

апрнорн

ЭБР
Юридическая
Компания

ИРИ



ИССЛЕДОВАНИЕ МЕР ПОДДЕРЖКИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В РОССИИ

2025 ГОД



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

Sk
СКОЛКОВО

Исследование мер поддержки игровой индустрии

Ассоциация профессионалов индустрии оперирования и разработки игр (АПРИОРИ), АНО «Институт развития интернета» (АНО «ИРИ») и Юридическая компания «ЭБР» при поддержке Фонда «Сколково» провели совместное исследование о профильных мерах государственной и институциональной поддержки. Основной задачей было выяснить, насколько компании отрасли информированы о существующих в России льготах и преференциях, оценить их эффективность, а также выявить трудности, препятствующие получению мер поддержки.

В рамках исследования был проведен опрос, в котором приняли участие более 200 разработчиков, издателей видеоигр и других представителей отрасли. Результаты опроса и исследования, а также подготовленные на их основе предложения будут направлены в профильные организации и регуляторам.

Кроме того, мы открываем на сайте АПРИОРИ (apriori.games) специальный постоянно обновляемый раздел с описанием мер поддержки, доступных для российских игровых компаний.

Мы рекомендуем разработчикам видеоигр:

- ознакомиться с доступными мерами поддержки, чтобы выбрать наиболее подходящие для вашего проекта;
- тщательно подготовить все необходимые документы для подачи заявок, следуя инструкциям, предоставленным на официальных сайтах;
- обращаться за помощью к консультантам или экспертам, если оформление заявки кажется сложным;
- участвовать в профильных мероприятиях и выставках, чтобы узнать больше о мерах поддержки и обменяться опытом с коллегами.

Мы открыты для обсуждения существующих проблем и их решений. Давайте формировать будущее российской игровой индустрии вместе!

I. Результаты опроса представителей компаний игровой индустрии

Общие данные об исследовании

В ходе исследования было опрошено более 200 специалистов в области разработки, издания, продвижения игр и сопутствующей деятельности. В опросе приняли участие физические лица, индивидуальные предприниматели, представители компаний малого, среднего и крупного бизнеса, а также некоммерческих организаций.

Участие в ассоциациях

Большинство респондентов не состоят в каких-либо профессиональных или отраслевых объединениях. Лишь 13,66% опрошенных являются членами таких объединений.

Как правило, в качестве основной причины отказа от участия в таких объединениях респонденты указывают, что не видят или не понимают преференций от вступления в них.

Информирование о мерах поддержки

Информацию о мерах поддержки игровой индустрии большинство респондентов получают из:

- профессиональных сообществ – 55,12%;
- СМИ – 50,73%;
- ресурсов институтов развития – 47,32%;
- от коллег – 42,44%;
- ресурсов органов власти – 24,39%;
- профессиональных отраслевых порталов – 23,9%;
- иных источников (самостоятельный поиск, офлайн-мероприятия, обзоры iXBT и др.) – 4,88%;
- не узнают ниоткуда / не интересуются – 4,39%.

65,37% респондентов не видят необходимости в иных источниках информирования, 34,15% – хотели бы получать информацию в ином формате: из предложенного отраслью лидируют email-рассылка и специализированный ресурс, который мог бы быть создан, например на базе VK Play.

Использование мер поддержки

Подавляющее большинство респондентов – 87,32% – не пользовались никакими мерами поддержки.

Из получивших поддержку 12,68% опрошенных реализовали её в следующих формах:

- грант – 6,83% от общего числа опрошенных, 53,85% от всех имеющих опыт получения любых мер поддержки;

- налоговые льготы – 6,34% от общего числа опрошенных, 50% от всех имеющих опыт получения любых мер поддержки;
- акселерация – 1,46% от общего числа опрошенных, 11,54% от всех имеющих опыт получения любых мер поддержки;
- помощь в продвижении – 0,98% от общего числа опрошенных, 7,69% от всех имеющих опыт получения любых мер поддержки;
- рибейт (возмещение расходов на производство контента), льготные кредиты, возмещение расходов на рекламу, льготное предоставление помещений, помощь в участии в мероприятиях, в том числе за рубежом, другие меры поддержки (выплаты в период коронавируса) – получили каждый по 0,49% от общего числа опрошенных, 3,85% от всех имеющих опыт получения любых мер поддержки;
- никто из прошедших опрос не получал статус «особо значимого проекта» для своих проектов.

Оценка полезности мер поддержки

Результаты опроса позволили сформировать рейтинг полезности и востребованности мер поддержки по мнению представителей игровой индустрии. Однако стоит отметить, что, несмотря на высокие оценки, такие меры, как гранты и налоговые льготы, используются не так часто. Это может быть связано с высокими требованиями и сложностью оформления.

1. Помощь в продвижении – 7,6 баллов.
2. Грант – 7,1 баллов.
3. Налоговые льготы – 7,1 баллов.
4. Возмещение расходов на рекламу – 7,1 баллов.
5. Рибейт – 6,6 баллов.
6. Помощь в участии в мероприятиях, в том числе за рубежом – 6,4 баллов.
7. Акселерация – 5,5 баллов.
8. Статус «особо значимого проекта» – 4,8 баллов.
9. Льготное предоставление помещений – 4,5 баллов.
10. Льготный кредит – 4 баллов.

Можно отметить, что наибольшее количество реализованных мер поддержки – это с большим отрывом от остальных гранты и налоговые льготы. Вместе с тем из оценки полезности, по мнению представителей индустрии мер поддержки, на первом месте – помощь в продвижении (7,6 баллов), а возмещение расходов на рекламу набрало одинаковый высокий балл (7,1) с налоговыми льготами и грантами, и с небольшим отставанием идут рибейты (6,6) и помощь в участии в мероприятиях, в том числе за рубежом (6,4).

Можно сделать вывод о том, что нереализованные виды мер поддержки либо не представлены или мало представлены в России, либо у компаний игровой индустрии отсутствует информация об этих мерах.

Сложности при обращении за поддержкой

В рамках исследования мы хотели выяснить, с какими сложностями сталкивается игровая индустрия при обращении за поддержкой. В их числе:

- слишком жесткие требования к организациям, претендующим на получение мер поддержки – 58,05% респондентов;
- сложность оформления документации – 57,07%;
- непрозрачность процедур рассмотрения – 44,39%;
- сложности в получении информации о мерах поддержки – 37,07%;
- отсутствие экспертной поддержки при подаче и рассмотрении заявок – 32,2%;
- длительные сроки рассмотрения – 31,22%;
- недостаточность выделяемых средств (для финансовых мер поддержки) – 27,32%;
- невозможность или сложность обжалования решений – 22,44%;
- короткие сроки подготовки заявок – 19,02%;
- другое (возвратный характер средств, бюрократические сложности, ограничения в отношении продукта для получения поддержки, недостаточная экспертиза в области геймдева у операторов поддержки) – 9,76%.

11,71% респондентов указали, что не обращались за мерами поддержки.

Соотношение получивших поддержку представителей отрасли (12,68% от общего числа) значительно меньше обращавшихся за мерами поддержки (88,29%), то есть фактически поддержку получил только каждый седьмой.

С заметным отрывом в качестве сложностей выделены жесткие требования к получателям мер поддержки и трудности с документацией.

Требования к оформлению любых финансовых мер поддержки со стороны государства, подготовка пакета документов для участия в конкурсах, а в дальнейшем отчетность по проектам, очевидно, являются барьером для получателей. С учетом этого целесообразно расширение экспертной поддержки по оформлению документов со стороны институтов развития и других операторов мер поддержки, а также включение блоков работ по оформлению документации в профильные акселераторы.

Экспортная поддержка

Мнения по поводу потребности в мерах экспортной поддержки продукции компании за рубежом разделились практически поровну – 59% опрошенных указали, что такая поддержка необходима, в то время как 41% в ней не нуждается.

Рейтинг мер поддержки экспорта:

- 1) субсидирование затрат на продвижение и рекламу за рубежом – 8,6 баллов;

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

В числе иных вариантов поддержки экспорта респонденты указывали:

- поддержку выхода на китайский рынок;
- организацию международных мероприятий на территории России;
- помощь в портировании игр на консоли;
- помощь с площадкой Steam и другими маркетплейсами (создание аккаунта, вывод средств);
- осуществление международных расчётов;
- исключение двойного налогообложения.

Можно отметить, что, как и в случае с оценкой полезности мер поддержки, на первом месте – меры по продвижению и рекламе. Это объяснимо, так как затраты по этому направлению могут достигать 30-40% от общей стоимости проектов. Вместе с тем таких мер поддержки практически не оказывается.

Выводы

1. В целом можно отметить высокую степень информированности отрасли о мерах поддержки – 65% опрошенных считают действующие каналы распространения сведений о мерах поддержки достаточными. Вместе с тем 37% респондентов отметили сложность в получении информации о мерах поддержки, и расширение способов информирования может дать заметный положительный эффект. Такими способами, как отмечают участники опроса, могут стать адресная email-рассылка и создание специализированного ресурса, посвящённого поддержке игровой индустрии. Некоторые

респонденты предлагают создать такой специализированный ресурс на базе сервиса VK Play.

2. Лишь 13% опрошенных получали поддержку от государства, в основном это были гранты и налоговые льготы. Случаи использования иных мер поддержки, таких как рибейты, акселерация, помощь в продвижении среди респондентов, единичны. Только каждый седьмой из обратившихся за поддержкой смог ее получить. В качестве наиболее значимых причин, мешающих получению поддержки, респонденты указали слишком жесткие требования (58%) и сложность оформления документации (57%). Остальные препятствия заметно менее значимы.

Из результатов следует, что процедура получения мер поддержки пока далека от идеала, ряд административных барьеров препятствует бизнесу, особенно малому и среднему, снижая эффективность таких механизмов.

3. Несмотря на небольшое количество получателей поддержки, отрасль в основном считает подобные меры полезными. В лидерах по востребованности – помощь в продвижении (7,6 баллов); гранты, налоговые льготы и возмещение расходов на рекламу набрали одинаковое количество баллов – 7,1.

Наименее востребованы льготное предоставление помещений и льготные кредиты, однако запрос на такие меры у участников отрасли имеется. Например, льготное предоставление помещений весьма полезным считают порядка 30% респондентов.

4. Большая часть рынка считает востребованной поддержку экспорта видеоигр – на это указали 59% респондентов.

Наиболее актуальными мерами опрошенные участники рынка считают субсидирование затрат на продвижение и рекламу за рубежом (8,6 баллов), нормативное упрощение экспорта (8,4 балла), организацию контактов с зарубежными партнёрами (7,5 баллов) и помощь в участии в профильных мероприятиях за рубежом (7,2 балла).

Менее актуальными механизмами бизнес считает проведение исследований зарубежных рынков и субсидирование обучения сотрудников для экспортной работы.

В качестве полезных опрошенные дополнительно указали такие меры, как межгосударственное взаимодействие (включая совместные меры поддержки и соглашения между странами), создание общедоступной базы материалов регуляторных требований по перспективным юрисдикциям, таким как Китай, помощь в работе с зарубежными маркетплейсами, в особенности Steam (включая вопросы создания аккаунта и вывода средств), возобновление международных расчётов и исключение двойного налогообложения.

Исключение двойного налогообложения достаточно частый запрос от игровых компаний, который звучит на различных мероприятиях. Вместе

с тем, очевидно, требуется разбор конкретных кейсов, так как, учитывая разнообразие ситуаций, единое решение вряд ли возможно.

5. Участие в профессиональных объединениях на текущий момент не пользуется популярностью у субъектов рынка, лишь 13,66% опрошенных состоят в каких-либо общественных профессиональных объединениях.

В качестве причины низкой заинтересованности участия в ассоциациях респонденты указали отсутствие каких-либо преференций от такого участия. Очевидно, что есть задел для профильных ассоциаций по работе с отраслью и донесению до коллег информации об инструментах работы с консолидированным мнением индустрии.

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

Для определения того, насколько существующие меры соответствуют нуждам индустрии, 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

На 2025 год в России 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 (РФРИТ, ИРИ, 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 льготами для сотрудников (отсрочка от военной службы, льготная ипотека, упрощенный найм иностранных специалистов), но для применения налоговых льгот потребуется также соблюсти некоторые дополнительные условия, указанные в Налоговом кодексе Российской Федерации.

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
1.	Статус субъекта малого предпринимательства: позволяет применять льготы по налогам и сборам и получать иную поддержку	1. Регистрация юрлица/ИП в соответствии с законодательством Российской Федерации 2. Выполнение одного из условий: 2.1. Деятельность должна заключаться в практическом применении (внедрении) результатов интеллектуальной деятельности (программ для электронных вычислительных машин, баз данных, изобретений, полезных моделей, промышленных образцов, селекционных достижений, топологий интегральных микросхем, секретов производства (ноу-хау), исключительные права на которые принадлежат учредителям (участникам) соответственно таких хозяйственных обществ. 2.2. Среднесписочная численность работников за предшествующий календарный год не должна превышать сто человек для малых предприятий и двухсот пятидесяти человек для средних предприятий	Юридические лица / ИП	Действующая норма, без ограничений по времени	Ссылка Федеральный закон от 24.07.2007 № 209-ФЗ «О развитии малого и среднего предпринимательства в Российской Федерации»
2.	Статус малой технологической компании (МТК): упрощает получение ряда льгот, дает доступ к центрам коллективного пользования,	Альтернативные критерии (на выбор): 1. Пройти независимую экспертизу в «доверенных» центрах экспертизы (Фонд Сколково, Фонд содействия инновациям и Центр поддержки инжиниринга и инноваций, АНО «Платформа НТИ») и иметь положительное экспертное	Юридические лица	Действующая норма, без ограничений по времени	Ссылка Федеральный закон от 04.08.2023 № 478-ФЗ «О развитии технологических компаний в

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
	поддержку экспортного потенциала	заключение (при соответствии базовым критериям). 2. Быть включенным в Единый реестр конечных получателей государственной поддержки инновационной деятельности и получать ранее государственную поддержку инновационной деятельности в форме предоставления льгот по уплате налогов, сборов, таможенных платежей (права на использование таких льгот) и (или) в форме финансового обеспечения (в части предоставления субсидий, грантов, кредитов, займов и взносов в уставный капитал) не ранее трех лет назад (при соответствии базовым критериям). Базовые (обязательные) критерии: 1. Соответствие ОКВЭД, перечень которых утверждается Правительством Российской Федерации. 2. Соответствие предельным значениям по выручке (не более 4 млрд рублей за предшествующий календарный год)			Российской Федерации» Постановление Правительства Российской Федерации от 02.11.2023 № 1847 «Об отнесении технологических компаний к малым технологическим компаниям и о прекращении статуса малых технологических компаний, формировании и ведении реестра малых технологических компаний и об информационном взаимодействии» Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.10.2023 № 3051-р «Об утверждении перечня центров экспертизы малых

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
					технологических компаний»
3.	Статус стартапа (на примере Москвы, уточнить наличие возможности получения соответствующего статуса можно в своем регионе): статус стартапа, дающий упрощенный доступ к некоторым льготам	1. Быть участником Московского инновационного кластера. 2. Основной вид экономической деятельности не относится к строительству и торговле. 3. Соответствовать хотя бы одному критерию инновационности из трех: 3.1. Наличие у компании исключительного права как минимум на один результат интеллектуальной деятельности (программы для ЭВМ, изобретения, полезные модели, промышленные образцы). 3.2. Осуществление расходов на НИОКР в объеме не менее 3% от выручки за текущий год и (или) один из предшествующих ему двух лет. 3.3. Получение не менее 1 млн рублей венчурных инвестиций за текущий год и (или) предшествующие ему четыре года (при этом доля участия инвестора в уставном (складочном) капитале должна быть не более 50%)	Юридические лица / ИП	Действующая норма, без ограничений по времени	Ссылка Постановление Правительства Москвы от 25.04.2019 № 435-ПП
4.	Статус аккредитованной ИТ-компании: является обязательным для применения ряда льгот (как налоговых, так и иных)	Общий порядок: 1. Иметь необходимый ОКВЭД. 2. Средняя заработная плата работников не менее средней по стране или субъекту, в котором зарегистрирована организация (альтернативное условие: получение дохода от ПО, включенного в реестр российского ПО).	Юридические лица	Действующая норма, без ограничений по времени	Ссылка Постановление Правительства Российской Федерации от 30.09.2022 № 1729

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
		3. Доход от ИТ-деятельности составляет более 30%. 4. На официальном сайте организации размещена информация об осуществляемой ИТ-деятельности на русском языке. 5. Организация подала согласие на раскрытие сведений, составляющих налоговую тайну, в ФНС России. Порядок для стартапа (позволяет игнорировать требование по доходу от ИТ-деятельности в размере более 30%): 1. Организация создана менее чем за три года до подачи заявления. 2. Доход организации менее 1 млн рублей с момента ее создания. 3. Организация зарегистрирована в реестре стартапов или включена в реестр малых технологических компаний в качестве стартапа с минимальным показателем выручки			
5.	Статус участника ИНТЦ/Сколково необходим для применения ряда льгот, а также получения иной поддержки (например, грантов, возмещения затрат на инвестиции и т.д.)	1. Подать заявку (ссылка) на экспертизу проекта. 2. Пройти экспертизу проекта. 3. Подать заявку на получения статуса участника	Юридические лица	Срок участия в Сколково ограничен 10 годами. Срок участия в других ИНТЦ не ограничен федеральным законом	Федеральный закон от 28.09.2010 № 244-ФЗ «Об инновационном центре «Сколково» Федеральный закон от 29.07.2017 № 216-ФЗ «Об инновационных научно-

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
					технологических центрах и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации». Правила участия в каждом конкретном ИНТЦ (например, Правила осуществления исследовательской деятельности коммерциализации ее результатов участниками проекта «Сколково»)

1.2. Налоговые льготы для ИТ-компаний

Налоговые льготы могут помогать компании не платить или платить в меньшем размере налог на прибыль, страховые взносы, НДС и УСН. Обратите внимание на то, что некоторые льготы могут комбинироваться друг с другом, т.е. применяться в совокупности.

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
1.	Пониженная ставка 5% по налогу на прибыль до 2030 г. (включительно)	1. Компания должна состоять в реестре аккредитованных ИТ-компаний Минцифры России (ссылка).	Аккредитованные ИТ-компании	До 31 декабря 2030 г.	Указ Президента Российской Федерации от 02.03.2022 № 83, Пункт 1.15 статьи 284 Налогового кодекса Российской Федерации

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
	льгота по налогу на прибыль, снижающая его с 25% до 5%	2. Иметь долю выручки от ИТ-деятельности более 70%, например от передачи прав на собственное программное обеспечение и базы данных, от услуг с помощью такого программного обеспечения (ПО) и баз данных, модификации, адаптации программного обеспечения, реализации программно-аппаратных комплексов из реестра. 3. Не подпадать под перечисленные в Налоговом кодексе ограничения по видам выручки (например, в них входят доходы от программного обеспечения, позволяющего хранить данные в центрах обработки данных). 4. Не быть компанией, в которой прямое или косвенное участие Российской Федерации составляет более 50% либо которая была создана в результате реорганизации или реорганизованным в форме присоединения к ним другого юридического лица либо выделения из его			Понятия разработка/адаптация/сопровождение ПО разъяснены Минцифры России: - Письмо Минцифры России от 07.09.2021 № П11-2-05-200-38749 «О рассмотрении обращений субъектов предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий» - Письмо Минцифры России от 15.03.2023 № МП-П11-070-17504 «О рассмотрении обращений субъектов предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий» - Письмо Минцифры от 27.01.2022 № П11-2-05-200-3571 «О рассмотрении обращений субъектов предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий» - Письмо Минцифры России от 11.10. 2021 № П11-2-05-200-44970 «О рассмотрении обращений субъектов

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
		состава одного или нескольких юридических лиц после 1 июля 2022 года			предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий»
2.	Пониженные страховые взносы: сниженные с 30% до 7,6% тарифы страховых взносов, что позволяет выплачивать более высокие з/п сотрудникам	1. Компания должна состоять в реестре аккредитованных ИТ-компаний Минцифры России (ссылка). 2. Иметь долю выручки от ИТ-деятельности более 70%, в т.ч. от передачи прав на собственное ПО и базы данных, от услуг с помощью такого ПО и базы данных, модификации, адаптации ПО, реализации программно-аппаратного комплекса из реестра. 3. Не подпадать под ограничения по видам выручки (например, в них входят доходы от программного обеспечения, позволяющего хранить данные в центрах обработки данных). 4. Не быть компанией, в которой прямое или косвенное участие Российской Федерации составляет более 50% либо	Аккредитованные ИТ-компании	Действующая норма, без ограничений по времени	Понятия разработка/адаптация/сопровождение ПО разъяснены Минцифры России: - Письмо Минцифры России от 07.09.2021 № П11-2-05-200-38749 «О рассмотрении обращений субъектов предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий» - Письмо Минцифры России от 15.03.2023 № МП-П11-070-17504 «О рассмотрении обращений субъектов предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий» - Письмо Минцифры от 27.01.2022 № П11-2-05-200-3571 «О рассмотрении обращений субъектов предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий»

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
		которая была создана в результате реорганизации или реорганизованным в форме присоединения к ним другого юридического лица либо выделения из его состава одного или нескольких юридических лиц после 1 июля 2022 года			Письмо Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ от 11.10.2021 № П11-2-05-200-44970 «О рассмотрении обращений субъектов предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий»
3.	Освобождение операций по передаче прав на ПО от НДС: освобождение от НДС (налог не начисляется и не уплачивается), за счет этого цена для покупателей может быть ниже на 20%	1. Наличие программы в реестре российского ПО. 2. Не подпадать под ограничения. ПО не должно распространять рекламную информацию и (или) давать возможность получать доступ к такой информации, а также осуществлять поиск информации о потенциальных покупателях (продавцах) и (или) заключать сделки. Важный момент: в реестр российского ПО могут быть включены видеоигры, разработанные на движках Unity и Unreal Engine, пока в реестре нет полноценного российского аналога (Протокол заседания	Компании, продающие ПО из реестра российского ПО (в т.ч. для издателей / дистрибьюторов)	Действующая норма, без ограничений по времени	Протокол заседания Экспертного совета по программному обеспечению при Минцифры России от 06.10.2023 № 650-Пр: ссылка подпункт 26 пункта 2 статьи 149 Налогового кодекса Российской Федерации

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
		Экспертного совета по программному обеспечению при Минцифры России от 06.10.2023 № 650-Пр)			
4.	УСН 6% / 15%: Пониженный налог, заменяющий компаниям налог на прибыль/НДФЛ и дающий право на освобождение от НДС до 60 млн выручки	1. Подать соотв. заявление в ИФНС. 2. Соответствовать лимиту по доходам – 450 млн руб. 3. Соответствовать лимиту по среднесписочной численности сотрудников – не более 130 человек	Юридические лица / ИП	Действующая норма, без ограничений по времени	Ссылка глава 26.2 Налогового кодекса Российской Федерации
5.	УСН региональные ставки Примеры: Ингушетия и Омская область Доходы – 1% Доходы-расходы – 5% (это пример, льготных ставок больше, уточнить свою можно по ссылке в «Источники»)	Для Ингушетии – наличие аккредитации IT-компаний Для Омской области – наличие ОКВЭД 63 «Деятельность в области информационных технологий» раздела J «Деятельность в области информации и связи» * Обратите внимание на тот факт, что 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	ИП / юридические лица на УСН	Действующая норма, без ограничений по времени	Ссылка глава 26.2 Налогового кодекса Российской Федерации В примерах соответственно: Закон Республики Ингушетия от 29.12.2018 № 53-РЗ Статья 2 Закона Омской области от 25.05.2020 № 2270-ОЗ

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
6.	Ускоренная амортизация нематериальных активов (НМА) в виде исключительных прав на ПО: специальный коэффициент (не выше 3), который применяется к основной норме амортизации в отношении НМА	Наличие нематериального актива в виде исключительного права на ПО/базы данных в реестре российского ПО	Юридическое лицо, амортизирующее НМА	Действующая норма, без ограничений по времени	Подпункт 6 пункта 2 статьи 259.3 Налогового кодекса Российской Федерации
7.	Коэффициент 2 к расходам на приобретение прав на ПО и базы данных, включенные в реестр российского ПО	Осуществление расходов по приобретению ПО/баз данных, включенных в реестр	Юридические лица, находящиеся на общей системе налогообложения и несущие расходы на приобретение ПО (например, лица, приобретающие такие программы для ведения своей деятельности)	Действующая норма, без ограничений по времени	Подпункт 26 пункта 1 статьи 264 Налогового кодекса Российской Федерации
8.	Коэффициент 2 к расходам на НИОКР по перечню Правительства: увеличение в 2 раза суммы расходов для их учета по налогу на прибыль	1. Осуществление научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ (НИОКР) – создание новой или усовершенствование производимой продукции (товаров, работ, услуг), создание новых или усовершенствование применяемых технологий,	Юридическое лицо, осуществляющие расходы на прорывные разработки Подходит только отдельным разработчикам (например, в части разработки игр с использованием систем	Действующая норма, без ограничений по времени	Пункт 7 статьи 262 Налогового кодекса Российской Федерации Постановление Правительства Российской Федерации от 24.12.2008 № 988

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
		методов организации производства и управления. 2. Наличие направления разработки в спец. перечне, утвержденном постановлением Правительства от 24.12.2008 № 988. 3. Наличие в рамках НИОКР научной новизны (новизна результатов инженерно-технической деятельности, значимость для российской науки в целом, актуальность выполненных работ, степень воздействия полученного результата на науку и технику). 4. Подготовить отчет по форме, предусмотренной ГОСТ 7.32-2001, + разместить его в специальной ГИС (факультативно)	обмена информацией между мозгом человека и электронным устройством, направленных на развитие или восстановление утраченных функций (нейроразвивающие игры). Или 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)		
9.	Налоговые льготы для резидентов особых экономических зон, в том числе пониженная ставка: 1. Налога на прибыль в части, зачисляемой в бюджет субъекта.	1. Обладать статусом резидента особой экономической зоны. 2. При осуществлении деятельности вне экономической зоны вести отдельный учет доходов и расходов.	Резиденты экономических зон	Действующая норма, без ограничений по времени	Ссылка Федеральный закон от 22.07.2005 №116-ФЗ «Об особых экономических зонах в Российской Федерации»

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
	2. Страховых взносов				
10.	Льготы по страховым взносам для МСП (субъектов малого и среднего предпринимательства): пониженные тарифы страховых взносов (15%)	1. Наличие статуса МСП. 2. Производить выплаты в пользу физлиц за месяц, превышающие 1.5 МРОТа – после них начинается льготный тариф	Субъекты МСП	Действующая норма, без ограничений по времени	пункт 2.4 статьи 427 Налогового кодекса Российской Федерации
11.	Налоговые льготы для малых технологических компаний: пониженная ставка по налогу на прибыль, зачисляемому в бюджет субъекта Российской Федерации	1. Наличие статуса МТК. 2. Принятие закона субъекта Российской Федерации, которым устанавливается соответствующая пониженная ставка	Юридические лица, имеющие статус малой технологической компании	Действующая норма, без ограничений по времени	Пример Липецкой области: (ссылка) Федеральный закон от 04.08.2023 № 478-ФЗ «О развитии технологических компаний в Российской Федерации», пункт 1.8–5 статьи 284 Налогового кодекса Российской Федерации
12.	Региональный инвестиционный вычет на установку ПО: уменьшение суммы уплачиваемого налога (в части, зачисляемой в бюджет субъекта Российской Федерации) на указанные расходы в размере 100%	1. Наличие соответствующего закона в субъекте. 2. Нести расходы на оплату работ (услуг) по установке, тестированию, адаптации, модификации программ для ЭВМ и баз данных, включенных в единый реестр российского ПО, а также суммы расходов на обучение работников, обслуживающих эти программы	Юридические лица, несущие соответствующие расходы	Действующая норма, без ограничений по времени	Подпункт 7 пункта 2 статьи 286.1 Налогового кодекса Российской Федерации

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
13.	Федеральный инвестиционный вычет: 3% от суммы расходов, составляющих первоначальную стоимость основного средства / амортизируемого нематериального актива (в т.ч. ПО), могут быть зачтены в сумму налога на прибыль, подлежащую уплате в федеральный бюджет (т.е. до 8%)	1. Понести расходы по приобретению основного средства. 2. Не применять к объекту материальных активов повышенный коэффициент. 3. Не являться иностранной организацией. 4. ОКВЭД должен соответствовать перечню, утвержденному Постановлением Правительства (например, деятельность по обработке данных, предоставление услуг по размещению информации и связанная с этим деятельность, включенная в класс «Деятельность в области информационных технологий»). 5. Не применять льготные ставки по налогу на прибыль (в том числе 5%, ранее описанные для ИТ-компаний)	Юридические лица, несущие соответствующие расходы	Действующая норма, без ограничений по времени	Статья 286.2 Налогового кодекса Российской Федерации Постановление Правительства Российской Федерации от 28.11.2024 № 1638
14.	Вычеты НДС по маркетинговым услугам при экспорте: право на вычет (уменьшение налога) по рекламным и	1. Нести расходы на рекламные и маркетинговые услуги в отношении ПО на экспорт. 2. ПО должно быть в реестре российского ПО	Юридические лица / ИП – плательщики НДС, осуществляющие продажу ПО на экспорт	Действующая норма, без ограничений по времени	Подпункт 4 пункта 2 статьи 171 Налогового кодекса Российской Федерации

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
	маркетинговым услугам				

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.

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
1.	Освобождение от уплаты НДС	1. Наличие статуса участника ИНТЦ. 2. Применение ОСН/УСН (при утрате освобождения). 3. Выручка в пределах 1 млрд (при превышении прибыль с года превышения в пределах 300 млн накопительным итогом). 4. Соблюдение правил участия в ИНТЦ	Юридические лица – разработчики, которые получили статус участника Сколково/ИНТЦ (например, ИНТЦ Воробьевы горы (кластер Ломоносова) и др.)	Ограничение по сроку действия: Льготы можно применять в течение 10 лет с даты получения статуса участника «Сколково» / ИНТЦ	Статья 145.1 Налогового кодекса Российской Федерации
2.	Освобождение от уплаты налога на прибыль	1. Наличие статуса участника ИНТЦ. 2. Применение ОСН. 3. Выручка в пределах 1 млрд (при превышении – прибыль с года превышения в пределах 300 млн накопительным итогом).	Юридические лица – разработчики, которые получили статус участника Сколково/ИНТЦ (например, ИНТЦ Воробьевы горы (кластер Ломоносова) и др.)	Ограничение по сроку действия: Льготы можно применять в течение 10 лет с даты получения статуса участника	Статья 246.1 Налогового кодекса Российской Федерации

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
		4. Соблюдение правил участия в ИНТЦ		«Сколково» / ИНТЦ	
3.	Льгота по уплате страховых взносов: 15% от суммы, превышающей полуторный МРОТ за месяц	1. Наличие статуса участника ИНТЦ. 2. Выручка в пределах 1 млрд (при превышении – прибыль с года превышения в пределах 300 млн накопительным итогом). 3. Соблюдение правил участия в ИНТЦ	Юридические лица – разработчики, которые получили статус участника Сколково/ИНТЦ (например, ИНТЦ Воробьевы горы (кластер Ломоносова) и др.)	Ограничение по сроку действия: Льготы можно применять в течение 10 лет с даты получения статуса участника «Сколково» / ИНТЦ	Пункт 2.4 статьи 427.1 Налогового кодекса Российской Федерации
4.	Освобождение от уплаты налога на имущество организаций	1. Наличие статуса участника ИНТЦ. 2. Применение ОСН. 3. Выручка в пределах 1 млрд (при превышении – прибыль с года превышения в пределах 300 млн накопительным итогом). 4. Соблюдений правил участия в ИНТЦ	Юридические лица – разработчики, которые получили статус участника Сколково/ИНТЦ (например, ИНТЦ Воробьевы горы (кластер Ломоносова) и др.)	Ограничение по сроку действия: Льготы можно применять в течение 10 лет с даты получения статуса участника «Сколково» / ИНТЦ	Пункты 20 и 28 статьи 381 Налогового кодекса Российской Федерации
5.	Микрогранты Сколково: защита интеллектуальной собственности (ИС), проведение маркетинговых исследований, создание опытных образцов и т.д.	1. Наличие статуса участника ИНТЦ. 2. Выручка в пределах 100 000 рублей. 3. Соответствие иным требованиям	Юридические лица – участники Сколково	Гранты могут применять участники Сколково	Ссылка Положение о микрогрантах участникам проекта «Сколково»

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
6.	Возмещение инвестиций бизнес-ангелам: возмещение до 50% инвестиций в пределах 100% суммы НДФЛ, уплаченной инвестором за три предшествующих года	1. Инвестор соответствует требованиям Сколково/ИНТЦ. 2. Компания, в которую инвестируют деньги, соответствует требованиям Сколково/ИНТЦ	Физические лица, которые инвестировали в: – компании – участники Сколково; – компании – участники ИНТЦ Воробьевы горы	Программы не ограничены по срокам. Прием заявок осуществляется по усмотрению управляющей компании	1. Ссылка 1 (Сколково) 2. Ссылка 2 (Кластер Ломоносова) Постановление Правительства Российской Федерации от 25.10.2023 № 1780

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.

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
1.	Отсрочка от призыва: отсрочка до 30 лет на период работы в аккредитованных организациях	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 программы высшего образования.	Работники аккредитованных ИТ-компаний	Действующая норма, без ограничений по времени	Указ Президента Российской Федерации от 02.03.2022 № 83, постановление Правительства Российской Федерации от 28.03.2022 № 490

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
		2. Иметь специальность в соответствии с перечнем, утвержденным постановлением правительства			
2.	Льготная ипотека для работников аккредитованных ИТ-компаний: льготная ставка по ипотеке на жилье в регионах	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 указанному требованию). 2. Получать заработную плату до вычета НДФЛ от 150 тыс. (в городах миллионниках) и от 90 тыс. руб. (во всех остальных городах)	Работники аккредитованных ИТ-компаний Сейчас не могут получить: – в отношении недвижимости в Москве и Санкт-Петербурге; – работники, чье место работы в Москве и Санкт-Петербурге	Действующая норма, без ограничений по времени	Постановление Правительства Российской Федерации от 30.04.2022 № 805 Решение Минцифры России от 31.07.2024 № 23-68902-00855-Р
3.	Упрощение трудоустройства иностранных граждан: Трудоустройство / привлечение по ГПХ иностранного работника без разрешения на работу / наличия патента	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	Аккредитованные ИТ-компании, иностранные граждане	Действующая норма, без ограничений по времени	Указ Президента Российской Федерации от 02.03.2022 № 83 Подпункт 14 пункта 4 статьи 13 Федерального закона от 25.07.2002 № 115-ФЗ «О правовом положении иностранных граждан в Российской Федерации»
4.	Льготные кредиты по ставке не более 3%	1. Компания должна состоять в реестре аккредитованных	Аккредитованные ИТ-компании	Действующая норма, без ограничений по времени	Указ Президента Российской Федерации от 02.03.2022 № 83

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
		ИТ-компаний Минцифры России. 2. Сохранение занятости на период действия кредитного договора (соглашения) не менее 85 процентов среднесписочной численности работников по отношению к 1 марта года, предшествовавшего году заключения кредитного договора. 3. ИТ-компания занимается разработкой ПО, сервисов и платформенных решений в сфере информационных технологий / модификацией ПО, включенного в реестр российского ПО			Постановление Правительства РФ от 05.12.2019 № 1598 «Об утверждении Правил предоставления из федерального бюджета субсидий в целях обеспечения льготного кредитования проектов по цифровой трансформации, реализуемых на основе российских решений в сфере информационных технологий»
5.	Конкурс gamejam для разработчиков видеоигр: Призовой фонд на 4 номинации в размере 25 000 рублей: Призовой фонд на 4 номинации в размере 25 000 рублей	1. В студенческой номинации – быть студентом колледжей и вузов. 2. В общей – быть лицом старше 16 лет	Разработчики видеоигр	Действующая норма, без ограничений по времени	Ссылка
6.	Гранты ФСИ студенческий стартап: грант на создание стартапа в размере 1 млн руб.	Необходимо подать заявку и пройти конкурс. В конкурсе могут принимать участие студенты:	Физические лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования,	Заявку можно подать до 20.05.2025 Отбор происходит ежегодно	Ссылка Положение о конкурсе «Студенческий стартап»

№	Мера	Условия участия	Целевая аудитория	Срок	Источники
		1. Обучающиеся по образовательным программам высшего образования, имеющим аккредитацию Рособрнадзора. 2. Не имеющие действующих договоров с Фондом (не являющиеся на момент подачи заявки на участие в данном конкурсе получателями гранта, руководителями организаций – получателей гранта или научными руководителями проектов). 3. Не получавшие ранее грант по программе «Студенческий стартап»	имеющим аккредитацию Рособрнадзора, не имеющие действующие договоры с ФСИ и не получавшие ранее грант по программе «Студенческий стартап»		
7.	Помощь в участии в экспортных выставках от РЭЦ (например, Istanbul gaming, China Joy, G-Star и другие, подробнее см. по ссылке)	Условия участия зависят от вида мероприятия (см. по ссылке в «Источники»)	Разработчики видеоигр	Действующая норма, без ограничений по времени	Ссылка
8.	Прекращение плановых проверок до 31.12.2025 (кроме ряда проверок, в т.ч. налоговых)	1. Компания должна состоять в реестре аккредитованных ИТ-компаний Минцифры России	Аккредитованные ИТ-компании	До 31.12.2025	Статья 26.4 Федерального закона от 26.12.2008 № 294-ФЗ

2. Инфраструктурные меры

Разработчики могут получить доступ к офисным и техническим площадкам, акселераторам и инкубаторам, что особенно важно на стадии создания продукта или выхода на рынок.

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	ИТ-кластер Калужской области	кластер	АО «Агентство инновационного развития — центр кластерного развития Калужской области»	Соответствие ИТ-профилю, подача заявки	Локальные ИТ-компании, включая игровые	Ссылка
2.	Инкубатор «Prototype.indie»	менторство, комьюнити	VK Play, Astrum Entertainment, АПРИОРИ	Необходимо оставить заявку с описанием проекта, команды и целей. Дальнейшее взаимодействие осуществляется с сообществом.	Инди-разработчики, небольшие команды	Ссылка
3.	Экспортный геймдев-акселератор АСИ (GoGlobal)	образовательно-сетевая	АСИ – Центр креативной экономики	Опыт разработки игр, конкурсный отбор до 30 команд	Независимые студии с прототипом / игрой, готовые к экспорту	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

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
5.	Кластер видеоигр (Москва, Сколково)	офисы, льготы	Правительство Москвы, Агентство креативных индустрий	Статус резидента по экспертизе проекта	Игровые студии всех уровней, анимационные студии	Ссылка
6.	Статус «особо значимого проекта» (ОЗП)	статус	Минцифры России	Крупный проект с национальной значимостью, заявка через Госуслуги	Крупные игровые проекты, платформы	Ссылка
7.	Технопарк «Якутия» (Республики Саха (Якутия))	технопарк	Министерство инноваций, цифрового развития и инфокоммуникационных технологий Республики Саха (Якутия)	Резидент технопарка, инновационный проект	Разработчики игр, AR/VR, мультимедиа	Ссылка

Вывод: Инфраструктурные меры особенно полезны в начальной и промежуточной стадиях роста. Они позволяют сэкономить на аренде, получить менторскую и техническую поддержку и встроиться в отраслевую экосистему.

3. Финансовые меры поддержки

Финансовые меры включают гранты, инвестиционные фонды, субсидии на продвижение. Эти инструменты могут покрывать затраты на разработку, маркетинг и экспорт.

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	Конкурсное финансирование разработки игр со стороны АНО «ИРИ»	Прямое финансирование	АНО «ИРИ»	Конкурсный отбор проектов по трекам «Национальный контент» и «Отбор прототипов игр». Условия участия доступны по ссылкам	Разработчики видеоигр	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
2.	Фонд IndieGO Start (инвестиции в инди)	Венчурное финансирование	АО «Ростелеком», РВИ, акселератор IndieGO	Отбор проектов (поздняя стадия разработки), этапное финансирование	Малые студии с высокопотенциальными проектами (инди)	Ссылка
3.	Грант РФРИТ «ИТ-продвижение» (маркетинг)	Возмещение расходов	Российская ИТ-компания, заявка, отчет о расходах на рекламу	Российская ИТ-компания, заявка, отчет о расходах на рекламу	Малые и средние ИТ-компании, разработчики игр	Ссылка
4.	Гранты ПФКИ на креативные проекты	Прямое финансирование	Президентский фонд культурных инициатив	Заявка на конкурс ПФКИ (2 раза в год), софинансирование ~10%	Творческие команды, инди-студии, креативные объединения	Ссылка
5.	Экспортные субсидии РЭЦ	Субсидии на экспорт	РЭЦ (Российский экспортный центр)	Онлайн-заявка, подтверждение затрат на экспорт (до 50% компенсации)	Игровые студии с экспортным потенциалом	Ссылка
6.	Гранты на внедрение российских решений в сфере информационных технологий	Софинансирование не менее 50% сметы реализации проекта	РФРИТ	Российское юридическое лицо. Проект должен быть включён в перечень особо значимых проектов, утверждённый отраслевым комитетом.	ИТ-компании, включая разработчиков игр	Ссылка

Вывод: Финансовая поддержка – один из ключевых драйверов роста и устойчивости игровых студий. Важно учитывать высокий конкурс и требования по отчетности.

4. Маркетинг и экспорт

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	Конкурсы и премии («Наш Игропром», Red Game Awards)	Продвижение, PR	Оргкомитеты премий	Участие бесплатно, проекты отбирает жюри	Российские выпущенные игры и разработчики	https://igroprom.online/ https://redgameexpo.ru/redawards
2.	Экспортные субсидии РЭЦ	Субсидии на экспорт	РЭЦ (Российский экспортный центр)	Онлайн-заявка, подтверждение затрат на экспорт (до 50% компенсации)	Игровые студии с экспортным потенциалом	Ссылка 1

Вывод: Программы продвижения и участия в выставках помогают студиям находить клиентов, партнёров и выходить на внешние рынки.

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» (ФРИИ + Минцифры)	Обучение. Экспертная поддержка. Подготовка к росту и масштабированию	ФРИИ	Соответствие приоритетам нацпрограммы «Цифровая экономика». Готовность технологии от УГТ 5+. Уникальность продукта и потенциал продаж	Российское юрлицо (не ИП). Команда от 2 человек. Есть ИТ-продукт. Достаточные ресурсы на 3 месяца акселерации	Ссылка

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
2.	Издательская поддержка 1C Games (стажировки, издание)	Организационная (кадры, издание)	1C Game Studios	Конкурсный отбор стажеров; питчинг проектов на издание	Молодые специалисты; независимые команды с проектами	Ссылка

Вывод: Такие меры критичны для формирования профессиональной среды и подготовки новых кадров.

6. Платформенная поддержка

Платформенные меры поддержки – это создание и развитие отечественных цифровых экосистем, через которые разработчики могут распространять, продвигать и монетизировать свои игры.

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
1.	VK Play	Рыночная инфраструктура (онлайн-платформы)	VK, при поддержке Минцифры России	Регистрация разработчика на платформе, соответствие правилам	Разработчики ПК-игр	Ссылка
2.	RuStore	Рыночная инфраструктура (онлайн-платформы)	VK, при поддержке Минцифры	Регистрация разработчика на платформе, соответствие правилам	Разработчики мобильных игр	Ссылка
3.	Обязательная предустановка RuStore	Рынок софта	Правительство Российской Федерации, Государственная Дума Российской Федерации	Распространители устройств на операционных системах Android и HarmonyOS обязаны предустанавливать RuStore. Законопроектом	Платформы дистрибуции, мобильные разработчики	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Программа / инициатива	Тип поддержки	Оператор(ы)	Условия участия	Целевая аудитория	Источники
				предлагается расширить требования на все устройства		

Вывод: Платформенные меры поддержки позволяют российским разработчикам продвигать и монетизировать игры внутри страны на локальных условиях, снижая зависимость от зарубежных платформ. Развитие экосистем открывает доступ к аудитории, упрощает публикацию и дает возможность участвовать в специальных программах промо и поддержки. Для инди- и малых студий это особенно важно как точка входа на рынок и первый шаг к устойчивой модели распространения.

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

1. Системность и масштаб

- необходимо создание комплексной системы мер, охватывающей весь жизненный цикл проекта — от идеи и прототипа до масштабирования и выхода на экспорт — и учитывающей специфику разработки видеоигр;
- в систему вовлечены ключевые ведомства, а также индустриальные ассоциации (такие как АПРИОРИ).

2. Региональная инфраструктура развивается неравномерно

- сильная база есть в Москве, Татарстане, Якутии, Калужской области;
- но в других регионах разработки сталкиваются с недостатком местных технопарков, акселераторов, инвесторов и экспертов.

3. Высокая востребованность поддержки инди и малых студий

- у начинающих команд и инди-разработчиков есть потребность в акселераторах, грантах, менторстве, инкубаторах;
- это положительно повлияет на вход в индустрию, но при этом нужно сохранить баланс поддержки, за счет финансирования масштабных проектов (AAA, международных релизов) для **средних и крупных студий**.

4. Маркетинг и экспорт — развивающийся вектор

- имеются **субсидии на рекламу, гранты ИТ-продвижения, экспортные акселераторы**, но:
 - суммы пока **ограничены** (до 1 млн руб. от РФРИТ);
 - высокие требования к отчетности **могут отпугивать небольшие команды**;
- зато сам факт появления этих мер — важный прорыв: ещё 2 года назад их не было вообще.

5. Технологическая и платформенная независимость

- активно развиваются и продвигаются отечественные платформы (VK Play, RuStore);
- государство стремится **заменить зарубежные решения** и создать внутренний рынок распространения;

- однако пока эти площадки **не обладают сопоставимым трафиком и монетизацией** по сравнению с Steam, Epic Games и др.

6. Недостаток поддержки независимых издателей

- ни одна программа прямо не ориентирована на **локальных издателей** (за исключением участия 1С как наставника);
- это оставляет **провал между разработкой и публикацией**, особенно на международных рынках.

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 и Франции.

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 инновационной направленности	Ссылка 3
4.	Отраслевая организация PGDA	Представление и защита интересов	Ассоциация австрийских разработчиков игр (PGDA)	-	Разработчики игр	Ссылка 4

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
		австрийских разработчиков, нетворкинг, менторинг и акселерация проектов, ежегодная отраслевая премия Talent Award				
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
8.	Инкубаторы и инновационные центры	Финансовая поддержка	Министерство науки, технологий, инноваций и коммуникаций (MCTIC)	Зарегистрированное в Бразилии юридическое лицо	Разработчики (в основном стартапы) и издатели игр	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
		(грантовая поддержка) Акселерация проектов, проведение отраслевых мероприятий	Компания Softex Акселераторы			
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 на игру, если проект приносит убытки	Налоговые льготы	Правительство Великобритании	Претендовать на налоговую льготу может только британская видеоигра, предназначенная для продажи и не менее 25% основных расходов по которой приходится произведено в Великобритании или Европейской экономической зоне	Компании – разработчики видеоигр	Ссылка 1 Ссылка 2
11.	Получение вычета расходов на видеоигры в счет корпоративного налога – Video Games	Налоговые льготы	Правительство Великобритании. В части «культурного теста» – Британский институт киноискусства (от имени	Чтобы получить налоговые льготы все видеоигры должны быть сертифицированы как	Компании по разработке, производству и	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	Expenditure Credits for Corporation Tax		Министерства культуры, СМИ и спорта)	британские. Видеоигра должна пройти «культурный тест» или соответствовать требованиям международного соглашения о совместном производстве	тестированию видеоигр	
12.	Проведение исследований, акселераторы для стартапов, консультации, получение рыночной информации, защита интеллектуальной собственности, оказание помощи в поиске инвесторов и участии в международных торговых миссиях, проведение премий и образовательных программ (например, Digital Schoolhouse и Ukie Students)	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
13.	London Games Festival В 2024 году фестиваль посетило более 100 тыс. человек. В рамках фестиваля проводится премия для видеоигр по	Фестиваль	Финансируется правительством Великобритании и поддерживается мэрией Лондона	Игровые студии, работающие в Великобритании	Разработчики и пользователи видеоигр	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	10 номинациям (включая номинации «Сделано в Лондоне» и «Лучшие в Британии»). Фестиваль проводится ежегодно с 2016 года					
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
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.	Консалтинг	InGAME – организована Abertay University, University of Dundee, University of St Andrews. InGAME является частью кластерной программы	Игровые компании – резиденты Великобритании, – приоритетно – находящиеся в Шотландии	Разработчики игр	Ссылка

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	Проведение совместных исследований и разработок научными академическими университетами и коммерческими организациями. Привлечение инвестиций в отрасль		«Креативные индустрии», финансируемой Исследовательским советом по искусству и гуманитарным наукам, и частью Промышленной стратегии. Частично финансируется Шотландским финансовым советом			
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	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
	создание контента и 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
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	Разработчики и издатели игр	Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				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		
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», «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.)	Разработчики и/или издатели игр	Ссылка 3

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
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. индивидуальные лица)	Ссылка 6
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	Игровые проекты, которые направлены на образовательные или развлекательные цели	Разработчики и/или издатели игр	Ссылка 10

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
			технологий земли Шлезвиг-Гольштейн			
31.	Cross Innovation Hub	Креативный кластер	Гамбургское креативное общество	Работа в креативной сфере	Представители творческих индустрий (в том числе разработчики видеоигр)	Ссылка 11
Ирландия						
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,	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
	программы наставничества, продвижение на международных выставках					
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

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
36.	Помощь в поиске партнеров, продвижение проектов на международных рынках, участие в зарубежных выставках	Консалтинг	Canada Media Fund (CMF)	Компания зарегистрирована в Канаде, права на продукт принадлежат компании, финансирование используется на маркетинговые мероприятия	Разработчики игр	Ссылка 1
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: Ю Connect – образовательные и b2b-мероприятия в области видеоигр; Indie Superboost – поддержка развития инди-студий; Work Placement Program – поддержка чернокожей	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, публикеры	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	молодежи в игровой индустрии; Impact Forum и Cocktail Mixer – форум о приоритетах и стратегиях В 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 гранты в 20 тыс. долларов на доработку продукта и его продвижение	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
40.	Маркетинговое продвижение видеоигровых проектов, коучинг и акселерация для молодых студий в сфере технической	Консалтинг	La Guilde du jeu vidéo du Québec	Компании – резиденты Квебека, работающие в сфере разработки видеоигр	Студии разработчики видеоигр –	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	экспертизы, маркетинга, геймдизайна, бизнес-планирования и т.д. Сборники лучших практик					
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
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	Разработчики мультимедиа-продукции, включая видеоигры	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				месяцев после окончания налогового года		
Китай						
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; – 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	Разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				более 10% от общей численности персонала в текущем году; – соответствие за последние три финансовых года (для вновь созданных предприятий – фактический период работы) требованиям к расходам на исследования и разработки относительно общего объема выручки от продаж за тот же период ¹		
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 исследовательского института в сфере киберспорта	– разработчики игр; – киберспорт	Ссылка 1 Ссылка 2
45.	Проект «Герой Китая»: поддержка разработки,	Консалтинг	Sony Interactive Entertainment (PlayStation)	Рассмотрение заявки (оценивается)	– разработчики игр	Ссылка

¹ 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
	издания и продвижения игр			вертикальный срез, документы по дизайну игры, а также компания и команда, представляющие игру)		
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; – организация мероприятий (выставок, вебинаров и т.д.)	Консалтинг	Управление международной торговли (International Trade Administration)	Платная услуга	– разработчики игр; – издатели игр	Ссылка
49.	«Game Exchange»: программа обучения по обмену, посвящённой разработке и созданию видеоигр с социальным эффектом	Обучение	– Институт Аспена; – организация Games for Change	Участие могут принять ученики средней и старшей школы	– разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	(действовала в 2021–2023 гг.). Партнёры США: Бахрейн, Израиль и ОАЭ					
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
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,	Консалтинг	Организация Games for Change	Социальная значимость контента	– разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
	конвенции и др., консалтингом по контенту, разработкой учебных программ					
Республика Беларусь						
54.	Правовой режим Парка высоких технологий (ПВТ): – 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	– налоговые льготы; – иные льготные условия	Наблюдательный совет ПВТ	– осуществление видов деятельности, указанных в Декрете Президента Республики Беларусь «О Парке высоких технологий»; – наличие бизнес-проекта ; – положительное заключение Наблюдательного совета ПВТ	– разработчики игр; – издатели игр	Ссылка
Республика Казахстан						

№	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»	IT-компании, являющиеся резидентами «Астана хаб»	IT-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,	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
		поиск команд, 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

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
64.	Технопарк «Алатау»	Специальная экономическая зона (налоговые льготы и преференции для компаний-резидентов)	ТОО «Технопарк «Алатау»	Проект должен отвечать целям технопарка	Участие без ограничений	Ссылка 10
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 ²	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	Ссылка 1

² См. подробнее: [Cyprus IP Box Regime](#)

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
					финансовых возможностей ³	
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 развитие индустрии технологий и инноваций на Кипре	Ссылка 1
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	Министерство цифровых технологий	Должен быть зарегистрирован как юридическое лицо на	– разработчики игр	Ссылка 1 Ссылка 2

³ 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
		ИТ-визы		территории Республики Узбекистан; Осуществление вида (виды) деятельности в соответствии с приложением № 2 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						
76.	Налоговый вычет	Финансовая поддержка	Министерство финансов	– прохождение «культурного теста»,	Разработчики видеоигр	Ссылка 1

№	Мера поддержки	Тип меры	Оператор(ы)	Условия участия (при наличии)	Целевая аудитория	Источники
				– 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		
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

По результатам анализа более 70 мер поддержки из 15 стран можно сделать следующие выводы:

1. Поддержка игровой индустрии – **общемировая практика**, которая может быть выражена как в предпочтениях для ИТ-сектора или креативных индустрий в целом, так в целевых для отрасли видеоигр механизмах.

2. Наиболее распространённых вариантов поддержки – **налоговые льготы и финансирование разработки игр и смежных процессов**.

3. Зачастую, поддержка в зарубежных юрисдикциях **не ограничивается финансовыми мерами**. В том числе применяются сопутствующие меры: поддержка продвижения, проведение отраслевых мероприятий, экспертное сопровождение и консультирование, подготовка кадров.

4. Многообразие мер поддержки сопряжено с различным статусом **ответственных лиц** – это могут быть государственные органы и учреждения (как федеральные, так и региональные), институты, отраслевые ассоциации, фонды и некоммерческие организации.

IV. Выводы и предложения

Проведённое экспертами АПРИОРИ, АНО «Институт развития интернета» и Юридической компании «ЭБР» при поддержке Фонда «Сколково» исследование показало наличие значительного количества инструментов поддержки игровой индустрии в России и за рубежом. Государства по всему миру понимают важность места видеоигр в экономике.

С 2022 по 2025 год Россия проделала серьезную работу по формированию системы поддержки геймдева. На 2025 год в отрасли доступны:

- льготы, субсидии и гранты;
- образовательные и акселерационные программы;
- инфраструктура в крупнейших регионах;
- инструменты продвижения и экспорта.

Однако эффективность этой системы будет определяться **гибкостью и открытостью к обновлению**. Основные риски — бюрократия, избыточная концентрация и нехватка внимания к среднему сегменту. Своевременное реагирование и продолжение диалога с индустрией сделают поддержку не только объемной, но и по-настоящему работающей.

Вместе с тем спектр используемых в мире мер поддержки шире и может включать в себя такие механизмы, как специальные правовые режимы, рибейты (возмещение затрат на производство игр), поддержку научных исследований как в части технологий разработки игр, так и в части исследований по воздействию контента на пользователей. Все они могут стать дополнительными драйверами роста отрасли.

Результаты исследования подтвердили актуальность ряда проблем, с которыми индустрия сталкивается при получении мер поддержки: сложность и непрозрачность процедур, высокие требования к претендентам, излишняя бюрократизация процесса и другие административные барьеры.

Для устойчивого развития игровой индустрии в России важно не только сохранять общий вектор поддержки, но и сформировать **комплексную стратегию**, которая объединит и систематизирует действующие механизмы, дополнив их новыми, а также планом их реализации.

Ряд предпочтений для видеоигровой отрасли, которые хорошо зарекомендовали себя в других странах, могут быть адаптированы и для России.

Однако могут потребоваться и уникальные методы. Это связано с необходимостью учета специфики российского бизнеса в текущей геополитической ситуации, сложности ведения международной деятельности для российских компаний, а также «догоняющего» положения российской игровой индустрии, ключевой роли зарубежных площадок дистрибуции игр.

По результатам комплексного исследования мы можем предложить следующие направления развития мер поддержки отрасли:

1. Формирование **карты мер поддержки игровой индустрии**, учитывающей различные типы направлений поддержки и позволяющей определить пробелы поддержки в отдельных направлениях.

2. Развитие финансовой поддержки со стороны государства в формате **грантов, субсидий и рибейтов** на разработку видеоигр и игровых сервисов, предусматривающей финансирование затрат как на разработку, так и на продвижение игр. Увеличение действующих лимитов на возмещение расходов на рекламу и маркетинг.

3. Внедрение **специализированных налоговых льгот** для игровых студий. В качестве примера можно привести возможность дополнительного снижения налога на прибыль при экспорте игр.

4. Внедрение мер господдержки по продвижению отечественного геймдева за рубежом, в том числе:

- создание «**единой витрины**» его представления с другими видами контента, для получения синергетического эффекта;
- **продвижение отечественных игровых сторов** за рубежом;
- поиск, продвижение и поддержка локализации российских игр с высоким экспортным потенциалом;
- субсидирование участия игровых студий в зарубежных выставках и рекламы, ориентированной на зарубежную аудиторию;
- поддержка со стороны государства павильонов российских разработчиков игр на крупных международных мероприятиях;
- поддержка совместных игровых проектов с зарубежными студиями;
- организация и проведение международного мероприятия в России с приглашением представителей игровых студий и пабlishеров стран СНГ, ЕАЭС, БРИКС и ШОС. Организация премии за лучшие видеоигры в рамках мероприятия;
- системная поддержка игр, которые могли бы быть локализованы по франшизе в других странах с учетом местной специфики (специфические локации, скины и т.д.).

5. Внедрение мер повышения **привлекательности российских сервисов цифровой дистрибуции**:

- возможность оформления налогового вычета на стоимость игр, приобретенных в российских сторах;
- возможность оплаты образовательных и развивающих игр по специальным программам по аналогии с «Пушкинской картой».

6. Государственный заказ на образовательные и развивающие игры, ориентированные в первую очередь на детско-юношескую аудиторию, и геймификацию образования.

7. Поддержка создания на региональном уровне **кластеров и центров развития видеоигровой индустрии**, предоставление студиям субсидируемого доступа к аренде помещений, оборудованию, программному обеспечению.

8. Комплексные меры поддержки развития видеоигр **на региональном уровне**, в том числе:

- запуск сети региональных акселераторов и инкубаторов видеоигр;
- экспертная поддержка студий разработки, в том числе в части правовых вопросов, защиты интеллектуальной собственности, помощь в поиске и взаимодействии с инвесторами, получение рыночной информации при планировании и разработке игр;
- учреждение региональных мини-грантов на запуск студий в регионах;
- поддержка локальных хабов, митапов и геймджемов;
- развитие системы региональных рибейтов для видеоигр.

9. В части мер в сфере **образования и подготовки кадров** для видеоигровой индустрии предусмотреть:

- поддержку профильных программ обучения специалистов для геймдева, ведущих преподавание с использованием отечественного программного обеспечения;
- субсидирование стажировок российских студентов в отечественных и зарубежных игровых студиях.

10. Специальные меры поддержки развития **российского киберспорта**: поддержка киберспортивных турниров по российским видеоиграм, учреждение российской киберспортивной премии. Поддержка создания киберспортивных лиг, в том числе в среде силовых структур.

11. Создание системы **защиты авторских** прав разработчиков и издателей видеоигр за рубежом.

12. **Разделение треков** государственной поддержки видеоигр:

- приоритетное направление – проекты с российским культурным контекстом, содержание которых направлено на освещение и популяризацию событий из истории России, культуры и традиций народов России, позитивных ценностей;
- сопутствующее направление – проекты, обладающие рыночным потенциалом (качество, востребованность среди пользователей и т.д.).

Такой подход успешно применяется в ряде стран для поддержки и продвижения национальной культуры как внутри страны, так и за ее пределами.

13. Организация систематического мониторинга и оценки эффективности мер поддержки – это позволит создать гибкий механизм актуализации мер исходя из их

востребованности и результативности. Обеспечение **открытого канала обратной связи** от индустрии.

14. Формирование **специализированных треков поддержки в зависимости от размера компаний и стадий реализации проектов**: крупные компании и независимые разработчики, с упрощённой процедурой доступа к мерам поддержки для последних.

Например:

- проводить отдельные треки поддержки для ИП, самозанятых;
- предусмотреть трек «без юрлица» на ранней стадии акселерации;
- поддерживать совместное производство и выпуск игр в партнерстве с частными издателями.

15. **Исключение принятия регуляторных требований**, реализация которых затронет преимущественно российские компании в отсутствие эффективных инструментов принуждения к их выполнению зарубежными компаниями, что создаст неконкурентные условия.

16. В ходе проведенного в рамках данного исследования опроса ряд респондентов отметили, что наиболее востребованной для них поддержкой был бы **возврат международных платежей**, а также решение **проблемы двойного налогообложения** для случаев разработки игр в России, но их продвижения и продажи за рубежом. В связи с этим целесообразно провести сбор кейсов, связанных с двойным налогообложением и в целом с проблематикой международных платежей, для выработки консолидированных предложений от отрасли по возможным вариантам их решения.