.

Так, например, в США в Entertainment Software Association (ESA) входят в основном гиганты индустрии. И хотя общее число членов невелико, их влияние и доля выручки относительно рынка в целом значительны.

Ассоциация из Великобритании (The Association for UK Interactive Entertainment, Ukie), напротив, включает в себя значительную долю компаний британского игрового рынка – от крупнейших игроков до инди-разработчиков.

Южнокорейская The Korea Association of Game Industry (K-GAMES) ориентирована в основном на мейджоров рынка и частично средний сегмент разработчиков, поэтому доля (если оценивать количественно членов ассоциации и сравнивать их с общим числом разработчиков в стране) невелика, но, как и в США, их влияние на рынок крайне заметно, как с точки зрения объема выручки, так и в плане участия в регулировании рынка и взаимодействии с органами власти.

Информирование о мерах поддержки

Информацию о мерах поддержки игровой индустрии большинство респондентов получают из:

- профессиональных сообществ – 46,8%;
- СМИ – 46,8%;
- ресурсов институтов развития – 37,8%;
- от коллег – 38,7%;
- ресурсов органов власти – 15,7%;
- профессиональных отраслевых порталов – 21%;
- иных источников (самостоятельный поиск, публикации IХBT и др.) – 10,5%;
- не узнают ниоткуда / не интересуются – 16%.

60% респондентов не видят необходимости в дополнительных источниках информирования, тогда как 40% хотели бы получать информацию в ином формате. Из предложенного отраслью лидируют email-рассылка и специализированный ресурс, что аналогично данным предыдущего исследования.

По сравнению с 2025 годом снизилась доля респондентов, использующих ресурсы институтов развития и органов власти как источник информации о мерах поддержки: с 47,3% до 37,8% и с 24,4% до 15,7% соответственно. При этом доля респондентов, получающих информацию из иных источников, выросла с 4,9% до 10,5%.

Это может свидетельствовать о том, что информация о мерах поддержки в целом доступна, однако недостаточно структурирована и не всегда представлена в удобном для практического применения формате.

Отдельного внимания заслуживает рост доли респондентов, не получающих информацию о мерах поддержки или не интересующихся ею: с 4,4% в 2025 году до 16% в 2026 году.

Использование мер поддержки

Подавляющее большинство респондентов – 87,1% – никогда не пользовались мерами государственной или институциональной поддержки. По сравнению с 2025 годом существенной положительной динамики по уровню использования мер поддержки не наблюдается.

Из получивших поддержку 12,9% опрошенных реализовали её в следующих формах²:

- грант – 7,6% (59,2%);
- налоговые льготы – 3,8% (29,6%);
- акселерация – 4,3% (33,3%);
- помощь в участии в мероприятиях, в том числе за рубежом – 1,9% (7,4%);
- возмещение расходов на рекламу и льготное предоставление помещений – 0,9% (7,41%);
- помощь в продвижении, статус «особо значимого проекта», иная мера поддержки – 0,5% (3,7%);
- рибейт (возмещение расходов на производство контента) и льготный кредит респонденты не получали.

По сравнению с 2025 годом немного выросло использование акселерационных программ – с 1,5% до 4,3%. По остальным категориям значимых изменений не произошло.

Несмотря на широкий перечень доступных мер поддержки, уровень их фактического использования в игровой индустрии остается низким. Наиболее доступными для участников рынка остаются гранты, акселерационные программы и налоговые льготы.

При этом меры, связанные с продвижением, рекламой, экспортом и компенсацией затрат, используются крайне редко. Это может свидетельствовать о сохраняющемся разрыве между формально доступными мерами поддержки и их практической доступностью для участников рынка.

Оценка полезности мер поддержки

Результаты опроса позволили сформировать рейтинг полезности и востребованности мер поддержки, по мнению представителей игровой индустрии.

- 1) помощь в продвижении – 6,9 балла;
- 2) грант / налоговые льготы – 6,6 балла;

² Поскольку респонденты могли выбрать несколько видов мер поддержки, суммы долей по отдельным категориям не суммируются до 100%. Ниже для каждой меры указаны:

- 1) доля от общего числа опрошенных;
- 2) в скобках — доля среди респондентов, имеющих опыт получения мер поддержки.

- 3) возмещение расходов на рекламу – 6,3 балла;
- 4) рибейт / помощь в участии в мероприятиях, в том числе за рубежом – 6,0 балла;
- 5) акселерация – 4,9 балла;
- 6) статус «особо значимого проекта» – 4,4 балла;
- 7) льготное предоставление помещений – 4,1 балла;
- 8) льготный кредит – 3,5 балла.

По сравнению с 2025 годом позиции мер поддержки в рейтинге не изменились. При этом средняя оценка всех мер снизилась примерно на 0,5 балла.

Наименее востребованными оказались кредитные инструменты и меры, связанные с инфраструктурной поддержкой, что можно объяснить значительным процентом инди-студий среди участников опроса.

Сложности при обращении за поддержкой

Среди основных сложностей при обращении за мерами поддержки респонденты выделили:

- слишком жесткие требования к организациям, претендующим на получение мер поддержки, – 54,6%;
- сложность оформления документации – 50,7%;
- непрозрачность процедур рассмотрения – 49,3%;
- сложности в получении информации о мерах поддержки – 41,2%;
- отсутствие экспертной поддержки при подаче и рассмотрении заявок – 32,1%;
- недостаточность выделяемых средств (для финансовых мер поддержки) – 29,2%;
- длительные сроки рассмотрения – 28,7%;
- невозможность или сложность обжалования решений – 19,6%;
- короткие сроки подготовки заявок – 17,7%;
- другое (недостаточность обратной связи, необходимость соблюдения КПЭ, неприменение мер поддержки к разработчикам – физическим лицам) – 11,5%.

По сравнению с 2025 годом существенных изменений в структуре основных барьеров не наблюдается.

Наиболее значимыми препятствиями остаются жесткие требования к получателям мер поддержки, сложность подготовки документации и недостаточная прозрачность процедур рассмотрения заявок.

Полученные данные показывают, что действующие механизмы поддержки в большей степени адаптированы под зрелые организации, чем под малые игровые команды, индивидуальных предпринимателей и независимых разработчиков. Для последних подготовка конкурсной документации, соблюдение формальных требований и последующая отчетность часто становятся существенным барьером.

Рынок демонстрирует запрос не только на сами меры поддержки, но и на развитие механизмов сопровождения — консультационной, экспертной и методической помощи при подготовке заявок, оформлении документов и прохождении конкурсных процедур.

В этих условиях сохраняет актуальность развитие программ экспертного сопровождения со стороны институтов развития и операторов мер поддержки, а также включение соответствующих блоков в акселерационные программы для игровых команд.

Экспортная поддержка

Большинство респондентов (60,7%) указали, что меры поддержки экспорта игровой продукции необходимы, тогда как 39,3% считают такую поддержку неактуальной для своей деятельности. По сравнению с 2025 годом существенных изменений в общем запросе на экспортную поддержку не наблюдается.

Рейтинг наиболее востребованных мер экспортной поддержки выглядит следующим образом:

- 1) внесение в российское законодательство изменений, облегчающих или упрощающих продажу видеоигр и другой смежной продукции за рубежом — 8,5 балла;
- 2) организация взаимодействия с потенциальными зарубежными партнерами — 7,8 балла;
- 3) субсидирование затрат на продвижение и рекламу за рубежом — 7,6 балла;
- 4) государственные меры поддержки совместных проектов с зарубежными партнерами — 7,4 балла;
- 5) помощь в участии в зарубежных профильных мероприятиях — 7,3 балла;
- 6) заключение соглашений на государственном уровне о взаимодействии в сфере видеоигровой индустрии — 6,7 балла;
- 7) создание общедоступной базы материалов и регуляторных требований по перспективным для работы странам — 5,8 балла;
- 8) развитие российских инструментов адаптации и локализации игр (ПО) — 5,6 балла;
- 9) результаты аналитических исследований по перспективности зарубежных рынков — 5,2 балла;
- 10) субсидируемое обучение сотрудников для работы с зарубежными рынками — 5,1 балла.

Среди дополнительных мер поддержки, предлагаемых отраслью, наиболее популярные:

- снижение регуляторных и иных ограничений при работе с зарубежными площадками, включая расширение возможностей продвижения и рекламы;
- упрощение международных расчётов и финансовых транзакций;

- помощь с площадкой Steam и другими международными маркетплейсами (создание аккаунта, вывод средств);
- организация международных выставок и фестивалей;
- помощь в создании юридических лиц за рубежом;
- помощь с дистрибуцией на китайском рынке.

По сравнению с 2025 годом заметно усилился запрос на снижение законодательных и административных барьеров для экспорта – данная мера поднялась с третьего места на первое. При этом наиболее заметно снизилась оценка субсидирования затрат на продвижение и рекламу за рубежом – с 8,6 до 7,6 баллов и развития инструментов адаптации и локализации – с 6,9 до 5,6 баллов.

Одновременно вырос приоритет мер, связанных с выстраиванием международных партнерств: оценка востребованности организации взаимодействия с зарубежными партнерами увеличилась с 7,5 до 7,8 баллов, а поддержки совместных проектов — с 7,1 до 7,4 баллов.

Полученные данные показывают, что ключевой запрос отрасли в части экспорта смещается от прямой финансовой поддержки к снижению регуляторных, инфраструктурных и операционных барьеров. Для значительной части компаний основной проблемой остается не отсутствие субсидий как таковых, а ограниченный доступ к международным площадкам, инструментам продвижения и механизмам трансграничных расчетов.

Работа с ИРИ

61,7% респондентов сообщили о наличии опыта обращения за поддержкой в АНО «ИРИ», что свидетельствует о высокой востребованности инструментов поддержки организации среди участников игровой индустрии и ее значимой роли в развитии отрасли.

Среди респондентов, имеющих опыт взаимодействия с АНО «ИРИ», 72,1% оценили его позитивно или нейтрально.

Полученные данные показывают, что АНО «ИРИ» остается одним из ключевых институтов поддержки игровой индустрии в России, обеспечивая доступ к востребованным механизмам финансирования и развития игровых проектов.

Основными получателями средств АНО «ИРИ» являются юридические лица и индивидуальные предприниматели – механики работы с этой категорией заявителей на поддержку проектов в целом сформированы и понятны для отрасли.

Инструменты взаимодействия с физическими лицами – разработчиками формируются.

Важно отметить, что конкурсный трек АНО «ИРИ», допускающий участие физических лиц (отбор прототипов игр), был впервые запущен только в 2025 году. С учетом этого часть сложностей может быть связана с ранним этапом формирования и адаптацией инструментов поддержки для новой категории участников рынка.

Полученные данные указывают на сохраняющийся запрос со стороны независимых разработчиков, инди-команд и физических лиц на дальнейшее развитие инструментов поддержки, учитывающих специфику малых команд и ранних стадий игровых проектов.

Организация готова подробнее обсудить опыт респондентов и, при желании заявителя, представить дополнительные комментарии по его заявке, поданной на конкурс. Для этого можно обратиться по адресу электронной почты: info@iri.center.

Выводы

1. В целом информация о мерах поддержки остается доступной для значительной части рынка, однако каналы ее получения продолжают трансформироваться. Индустрия получает информацию преимущественно через профессиональные сообщества, СМИ и коллег, тогда как роль официальных источников постепенно снижается. Это указывает на сохраняющийся запрос рынка на более структурированные, прикладные и удобные форматы информирования, включая специализированные ресурсы и адресные рассылки.
2. У существующих мер государственной и институциональной поддержки сохраняется значительный потенциал расширения охвата отрасли, особенно среди малых команд, индивидуальных предпринимателей и независимых разработчиков. Основными факторами, ограничивающими доступность мер поддержки, остаются высокие требования к получателям, сложность оформления документации и недостаточная прозрачность процедур рассмотрения заявок. Это подтверждает актуальность дальнейшей работы по упрощению процедур получения поддержки и развитию механизмов экспертного сопровождения. Результаты исследования также подтверждают потенциал дальнейшего развития роли отраслевых объединений как площадок консолидации индустрии, навигации по мерам поддержки и формирования системного диалога между бизнесом и государством. В условиях усложнения ландшафта поддержки такие организации могут играть все более значимую роль в повышении прозрачности, доступности и эффективности существующих инструментов развития отрасли.
3. Несмотря на сравнительно ограниченный охват отдельных инструментов поддержки, представители отрасли в целом высоко оценивают полезность существующих мер. Наиболее востребованными остаются инструменты, связанные с продвижением, грантовой поддержкой, налоговыми льготами и компенсацией рекламных расходов. При этом снижение средней оценки мер, по сравнению с прошлым годом, может свидетельствовать как о росте ожиданий

отрасли в части доступности, гибкости и практической применимости существующих механизмов поддержки, так и о более критичной оценке их эффективности на фоне общего усложнения рыночных и регуляторных условий.

4. Экспорт остается одним из ключевых приоритетов развития российской игровой индустрии. По сравнению с прошлым годом усилился запрос не только на классические меры экспортной поддержки, но и на создание более благоприятных условий для международной деятельности российских игровых компаний. В частности, отрасль отмечает важность упрощения международных расчетов, расширения доступа к зарубежным платформам дистрибуции и продвижения, а также снижения административных и регуляторных барьеров при работе с внешними рынками, включая ограничения, связанные с доступом к отдельным зарубежным цифровым платформам, рекламным инструментам и сервисам международных расчетов.

II. Обзор действующих мер государственной и институциональной поддержки игровой индустрии в России

Анализ действующих мер поддержки показывает, что в России сформирован широкий набор инструментов для поддержки игровой индустрии на разных стадиях развития проектов — от обучения кадров до финансирования и продвижения. Вместе с тем результаты опроса свидетельствуют, что наличие большого числа программ само по себе не гарантирует их востребованность: ключевыми проблемами остаются сложность доступа, административные барьеры и ограниченная применимость части мер для малых и независимых команд.

Для определения того, насколько существующие меры соответствуют нуждам индустрии, и в целях выявления пробелов и подготовки предложений о направлениях для развития был проведен свод данных по ключевым программам (регуляторным, инфраструктурным, финансовым, кадровым и маркетинговым), действующим в настоящее время в России.

Общее описание ландшафта поддержки

В России в целом сформирован многоуровневый механизм поддержки геймдева, включающий:

1. **Регуляторные меры** — налоговые льготы, возмещение затрат, иные меры.
2. **Инфраструктура** — технопарки, ОЭЗ, акселераторы, инкубаторы.
3. **Финансы** — гранты, субсидии, инвестиционные фонды.
4. **Маркетинг и экспорт** — программы продвижения, акселерация на зарубежные рынки.
5. **Кадры и образование** — стажировки, менторские сообщества.
6. **Платформенная поддержка** — развитие VK Play, RuStore (включая обязательную предустановку RuStore) и др.

Поддержка предоставляется через государственные органы (Минцифры России), некоммерческие организации с использованием государственного финансирования (ИРИ, Фонд «Сколково», РЭЦ, АСИ), а также отраслевые и частные структуры (АПРИОРИ, РВИ, VK, 1С и др.).

Перечень действующих в России мер поддержки игровой индустрии

1. Регуляторные меры

1.1. Статусы и аккредитации компаний

Наличие специальных статусов и аккредитации может являться обязательным условием для получения меры поддержки и (или) являться частью таких условий. Например, ИТ-компании, имеющие аккредитацию, уже могут пользоваться большей частью льгот для сотрудников (отсрочка от военной службы, упрощенный найм иностранных специалистов³), но для применения налоговых льгот потребуются также соблюсти некоторые дополнительные условия, указанные в Налоговом кодексе Российской Федерации.

По сравнению с 2025 годом общий набор регуляторных мер поддержки существенно не сократился, однако условия их применения стали более адресными и формализованными. Доступ к ряду льгот всё чаще зависит от включения компании в специальные реестры, наличия ИТ-аккредитации, соответствия установленным видам деятельности Общероссийского классификатора видов экономической деятельности (ОКВЭД) либо получения специальных статусов — малой технологической компании (МТК), резидента особой экономической зоны (ОЭЗ), участника Инновационного центра «Сколково» или инновационного научно-технологического центра (ИНТЦ).

Наиболее существенные изменения затронули применение налога на добавленную стоимость (НДС) при упрощенной системе налогообложения (УСН), региональные пониженные ставки УСН, тарифы страховых взносов для аккредитованных ИТ-компаний и субъектов малого и среднего предпринимательства (МСП), федеральный инвестиционный налоговый вычет, а также условия применения льгот участниками «Сколково» и ИНТЦ.

В результате ключевым изменением стало не сокращение объёма поддержки, а повышение требований к её получателям. Для игровых компаний, особенно малых студий, ИП и независимых разработчиков, это означает необходимость ежегодно проверять соответствие формальным критериям и учитывать, что меры, доступные ранее, в 2026 году могут применяться на иных условиях.

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
1. Статус субъекта малого или среднего предпринимательства (МСП)	Иные меры	Российским юридическим лицам / ИП	Для применения необходимо: 1. Выполнение одного из условий: 1.1. Доля участия государства, фондов, общественных и религиозных	Федеральный закон от 24.07.2007 № 209-ФЗ «О развитии малого и среднего предпринимательства в Российской Федерации»

³ Важно – для льготной ипотеки аккредитации недостаточно, необходимо применение пониженного тарифа страховых взносов на условиях, указанных ниже

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
Льготы по налогам, взносам и сборам, предоставление мер поддержки. Мера поддержки действует без ограничений по сроку			организаций – не более 25%, доля участия иностранных компаний или российских организаций (не МСП) – не более 49%. 1.2. Наличие статуса участника «Сколково»/ИНТЦ⁴. 2. Помимо этого, обязательными критериями выступают: 2.1. Среднесписочная численность работников за предшествующий календарный год не выше: – 15 человек для микропредприятий; – 100 человек для малых предприятий; – 250 человек для средних предприятий. 2.2. Доход за предыдущий год не более: – 120 млн руб. для микропредприятий; – 800 млн руб. для малых предприятий; – 2 млрд руб. для средних предприятий	Постановление Правительства Российской Федерации от 04.04.2016 № 265 Подробнее
2. Статус малой технологической компании (МТК) Включение в реестр малой технологической компании, что упрощает получение ряда льгот, доступ к центрам коллективного пользования, предоставляется поддержка экспортного потенциала	Иные меры	юридические лица	Для применения необходимо (на выбор): 1. Пройти экспертизу в «доверенных» центрах экспертизы (Фонд «Сколково», Фонд содействия инновациям и Центр поддержки инжиниринга и инноваций, АНО «Платформа НТИ») и получить положительное заключение. 2. Быть включенным в Единый реестр конечных получателей государственной	Федеральный закон от 04.08.2023 № 478-ФЗ Постановление Правительства Российской Федерации от 02.11.2023 № 1847 Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.10.2023 № 3051-р

⁴ Под ИНТЦ понимаются инновационно научно-технологические центры, их перечень размещен на сайте <https://ckp-rf.ru/ntirf/objects/istc/>.

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
			поддержки инновационной деятельности и получать ранее государственную поддержку по такой деятельности). Базовые критерии: 1. Код(ы) ОКВЭД ⁵ по перечню Правительства РФ. 2. Выручка в пределах установленного лимита (текущее требование – не более 4 млрд рублей за предшествующий календарный год)	Подробнее о статусе МТК Подробнее о льготах, предоставляемых МТК
3. Статус стартапа (на примере Москвы) статус стартапа, дающий упрощенный доступ к некоторым льготам Мера поддержки действует без ограничений по сроку	Иные меры	Российские юридические лица/ИП	Для применения необходимо: 1. Быть участником (ИП или юрлицом) Московского инновационного кластера с регистрацией в г. Москве. 2. Отсутствие процедуры ликвидации, банкротства. 3. Являться российской коммерческой организацией (не МУП, ⁶ не ГУП, ⁷ без госучастия). 4. Осуществление высокотехнологичного вида деятельности (в качестве основного). 5. Соответствовать хотя бы одному критерию инновационности из трех:	Постановление Правительства Москвы от 25.04.2019 № 435-ПП Подробнее

⁵ Под ОКВЭД понимается Общероссийский классификатор видов экономической деятельности, утв. Приказом Росстандарта от 31.01.2014 № 14-ст

⁶ Муниципальное унитарное предприятие.

⁷ Государственное унитарное предприятие.

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
			5.1. Наличие у компании не менее одного исключительного права на результат интеллектуальной деятельности (ПО, изобретения, полезные модели, промышленные образцы). Если говорить о ПО, нужно свидетельство о регистрации ПО в Роспатенте. 5.2. Осуществление расходов на НИОКР⁸ в объеме не менее 3% от выручки (но и не менее 100 тыс. руб.) за текущий год и (или) один из предшествующих ему двух лет. 5.3. Получение не менее 1 млн рублей венчурных инвестиций за текущий год и (или) предшествующие ему 4 года (при этом доля участия инвестора в уставном (складочном) капитале должна быть не более 50%). 6. Иметь выручку не более 800 млн рублей за последний финансовый год	
4. Статус аккредитованной ИТ-компании Статус аккредитованной компании, который является обязательным для применения ряда льгот	Налоговые льготы	Российские юридические лица	Для применения необходимо: Общий порядок: 1. Иметь соответствующий ОКВЭД. 2. Средняя заработная плата работников не менее средней по стране или субъекту, в котором зарегистрирована организация (альтернативное условие: получение	Постановление Правительства РФ от 30.09.2022 № 1729, Приказ Минцифры от 31 марта 2026 года № 270 Подробнее

⁸ Научно-исследовательские и (или) опытно-конструкторские работы (разработки).

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
Мера поддержки действует без ограничений по сроку			дохода от ПО, включенного в ЕРРП⁹). 3. Доход от ИТ-деятельности составляет более 30%. 4. На официальном сайте организации размещена информация об осуществляемой ИТ-деятельности на русском языке, а также о наличии ПО, включенного в ЕРРП (при наличии такого ПО). 5. Организация подала согласие на раскрытие сведений, составляющих налоговую тайну, в ФНС¹⁰ России. 6. Организация имеет преимущественное российское участие (более чем 50%). 7. Организация не подпадает под установленные исключения (судимость у руководителя и иные). Порядок для стартапа (позволяет игнорировать требование по доходу от ИТ-деятельности в размере более 30%): 1. Организация создана менее чем за 3 года до подачи заявления. 2. Доход организации менее 1 млн рублей с момента ее создания. 3. Организация зарегистрирована в реестре стартапов или включена в	

⁹ Под ЕРРП понимается единый реестр российских программ для ЭВМ и баз данных: <https://reestr.digital.gov.ru/>.

¹⁰ Федеральная налоговая служба.

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
			реестр малых технологических компаний в качестве стартапа с минимальным показателем выручки. !! Обратите внимание: крупные IT-компании (не менее 100 человек и с годовой выручкой от 1 млрд рублей), пользующиеся профильными налоговыми льготами, обязаны направлять не менее 3% от средств, сэкономленных с помощью налоговых льгот, на поддержку образовательных программ. Подробные условия изложены в отдельном приказе Минцифры России	
5. Статус участника ИНТЦ/Сколково Статус участника «Сколково»/участника ИНТЦ, которые необходимы для применения ряда льгот. Статус участника «Сколково» присваивается на 10 лет. В ИНТЦ установлены собственные правила	Иные меры	Российские юридические лица	Для применения необходимо: 1. Подать заявку на экспертизу проекта. 2. Пройти экспертизу проекта. 3. Подать заявку на получения статуса участника	Федеральный закон от 28.09.2010 № 244-ФЗ Федеральный закон от 29.07.2017 № 216-ФЗ Правила участия в каждом конкретном проекте/центре (например, Правила осуществления исследовательской деятельности и коммерциализации ее результатов участниками проекта «Сколково»)

Отдельной особенностью проекта «Сколково» является экстерриториальная модель участия. Получение статуса участника не требует обязательного размещения команды на территории инновационного центра, что позволяет компаниям из регионов сохранять операционную базу по месту фактической деятельности и одновременно получать доступ к мерам поддержки, предусмотренным для участников проекта.

Также соблюдение участниками Сколково правил исследовательской деятельности и коммерциализации ее результатов проверяется Фондом «Сколково» самостоятельно, при сохранении общих полномочий налоговых органов по налоговому контролю.

1.2. Налоговые льготы для ИТ-компаний

Налоговые льготы могут помочь компании не платить или платить в меньшем размере налог на прибыль, страховые взносы, НДС¹¹ и налог на упрощённой системе налогообложения (УСН). Обратите внимание на то, что некоторые льготы могут комбинироваться друг с другом, т.е. применяться в совокупности.

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
1. Пониженная ставка 5% по налогу на прибыль до 2030 г. (включительно)	Аккредитованным ИТ-компаниям	Для применения необходимо: 1. ИТ-аккредитация. 2. Не менее 70 % выручки от ИТ-деятельности, например от передачи прав на собственное ПО и БД¹², от услуг с помощью такого ПО и БД, модификации, адаптации ПО, реализации ПАК из реестра. 3. Не подпадать под перечисленные в НК	Указ Президента РФ от 02.03.2022 № 83, п. 1.15 ст. 284 НК РФ¹³ Понятия разработка/адаптация/сопровождение ПО разъяснены Минцифры России: – письмо Минцифры России от 07.09.2021 № П11-2-05-200-38749;

¹¹ Налог на добавленную стоимость.

¹² Базы данных.

¹³ Налоговый кодекс Российской Федерации.

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
льгота по налогу на прибыль, снижающая его с 25% до 5% Действует до 31 декабря 2030 г.		ограничения, в т.ч. по видам выручки (например, в них входят доходы от ПО, позволяющего инициировать и осуществлять операции по безналичному переводу денежных средств). !! Обратите внимание: применять такую льготу для резидентов «Сколково»/ИНТЦ запрещено	– письмо Минцифры России от 15.03.2023 № МП-П11-070-17504; – письмо Минцифры от 27.01.2022 № П11-2-05-200-3571; – письмо Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ от 11.10. 2021 № П11-2-05-200-44970
2. Пониженные страховые взносы (бессрочно) сниженные с 30% до 15% (в рамках предельной величины*) и с 15,1% до 7,6% (свыше предельной величины) тарифы страховых взносов, что позволяет выплачивать более высокие з/п сотрудникам *предельная величина в 2026 году	Аккредитованным компаниям ИТ-	Для применения необходимо: 1. ИТ-аккредитация 2. Не менее 70 % выручки от ИТ-деятельности, например, от передачи прав на собственное ПО и БД, от услуг с помощью такого ПО и БД, модификации, адаптации ПО, реализации ПАК из реестра. 3. Не подпадать под перечисленные в НК ограничения, в т.ч. по видам выручки (например, в них входят доходы от ПО, позволяющего инициировать и осуществлять операции по безналичному переводу денежных средств). !! Обратите внимание - применять такую льготу для резидентов «Сколково»/ИНТЦ запрещено.	п 5 ст 427, п. 2.2-2 ст. 427 НК РФ Понятия разработка/адаптация/сопровождение ПО разъяснены Минцифры России: – письмо Минцифры России от 07.09.2021 № П11-2-05-200-38749; – письмо Минцифры России от 15.03.2023 № МП-П11-070-17504 – письмо Минцифры от 27.01.2022 № П11-2-05-200-3571; – письмо Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ от 11.10.2021 № П11-2-05-200-44970

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
составляет 2 979 тыс. рублей			
3. Освобождение операций по передаче прав на ПО от НДС освобождение от НДС (налог не начисляется и не уплачивается), за счет этого цена для покупателя может быть ниже на сумму НДС 22% (по основной ставке)	Компаниям, продающим ПО из реестра российского ПО (в т.ч. для издателей/дистрибьюторов / перепродавцов)	Для применения необходимо: - Наличие программы в реестре российского ПО. - Не подпадать под ограничения. ПО не должно распространять рекламную информацию и (или) доступ к такой информации, а также не должно иметь функции поиска о потенциальных покупателях (продавцах) и (или) покупать/продавать, делать заказы и т.п. Важный момент: – предметом сделки должна быть передача прав на ПО/лицензия – в реестр российского ПО могут быть включены видеоигры, разработанные на движках Unity и Unreal Engine, пока в реестре нет полноценного российского аналога игрового движка (протокол Минцифры России от 06.10.2023 № 650-Пр) – отказаться от освобождения и уплатить НДС нельзя: оно применяется по умолчанию	пп. 26 п. 2 ст. 149 НК РФ, письмо Минфина России от 26.04.2022 № 03-07-08/37837 Подробнее
4. Упрощенная система налогообложения 6%/15%	Компаниям/ИП	Для применения необходимо: - Подать соотв. заявление в инспекцию ФНС. - Соответствовать лимиту по доходам – 490,5 млн руб. (ежегодно индексируется).	

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
Пониженный налог, заменяющий компаниям налог на прибыль / НДС и дающий право на освобождение от НДС до 20 млн выручки (в 2026 году), до 15 млн выручки (в 2027 году), до 10 млн выручки (в 2028 году)		3. Соответствовать лимиту по среднесписочной численности сотрудников – не более 130 человек. 4. Соответствовать лимиту остаточной стоимости основных средств – 218 млн руб. (ежегодно индексируется) и иным требованиям (доля участия других компаний не выше 25% и т.д.). ! Обратите внимание: – действует временный мораторий на штрафы за несвоевременную подачу декларации по НДС, если вы подаёте её в первый раз (т.е. впервые утратили право на освобождение от НДС). За такую просрочку штрафа нет; – расчет лимита выручки для освобождения по НДС необходимо учитывать и за предшествующий год. Иными словами, если в 2026 году ваша выручка превысила лимит, то в 2027 году вы утратите освобождение от НДС, даже если выручка по его итогу будет менее лимита	
5. УСН региональные ставки Ингушетия Доходы – 1% (пример, ставок больше, уточнить)	ИП / компаниям на УСН	Для применения необходимо*: - Наличие аккредитации IT-компаний. - Выбрать систему «доходы». - Наличие профильного регионального закона. *Обратите внимание: - С 2026 года обязательное условие для	глава 26.2 НК РФ, Закон Республики Ингушетия от 29.12.2018 № 53-РЗ (как пример) Подробнее

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
свою можно по ссылке)		пониженных ставок – виды деятельности (ОКВЭД) по перечню Правительства. 2. С 01.01.2025 при переезде в регион, предоставляющий ставки по УСН ниже, чем вы применяли до переезда, необходимо платить по «старым» ставкам ещё три года	
6. УСН региональные ставки Омская область Доходы - 1% Доходы-расходы - 5% (пример, ставок больше, уточнить свою можно по ссылке)	ИП / компаниям на УСН	Для применения необходимо*: 1. Наличие профильного ОКВЭД в качестве основного (например, 63 «Деятельность в области информационных технологий» раздела J «Деятельность в области информации и связи») 2. Доля дохода по такому ОКВЭД превышает 70% от общего объема выручки компании. 3. Среднесписочная численность работников составляет не менее 3 человек. * Обратите внимание: 1. С 2026 года обязательное условие для пониженных ставок – виды деятельности (ОКВЭД) по перечню Правительства. 2. С 01.01.2025 при переезде в регион, предоставляющий ставки по УСН ниже, чем вы применяли до переезда, необходимо платить по «старым» ставкам ещё три года	глава 26.2 НК РФ, ст. 2 Закона Омской области от 25.05.2020 № 2270-ОЗ Подробнее
7. Ускоренная амортизация нематериальных активов (НМА) в виде	Компания, амортизирующая нематериальные активы	Для применения необходимо: Наличие нематериального актива в виде исключительного права на ПО/базы данных в реестре российского ПО	пп. 6 п. 2 ст. 259.3 НК РФ

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
исключительных прав на ПО Специальный коэффициент (не выше 3), который применяется к основной норме амортизации в отношении НМА			
8. Коэффициент 2 к расходам на НИОКР по перечню Правительства РФ в учете для целей налога на прибыль сумма фактических расходов умножается на 2	Компаниям, осуществляющим расходы на прорывные разработки. Подходит только отдельным разработчикам, например: – в части разработки игр с использованием систем обмена информацией между мозгом человека и электронным устройством, направленных на развитие или	Для применения необходимо: 1. Осуществление НИОКР – создание новой или усовершенствование производимой продукции, создание новых или усовершенствование применяемых технологий, методов организации производства и управления. 2. Наличие направления разработки в спец. перечне*. 3. Наличие в рамках НИОКР научной новизны. 4. Подготовить отчет по форме, предусмотренной ГОСТ, + разместить его в специальной ГИС ¹⁴ (опция).	п. 7 ст. 262 НК РФ, постановление Правительства РФ от 24.12.2008 № 988, п. 1 ст. 1 Федерального закона от 25.04.2026 № 104-ФЗ Постановление Правительства от 24.12.2008 № 988

¹⁴ Государственная информационная система

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
	восстановление утраченных функций (нейроразвивающие игры); – разработка и совершенствование методов, технологий и систем динамического интерактивного представления информации и взаимодействия с пользователями информационно-телекоммуникационных сетей, в том числе в игровом формате, для решения коммерческих, образовательных и научных задач) и т.д.	* Обратите внимание: до вступления в силу перечня, утверждаемого таким органом, действует перечень, ранее утвержденный Правительством РФ	
9. Коэффициент 2 к расходам на ПО/ПАК коэффициент 2 к понесенным расходам	Покупателям ПО/ПАК	Для применения необходимо: Потратить деньги для приобретения права на использование ПО, БД, ПАК из реестра российского ПО. !! Обратите внимание: в договоре при этом не должна предусматриваться возможность передачи налогоплательщиком (компанией-покупателем, которая планирует применять	пп. 26 п. 1 ст. 264 НК РФ

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
		коэффициент) соответствующего права другим лицам (не должно быть права на сублицензию)	
10. Коэффициент 2 при формировании первоначальной стоимости НМА в виде исключительных прав на ПО из ЕРПП коэффициент 2 к расходам, учитываемым при формировании первоначальной стоимости НМА	Компаниям, приобретающим (создающим) нематериальные активы в виде ПО из ЕРПП	Для применения необходимо: Потратить деньги на создание (приобретение) нематериального актива в виде ПО, находящегося в реестре российского ПО. ! Обратите внимание: стоимость нематериальных активов, созданных самой организацией, определяется как сумма фактических расходов на их создание, изготовление. К таким расходам относятся в том числе материальные расходы, расходы на оплату труда, расходы на услуги сторонних организаций, патентные пошлины, связанные с получением патентов, свидетельств. При этом в такие расходы не включаются суммы налогов, которые учитываются в составе расходов	абз. 13 п. 3 ст. 257 НК РФ
11. Налоговые льготы для резидентов особых экономических зон Пониженная ставка:	Резидентам особых экономических зон	Для применения необходимо: 1. Обладать статусом резидента особой экономической зоны. 2. При осуществлении деятельности вне экономической зоны вести отдельный учет доходов и расходов	Федеральный закон от 22.07.2005 № 116-ФЗ

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
1. Налога на прибыль в части, зачисляемой в бюджет субъекта. 2. Страховых взносов			
12. Льготы по страховым взносам для МСП пониженные тарифы страховых взносов (15%) к выплатам, превышающим за месяц 1,5 МРОТ ¹⁵	Субъектам МСП	Для применения необходимо: 1. Наличие статуса субъекта малого или среднего предпринимательства. 2. Производить выплаты в пользу физлиц за месяц, превышающие 1,5 МРОТ, – после них начинается льготный тариф. 3. Указанный в ЕГРИП ¹⁶ /ЕГРЮЛ ¹⁷ ОКВЭД, по которому компания получает доход, должен входить в перечень Правительства РФ № 4125-р. 4. Не менее 70% доходов должно приходиться на виды деятельности из этого перечня	пп. 17 п. 1, п. 2.4 статьи 427 НК РФ, распоряжение Правительства Российской Федерации от 27.12.2025 № 4125-р Распоряжение Правительства Российской Федерации от 27.12.2025 № 4125-р
13. Налоговые льготы для малых технологических компаний	Компаниям, имеющим статус малой технологической компании	Для применения необходимо: 1. Наличие статуса МТК. 2. Принятие закона субъекта РФ, которым для таких компаний устанавливается пониженная ставка	ФЗ № 478 «О развитии технологических компаний в Российской Федерации», НК РФ Субъекты РФ вправе в 2025–2030 годах устанавливать пониженную ставку по "региональной" части налога на прибыль

¹⁵ Минимальный размер оплаты труда.

¹⁶ Единый государственный реестр индивидуальных предпринимателей.

¹⁷ Единый государственный реестр юридических лиц.

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
Пониженная ставка по налогу на прибыль в части, зачисляемой в бюджет субъекта РФ			для МТК. Применимость, ставка и срок зависят от закона конкретного субъекта РФ. Например, сейчас льготы доступны в следующих регионах: • Удмуртская Республика (0% в части, зачисляемой в бюджет субъекта, ссылка); • Оренбургская область (12% в части, зачисляемой в бюджет субъекта, ссылка)
14. Региональный инвестиционный вычет на установку ПО уменьшение суммы уплачиваемого налога (в части, зачисляемой в бюджет субъекта РФ) на указанные расходы в размере 100%	Компаниям, несущим соответствующие расходы	Для применения необходимо: 1. Наличие соответствующего закона в субъекте. 2. Нести расходы на оплату работ (услуг) по установке, тестированию, адаптации, модификации ПО и баз данных, включенных в единый реестр российского ПО, а также суммы расходов на обучение работников, обслуживающих эти программы	пп. 7 п. 2 ст. 286.1 НК РФ
15. Федеральный инвестиционный вычет 50% от суммы расходов, составляющей первоначальную	Компаниям, несущим соответствующие расходы	Для применения необходимо: 1. Понести расходы по приобретению основного средства/НМА. 2. Сформировать его первоначальную стоимость без применения повышающих коэффициентов.	статья 286.2 НК РФ

Наименование и суть меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
стоимость основного средства / амортизируемого нематериального актива (в т.ч. ПО), могут быть зачтены в сумму налога на прибыль, подлежащую уплате в федеральный бюджет (но не могут превышать 5% от базы по налогу на прибыль)		3. Не являться иностранной организацией	
16. Вычеты НДС по маркетинговым услугам при экспорте Право на вычет (уменьшение налога) по рекламным и маркетинговым услугам	Компаниям/ИП плательщикам НДС, осуществляющим продажи ПО на экспорт	Для применения необходимо: 1. Нести расходы на рекламные и маркетинговые услуги в отношении ПО на экспорт. 2. ПО должно быть в реестре российского ПО. ! Обратите внимание: компании на УСН/АУСН, ¹⁸ обладающие ставкой 5/7%, не имеют возможности применять указанную меру поддержки	пп. 4 п. 2 ст. 171 НК РФ

¹⁸ Автоматизированная упрощенная система налогообложения

1.3. Льготы «Сколково» и ИНТЦ

Компании, занимающиеся геймдевом, также могут воспользоваться льготами, предоставляемыми участникам «Сколково» и иных инновационных научно-технологических центров (ИНТЦ). Необходимо отметить, что участник ИНТЦ должен обладать инновационным проектом, а также соответствовать правилам участия в ИНТЦ.

В 2026 году особого внимания требует корректное сочетание льгот, предоставляемых участникам Сколково и ИНТЦ, с общими ИТ-мерами поддержки. Ряд льгот не может применяться одновременно, что делает выбор оптимального режима поддержки более сложным и требует предварительной оценки налоговых и финансовых последствий для компании.

Несмотря на значительный объем льгот, инструменты Сколково и ИНТЦ в большей степени релевантны компаниям с выраженной инновационной или технологической составляющей продукта.

По сравнению с 2025 годом, в 2026 году правила проекта «Сколково» были уточнены: прежняя модель с отдельными допустимыми видами непрофильной деятельности и механизмом малозначительности нарушений была заменена более универсальным правилом, по которому доходы от иной финансово-хозяйственной деятельности участника не должны превышать 30% всех доходов и не могут направляться на выплату дивидендов; одновременно были расширены формы коммерциализации результатов исследовательской деятельности, включая производство и реализацию объектов коммерциализации, выполнение НИОКР, оказание услуг и производство продукции при существенном использовании объекта коммерциализации. При этом ранее применявшаяся на практике модель перепродажи сопутствующих товаров или услуг “в ноль” прямо не закреплена в новых правилах и требует дополнительных разъяснений со стороны профильных служб Фонда «Сколково».

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
1. НДС Освобождение от уплаты НДС	Налоговые льготы	Российским юридическим лицам, получившим статус участника «Сколково»/ИНТЦ (например, ИНТЦ «Воробьевы	1. Наличие статуса участника «Сколково»/ИНТЦ. 2. Применение ОСН/УСН (при утрате освобождения).	ст. 145.1 НК РФ

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
		горы» (кластер «Ломоносова») и др.)	3. Выручка в пределах 1 млрд (при превышении прибыль с года превышения в пределах 300 млн накопительным итогом). 4. Соблюдение правил участия в «Сколково»/ИНТЦ	
2. Налог на прибыль Освобождение от уплаты налога на прибыль. Ограничение по сроку действия: Льготы можно применять в течение 10 лет с даты получения статуса участника «Сколково»/ИНТЦ	Налоговые льготы	Российским юридическим лицам, получившим статус участника «Сколково»/ИНТЦ (например, ИНТЦ «Воробьевы горы» (кластер «Ломоносова») и др.)	Для применения необходимо: 1. Наличие статуса участника «Сколково»/ИНТЦ. 2. Применение ОСН. 3. Выручка в пределах 1 млрд (при превышении прибыль с года превышения в пределах 300 млн накопительным итогом). 4. Соблюдение правил участия в «Сколково»/ИНТЦ	ст.246.1 НК РФ Для применения необходимо: 1. Наличие статуса участника «Сколково»/ИНТЦ. 2. Применение ОСН. 3. Выручка в пределах 1 млрд (при превышении прибыль с года превышения в пределах 300 млн накопительным итогом). 4. Соблюдение правил участия в «Сколково»/ИНТЦ
3. Страховые взносы Льгота по уплате страховых взносов: 15% от суммы, превышающей полуторный МРОТ за месяц	Налоговые льготы	Российским юридическим лицам, получившим статус участника «Сколково»/ИНТЦ (например, ИНТЦ «Воробьевы горы» (кластер «Ломоносова») и др.)	Для применения необходимо: 1. Наличие статуса участника «Сколково»/ИНТЦ. 2. Выручка в пределах 1 млрд (при превышении прибыль с года превышения в пределах	п. 2.4 ст. 427.1 НК РФ

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
Ограничение по сроку действия: Льготы можно применять в течение 10 лет с даты получения статуса участника «Сколково»/ИНТЦ			300 млн накопительным итогом). 3. Соблюдение правил участия в «Сколково»/ИНТЦ	
4. Налог на имущество организаций Освобождение от уплаты налога на имущество организаций	Налоговые льготы	Российским юридическим лицам, получившим статус участника «Сколково»/ИНТЦ (например, ИНТЦ «Воробьевы горы» (кластер «Ломоносова») и др.)	Для применения необходимо: 1. Наличие статуса участника «Сколково»/ИНТЦ. 2. Применение ОСН. 3. Выручка в пределах 1 млрд (при превышении прибыль с года превышения в пределах 300 млн накопительным итогом). 4. Соблюдение правил участия в «Сколково»/ИНТЦ	п. 20 и 28 ст. 381 НК РФ
5. Микрогранты «Сколково» Защита ИС, проведение маркетинговых исследований, создание опытных образцов и т.д. Заявка должна быть подана не позднее 12 месяцев с даты несения таких расходов или	Финансовые меры	Российским юридическим лицам, получившим статус участника «Сколково»	Для применения необходимо: 1. Наличие статуса участника «Сколково». 2. Выручка за прошлый год в пределах 100 000 000 рублей. 3. Соответствие иным требованиям	Положение об отборе Микрогрантов на авансирование РИД. Положение об отборе Микрогрантов на компенсацию расходов. См. подробнее

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
иного срока, установленного объявлением о проведении отбора				
6. Возмещение инвестиций бизнес-ангелам Возмещение до 50% инвестиций в пределах суммы НДФЛ, уплаченной инвестором за три предшествующих года. Общая сумма возмещения в пределах 20 миллионов рублей (в рамках «Сколково»)	Финансовые меры	Физические лица, которые инвестировали в компании – участники «Сколково»	Для применения необходимо: 1. Инвестор соответствует требованиям «Сколково». 2. Компания, в которую инвестируют деньги, соответствует требованиям «Сколково»	Постановление Правительства РФ от 25.10.2023 № 1780 См. подробнее

Инструменты проекта «Сколково» могут быть релевантны не только независимым студиям, но и корпоративным центрам: если материнская компания владеет более чем 50% голосов в дочерней компании и имеет выручку свыше 4 млрд рублей за отчетный год, для участия в проекте используется статус партнёра Сколково и модель исследовательского центра партнера, тогда как при недостижении этих порогов компания может рассматривать участие в формате стартапа при соответствии иным требованиям проекта.

1.4. Иные меры поддержки

Меры поддержки не ограничиваются налоговыми льготами, разработчики видеоигр могут получать гранты, льготные кредиты и получать помощь в участии в экспортных выставках.

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
1. Отсрочка от призыва на военную службу отсрочка до 30 лет на период работы в организациях	Иные меры поддержки	Работникам аккредитованных ИТ- компаний	Для применения необходимо: 1. Работать в аккредитованной ИТ-компании по трудовому договору на полной ставке не менее 11 месяцев до даты начала призыва. Вышеуказанное требование по сроку работы можно проигнорировать, если трудовой договор заключен не позднее 1 года с даты окончания выпуска из вуза либо если трудовой договор был заключен до этой даты (в таком случае документ об ее окончании потребуется предоставить в призывную комиссию). 2. Помимо этого, обязательными условиями выступают: 2.1. Возраст 18–30 лет. 2.2. Высшее образование по специальности из Приложения к Постановлению № 490 (обратите внимание на то, что перечень периодически корректируется. В 2026 г. исключены, например, криптография, проектирование судов). 2.3. Трудоустройство в компании на полную ставку	Указ Президента РФ от 02.03.2022 № 83, постановление Правительства РФ от 28.03.2022 № 490
2. Льготная ипотека для работников аккредитованных ИТ-компаний	Иные меры поддержки	Работникам аккредитованных ИТ- компаний Сейчас не могут получить:	Для применения необходимо: 1. В течение всей ипотеки работать в ИТ-компании, которая применяет ИТ-льготы по уплате страховых взносов (компанию можно менять, но новая организация должна соответствовать этому требованию).	Постановление Правительства РФ от 30.04.2022 № 805 Решение Минцифры России от 31.07.2024 № 23-68902-00855-Р

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
Льготная ставка по ипотеке на жилье в регионах		– в отношении недвижимости в Москве и Санкт- Петербурге; – работники, чье место работы в Москве и Санкт- Петербурге	2. В течение не менее чем 3 календарных месяцев, предшествовавших обращению за кредитом, средняя заработная плата заемщика с учетом НДФЛ, составляла: – от 150 тыс. (место работы – в г. Москве и образованиях, входящих в его состав); – от 120 тыс. рублей (место работы – в российском городе-миллионнике (по состоянию на год, предшествующий году получения кредита), кроме г. Москвы); – от 70 тыс. руб. (во всех остальных городах). !! Обратите внимание: сотрудникам ИТ- компаний, которые совмещают аккредитацию со статусом «Сколково», льготная ипотека недоступна	
3. Упрощение трудоустройства иностранцев граждан трудоустройство иностранного работника без разрешения на работу / наличия патента	Иные меры поддержки	Аккредитованным ИТ-компаниям, иностранцам гражданам	Для применения необходимо: 1. Компания должна состоять в реестре аккредитованных ИТ-компаний Минцифры России. 2. Работник является специалистом в сфере информационных технологий. 3. Работник достиг 18-летнего возраста. 4. Работник и компания заключили трудовой договор	Указ Президента РФ от 02.03.2022 № 83, пп. 14 п. 4 ст. 13 ФЗ от 25.07.2002 № 115-ФЗ «О правовом положении иностранцев граждан в Российской Федерации»
4. Льготы для креативных индустрий, под которые подпадают разработчики видеоигр	Иные меры поддержки	Московские компании в сфере видеоигр и анимации	Для применения необходимо: 1. Иметь как минимум 1 реализованный видеоигровой/ анимационный продукт или 1 проект на стадии разработки.	ст. 6, 9–15 Федерального закона от 08.08.2024 № 330-ФЗ

Наименование и суть меры	Тип меры	Кому	Требования	НПА (при наличии) и ссылка на детальную информацию
Льготные условия создания офиса, доступ к рабочим пространствам			2. Иметь статус индивидуального предпринимателя или юридического лица и действовать более 6 месяцев до подачи заявки. 3. Быть налогоплательщиком Москвы. 4. Основной ОКВЭД 58.21, 59.11, 62.01. Соответствовать иным требованиям, которые могут предъявляться конкурсом	Подробнее

2. Инфраструктурные и экосистемные меры

Разработчики видеоигр могут получать доступ к офисным и техническим площадкам, технопаркам, кластерам, инкубаторам, профильным сообществам и иным формам экосистемной поддержки, что особенно важно на стадиях создания продукта, тестирования бизнес-модели и выхода на рынок.

В России сформирована масштабная сеть технологической инфраструктуры: действуют и создаются технопарки, ОЭЗ, креативные кластеры и региональные центры поддержки. Вместе с тем значительная часть такой инфраструктуры ориентирована не специально на видеоигры, а на высокотехнологичные МСП и инновационные проекты в целом. Поэтому для игровой индустрии наиболее значимы не только профильные игровые площадки, но и смежные региональные инструменты, в которые игровые, XR/VR и мультимедийные проекты могут входить как резиденты или участники программ.

№	Программа / инициатива/мера	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	«Prototype.indie»	Нетворкинг-сообщество / площадка поддержки инди-разработчиков, менторство,	ООО «АСТРУМ»	Необходимо оставить заявку через форму, указав проект, контакт, ссылку на питч-дек и дополнительную информацию; далее заявка	Инди-разработчики и небольшие команды, разрабатывающие видеоигры	Ссылка

№	Программа / инициатива/мера	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
		комьюнити, питчинг		рассматривается экспертами и партнерами		
2.	Кластер видеоигр и анимации (Москва, Сколково)	инфраструктурная мера поддержки / офисы, коворкинг, профильная инфраструктура, льготная аренда, акселерация.	Правительство Москвы, Агентство креативных индустрий Москвы, Сколково	Подача заявки и прохождение отбора с присвоением статуса резидента кластера или коворкинга; для отдельных категорий предусмотрены специальные условия, включая льготную аренду. С 2026 года компаниям, успешно прошедшим конкурсный отбор в Кластер видеоигр и анимации, доступна возможность бесплатного прохождения программы FastTrack для получения налоговых льгот Сколково	Игровые и анимационные студии, в том числе начинающие и действующие компании	Ссылка
3.	Особо значимые проекты (ОЗП)	статус/механизм включения в перечень особо значимых проектов в сфере импортозамещения ПО	Минцифры России, президиум Правительственной комиссии по цифровому развитию, РФРИТ	Проект должен быть направлен на разработку и внедрение российского ИТ-решения, соответствовать приоритетным направлениям	Российские юридические лица, заказчики проектов, консорциумы, разработчики ИТ-решений	Ссылка
4.	Технопарк «Якутия» (Республики Саха (Якутия))	региональная инфраструктурная мера / технопарк, резидентство, акселерация,	ГАУ «Технопарк «Якутия»»	подача заявления, резюме и презентации проекта, прохождение экспертизы и очной защиты; проект должен быть	инновационные и ИТ-проекты, включая подтвержденных игровых резидентов	Ссылка

№	Программа / инициатива/мера	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
		сервисы для инновационных проектов		инновационным, заявитель — ИП или юрлицо из числа МСП		
5.	Morion Digital + GameDev Perm + форум «КамаДев»	региональная инфраструктурная мера / технопарк, резидентство, акселерация, сервисы для инновационных проектов	Технопарк Morion Digital; GameDev Perm; оргконтур форума «КамаДев» / Фонд креативных индустрий Пермского края	Для резидентства в Morion Digital: профильный ОКВЭД, анкета, контакт со специалистом по резидентам, рассмотрение заявки. Для участия в GameDev Perm и «КамаДев» — регистрация/участие в мероприятиях и сообществе	Инди-разработчики, игровые студии, программисты, художники, геймдизайнеры, продюсеры, биздев-специалисты	Ссылка
6.	Saratov Digital	технопарк, офисная и событийная инфраструктура, налоговые льготы, доступ к контуру ОЭЗ и «Сколково»	ООО «Саратов Диджитал»	Для статуса резидента: юрлицо, ИП или самозанятый; профильные виды деятельности включают деятельность в области информации и связи, разработку ПО, НИОКР и научно-техническую деятельность; требуется договор аренды с управляющей компанией технопарка	Инновационные и ИТ-компании, включая разработчиков ПО; для геймдева — смежно релевантно	Ссылка
7.	Ассоциация цифрового развития Омской области «Омская Цифра»	ассоциация, организационная и консультационная поддержка, мероприятия, взаимодействие	Ассоциация цифрового развития Омской области «Омская Цифра»	Участие через вступление/партнерство и участие в инициативах ассоциации; на сайте есть подача заявки. В 2026 году ассоциация отдельно ведет	ИТ-компании, образовательные организации, студенты, молодые специалисты; для геймдева — косвенно релевантно	Ссылка

№	Программа / инициатива/мера	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
		с государством, развитие образования и кадров		контур поддержки ИТ-образования и молодежных инициатив		
8.	Технопарк Санкт-Петербурга	региональная инфраструктурная мера / технопарк, резидентство, акселерация, сервисы для инновационных проектов	АО «Технопарк Санкт-Петербурга»	Подача заявки/запроса на консультацию; технопарк позиционируется как институт поддержки стартапов и МСП и охватывает путь от бизнес-инкубатора до инжиниринговых центров; отдельно заявлена экспертная, консультационная и технологическая поддержка на особых условиях для МСП	Технологические стартапы и МСП; для геймдева — смежно релевантно как высокотехнологичная инфраструктура	Ссылка
9.	НТП Новосибирского Академгородка «Академпарк»	Офисы и лабораторно-производственные помещения, бизнес-инкубатор, технологическая инфраструктура, сопровождение проектов	АО «Технопарк Новосибирского Академгородка» / АО «Академпарк»	Подать заявку, пройти экспертизу, подписать соглашение о резидентстве	Стартап-команды, инновационные компании, промышленные и ИТ-компании, креативные индустрии	Ссылка
10.	Технопарк в сфере высоких технологий	Инфраструктура, сервисы для резидентов, меры сопровождения,	ГАУ «ЦИК СО» — управляющая компания технопарка	Участие по программе резидентства; поддержка связана с размещением на территории технопарка	Инновационные компании, стартапы, ИТ-и высокотехнологичные проекты	Ссылка

№	Программа / инициатива/мера	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
	«Жигулевская долина»	доступ к институтам развития				
11.	Технопарк высоких технологий Свердловской области «Университетский»	Аренда, резидентство, инжиниринг, прототипирование, сертификация, доступ к сервисам «Сколково»	АО «УУК» / Технопарк «Университетский»	Заполнить заявление, пройти рассмотрение на Экспертном совете, защитить проект	Высокотехнологичный бизнес, инженерные, ИТ- и инновационные компании	Ссылка
12.	Технопарк в сфере высоких технологий «Анкудиновка»	Льготная аренда, сопровождение проектов, консалтинг, обучение, поиск инвестиций, сервисы «единого окна»	ГУ «Нижегородский инновационный бизнес-инкубатор»	Резидентство / размещение высокотехнологичного проекта в технопарке	Малый и средний инновационный бизнес, высокотехнологичные компании	Ссылка
13.	Промышленный технопарк «Технопарк-Мордовия»	Инфраструктурная поддержка, аренда, консалтинг, сопровождение ИС, инжиниринг, услуги регионального оператора «Сколково»	АУ «Технопарк-Мордовия»	Для участия в конкурсе нужен инновационный проект и (или) инвестиционный проект; подается комплект документов в управляющую компанию	Инновационные проекты, малые наукоемкие производства, ИТ-, биотех- и приборостроительные компании	Ссылка
14.	Технопарк «Контакт»	Помещения, коворкинг, проектное	ООО «Технопарк «Контакт»	Конкурсный отбор на право заключения договоров аренды нежилых помещений	Субъекты МСП в сфере высоких технологий,	Ссылка

№	Программа / инициатива/мера	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
	(Белгородская область)	сопровождение, мероприятия, доступ к инфраструктуре поддержки МСП			сервисные и ИТ-компании	
15.	Инновационный технопарк «Идея» (Татарстан)	Льготное размещение, бизнес-инкубатор, помещения для бизнеса, инжиниринг, кадровые сервисы	УК «Идея Капитал»	Размещение в технопарке в статусе резидента; для малых инновационных компаний предусмотрены льготные условия аренды	Стартапы, малые инновационные компании, якорные резиденты, высокотехнологичный бизнес	Ссылка
16.	Кузбасский технопарк	Аренда помещений и оборудования, коворкинг, консультации, акселерация, технологический брокеридж, сервисы регионального оператора «Сколково» и ФСИ	АО «Кузбасский технопарк»	Нужно заявить проект и пройти экспертизу; также доступны аренда и сервисные форматы	Инновационные и сервисные компании, стартапы, ИТ- и технологические проекты	Ссылка
17.	Технопарк высоких технологий Югры	технопарк, резидентство, акселерация, консультационная и	Технопарк высоких технологий Югры	Получение статуса резидента; требуется инновационный проект. Статус резидента дает доступ к менторству, консультациям,	Инновационные проекты и технологические компании; для геймдева потенциально релевантно как для	Ссылка

№	Программа / инициатива/мера	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
		инфраструктурная поддержка		лабораториям и участию в мероприятиях. В 2026 году подтверждается работа акселератора технологических стартапов и прием новых резидентов	игровых, XR/VR и интерактивных проектов, но профильная игровая специализация прямо не заявлена	
18.	Центр креативных индустрий Калининградской области	консультационная, организационная и образовательная поддержка; помощь с грантами, конкурсами, продвижением и поиском партнеров	Центр «Мой бизнес» Калининградской области / Центр креативных индустрий	Поддержка доступна компаниям и самозанятым креативного сектора; направление видеоигры (ОКВЭД 58.21) прямо включено в перечень поддерживаемых сфер. Центр позиционируется как точка входа для запуска и развития проектов	Разработчики видеоигр, игровые и креативно-технологические проекты, а также самозанятые и компании креативного сектора	Ссылка

Особые экономические зоны следует рассматривать как смежный федеральный инфраструктурный режим, потенциально доступный и для отдельных игровых и игровых технологических проектов. По данным бизнес-навигатора, в России действует 59 ОЭЗ, которые выступают площадками привлечения инвестиций, создания рабочих мест и развития высокотехнологичных направлений. Для резидентов ОЭЗ предусмотрены федеральные и региональные налоговые льготы, развитая инфраструктура, льготная аренда и выкуп земельных участков, а в ряде случаев — режим свободной таможенной зоны. В общем виде получение статуса резидента предполагает регистрацию юрлица или ИП в соответствующем муниципальном образовании, подачу заявки, паспорта инвестиционного проекта и финансовой модели, защиту проекта на экспертном совете и заключение соглашения с управляющей компанией ОЭЗ и региональными властями. При этом для игровой индустрии ОЭЗ в большинстве случаев выступают не профильной мерой, а инфраструктурным режимом для ИТ- и инновационных проектов в целом.

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	ОЭЗ ТВТ «Технополис Москва»	особая экономическая зона технико-внедренческого типа / инфраструктурная мера для высокотехнологичных компаний	Правительство Москвы / управляющий контур ОЭЗ ТВТ «Технополис Москва»	Получение статуса резидента ОЭЗ: регистрация юрлица или ИП в соответствующем муниципальном образовании, подача заявки, паспорта инвестпроекта и финансовой модели, защита проекта на экспертном совете, заключение соглашения	Высокотехнологичные, инновационные и ИТ-компании; для геймдева — смежно релевантные игровые и игровые технологические проекты	Ссылка
2.	ОЭЗ ТВТ «Дубна»	особая экономическая зона технико-внедренческого типа / инфраструктурная мера для высокотехнологичных компаний	управляющий контур ОЭЗ ТВТ «Дубна» / региональные органы власти Московской области	Получение статуса резидента ОЭЗ по общей процедуре: регистрация, заявка, паспорт проекта, финансовая модель, защита проекта, заключение соглашения	Высокотехнологичные, инновационные и ИТ-компании; для геймдева — смежно релевантные игровые и игровые технологические проекты	Ссылка
3.	ОЭЗ ТВТ «Томск»	особая экономическая зона технико-внедренческого типа / инфраструктурная мера для высокотехнологичных компаний	управляющий контур ОЭЗ ТВТ «Томск» / региональные органы власти Томской области	Получение статуса резидента ОЭЗ по общей процедуре: регистрация, заявка, паспорт проекта, финансовая модель, защита проекта, заключение соглашения	Высокотехнологичные, инновационные и ИТ-компании; для геймдева — смежно релевантные игровые и игровые технологические проекты	Ссылка
4.	ОЭЗ «Иннополис» (Республика Татарстан)	особая зона	Министерство цифрового развития государственного управления, информационных технологий и связи Республики Татарстан, АО «ОЭЗ Иннополис»	Регистрация компании в ОЭЗ, ИТ-профиль деятельности	ИТ-компании, включая разработчиков игр	Ссылка

Вывод: Инфраструктурные и экосистемные меры особенно полезны на ранней и промежуточной стадиях роста игровых компаний. Они позволяют снизить издержки на помещения и базовую инфраструктуру, получить доступ к менторству, консультациям, технологическим сервисам, образовательным программам и деловым контактам. При этом профильная инфраструктура именно для видеоигровой индустрии пока сосредоточена в ограниченном числе регионов, тогда как во многих субъектах игровые компании вынуждены пользоваться более широкими инструментами поддержки для ИТ- и инновационных проектов.

3. Финансовые меры поддержки

Финансовые меры поддержки включают гранты, субсидии, компенсационные механизмы и инвестиционные инструменты, которые могут покрывать расходы на разработку, маркетинг, продвижение и экспорт. Для игровой индустрии наибольший интерес представляют как профильные конкурсные программы для игровых проектов, так и смежные меры поддержки для ИТ- и креативных компаний. При этом часть таких инструментов носит общий характер и применяется к игровым компаниям только при соблюдении дополнительных критериев.

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	Отбор прототипов игр	Прямое финансирование	АНО «ИРИ»	Конкурсный отбор; к участию допускаются физические лица старше 18 лет, ИП и юрлица; в текущем цикле прием заявок шел с 20 апреля по 29 мая 2026 года	Разработчики видеоигр, инди-команды, игровые студии	Ссылка
2.	Конкурс национального контента	Прямое финансирование / полная или частичная поддержка проекта	АНО «ИРИ»	Конкурсный отбор; участвовать могут юрлица и ИП; подача через личный кабинет на конкурс.ири.рф, далее — экспертиза и очная защита; мера может быть релевантна отдельным	Юрлица и ИП с контентными проектами, потенциально включая игровые и трансмедийные проекты	Ссылка

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
				игровым и кросс-медийным проектам		
3.	Конкурс детского контента	Прямое финансирование/полная или частичная поддержка проекта	АНО «ИРИ»	Конкурсный отбор; участвовать могут юрлица и ИП; контент ориентирован на аудиторию 0-14 лет	Юрлица и ИП	Ссылка
4.	Indie GO Fund	Венчурное / частное финансирование, менторская поддержка	Indie GO Fund	На официальной странице предусмотрена подача заявки с названием команды, названием игры, питчем, ссылкой на билд и контактами; фонд позиционируется как инструмент поддержки российских инди-разработчиков	Российские инди-разработчики, небольшие команды, solo-разработчики	Ссылка
5.	Грант ФСИ «Студенческий стартап»	Прямое финансирование / грант Фонд содействия инновациям		Участник должен быть студентом российского вуза по аккредитованной программе высшего образования, не иметь действующих договоров с ФСИ и не получать ранее грант по программе «Студенческий стартап»; участие осуществляется через конкурсный отбор и подачу заявки в системе ФСИ.	Студенты российских вузов, обучающиеся по аккредитованным программам высшего образования, запускающие стартап-проекты, в том числе в креативных и цифровых направлениях.	Ссылка

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
6	Гранты Президентского фонда культурных инициатив (ПФКИ)	Прямое финансирование	Президентский фонд культурных инициатив	Конкурсная заявка; в конкурсе могут участвовать коммерческие и некоммерческие организации, муниципальные учреждения и ИП; поддерживаются в том числе стартапы в креативных индустриях и проекты, основанные на информационно-телекоммуникационных технологиях; в текущем цикле 27-1 прием заявок идет с 15 апреля по 30 июня 2026 года	Креативные команды, студии, ИП, коммерческие и некоммерческие организации; потенциально — игровые проекты, соответствующие тематике конкурса	Ссылка
7	Возмещение части затрат за участие в зарубежных выставках и ярмарках (РЭЦ)	Субсидия / возмещение затрат	РЭЦ (Российский экспортный центр)	Для юрлиц и ИП, самостоятельно участвовавших в зарубежном мероприятии и заключивших экспортный контракт; компенсируются аренда выставочной площади и регистрационный сбор; до 700 тыс. руб. для МСП и до 2 млн руб. для крупного бизнеса на одно мероприятие; не более 5	Игровые студии и иные компании с экспортным потенциалом	Ссылка

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
				мероприятий в год; объем экспортных контрактов должен превышать сумму поддержки не менее чем в 9 раз		
8	Программа продвижения ИТ-продуктов	Возмещение расходов на продвижение / интернет-рекламу	РФРИТ	Программа предназначена для возмещения затрат на продвижение российских ИТ-продуктов в сети Интернет; мера существует, но на странице программы указано, что прием заявок временно приостановлен, а о возобновлении фонд объявит дополнительно	Российские ИТ-компании; для геймдева — смежно релевантно прежде всего аккредитованным ИТ-компаниям и разработчикам ИТ-продуктов	Ссылка
9	Гранты на реализацию проектов по доработке и внедрению российских решений в сфере ИТ	Грант / софинансирование	РФРИТ	В открытых отборах могут участвовать российские юрлица, не являющиеся государственными (муниципальными) учреждениями; требуется ИТ-решение не ниже УГТ5 и соответствие приоритетным направлениям; мера связана с контуром ОЗП и по смыслу является смежной, а не профильной для геймдева	Российские ИТ-компании и разработчики ИТ-решений; применимость к игровым проектам требует отдельной верификации	Ссылка

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
10	Минигранты на Доращивание	Грант	Фонд «Сколково»	Участники проекта «Сколково», являющиеся выпускниками программ акселерации и консалтинга	Финалисты акселераторов Фонда «Сколково»	Ссылка

Вывод: Финансовые меры поддержки для игровой индустрии можно условно разделить на четыре группы: прямые игровые конкурсы, частные и отраслевые инвестиционные инструменты, экспортные компенсационные механизмы и смежные ИТ-меры. Наиболее профильными для геймдева – игровые конкурсы АНО «ИРИ» и частные инициативы поддержки инди-разработчиков; наиболее прикладными для коммерческого роста — экспортные компенсации РЭЦ; наиболее условно применимыми — программы РФРИТ, которые ориентированы прежде всего на более широкий круг ИТ-решений.

4. Маркетинг и экспорт

Меры этого блока направлены на повышение узнаваемости игровых проектов, участие в отраслевых конкурсах и фестивалях, поиск партнеров и поддержку выхода на внешние рынки. Они включают как инструменты публичного продвижения и презентации проектов, так и механизмы экспортного сопровождения, позволяющие студиям расширять деловые контакты и коммерческие возможности.

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	Конкурс «Игропром.Онлайн»	Продвижение, PR, публичная витрина проектов, конкурс	Оргкомитет «Игропром»	Участие бесплатное; в 2026 году прием заявок шел с 23 января по 23 марта; участвовать могут разработчики-одиночки и команды до 15 человек, преимущественно из РФ и Беларуси	Инди-разработчики, небольшие игровые команды, независимые проекты	Ссылка

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
2.	PLAYPORT FEST	Продвижение, питчинг, шоукейсы, HR- и деловая поддержка	Оргконтур PLAYPORT FEST	Участие зависит от формата: отдельные треки предусматривают регистрацию на шоукейсы, питчинг, HR-активности и деловую программу	Разработчики видеоигр, студии, инди-команды, начинающие специалисты, инвесторы и издатели	Ссылка
3.	Возмещение части затрат за участие в зарубежных выставках и ярмарках	Субсидия на экспорт / компенсация затрат	РЭЦ (Российский экспортный центр)	Компенсируются аренда выставочной площади и регистрационный сбор; до 700 тыс. руб. для МСП и до 2 млн руб. для крупного бизнеса на одно мероприятие; не более 5 мероприятий в год; требуется экспортный контракт, превышающий сумму поддержки не менее чем в 9 раз	Игровые студии и иные с экспортным потенциалом	Ссылка
4.	Экспортный акселератор АСИ для креативных индустрий / Go Global	Экспортная акселерация, международное продвижение, нетворкинг	АСИ	По официальному описанию программа ориентирована на компании из видеоигр, анимации, кино, музыки и компьютерной графики; критерии участия: не менее 2 лет на рынке, наличие экспортируемого продукта или услуги, статус ООО или ИП в РФ	Компании креативных индустрий, включая разработчиков видеоигр, готовых к выходу на международные рынки	Ссылка

Вывод: Программы этого блока помогают игровым студиям повышать узнаваемость, получать внешнюю экспертную оценку, находить партнеров и выходить на зарубежные рынки. На практике они сочетают репутационное продвижение через конкурсы и фестивали с более прикладными инструментами экспортного сопровождения.

5. Кадровые и образовательные меры

Программы направлены на развитие кадрового потенциала, включают стажировки, акселерацию и образовательные инициативы.

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	Акселератор «Спринт 2.0»	Обучение, экспертная поддержка, акселерация роста	ФРИИ при поддержке Минцифры России	Юрлицо, зарегистрированное в РФ; наличие MVP; УГТ не ниже 6; команда не менее 2 человек; соответствие приоритетным направлениям; наличие материальных и финансовых ресурсов на время акселерации	Российские ИТ-компании и продуктовые команды; для геймдева — смежно релевантно	Ссылка
2.	Оплачиваемые стажировки 1C Game Studios	Стажировки, практическое обучение, карьерный вход в индустрию	1C Game Studios	Отбор по направлениям стажировки; на официальной странице представлены треки: программист, геймдизайнер, 3D-аниматор, текстурщик; стажировка оплачиваемая, с возможностью остаться в команде	Начинающие специалисты, студенты, junior-кандидаты	Ссылка
3.	«Фабрика видеоигр»	Акселерация, обучение, наставничество, подготовка к питчу	Агентство креативных индустрий Москвы	Участие по конкурсному отбору; программа ориентирована на доработку игр, подготовку к питчу перед экспертами и сопровождение до выхода проекта	Игровые студии, команды и разработчики видеоигр	Ссылка
4.	Акселератор полезных игр	Обучение, менторство, геймджем, акселерация, стажировки	Национальная киберфизическая платформа «Берлога»?????	Соло-разработчики и инди-команды до 10 человек; обычно от 16 лет; участие через заявку, затем геймджем, акселерация и питчинг	Инди-разработчики, молодые команды, участники образовательного и serious games направления	Ссылка

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
5.	Лаборатория VK Play	Образовательная витрина, экспертная поддержка, раннее продвижение	VK Play, VK Education	Проект ориентирован на студенческие игры и проекты учащихся профильных программ; на странице программы указано, что эксперты VK Education, VK Play и партнеры отбирают лучшие проекты, которые затем в течение 6 месяцев получают поддержку	На странице программы указано, что эксперты VK Education, VK Play и партнеры отбирают лучшие проекты, которые затем в течение 6 месяцев получают поддержку. Студенты, начинающие разработчики игр, молодые команды и учебные проекты	Ссылка
6.	Акселератор «Sk Игры»	Акселерация и менторство с грантовой поддержкой	Фонд «Сколково»	Специализированная программа фонда «Сколково», направленная на поддержку и развитие российских разработчиков видеоигр. Она помогает игровым студиям доработать прототипы, найти финансирование и масштабировать свой бизнес. В рамках программы могут быть выбраны до 3 проектов победителей, претендующих на грантовую поддержку в размере до 10 млн рублей на проект	Команды от 2 до 10 человек с проектом на стадии игравельного прототипа. Приоритет для видеоигр собственной технологической составляющей	Ссылка

Вывод: Меры этого блока направлены на развитие кадрового потенциала игровой индустрии и поддержку команд на ранних стадиях роста. Они включают акселерационные программы, стажировки, наставничество, прикладное обучение и форматы, помогающие разработчикам улучшать игровые прототипы, получать экспертную обратную связь, формировать профессиональные компетенции и выходить на рынок с более зрелым продуктом.

6. Платформенная и дистрибуционная поддержка

Платформенные меры поддержки связаны с развитием отечественных цифровых экосистем, через которые разработчики могут публиковать, продвигать и монетизировать свои игры. Для российской игровой индустрии такие меры важны не только как альтернатива зарубежным магазинам и сервисам, но и как самостоятельный контур дистрибуции, пользовательского доступа, редакционного промо и встроенных инструментов монетизации.

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	VK Play	Рыночная инфраструктура, цифровая дистрибуция ПК- и F2P-игр	VK	Публикация через кабинет разработчика; проект должен соответствовать правилам платформы, пройти настройку и модерацию	Разработчики ПК-игр и F2P-проектов	Ссылка
2.	Промоинструменты VK Play	Внутриплатформенное продвижение, витрина, баннерное промо	VK Play	Подача промозаявки через кабинет разработчика; для базового промо предусмотрено размещение баннеров внутри магазина	Разработчики, уже публикующие проекты на VK Play	Ссылка
3.	RuStore	Рыночная инфраструктура, цифровая дистрибуция мобильных игр	VK и другие крупные ИТ-компании при поддержке Минцифры РФ	Регистрация разработчика на платформе, соответствие правилам	Разработчики мобильных игр и приложений для Android	Ссылка
4.	Инструменты продвижения и монетизации RuStore	Встроенные инструменты промо, редакционные подборки, monetization tools	RuStore	Публикация проекта в RuStore; для отдельных механик требуется соответствие критериям качества и (или) работа с менеджером платформы; доступны инструменты featuring, SDK, Pay SDK, рекламные форматы	Разработчики мобильных игр и приложений	Ссылка

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
5.	Обязательная предустановка RuStore	Регуляторная мера, расширяющая охват отечественной платформы дистрибуции	Правительство Российской Федерации, Государственная Дума Российской Федерации	С 1 сентября 2025 года RuStore включен в перечень обязательной предустановки; требование распространяется на продаваемую в РФ технику, использующую соответствующие операционные системы, а закон 2025 года отдельно закрепил обязанность обеспечить возможность установки и обновления программ через единый магазин приложений	Платформы дистрибуции, мобильные разработчики, издатели мобильных игр	Ссылка
6.	Яндекс Игры / Yandex Games	Рыночная инфраструктура, цифровая дистрибуция браузерных игр, встроенная монетизация	Яндекс	Регистрация в консоли разработчика, подключение SDK, подготовка материалов проекта, прохождение модерации; доступны реклама, внутриигровые покупки и инструменты органического продвижения внутри каталога	Разработчики браузерных и web-игр, инди-команды, игровые студии	Ссылка
7.	Игры Ростелеком	Рыночная инфраструктура, цифровая дистрибуция, маркетплейс и лаунчер	Ростелеком	Платформа ориентирована на пользователей и партнеров из игровой индустрии; по официальным заявлениям Ростелекома инди-разработчики могут размещать свои проекты на специальных условиях	Разработчики и дистрибьюторы видеоигр, в том числе инди-разработчики	Ссылка
8.	Игры в соцсетях ВКонтакте и Одноклассники / единая VK	Социальная дистрибуция, публикация, монетизация, аналитика,	VK	Регистрация на dev.vk.com, единая заявка и модерация; для ОК — юрлицо/ИП/самозанятый	Разработчики социальных, web- и casual-игр, инди-команды, студии,	Ссылка

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
	Games-платформа	доступ к аудитории соцсетей			ориентированные на аудиторию соцсетей	

Вывод: Платформенные меры поддержки позволяют российским разработчикам распространять, продвигать и монетизировать игры внутри отечественных цифровых экосистем. Их значение выходит за рамки простой публикации: платформы предлагают собственные инструменты редакционного и витринного продвижения, SDK и платежные решения. Для инди- и малых студий это особенно важно как точка входа на рынок, первый канал дистрибуции и способ получить доступ к аудитории на локальных условиях.

7. Ключевые наблюдения и выводы по итогам анализа действующих в России мер государственной и институциональной поддержки

По сравнению с 2025 годом общий набор мер поддержки игровой индустрии в России существенно не сократился и по ряду направлений расширился. Вместе с тем условия применения части мер стали более адресными и формализованными: выросла роль специальных статусов, аккредитаций, профильных ОКВЭД и иных формальных критериев доступа к льготам.

1. В России действует широкий спектр мер поддержки игровой индустрии

- в поддержку индустрии вовлечены государственные органы, институты развития, отраслевые объединения и частные участники рынка.

2. Структура приоритетов системы поддержки в 2026 году существенно не изменилась

- наиболее широкий набор инструментов сосредоточен в сегментах грантового финансирования, акселерационных программ, налоговых льгот и образовательных инициатив;
- действующие меры в значительной степени ориентированы на поддержку создания продукта, запуск новых команд и развитие кадрового потенциала.

3. Региональная инфраструктура поддержки развивается неравномерно

- проведённый анализ показывает более высокую концентрацию профильной инфраструктуры в Москве, Татарстане, Якутии и ряде других технологических центров;
- при этом в ряде регионов игровые компании по-прежнему сталкиваются с ограниченным доступом к профильной инфраструктуре, акселераторам, инвесторам и отраслевой экспертизе;
- сохраняется потенциал для развития региональных игровых кластеров, локальных центров поддержки и специализированных программ.

4. Поддержка маркетинга, издательской деятельности и вывода продуктов на рынок остается одним из наименее развитых направлений

- несмотря на появление отдельных мер в сфере продвижения, рекламы и экспорта, данный сегмент остается менее развитым по сравнению с мерами, направленными непосредственно на разработку;
- ограниченным остается число инструментов, ориентированных на издательскую деятельность, продвижение и международное распространение игровых продуктов;
- это создает разрыв между этапом создания игрового продукта и его успешным выводом на рынок.

5. Развитие отечественной платформенной инфраструктуры остается стратегически значимым направлением технологической устойчивости отрасли

- российские платформы, включая VK Play и RuStore, формируют дополнительную инфраструктуру дистрибуции для разработчиков;
- дальнейшее развитие внутренних платформ может способствовать снижению зависимости отрасли от зарубежных каналов распространения.

III. Обзор действующих мер государственной и институциональной поддержки игровой индустрии за рубежом

Для оценки зарубежного опыта и возможной адаптации действующих в отдельных юрисдикциях успешных примеров мер государственной поддержки был проведен анализ ряда значимых для игровой индустрии стран. Проанализирован опыт Австрии, Бразилии, Великобритании, Германии, Ирландии, Канады, Китая, США, Республики Беларусь, Республики Казахстан, Кипра, Республики Польша, Республики Узбекистан, Румынии, Франции, Австралии, Испании, Новой Зеландии, Республики Корея и Японии.

Результаты анализа приведены ниже.

Сводная таблица зарубежных мер поддержки видеоигровой индустрии

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
<i>Австрия</i>						
1.	Финансирование от FFG	Финансирование (грант)	Общество по финансированию исследований (Forschungsförderungsgesellschaft, FFG)	Бизнес должен отвечать критериям МСП. Размер выделяемого гранта покрывает до 80% расходов	Разработчики видеоигр, общества киберспорта, стартапы игровой индустрии	Ссылка 1
2.	Финансирование от Венского Бизнес-Агентства	Финансирование (грант)	Венское Бизнес-Агентство (Wirtschaftsagentur Wien)	Проект должен быть из области креативной индустрии	Разработчики игр и остальные представители креативных индустрий	Ссылка 2
3.	Кредитование AWS	Кредит по пониженным ставкам	Австрийский банк развития AWS	Проект должен иметь инновационную направленность и не должен быть начатым	Любые организации (в т.ч. компании одного лица) с проектами	Ссылка 3

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
					инновационной направленности	
4.	Отраслевая организация PGDA	Представление и защита интересов австрийских разработчиков, нетворкинг, менторинг и акселерация проектов, ежегодная отраслевая премия Talent Award	Ассоциация австрийских разработчиков игр (PGDA)	-	Разработчики игр	Ссылка 4
5.	Отраслевая организация SUBOTRON	Лекции, выставки, конкурсы, нетворкинг	Ассоциация SUBOTRON	-	Разработчики игр	Ссылка 5
6.	Game City Austria	Фестиваль	WIENXTRA – общественная организация для детей и молодежи	Участие платное	Любые представители игровой индустрии и иные заинтересованные лица	Ссылка 6
Бразилия						
7.	Гранты	Финансовая поддержка	ANCINE Фонд аудиовизуального сектора – FSA Национальный банк экономического и социального развития (BNDES)	Зарегистрированное в Бразилии юридическое лицо	Разработчики и издатели игр	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
8.	Инкубаторы и инновационные центры	Финансовая поддержка (грантовая поддержка) Акселерация проектов, проведение отраслевых мероприятий	Министерство науки, технологий, инноваций и коммуникаций (MCTIC) Компания Softex Акселераторы	Зарегистрированное в Бразилии юридическое лицо	Разработчики (в основном стартапы) и издатели игр	Ссылка 1 Ссылка 2
9.	Поддержка экспорта	Поддержка выхода на зарубежные рынки	АпexBrasil (Бразильское агентство по содействию торговле и инвестициям) Бразильская ассоциация разработчиков игр (Aragames)	Зарегистрированное в Бразилии юридическое лицо	Разработчики и издатели игр	Ссылка 1
Великобритания						
10.	Налоговые льготы для игровых компаний – Video games tax relief (VGTR), действует с 2013 года. Дополнительный вычет (до 80% от основных расходов) от прибыли компании, снижение налога на прибыль. Налоговый вычет до 20% от общих основных расходов	Налоговые льготы	Правительство Великобритании	Претендовать на налоговую льготу может только британская видеоигра, предназначенная для продажи и не менее 25% основных расходов по которой произведено в Великобритании или Европейской экономической зоне	Компании разработчики – видеоигр	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	на игру, если проект приносит убытки					
11.	Получение вычета расходов на видеоигры в счет корпоративного налога – Video Games Expenditure Credits for Corporation Tax	Налоговые льготы	Правительство Великобритании. В части «культурного теста» – Британский институт киноискусства (от имени Министерства культуры, СМИ и спорта)	Чтобы получить налоговые льготы все видеоигры должны быть сертифицированы как британские. Видеоигра должна пройти «культурный тест» или соответствовать требованиям международного соглашения о совместном производстве	Компании по разработке, производству и тестированию видеоигр	Ссылка 1
12.	Проведение исследований, акселераторы для стартапов, консультации, получение рыночной информации, защита интеллектуальной собственности, оказание помощи в поиске инвесторов и участия в международных торговых миссиях,	Консалтинг	UKIE (UK Interactive Entertainment) – торговая организация, представляющая британскую индустрию игр и интерактивных развлечений	Общие требования – бесплатный доступ к программам для компаний и стартапов, являющихся членами UKIE	В зависимости от программы, от стартапов до опытных студий	Ссылка 1 Ссылка 2 Ссылка 3 Ссылка 4

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	проведение премий и образовательных программ (например, Digital Schoolhouse и Ukie Students)					
13.	London Games Festival В 2024 году фестиваль посетило более 100 тыс. человек. В рамках фестиваля проводится премия для видеоигр по 10 номинациям (включая номинации «Сделано в Лондоне» и «Лучшие в Британии»). Фестиваль проводится ежегодно с 2016 года	Фестиваль	Финансируется правительством Великобритании и поддерживается мэрией Лондона	Игровые студии, работающие в Великобритании	Разработчики и пользователи видеоигр	Ссылка 1
14.	Национальная премия British Academy Games Awards лучшим разработкам компьютерной игровой индустрии	Премия	BAFTA Games, BAFTA (Британская академия кино и телевизионных искусств)	-	Разработчики видеоигр	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
15.	Образовательные программы, премии мастер-классы, стипендии для молодых разработчиков, программы наставничества	Консалтинг	BAFTA Games, BAFTA (Британская академия кино и телевизионных искусств)	-	Разработчики видеоигр	Ссылка 1
16.	Финансовая поддержка за счет Фонда для игровых студий и Фонда для игр и иммерсивных технологий и услуг. Консультации, акселераторы	Консалтинг	Creative England – некоммерческая организация по поддержке развития креативных индустрий в Великобритании	-	Разработчики игр на ранней стадии и компании, занимающиеся разработкой игр и иммерсивных технологий и услуг	Ссылка 1 Ссылка 2
17.	Оказание исследовательской поддержки игровым компаниям. Проведение совместных исследований и разработок научными академическими университетами и коммерческими организациями.	Консалтинг	InGAME – организована Abertay University, University of Dundee, University of St Andrews. InGAME является частью кластерной программы «Креативные индустрии», финансируемой Исследовательским советом по искусству и гуманитарным наукам, и частью Промышленной стратегии. Частично финансируется Шотландским финансовым советом	Игровые компании – резиденты Великобритании, приоритетно – находящиеся в Шотландии	Разработчики игр	Ссылка

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	Привлечение инвестиций в отрасль					
18.	Премии и награды в видеоигровой сфере: TIGA Games Industry Awards – за выдающиеся достижения как небольших, так и крупных студий; TIGA UK Games Education Awards – для наиболее выдающихся британских студентов и поставщиков образовательных услуг. Проведение конференций, бенчмаркинг образовательных курсов и т.д.	Премии, обучение, консалтинг	TIGA (The Independent Game Developers' Association)	-	Студенты и поставщики образовательных услуг в видеоигровой сфере	Ссылка 1
19.	Грантовая поддержка ранних стадий разработки игр в Великобритании (на создание контента и	Финансирование	UK Games Fund (UKGF) – некоммерческая организация, запущенная UK Games Talent и Finance Community Interest Company/	В зависимости от программы и стадии проекта	Малые студии и стартапы в сфере видеоигр	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	на создание прототипов). Гранты до £150,000 для малых студий, менторская поддержка, помощь в прототипировании и выходе на рынок					
20.	Поддержка киберспорта и игрового стриминга в армии, финансирование киберспортивных турниров (например, The BFBS Armed Forces Day esports Exhibition Tournament), партнерство с игровыми компаниями	Финансирование, маркетинговая поддержка	Army Recruiting and Initial Training Command (ARITC)	Военнослужащие армии Великобритании	Военнослужащие, потенциальные рекруты, киберспортсмены, стримеры, широкая общественность	Ссылка 1
Германия						
21.	Международная выставка компьютерных игр Gamescom	Выставка	Ассоциация немецкой игровой индустрии (Verband der deutschen Games-Branche)	Для представления на выставке – иметь игровой проект	Разработчики и издатели игр	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
22.	Премия Gamescom	Премия	Ассоциация немецкой игровой индустрии (Verband der deutschen Games-Branche)	Наличие игровых проектов для конкурса по ряду номинаций («лучшие визуальные эффекты», «лучший саундтрек», «лучший геймплей», «наиболее зрелищная игра», «наиболее эпичная игра», «наиболее полезная игра», «наибольшее социальное влияние» (т.н. <i>games for impact</i>), «лучшая игра для Microsoft Xbox», «лучшая игра для ПК», «лучшая игра для Sony PlayStation», «лучшая мобильная игра» и некоторым другим	Разработчики и издатели игр	Ссылка 2
23.	Ежегодная премия игровой индустрии Deutscher Computerspielpreis	Премия	Кабинет министров Германии и Ассоциация немецкой игровой индустрии	Наличие игровых проектов для конкурса по ряду номинаций («лучшая немецкая игра», «лучшее аудиосопровождение», «лучший графический дизайн», «лучший сюжет», «лучшая семейная игра»,	Разработчики и/или издатели игр	Ссылка 3

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				«лучший дебют среди молодежных проектов», «лучший прототип среди молодежных проектов» (для еще неопубликованных проектов), «лучшие инновации и технологии», «лучший геймплей», «лучшая серьезная игра» (для игр, носящих не развлекательный, а обучающий или иной социально значимый характер) и проч.)		
24.	Финансирование от Кинотелевизионного фонда Баварии	Финансирование (процентные или беспроцентные гранты)	Кинотелевизионный фонд Баварии (FilmFernsehFonds Bayern GmbH)	Игровые проекты, имеющие культурное или образовательное значение	Разработчики и/или издатели игр	Ссылка 4
25.	Финансирование от Фонда кино и медиа земли Северный Рейн-Вестфалия	Финансирование (субсидирование до 50-80% затрат)	Фонд кино и медиа земли Северный Рейн-Вестфалия (Film- und Medienstiftung Nordrhein-Westfalen GmbH)	Компьютерные и видеоигры, интерактивный контент в области AR/VR, Интернета и мобильных устройств	Разработчики и/или издатели игр	Ссылка 5
26.	Финансирование от Gamecity Гамбург	Финансирование (невозвратные гранты)	Gamecity Гамбург	Прототипы игровых проектов	Разработчики и игровые студии (в т.ч.	Ссылка 6

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
					индивидуальные лица)	
27.	Финансирование от Общества кино и медиа земли Баден- Вюртемберг	Финансирование (беспроцентная субсидия или возвратный грант)	Общество кино и медиа земли Баден-Вюртемберг (Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (GAMES BW)	Высококачественные цифровые игры, имеющие культурное или образовательное значение, а также инновационные интерактивные медиапроекты игрового характера	Разработчики игр и медиапроектов игрового характера	Ссылка 7
28.	Финансирование от Medienboard Берлин- Бранденбург	Финансирование	Medienboard Берлин-Бранденбург (Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH)	Игровые инди- проекты	Разработчики игр	Ссылка 8
29.	Финансирование от Normedia	Финансирование (субсидирование до 80%)	Normedia – Общество кино и медиа Нижней Саксонии / Бремена	Любые игровые проекты	Разработчики и/или издатели игр	Ссылка 9
30.	Финансирование от WTSH	Финансирование (грант)	WTSH (Wirtschaftsförderung und Technologietransfer Schleswig- Holstein GmbH) – Поддержка экономики и трансфер технологий земли Шлезвиг-Гольштейн	Игровые проекты, которые направлены на образовательные или развлекательные цели	Разработчики и/или издатели игр	Ссылка 10
31.	Cross Innovation Hub	Креативный кластер	Гамбургское креативное общество	Работа в креативной сфере	Представители творческих индустрий (в том числе разработчики видеоигр)	Ссылка 11
Ирландия						

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
32.	Налоговая льгота на видеоигры (32% для соответствующих критериям проектов). Финансирование и отраслевая поддержка инноваций и НИОКР	Налоговые льготы, поддержка исследования	Правительство Ирландии. IDA Ireland (Industrial Development Authority) – правительственное агентство, ответственное за привлечение и удержание прямых иностранных инвестиций в Ирландию	-	Компании – разработчики игр	Ссылка 1
33.	Инвестирование и поддержка развития ирландских компаний	Финансирование, консалтинг	Enterprise Ireland – государственное агентство по развитию предпринимательства Ирландии	-	Ирландские игровые компании (от стартапов до транснациональных корпораций)	Ссылка 1
34.	Представительство разработчиков игр, развитие местной игровой экосистемы. Информация о доступных грантах и налоговых льготах. Организация мероприятий (например, Imirt Awards), помощь в поиске инвесторов, программы наставничества, продвижение на международных выставках	Консалтинг, маркетинговая поддержка	Imirt (Irish Game Makers Association)	Представители ирландской игровой индустрии	Независимые студии и разработчики игр	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
Канада						
35.	Финансирование от CMF в рамках общеканадских программ или программ, ориентированных на отдельные территории Канады, а также совместные программы с другими канадскими фондами	Финансирование	Canada Media Fund (CMF) – канадский фонд поддержки телевидения и индустрии цифровых медиа	В зависимости от программы. Пример – CMF-CrBC Video Games Business Development Program, программа, ориентированная только на Британскую Колумбию, предусматривает гранты до 200 тыс. долларов опытным компаниям среднего размера, имеющим подтвержденный опыт разработки игр и зарегистрированным на территории Британской Колумбии. Финансирование предоставляется в форме безвозвратного взноса, без требований о возмещении (кроме случаев невыполнения работ)	Разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2
36.	Помощь в поиске партнеров,	Консалтинг	Canada Media Fund (CMF)	Компания зарегистрирована в	Разработчики игр	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	продвижение проектов на международных рынках, участие в зарубежных выставках			Канаде, права на продукт принадлежат компании, финансирование используется на маркетинговые мероприятия		
37.	Финансирование реализации видеоигровых проектов	Финансовая	Interactive Ontario – некоммерческая торговая ассоциация, созданная представителями индустрии интерактивных цифровых медиа для оказания мер поддержки индустрии	-	Разработчики игр	Ссылка 1
38.	Образовательные программы, поиск зарубежных партнеров, помощь в поиске инвесторов, акселерация. Примеры программ: IO Connect – образовательные и b2b-мероприятия в области видеоигр; Indie Superboost – поддержка развития инди-студий; Work Placement Program – поддержка	Консалтинг	Interactive Ontario	Требования зависят от конкретных программ. Общие требования – компании осуществляют деятельность (зарегистрированы) в Онтарио, имеют высокий потенциал развития, в проекте представлена канадская идентичность	Инди-команды и уже сложившиеся студии по разработке, паблишеры	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	чернокожей молодежи в игровой индустрии; Impact Forum и Cocktail Mixer – форум о приоритетах и стратегиях Ив области пропаганды видеоигр / XR-индустрии в Онтарио; ISB Gamescom 2025 – поддержка отобранных студий, помощь с зарубежными партнерами					
39.	Финансовая поддержка студий – победителей конкурсов, грантовая поддержка в размере 12 тыс. долларов на студию на коучинг и мероприятия. После прохождения коучинга двум победителям предоставляются	Финансовая (на обучение и консалтинг)	La Guilde du jeu vidéo du Québec	Компании – резиденты Квебека, работающие в сфере разработки видеоигр. Максимум 50 сотрудников. Наличие технологических или коммерческих инноваций в проекте	Студии разработчики видеоигр –	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	гранты в 20 тыс. долларов на доработку продукта и его продвижение					
40.	Маркетинговое продвижение видеоигровых проектов, коучинг и акселерация для молодых студий в сфере технической экспертизы, маркетинга, геймдизайна, бизнес-планирования и т.д. Сборники лучших практик	Консалтинг	La Guilde du jeu vidéo du Québec	Компании – резиденты Квебека, работающие в сфере разработки видеоигр	Студии разработчики видеоигр –	Ссылка 1
41.	Постоянно действующая программа налоговых льгот. Сумма возмещения может составлять 37,5% от соответствующих затрат на оплату труда	Налоговые льготы	Правительство и налоговые органы Квебека	Компании – резиденты Квебека, специализирующиеся на производстве мультимедиа продукции и имеющие квалификационный сертификат, выданный Investissement Quebec на год на мультимедийный тайтл	Разработчики мультимедиа-продукции, включая видеоигры	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
42.	Налоговая льгота на интерактивные цифровые медиа, включая видеоигры. В бюджете на 2025 год ставка налогового вычета до 25% для заработной платы, на которую распространяется льгота с 1 сентября 2025 года, до этой даты – ставка налогового вычета 17,5%	Налоговые льготы	Правительство Британской Колумбии	Предоставляется зарегистрированным компаниям, разрабатывающим интерактивные цифровые медиапродукты, включая игры. Для участия необходимо зарегистрироваться в Министерстве финансов, оплатить регистрационный сбор и подать заявку на получение налогового кредита в Налоговом агентстве Канады не позднее чем через 18 месяцев после окончания налогового года	Разработчики мультимедиа-продукции, включая видеоигры	Ссылка 1
Kumai						
43.	Пониженная ставка по налогу на прибыль организаций	Налоговые льготы	Главное государственное налоговое управление КНР	Действует для технологических компаний при соблюдении условий: – регистрация в Китае не менее 1 года;	Разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				– владение основной технологией своих ключевых продуктов или услуг посредством независимых исследований и разработок, передачи, пожертвования, слияния, приобретения и т. д.; – наличие базовой технологии для своих ключевых продуктов (услуг) в сферах, определённых государством; – технический персонал, занятый исследованиями и разработками, а также соответствующими технологическими инновациями, составляет более 10% от общей численности персонала в текущем году;		

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				– соответствие за последние три финансовых года (для вновь созданных предприятий – фактический период работы) требованиям к расходам на исследования и разработки относительно общего объёма выручки от продаж за тот же период ¹⁹		
44.	Поддержка на уровне городов: финансирование учебных учреждений из местного бюджета	Обучение	Региональные власти	Ханчжоу: распределение 100 миллионов юаней между учебными учреждениями города; Правительство района Цзинган в центральной части Шанхая: соглашение с Китайской ассоциацией аудио-, видео- и цифровых издательств о создании	– разработчики игр; – киберспорт	Ссылка 1 Ссылка 2

¹⁹ См. подробнее: [Tax Incentives That a Gaming Company Can Expect in Leading Countries](#)

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				исследовательского института в сфере киберспорта		
45.	Проект «Герой Китая»: поддержка разработки, издания и продвижения игр	Консалтинг	Sony Interactive Entertainment (PlayStation)	Рассмотрение заявки (оценивается вертикальный срез, документы по дизайну игры, а также компания и команда, представляющие игру)	– разработчики игр	Ссылка
США						
46.	Федеральный налоговый вычет (до 20% от расходов на заработную плату, среду разработки, оборудование)	Налоговые льготы	Налоговое управление США (Internal Revenue Service, IRS)	Отнесение разработки игры к научно- исследовательским, опытно- конструкторским и технологическим работам	– разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2 Ссылка 3 Ссылка 4
47.	Рибейты (на уровне штатов)	Финансовая поддержка.	Уполномоченные органы на уровне штатов	Деятельность на территории штата	– разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2 Ссылка 3 Ссылка 4
48.	Поддержка экспорта: – консультации по вопросам торговли; – поиск деловых партнёров и их проверка;	Консалтинг	Управление международной торговли (International Trade Administration)	Платная услуга	– разработчики игр; – издатели игр	Ссылка

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	– организация мероприятий (выставок, вебинаров и т.д.)					
49.	«Game Exchange»: программа обучения по обмену, посвящённой разработке и созданию видеоигр с социальным эффектом (действовала в 2021–2023 гг.). Партнёры США: Бахрейн, Израиль и ОАЭ	Обучение	– Институт Аспена; – организация Games for Change	Участие могут принять ученики средней и старшей школы	– разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2
50.	Грант на разработку видеоигры	Финансовая поддержка (грант)	Национальный фонд искусств (National Endowment for the Arts)	Грант может только некоммерческая организация, орган местного самоуправления или общественное объединение	– разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2 Ссылка 3
51.	Финансирование разработки (игра America's Army: Proving Grounds).	Финансовая поддержка	Армия США (U.S. Army).	Прямое финансирование разработки конкретной игры	– разработчики игр	Ссылка

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
52.	Финансирование киберспортивных турниров, создание киберспортивных лиг и команд, поддержка стриминга	Финансовая поддержка, маркетинговая поддержка	Командование по подбору персонала Армии США (U.S. Army Recruiting Command)	Организация киберспортивных лиг и команд среди военнослужащих и членов их семей. Проведение турниров как между только военными командами, так и совместно с гражданскими участниками. Поддержка стримеров в армии	Военнослужащие, потенциальные рекруты, семьи военнослужащих, киберспортсмены, стримеры, широкая общественность	Ссылка 1
53.	Поддержка околоигровых активностей: проведение оффлайн-мероприятий, включая семинары, конвенции и др., консалтингом по контенту, разработкой учебных программ	Консалтинг	Организация Games for Change	Социальная значимость контента	– разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2
Республика Беларусь						
54.	Правовой режим Парка высоких технологий (ПВТ):	– налоговые льготы; – иные льготные условия	Наблюдательный совет ПВТ	– осуществление видов деятельности, указанных в Декрете Президента	– разработчики игр; – издатели игр	Ссылка

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	– институты «английского права» (опционы, конвертируемые займы, акционерные соглашения, соглашения о запрете переманивания сотрудников, соглашения о неконкуренции); – упрощенный документооборот при заключении сделок, в том числе внешнеторговых; – упрощённая релокация специалистов; – легальные условия для ведения криптобизнеса; – налоговые льготы, включая минимальные налоги на заработную плату			Республики Беларусь «О Парке высоких технологий»; – наличие бизнес-проекта; – положительное заключение Наблюдательного совета ПВТ		
<i>Республика Казахстан</i>						

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
55.	«Астана хаб»	Технопарк (программы по финансированию, научным грантам, обучению и другим мерам поддержки)	Технопарк «Астана хаб»	Наличие бизнес-плана проекта, сведений об отсутствии задолженностей и документов, подтверждающих местонахождение	Юридические лица (некоторые мероприятия технопарка открыты для представителей научного сообщества, образовательной среды)	Ссылка 1
56.	Налоговые льготы (освобождение от корпоративного налога, НДС, индивидуального подоходного, социального и др.)	Льготные налоговые ставки	Технопарк «Астана хаб»	ИТ-компании, являющиеся резидентами «Астана хаб»	ИТ-компании, являющиеся резидентами «Астана хаб»	Ссылка 2
57.	Финансирование от QazInnovations	Финансирование (гранты)	АО «Национальное агентство по развитию инноваций «QazInnovations»»	Зависит от вида предоставляемого гранта	Представители инновационного предпринимательства	Ссылка 3
58.	КазНМУ Бизнес-инкубатор	Бизнес-инкубатор (комплексные бизнес-программы для учащихся и всех, кто заинтересован в развитии стартап-проектов)	НАО «Казахский Национальный Медицинский Университет имени С.Д. Асфендиярова»	Проект должен отвечать целям бизнес-инкубатора	Стартапы	Ссылка 4
59.	КБТУ Стартап-инкубатор	Бизнес-инкубатор (менторство, консалтинг, поиск команд,	АО «Казахстанско-Британский технический университет»	Инкубатор получает долю в размере 10% от создаваемой компании	Стартапы	Ссылка 5

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
		контрагентов и инвесторов)				
60.	Инновационный центр МУИТ	ИНТЦ (менторство, консалтинг, поиск команд, контрагентов и инвесторов)	АО «Международный Университет Информационных Технологий»	-	Стартапы	Ссылка 6
61.	Abai IT-Valley	Технологический парк и акселератор (обучение кадров и акселерация проектов, проведение отраслевых мероприятий)	ТОО «Abai IT-Valley»	-	Участие без ограничений	Ссылка 7
62.	Частный бизнес-инкубатор INHUB	Бизнес-инкубатор (консалтинг и повышение квалификации)	Общественный фонд «GROW KZ»	-	ИП и юридические лица	Ссылка 8
63.	IT-хаб «Терриконовая долина»	Акселератор и инкубатор (обучение кадров, проведение отраслевых мероприятий)	ТОО «Терриконовая долина»	-	Участие без ограничений	Ссылка 9
64.	Технопарк «Алатау»	Специальная экономическая зона (налоговые льготы и преференции для	ТОО «Технопарк «Алатау»	Проект должен отвечать целям технопарка	Участие без ограничений	Ссылка 10

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
		компаний-резидентов)				
Республика Кипр						
65.	IP-box	Льготный налоговый режим	Министерств финансов Республики Кипр	Под сниженную налоговую ставку подпадают доходы от объектов ИС, в том числе ПО	Налогоплательщики Кипра и постоянные представительства из зарубежных стран, которые обязаны платить налоги на Кипре ²⁰	Ссылка 1
66.	Финансирование от RIF	Финансирование (возмещение расходов)	Кипрский фонд исследований и инноваций (RIF)	Проекты связаны с инновационными исследованиями	Компании-МСП, занимающиеся исследованиями, технологическими разработками и инновациями	Ссылка 1
67.	Стартап виза	Упрощенная процедура релокации	Правительство Кипра	Распространяется только на стартапы	Предприниматели из стран, не входящих в ЕС, с жизнеспособным бизнес-планом и подтверждением финансовых возможностей ²¹	Ссылка 1
68.	Techisland Awards	Премия	TechIsland Association – некоммерческая отраслевая организация	Только члены ассоциации Tech Island имеют право выдвигать номинантов	Физические и юридические лица и их проекты, внесшие значительный вклад в	Ссылка 1

²⁰ См. подробнее: [Cyprus IP Box Regime](#)

²¹ См. подробнее: [Программа стартап-визы на Кипре: новые изменения в 2025 году](#)

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
					развитие индустрии технологий и инноваций на Кипре	
Республика Польша						
69.	Гранты на разработку	Финансовая поддержка	Национальный центр исследований и разработки	– конкурсный отбор; – инновационный характер проекта	– разработчики игр.	Ссылка 1 Ссылка 2 Ссылка 3 Ссылка 4
70.	Проведение отраслевых мероприятий	Поддержка продвижения	Польская Ассоциация игр	Условия участия зависят от мероприятия	– разработчики игр; – издатели игр.	Ссылка 1 Ссылка 2
Республика Узбекистан						
71.	Проведение киберспортивных отраслевых мероприятий	Поддержка продвижения	Министерство спорта Министерство цифровых технологий Агентство по делам молодежи	-	– киберспортсмены – тренеры	Ссылка 1
72.	Образовательные программы	Образовательная	Министерство спорта Министерство цифровых технологий Агентство по делам молодежи	-	– школьники – студенты – преподаватели вузов	Ссылка 1
73.	IT Park	Поддержка продвижения Льготный налоговый режим ИТ-визы	Министерство цифровых технологий	Должен быть зарегистрирован как юридическое лицо на территории Республики Узбекистан; Осуществление вида (виды) деятельности в соответствии с приложением № 2	– разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				к постановлению Кабинета Министров «О порядке организации деятельности Технологического парка программных продуктов и информационных технологий» от 15.07.2019. Иметь экономически обоснованный бизнес-план для осуществляемого вида деятельности, как указано в Перечне		
Румыния						
74.	Факультатив «Разработка видеоигр»	Образовательная	Министерство образования	-	Учащиеся средней школы	Ссылка 1
75.	Румынская игровая премия, проведение конференций в сфере видеоигр	Премия, маркетинг	Румынская ассоциация разработчиков видеоигр	Требования отличаются в зависимости от категории (12 категорий), на которую подается заявка	– студии (в том числе инди) – разработчики – студенты – образовательные учреждения	Ссылка 1 Ссылка 2
Франция						

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
76.	Налоговый вычет	Финансовая поддержка	Министерство финансов	– прохождение «культурного теста», – стоимость разработки проекта составляла 100 000 евро или более, – игра предназначена для реальной продажи населению, – отсутствие порнографических или крайне жестоких сцен, способных нанести серьезный вред физическому, умственному или моральному развитию пользователей	Разработчики видеоигр	Ссылка 1
77.	Гранты Национального центра кино и анимационного изображения	Финансовая поддержка	Министерство культуры Национальный центр кино и анимационного изображения (Centre National du Cinéma et de l'image Animée, CNC) Фонд поддержки видеоигр (Fonds d'aide au jeu vidéo, FAJV)	-	Разработчики видеоигр	Ссылка 1 Ссылка 2
Австралия						
78.	Налоговый вычет на видеоигры Digital Games Tax Offset (DGTO)	Финансовая поддержка	Управление по делам искусств при Министерстве инфраструктуры, транспорта, регионального развития, коммуникаций и искусств	- наличие статуса резидента и Australian business number (ABN) - 11-значного идентификатора, который Правительство выдает	Разработчики видеоигр в рамках консолидированной группы, компании «с несколькими входами»	Ссылка 3

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	Предусмотрено возмещение в размере 30% от общих расходов на разработку.			коммерческим организациям, или получение статуса иностранного резидента, который получил ABN. - получение одного или более сертификатов от Управления по делам культуры Австралии с указанием на обоснование получения DGTO и размер Australian Development Expenditure (QADE) за год - сертификат может быть выдан на следующие стадии разработки: Completion certificate-сертификат на развитие новой игры Porting certificate-сертификат на загрузку игры на новую платформу Ongoing development-сертификат на начавшуюся разработку игры - программа финансирования доступна для компаний, которые несут расходы не менее 500 тыс. австралийских долларов на создание видеоигр - на каждую компанию установлен лимит возврата в размере 20 млн	(Multiple Entry Consolidated (MEC)) - группа австралийских юрлиц, находящихся в иностранной собственности, головной офис которых может находиться не в Австралии), аффилированные лица с такими группами и компаниями	

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				австралийских долларов ежегодно.		
79.	Стартап хаб в Мельбурнском инновационном округе Sydney Stratup Hub Melbourne Innovation District Создание технопарков и коворкингов для представителей бизнеса и всех заинтересованных лиц (например, инвесторов) Предусмотрена организация менторских программ, бизнес-инкубаторов и акселераторов	Инфраструктурные меры	Реализуется в рамках поддержки со стороны Jobs for NSW (Работа в Новом Южном Уэльсе)	- наличие резидентства Австралии - наличие подтверждения статуса бизнес-инкубатора, акселератора - утвержденный 3-летний бизнес-план - указание на возможность участия в финансировании стартап-хаба	Представители игровой индустрии	Ссылка 4
80.	Фонд поддержки начинающих разработчиков игр (Emerging Gamemakers Fund) Фонд помогает в создании прототипа или доработке и выпуске маломасштабной игры (в настоящее время реализуется программа фонда на 2026-2027 гг.) Размер финансовой помощи- до 30 тыс. долларов США.	Финансовая поддержка	Компания Screen Australia	Требования для физического лица: резидентство Австралии; или наличие постоянного резидентства Австралии (постоянная виза). Фонд не оказывает поддержку: - лицам моложе 18 лет; -сотрудникам вещательной компании или платформы, занимающейся производством контента (например, сервиса SVOD); -обучающимся на дневном отделении по специальности «кино, телевидение,	Как начинающие, так и опытные разработчики видеоигр	Ссылка 5

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				интерактивные цифровые медиа или игры» в киношколе или другом высшем учебном заведении; -доверительным управляющим трастам. Требования для компании: -регистрация и ведение бизнеса в Австралии, а также иметь центральное управление и контроль в Австралии. В порядке исключения из этого положения, при подаче заявки на финансирование P&A (или аналогичную маркетинговую поддержку) компания, которая в противном случае не имела бы права на получение финансирования, может быть профинансирована, если это будет сочтено целесообразным при любых обстоятельствах. Компания не может быть: -вещательной компанией; -холдинговой компанией или дочерней организацией вещательной компании; -компанией, принадлежащей или находящейся в совместном владении одной или нескольких компаний;		

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				-не выступает в качестве доверительного управляющего.		
81.	Фонд поддержки игрового производства (Games Production Fund) Фонд дает прямое финансирование разработчикам на разных этапах разработки. (в настоящее время реализуется программа фонда на 2026/2027 гг.) Предоставляет гранты в размере до 100 тыс. долларов США на поддержку разработки оригинальных австралийских независимых игр с бюджетом до 500 тыс. долларов на момент подачи заявки.	Финансовая поддержка	Компания Screen Australia	Требуется наличие прототипа игры. Требуется также обосновать необходимость финансирования (например, для дальнейшего получения премии).	Независимые австралийские разработчики игр и игровые студии.	Ссылка 6
82.	Грант на развитие экспортных рынков Export Market Development Grant Получение целевого финансирования для осуществления экспорта видеоигры (В настоящее время подача заявок закрыта)	Финансовая поддержка	Австралийская комиссия по торговле и инвестициям Austrade (Australian Trade and Investment Commission)	Требования: - предприятия, готовые к экспорту (размер гранта 20 тыс.- 30 тыс. долларов США); - предприятия, осуществляющие экспорт на существующие рынки (размер гранта 20 тыс. - 50 тыс. долларов США); - предприятия, экспортирующие на новые ключевые рынки (размер	Представители малого и среднего бизнеса	Ссылка 7

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				гранта от 20.000 до 80.000 долларов США). Финансирование представительных органов (для оказания поддержки в экспорте) в размере до 50 тыс. долларов США.		
83.	Рибейт на видеоигры Digital Games Rebate Осуществляется в рамках действия Программы Австралии по субсидированию видеоигр (Australian Government's Digital Games Offset) Процент по рибейту - 10% (сумма затрат от 35 тыс. долларов США)	Финансовая поддержка - региональная мера, Новый Южный Уэльс (New South Wales, NSW)	Screen NSW (входит в состав Департамента творческих индустрий, туризма, гостеприимства и спорта - Department of Creative Industries, Tourism, Hospitality and Sport, DCITHS)	Производство игры в Новом южном Уэльсе Стоимость игры - не менее 350 тыс. австралийских долларов. Получение рибейта возможно для международной компании, которая привлекла для создания игры компанию в Новом Южном Уэльсе. Ограничения по категориям игр: рибейт не предоставляется для азартных игр, игр, не предусматривающих цифровой формат, а также для «физических» (настольных) игр.	Юридическое лицо, которое имеет право получить ABN (Australian Business Number) - 11-значный идентификатор, который Правительство выдает коммерческим организациям	Ссылка 8 Ссылка 9
84.	Программа поддержки разработчиков видеоигр (Digital Games Seed Development Program) в Новом Южном Уэльсе Выделение гранта в размере 30.000 долларов США. Средства программы могут быть	Финансовая поддержка	Screen NSW (входит в состав Департамента творческих индустрий, туризма, гостеприимства и спорта - Department of Creative Industries, Tourism, Hospitality and Sport, DCITHS)	Производство игры в Новом южном Уэльсе Стоимость игры - не менее 350 тыс. австралийских долларов. Получение рибейта возможно для международной компании, которая привлекла для	Юридическое лицо, которое имеет право получить ABN (Australian Business Number) - 11-значный идентификатор, который Правительство выдает коммерческим организациям	Ссылка 9 Ссылка 10

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	использованы для определения технических требований игрового проекта, изучения коммерческого, творческого и рыночного потенциала, а также подготовку презентационных материалов.			создания игры компанию в Новом Южном Уэльсе. Ограничения по категориям игр: рибейт не предоставляется для азартных игр, игр, не предусматривающих цифровой формат, а также для «физических» (настольных) игр.		
85.	Программа поддержки разработчиков видеоигр (Digital Games Seed Development Program) в Новом Южном Уэльсе Выделение гранта в размере 30.000 долларов США. Средства программы могут быть использованы для определения технических требований игрового проекта, изучения коммерческого, творческого и рыночного потенциала, а также подготовку презентационных материалов.	Финансовая поддержка	Screen NSW (входит в состав Департамента творческих индустрий, туризма, гостеприимства и спорта - Department of Creative Industries, Tourism, Hospitality and Sport, DCITHS)	-на ранних этапах разработки игры -предусматривается подача исключительно одной заявки на одну игру Требования для физического лица и юридического лица: - резидентство Нового Южного Уэльса. - компания должна быть зарегистрирована в Новом Южном Уэльсе, иметь центральное управление и контроль в Австралии и вести бизнес в Австралии. Заявители должны иметь регистрационный номер ABN. - кандидаты не должны быть студентами дневной формы обучения в средних или высших учебных заведениях, а также студентами, которые в настоящее время изучают	Исключительно начинающие разработчики (малый и средний бизнес)	Ссылка 11

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				игры или область, связанную с играми. - заявители, которые являются сотрудниками федерального агентства по отбору персонала, государственного органа штата или территории, не имеют права подавать заявку - заявитель не может быть лицензиатом услуги в соответствии с Законом о радиовещательных службах 1992 года или связанным с ним юридическим лицом такого лицензиата (как определено в Законе о корпорациях 2001 года. - заявители должны иметь право на реализацию проекта, например, владеть любыми соответствующими авторскими правами или обладать лицензиями на них. - кандидаты должны продемонстрировать, что у них есть необходимые права, если потребуется, предоставив цепочку правоустанавливающих документов. Среди кандидатов должен быть		

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				член проектной команды, имеющий ключевую творческую репутацию по крайней мере в одной игре, которая была выпущена для широкой публики, например, в Steam, itch.io. - если над проектом работает несколько разработчиков из Нового Южного Уэльса, необходимо подавать совместную заявку на игру.		
86.	Программа стимулирования (развития) видеоигр The Screen Queensland Digital Games Incentive (DGI) от компании Screen Queensland. Реализуется в Квинсленде Программа DGI открыта для компаний, имеющих ABN, которые нанимают разработчиков игр в Квинсленде. Размер поощрения составляет 15% от допустимых расходов на разработку игр в Кинсленде.	Финансовая поддержка	Screen Queensland	Сумма затрат должна превышать минимальный порог в 250 тыс. австралийских долларов. Окончательная сумма финансирования определяется по усмотрению Screen Queensland. Не возмещаются расходы, понесенные до подачи заявки Применяется на любом этапе разработки игры.	Разработчики видеоигр, издатели видеоигр и игровые студии	Ссылка 12

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
87.	Игровые гранты Games Grants Гранты направлены на создание и развитие проектов на разных стадиях разработки, включая создание прототипа, ранний доступ и полноценный релиз. На протяжении всего жизненного цикла проекта может быть выделено до 300 тыс. долларов США. Размер финансирования до 200 тыс. долларов США. Реализуются в Квинсленде	Финансовая поддержка - региональная мера, штат Квинсленд	Screen Queensland	- 75% разработчиков должны находиться в Квинсленде, если не будет установлено иное. - не оцениваются проекты, выполненные по заказу - в программе не могут принимать студенты очной формы обучения - не поддерживаются проекты, предназначенные для сферы образования, обучения, рекламы, маркетинга, туризма или медиа - подача заявки только на один раунд	Разработчики видеоигр	Ссылка 13
88.	Фонд продакшн штата Виктория (Production Fund Vicscreen) Фонд поддерживает производственные компании штата Виктория	Финансовая поддержка - региональная мера, штат Виктория	VicScreen	Проекты должны принести исключительную пользу штату Виктория с точки зрения экономического эффекта, возможностей для трудоустройства и продвижения культурных ценностей	Разработчики видеоигр	Ссылка 14
89.	Фонд кино и игр штата Канберра Canberra Screen and Games Fund Осуществление целевых инвестиций для развития индустрии кино и видеоигр	Финансовая поддержка - региональная мера, Канберра	Screen Canberra	-	Разработчики видеоигр	Ссылка 15

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	Создание прототипов, демо-версий игры					
90.	Программа Conceptual Design. Реализуется в Тасмании Осуществляется на создание прототипа игры или предварительной версии Общий объем финансирования составляет до 20.000 долларов США	Финансовая поддержка - региональная мера, Тасмания	Screen Tasmania	Заявитель должен быть резидентом Тасмании и работать в компании, занимающейся разработкой или производством (заявитель может сотрудничать с партнером, не проживающим на Тасмании), или в случае концептуального дизайна - быть практикующим специалистом в Тасмании и работать в команде, базирующейся в Тасмании Проекты должны: в значительной степени быть произведены в Тасмании или и/или разработана совместно со студией из Тасмании	Разработчики видеоигр	Ссылка 16
91.	Программа Production and Release Реализуется в Тасмании Может быть предоставлена поддержка в размере не менее 30 тыс. долларов США. Если сумма составляет до 50 тыс. долларов США, она предоставляется в виде безвозвратного гранта; если сумма составляет 50	Финансовая поддержка - региональная мера, Тасмания	Screen Tasmania	Регистрация в Тасмании (или сотрудничество с резидентом Тасмании)	Разработчики видеоигр	Ссылка 17

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	тыс. долларов США и более, она предоставляется в качестве инвестиций в производство на паритетной основе пропорционально доле других инвесторов.					
92.	Программа Games Residency Программа рассчитана на один год. Программа стажировки реализуется в партнерстве с организацией Birdifi Bridge, предоставляющей услуги по содействию самозанятости в рамках программы Workforce Australia. Участникам предоставляются коворкинг, доступ к ведущим отраслевым экспертам, бизнес-наставничество и поддержка в получении дохода.	Кадровые и образовательные меры - региональная мера, Квинсленд	Screen Queensland	Ограничения по занятости для заявителей (например, не работать на полную ставку в игровой компании) Необходимость получения пособия по самозанятости Одобрение бизнес-плана Birdifi Bridge	Разработчики видеоигр	Ссылка 18
Испания						
93.	Министерство культуры Испании оказывает финансовую помощь для поддержки	Финансовые меры	Министерство культуры Испании	Налоговое резидентство Испании	Представители малого и среднего бизнеса	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	видеоигр и цифрового творчества Общий объем финансирования составляет 80 тыс. евро (не менее 20% от общей суммы проекта должно быть профинансировано за свой счет)			Наличие статуса юридического лица на дату подачи заявки Наличие статуса представителя малого и среднего бизнеса на основании Регламента ЕС 651/2014 Невозможность одновременного участия в трех аналогичных программах финансовой помощи от Министерства культуры Общая сумма помощи не может превышать 80% от общего бюджета проекта		
94. р	Налоговые льготы R&D (Research and Development) - использование специального налогового режима для видеоигр	Налоговые льготы	Министерство культуры Испании	Наличие резидентства в Испании. Действие на основании законодательства Испании о юридических лицах. Относиться к малому или среднему предприятию согласно Regulation EU 651/2014. Иметь опыт создания минимум одного подобного контента Максимальный объем помощи - 80 тыс. евро (покрытие до 80% бюджета проекта)	Игровые компании/ фрилансеры	Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
95.	Школа программирования в Барселоне (Game Development Bootcamp) для начинающих разработчиков видеоигр	Кадровые образовательные меры и	Основана частными предпринимателями	Курс рассчитан на 360 часов (длится до 9 недель) Максимальное количество студентов (одновременное обучение) - 6	Начинающие разработчики видеоигр	Ссылка 3
96.	Центр технологического развития и инноваций Centro para el Desarrollo Tecnológico y la Innovación (действует на основании закона de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación- Закон о науке, технологиях и инновациях) Направляет запросы на финансирование и поддержку научно-исследовательских проектов испанских игровых компаний на международном и национальном уровнях	Финансовые меры / Кадровые образовательные меры и	Министерство науки, инноваций и университетов	Общие требования для возможного сотрудничества, такие как: разделение общей системы ценностей: объективность, эффективность, конфиденциальность и др.	Компании по разработке видеоигр	Ссылка 4 Ссылка 5
97.	Образовательная программа по дизайну и разработке видеоигр (Video Game Design and Development). Программа рассчитана на бакалавров (без опыта разработчика)	Кадровые образовательные меры и	Министерство образования, профессиональной подготовки и спорта (MEFPD)	Необходимо иметь диплом об окончании обучения в старшей школе (бачилерато в Испании), а также сдать вступительный экзамен.	Студенты и абитуриенты (без предыдущего опыта работы в качестве разработчика видеоигр)	Ссылка 6
98.	Ассоциация компаний-производителей и разработчиков видеоигр	Кадровые образовательные меры и	Автономная структура, входит в различные профильные ассоциации,	Реализует совместные программы с Министерством культуры	Требований к сотрудничеству не предъявляется. Любой	Ссылка 7

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	и развлекательного ПО в Испании (Desarrollo Español de Videojuegos) - занимается развитием индустрии видеоигр в Испании, открыта для вступления в т.ч. зарубежных разработчиков видеоигр и имеет полномочия по продвижению бренда "сделано в Испании"		например, в Европейскую федерацию разработчиков видеоигр,	Испании, Министерством цифрового преобразования и государственной службы. Разрабатывает Белые книги разработчика (последняя редакция от 2024 г.)	член профессионального сообщества может присоединиться к общей экосистеме DEV	
Новая Зеландия						
99.	Game Development Sector Rebate - использование прямого рибейта (возврата) одобренных расходов	Налоговые льготы	Министерство бизнеса, инновации и занятости Новой Зеландии	Компании, зарегистрированные в Новой Зеландии, получают 20% возврата от квалифицируемых расходов (Eligible Expenditure). Минимальный порог затрат – 250 тыс. новозеландских долларов в год. Максимальная выплата на одну фирму – 3 млн новозеландских долларов в год.	Компании по разработке видеоигр	Ссылка 1
100.	Центр цифрового превосходства (Centre of Digital Excellence, CODE) в Данидине (Дандин-центр «новозеландского цифрового мастерства») Финансирование центра осуществляется из	Инфраструктурные меры (кластеры и инкубаторы) / Образовательные меры	Правительство Новой Зеландии	Размер финансирования для провайдеров из Данидина – 10-50 тыс. долларов США; Выделение субсидий на поездки (командировки)- до 14.000 долларов США; Субсидии для индивидуальных	Представители игровой индустрии	Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	государственного фонда роста провинций для развития индустрии разработки игр и создания устойчивых рабочих мест. предоставляется физическое пространство для нетворкинга. Публично-частное партнерство. CODE не только дает гранты, но и предполагает участие в менторских программах.			предпринимателей или небольшой команды разработчиков- от 10 до 60.000 долларов США.		
101.	Компания NZ On Air Инвестиции в производство динамичных местных сериалов и игр, доступных для жителей Тамарики на широком спектре цифровых и традиционных платформ.	Финансовые меры	Министерство бизнеса, инноваций и занятости	Игровые компании, которые не имеют право на получение помощи в рамках Game Development Sector Rebate (GDSR).	Разработчики видеоигр	Ссылка 3
102.	Образовательная программа Game On Программа направлена на трудоустройство молодых людей (в основном тихоокеанского происхождения) в геймдев напрямую через	Кадровые и образовательные меры	Министерство по делам народов Тихого океана	Наличие диплома об окончании школы	Студенты и абитуриенты	Ссылка 4 Ссылка 5

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	стажировки и программы менторства.					
Республика Корея						
103.	Корейская ассоциация игровой индустрии K-Games	Представление и защита интересов, поддержка продвижения и консалтинг	Корейская ассоциация игровой индустрии K-Games	-	Организации в сфере игровой индустрии	Ссылка 1
104.	Государственная поддержка на базе Южнокорейского агентства креативного контента (Korea Creative Content Agency, КОССА). Поддержка производства, создания, дистрибуции, экспорта продукции, а также исследований и разработки мобильных, ПК, консольных игр.	Финансовые, инфраструктурные и маркетинговые меры, помощь в локализации на зарубежных рынках и иные меры поддержки	Южнокорейское агентство креативного контента (КОССА)	Требования отличаются в зависимости от конкретной программы (например, в ряде программ могут участвовать только юридические лица). Претендовать на поддержку могут только южнокорейские резиденты	Юридические и физические лица из креативных индустрий, в т.ч. игрового рынка	Ссылка 2 Ссылка 3
105.	Инновационный центр креативной экономики (Center	Консалтинг, маркетинговая поддержка,	Инновационный центр креативной экономики (Center for Creative Economy & Innovation, CCEI)	Базовые требования: потенциальные стартапы или	Инновационные стартапы, в т.ч. игровые	Ссылка 4 Ссылка 5

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	for Creative Economy & Innovation, CCEI)	содействие выходу на зарубежный рынок	совместно с Korea Creative Content Agency, (КОССА)	компании, основанные менее 7 лет назад		
106.	Кремниевая долина Pango Techno Valley	инфраструктурные меры поддержки, в т.ч. льготная аренда, акселератор, консалтинг и пр.)	Центр содействия развитию экономических наук Кенгидо	Потенциальные стартапы или компании, основанные менее 7 лет назад, включая как корейский, так и иностранный бизнес	Стартапы высокотехнологичных отраслей, в том числе игровые, если отвечают указанным направлениям (например, AI, VR)	Ссылка 6 Ссылка 7
107.	Премия Korea Game Awards	Маркетинг и продвижение	Корейская ассоциация игровой индустрии K-GAMES совместно с министерством культуры, спорта и туризма Южной Кореи	Физические и юридические лица, внесшие вклад в развитие игровой отрасли (Победители ежемесячной премии «Игра месяца» от КОССА автоматически становятся номинантами на главную награду)	Физические и юридические лица, внесшие вклад в развитие игровой отрасли	Ссылка 8 Ссылка 9
108.	Выставка G-STAR (Global Game Exhibition)	Маркетинг и продвижение	Корейская ассоциация игровой индустрии K-GAMES	Участие платное	Игровые компании	Ссылка 10

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
109.	Платформа WelCon – информационный агрегатор об иностранных программах	Информационная поддержка	Южнокорейское агентство креативного контента (Korea Creative Content Agency, КОССА).	Требуется регистрация (бесплатная). Требования отличаются в зависимости от конкретной программы.	Корейские создатели контента (разработчики, издатели), в том числе из игровой индустрии, и зарубежные покупатели (дистрибьюторы, платформы)	Ссылка 11
Япония						
110.	Инвестиции от фонда Cool Japan	Финансовые меры (финансирование экспорта)	Cool Japan Fund Inc.	Проект должен способствовать расширению зарубежного спроса на японские товары и услуги; ожидается определенный уровень дохода; выполняется одно из следующих условий: реализуется сотрудничество между различными компаниями и отраслями; или охватываются потребители по всему миру; или лидерство на зарубежных	Уникальные для японского образа жизни проекты, в том числе в сфере контента (согласно Стратегии Cool Japan, сюда относятся аниме и видеоигры)	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				рынках; или создание общей платформы для выхода на международный рынок МСП.		
111.	Премия Japan Game Awards	Маркетинг и продвижение	Министерство экономики, торговли и промышленности Японии (METI)	Необходимо быть резидентом Японии и полным правообладателем на игру. Если участник является студентом, он сначала должен выиграть студенческую премию (ее победитель автоматически номинируется на общую)	Юридические и физические лица, являющиеся резидентами Японии	Ссылка 3
112.	Конкурс AWARD GFF	Премия	GFF (ассоциация, объединяющая компании по производству игрового программного обеспечения в Фукуоке, Кюсю)	Специфических требований не установлено	Студенты и любители	Ссылка 4
113.	Стажировка в рамках проекта «Креативная Фукуока»	Образовательные и кадровые меры	Организация содействия развитию игровой индустрии Фукуоки (FGIPO), созданная в сотрудничестве с Университетом Кюсю, городом Фукуока и GFF	Специфических требований не установлено, допускаются иностранные участники (субсидируется)	Студенты и любители	Ссылка 5 Ссылка 6

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				половина стоимости проживания). Участие на конкурсной основе		
114.	Фестиваль BitSummit	Поддержка и продвижение	Японская ассоциация независимых игр (Japan Independent Games Aggregate (JIGA))	К участию допускаются разработчики, соответствующие приведенным ниже требованиям: - в команде разработчиков не более 50 человек; - продукты не нарушают права третьих лиц; - разработчики, чей годовой доход от игрового бизнеса составляет 25 000 000 йен или меньше (есть исключения); - если участник относится к стране/региону, для которых Министерство иностранных дел Японии присвоило уровень 3 (не рекомендуется	Создатели инди-игр, как физические, так и юридические лица	Ссылка 7

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				посещать) или выше, заявка может быть отклонена. Участие платное.		
115.	Выставка Tokyo Game Show (TGS)	Поддержка продвижения	Ассоциация поставщиков компьютерных развлечений (Computer Entertainment Supplier's Association (CESA))	Участие платное. Допускаются иностранцы участники	Разработчики игр, создатели игрового контента и игроки	Ссылка 8
116.	Инкубатор IGI (Indie Game Incubator)	Инфраструктурные меры, финансовые меры, консалтинг	Marvelous Inc., Ludimus Inc., Head- High Co., Ltd.	- носители японского языка, проживающие в Японии; - в наличии демоверсия или вертикальный срез (демоверсия игры с подтвержденными ключевыми элементами); - нет контракта с издателем; - готовность уделять 4 часа в неделю на обучение; - готовность посещать занятия в течение 6 месяцев.	Разработчики игр, в том числе инди- разработчики	Ссылка 9

Всего мы изучили более 100 мер поддержки из 20 стран.

К результатам прошлогоднего исследования мы добавили анализ практики Австралии, Испании, Новой Зеландии, Республики Корея и Японии.

Исходя из опыта этих стран можно сделать выводы:

1. Для стран с развитой игровой отраслью, конкурирующей на международном уровне (Япония, Республика Корея) более характерны меры по продвижению игровых проектов, такие как премии и международные мероприятия, хотя и встречаются примеры прямого финансирования.
2. В странах, где игровая индустрия носит развивающийся характер, предусмотрен более широкий спектр финансовых мер, таких как гранты, рибейты и налоговые льготы.

IV. Выводы и предложения

По сравнению с 2025 годом можно отметить дальнейшее развитие существующих механизмов поддержки, расширение инфраструктурных инициатив, запуск новых конкурсных треков и рост внимания к вопросам экспорта и технологического суверенитета.

Вместе с тем результаты исследования показывают, что ключевым вызовом для отрасли остается **не столько отсутствие мер поддержки, сколько ограниченная доступность и практическая применимость части существующих инструментов, также необходимость дальнейшего повышения информированности участников рынка** о действующих мерах поддержки. Наиболее чувствительными эти проблемы являются для малых студий, инди-команд, индивидуальных предпринимателей и независимых разработчиков.

Исследование также показывает, что дальнейшее развитие российской игровой индустрии во многом зависит от повышения доступности мер поддержки, развития экспортных возможностей и сохранения эффективных механизмов взаимодействия государства, институтов развития и отраслевого сообщества.

Результаты показали, что рекомендации, сформулированные в исследовании 2025 года, сохраняют актуальность. Они касались необходимости стратегического подхода к развитию игровой индустрии, расширения региональных инициатив, подготовки кадров, развития образовательных проектов, киберспорта и других направлений.

Вместе с тем проведенный анализ позволяет выделить ряд новых приоритетов развития отрасли.

1. Для формирования целостной и согласованной системы поддержки игровой индустрии необходима дальнейшая синхронизация федеральных, региональных и отраслевых инструментов поддержки с учетом полного жизненного цикла игрового проекта — от идеи и прототипа до масштабирования и выхода на международные рынки.

2. Повышение доступности действующих мер поддержки. Одним из ключевых направлений остается снижение административной нагрузки на получателей поддержки: упрощение процедур подачи заявок, сокращение избыточных требований к документации, повышение прозрачности конкурсных процедур и развитие механизмов консультационного сопровождения заявителей.

Наиболее востребованной мерой поддержки, по мнению участников исследования, остается содействие развитию экспорта российских игр за счет

снижения *административных и регуляторных барьеров, а также обеспечения и развития механизмов выхода на зарубежные рынки.*

В условиях меняющейся регуляторной среды для российских разработчиков сохраняет высокую значимость возможность использования международных инструментов разработки, цифровой дистрибуции и продвижения продукции на зарубежных рынках. По мнению участников исследования, развитие механизмов поддержки экспорта и сохранение возможностей работы на зарубежных рынках способны повысить эффективность действующих мер поддержки и создать дополнительные стимулы для развития бизнеса в России.

3. Развитие финансовых инструментов поддержки. Сохраняется высокий запрос на гранты, налоговые льготы, субсидии и иные финансовые механизмы поддержки разработки и продвижения видеоигр. Ограниченная емкость внутреннего рынка обуславливает сохраняющийся высокий спрос на финансовые меры государственной поддержки.

Осознавая это, операторы поддержки развивают курируемые ими направления.

Например, АНО «ИРИ» в дополнение к запущенному в 2025 году отбору прототипов игр, рассчитанных на инди-команды, в 2026 году запустил конкурс детского контента, в котором поддержку могут получить и игровые проекты.

Такой подход позволяет диверсифицировать направления поддержки, не вынуждая разные по целям и возможностям команды конкурировать между собой. Результаты исследования подтверждают востребованность финансовых инструментов поддержки, реализуемых АНО «ИРИ», среди российских разработчиков. *Сохранение действующих финансовых мер, повышение гибкости их применения* – позитивная практика, которую рекомендуется развивать.

4. Усиление экспортной поддержки и снижение внешнеэкономических барьеров. Одним из ключевых приоритетов индустрии остается развитие экспорта. Выход на мировые рынки для российских студий – одно из ключевых условий для обеспечения экономической эффективности индустрии.

Помимо классических мер поддержки (субсидирование участия в выставках, продвижения и локализации), отрасль демонстрирует растущий запрос на снижение барьеров международной деятельности: упрощение трансграничных расчетов, расширение доступа к зарубежным платформам дистрибуции и продвижения, развитие международного партнерского взаимодействия. По результатам опроса видно, что запрос отрасли на экспортную поддержку все так же высок.

5. Развитие региональной инфраструктуры и кадрового потенциала. Сохраняет актуальность поддержка региональных кластеров, акселераторов, инкубаторов и образовательных инициатив, направленных на подготовку кадров для игровой индустрии и снижение концентрации отрасли в ограниченном числе регионов.

6. Поддержка международного позиционирования и продвижения российской игровой индустрии. Наряду с развитием экспортных инструментов перспективным направлением является системное продвижение российской игровой индустрии на международной арене.

Такое продвижение может включать проведение отраслевых премий международного уровня, организацию тематических фестивалей, шоукейсов и деловых миссий, а также реализацию совместных международных проектов, способствующих продвижению российских разработчиков и укреплению профессиональных связей.

Одним из вариантов повышения интегрированности российской игровой индустрии в мировую может стать проведение ***международных игровых мероприятий в России***.

Определённый шаг в этом направлении предпринимаются – в ноябре 2025 года была проведена Московская международная неделя видеоигр. Полагаем, этот опыт может быть масштабирован. Потенциально это привлечёт внимание к российским проектам как со стороны игроков, так и со стороны потенциальных издателей и инвесторов.

7. Развитие институтов отраслевой консолидации. Как и годом ранее, роль отраслевых ассоциаций неочевидна для представителей игровой индустрии.

Проведённый нами опрос показал, что разработкой игр и сопутствующей деятельностью занимается широкий спектр участников: крупный, малый, средний бизнес, индивидуальные предприниматели и даже физические лица.

При этом измеримое разделение по сегментам среди разработчиков отсутствует.

Это порождает ряд проблем, среди которых трудности в планировании регулирования – со стороны государства, сложность в поиске перспективных проектов – со стороны потенциальных инвесторов.

В такой ситуации ***отраслевые ассоциации могут стать ключевым посредником***, который сможет, с одной стороны, объединить игровой бизнес для представления его интересов в общении с регуляторами, с другой – играть роль консультанта и помогать в привлечении частного финансирования. Кроме того, они могут обеспечить систематизацию обратной связи от бизнеса к государству и вырабатывать предложения по совершенствованию государственной политики в сфере видеоигр.

8. Развитие системы отраслевой аналитики. Проведение регулярных исследований эффективности мер поддержки, мониторинга состояния рынка и анализа международных практик позволяет своевременно корректировать государственную политику и учитывать изменения, происходящие в индустрии.

Представляется целесообразным продолжить практику ежегодного проведения исследования мер поддержки игровой индустрии с участием отраслевых объединений, институтов развития, экспертного сообщества и представителей бизнеса.