

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ТЕОРИЯ

Научная статья

УДК 339.13

doi:10.46554/1993-0453-2026-2-256-9-19

Факторы конкурентоспособности экосистем видеоигр в креативном и цифровом секторах экономики

Анаит Керобовна Петросян¹, Жанна Сергеевна Беляева²

^{1,2} Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина,
Екатеринбург, Россия

¹ ak.petrosian@urfu.ru

² zh.s.belyaeva@urfu.ru

Аннотация. В статье исследуются ключевые факторы конкурентоспособности видеоигровых экосистем на примере опыта четырех стран, в которых сформированы видеоигровые кластеры – США, Канады, Великобритании и Японии, а также России, где индустрия находится на раннем этапе развития. Кластеры видеоигр – это города или регионы с высокой концентрацией компаний и организаций, связанных с развитием видеоигровой отрасли. Целью данной работы является определение условий, которые способствуют росту индустрии, и социально-экономических, технологических и институциональных характеристик, формирующих конкурентные преимущества видеоигровых кластеров. Выявлено, что такие кластеры отличаются высоким уровнем цифровизации, развитой инновационной и технологической инфраструктурой, стабильной социально-экономической средой, а также синергией со смежными индустриями, которые усиливают экосистему (например, кинематограф, информационные технологии, анимация). Также одну из значимых ролей в формировании конкурентоспособных экосистем видеоигр играют налаженные и устойчивые механизмы взаимодействия между государством, бизнесом и отраслевыми ассоциациями, поскольку они создают условия для эффективной реализации отраслевой политики и способствуют формированию благоприятной институциональной среды. Результаты исследования могут быть использованы для разработки стратегий, инструментов и программ стимулирования игровой индустрии в России для повышения ее конкурентных позиций на мировом рынке.

Ключевые слова: индустрия видеоигр, рынок видеоигр, видеоигровые экосистемы, факторы конкурентоспособности отрасли, меры государственной поддержки, отраслевые ассоциации

Основные положения:

- ◆ видеоигровая индустрия – крупная, быстроразвивающаяся экосистема, которая занимает одну из ведущих позиций в креативном и цифровом секторах мировой экономики;
- ◆ конкурентоспособность формируется под влиянием совокупности факторов – социально-экономических, технологических, институциональных и отраслевых;
- ◆ выявление факторов конкурентоспособности позволяет адаптировать успешные мировые модели развития к отечественной видеоигровой индустрии.

Для цитирования: Петросян А.К., Беляева Ж.С. Факторы конкурентоспособности экосистем видеоигр в креативном и цифровом секторах экономики // Вестник Самарского государственного экономического университета. 2026. № 2 (256). С. 9–19. doi:10.46554/1993-0453-2026-2-256-9-19.

Original article

Factors for competitiveness of video game ecosystems in creative and digital sectors of the economy

Anait K. Petrosyan¹, Zhanna S. Belyaeva²

^{1,2} Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin, Yekaterinburg, Russia

¹ ak.petrosian@urfu.ru

² zh.s.belyaeva@urfu.ru

Abstract. The article examines the key factors of competitiveness of video game ecosystems based on the experience of four countries where video game clusters have been formed – the USA, Canada, the United Kingdom, and Japan – as well as Russia, where the industry is at an early stage of the growth. Video game clusters are cities or regions with a high concentration of companies and organizations associated with the development of the video game industry. The purpose of this study is to identify the conditions that contribute to the growth of the industry, as well as the socio-economic, technological, and institutional characteristics that shape the competitive advantages of video game clusters. It has been found that such clusters are characterized by a high level of digitalization, developed innovation and technological infrastructure, stable socio-economic environment, and synergy with related industries that strengthen the ecosystem (for example, cinematography, information technology, animation). Additionally, one of the significant roles in the formation of competitive video game ecosystems is played by established and stable mechanisms of interaction between the government, business, and industry associations, as they create conditions for effective implementation of industry policy and contribute to the formation of a favorable institutional environment. The research findings can be used to develop strategies, tools, and programs to stimulate the gaming industry in Russia to enhance its competitive position in the global market.

Keywords: video game industry, video game market, video game ecosystems, industry competitiveness factors, government support measures, industry associations

Highlights:

- ◆ the video game industry is a large, rapidly developing ecosystem that takes a prominent place in the creative and digital sectors of the global economy;
- ◆ competitiveness is formed under the influence of a combination of factors – socio-economic, technological, institutional and sectoral;
- ◆ the identification of competitiveness factors enables to adapt successful global development models to the domestic video game industry.

For citation: Petrosyan A.K., Belyaeva Zh.S. Factors for competitiveness of video game ecosystems in creative and digital sectors of the economy // Vestnik of Samara State University of Economics. 2026. No. 2 (256). Pp. 9–19. (In Russ.). doi:10.46554/1993-0453-2026-2-256-9-19.

Введение

Индустрия видеоигр – один из наиболее динамично развивающихся секторов мировой экономики. Согласно консалтинговой компании Boston Consulting Group (BCG), объем глобального рынка видеоигр в 2024 г. составил более 220 млрд долл. США, а среднегодовой темп прироста отрасли с 2017 по 2021 г. –

13% [1]. Индустрия ориентирована на аудиторию численностью более 3 млрд игроков [2].

Изучение факторов конкурентоспособности экосистем видеоигр приобретает особую актуальность в условиях растущей международной конкуренции, цифровизации экономики и развития креативного сектора. Понимание факторов успеха кластеров индустрии,

способствующих лидерству отдельных стран и экосистем, позволит выявить успешные модели развития, а также адаптировать их к отечественной видеоигровой индустрии.

Рассмотрим структуру отрасли и взаимодействие ключевых участников видеоигровой экосистемы. Основными агентами рынка видеоигр являются производители устройств, разработчики, издатели, дистрибьюторы, розничные продавцы, потребители, государство и игровые ассоциации. Производители оборудования формируют технологическую основу индустрии, разрабатывая и поставляя устройства (игровые консоли, персональные компьютеры, мобильные устройства и т.д.), на которых воспроизводятся видеоигры [3]. Разработчики занимаются созданием, дизайном, исследованиями, внедрением и тестированием игр [4]. Издатели предоставляют разработчикам широкий спектр ресурсов и услуг – от финансирования разработки и маркетинга до дистрибуции и локализации, как правило, в обмен на долю от дохода игры [5]. Традиционные дистрибьюторы выступают в роли посредника между издателем и розничным продавцом, в то время как цифровые дистрибьюторы предоставляют разработчикам онлайн-платформы для самостоятельной публикации игр [4]. Ретейлеры организуют продажи видеоигр и платформ непосредственно конечным пользователям. Потребители – активные участники экосистемы: они не только приобретают и используют игры, но и влияют на репутацию продукта через отзывы, пользовательский контент и участие в сообществах, формируя запросы и тенденции.

Ключевыми институциональными участниками экосистемы являются государство и ассоциации. Правительство выполняет две основные функции: регулирование (конфиденциальность данных, защита прав потребителей, антимонопольное регулирование и защита авторских прав) и поддержка (предоставление субсидий, налоговых льгот, покрытие части затрат, разработка политики повышения конкурентоспособности отрасли) [3]. Ассоциации видеоигр – добровольный союз участников отрасли – сотрудничают с правительством для создания благоприятных условий для развития и продвижения отрасли, защищают права

участников, предоставляют образовательные программы для повышения квалификации специалистов, анализируют и исследуют тенденции отрасли, организуют мероприятия (фестивали, выставки и т.д.) [3].

Кроме того, в экосистему видеоигр интегрированы смежные отрасли, такие как потоковое вещание (стриминг), киберспорт и технологии виртуальной реальности. Потоковое вещание – относительно новая форма вещательного производства и потребления, обеспечивающая интерактивную платформу для взаимодействия аудитории с вещателем [6]. Видеоигры занимают одну из ведущих позиций среди категорий контента на стриминговых платформах [7]. Растущая популярность потокового вещания создала новую роль в видеоигровом опыте – роль зрителя. С помощью стриминга осуществляется трансляция как масштабных турниров, так и индивидуальных игровых сессий. Наиболее распространенной формой является вещание одного или нескольких игроков, которые в реальном времени демонстрируют процесс прохождения игры, объясняя стиль и стратегии [7]. Помимо формата обзора игр прямая трансляция является инструментом маркетинга для разработчиков и издателей – стриминг способствует продвижению новых игр, формированию пользовательского интереса и повышению вовлеченности аудитории.

Киберспорт – это организованные многопользовательские соревнования на основе видеоигр с участием спонсируемых профессиональных игроков и команд [8]. Киберспортивное сообщество возникло в Южной Корее в 1998 г., когда игроки в интернет-кафе создали атмосферу конкуренции и зрительского интереса, которые с течением времени трансформировались в турниры, профессиональные лиги, команды, а зрители стали новым интернет-сообществом. Киберспорт рассматривается как революция, значительно трансформирующая видеоигровую индустрию и оказывающая влияние на ее дальнейшее развитие [6].

Виртуальная реальность, согласно PWC, сформировалась как отдельная индустрия [9]. Технология VR представляет собой специальное устройство, которое погружает пользователя в стереоскопическую виртуальную среду

или сцену [9]. Как отмечают аналитики Woodside Capital Partners и DFC Intelligence, VR не является игрой, это в большей степени создание нового опыта для потребителя [10]. Именно любители игр были первопроходцами в использовании VR-гаджетов. Виртуальная реальность также является движущей силой в эволюции индустрии, предоставляя платформу для разработки новых игр и совершенствуя пользовательский опыт.

Таким образом, в экосистеме индустрии видеоигр взаимодействуют между собой различные типы компаний (производители, издатели, дистрибьюторы), пользователи и регулирующие структуры. Более того, смежные индустрии, такие как киберспорт, виртуальная реальность и стриминг, способствуют расширению аудитории в видеоигровой отрасли и формированию новых рынков.

Методы

Одной из особенностей отрасли является наличие развитых территориальных экосистем – видеоигровых кластеров, в которых сконцентрирована отрасль [11]. В зарубежной научной литературе сформировано понятие «видеоигровой кластер», по нему опубликованы исследования, однако эта тема является не до конца изученной и теоретизированной.

Исследователи выделяют следующие факторы развития видеоигровых кластеров:

- ◆ P. Cohendet и др. (2018) с помощью анализа первичных и вторичных данных, а также кейс-метода выявили основные факторы развития видеоигрового кластера в Монреале: местное сообщество, инфраструктура и прочные связи со смежными отраслями;

- ◆ Ernkvist M. и Ström P. (2018) через кейс-метод сделали вывод о том, что связь со смежными отраслями и технологические изменения влияют на рост игрового кластера в Японии;

- ◆ S. Darchen (2017) провел интервью среди игроков рынка и обнаружил, что разработка политики развития и поддержки отрасли, обмен знаниями и опытом между игроками рынка и связь со смежными рынками определяют роста кластера;

- ◆ S. Pilon и D.-G. Tremblay (2013) изучили с помощью интервью кластеры в Лос-Анджелесе и Монреале и также нашли связь между

киноиндустрией (смежная отрасль) и формированием видеоигровых кластеров.

Таким образом, наиболее востребованными методами выявления факторов конкурентоспособности видеоигровых кластеров являются анализ первичных и вторичных данных, кейс-метод и интервью участников отрасли.

Для обзора глобальной индустрии видеоигр рассмотрены исследования Newzoo, PWC, Deloitte. Изучены работы Edge N. (2013), Gonzalez-Pinero M. (2017), Smith T. и др. (2013), Williamson R., Ridsdale D. (2019) и др. для создания структуры видеоигровой экосистемы. Проанализированы данные из официальных источников российских и зарубежных игровых ассоциаций и организаций, разрабатывающих социально-экономические индексы (например, Global Power City Ranking, Smart City Index, Innovation City Index и т.д.). При проведении исследования нами использованы такие методы, как статистический анализ данных о рынке видеоигр (объем, количество компаний, численность игроков, доход на пользователя и т.д.) и компаративный анализ видеоигровых экосистем США, Канады, Великобритании, Японии и России по факторам конкурентоспособности, которые включают 4 группы:

1. Социально-экономические – экономические показатели, отражающие уровень развития города и его экономическое положение; социальные – совокупность факторов, характеризующих общественные и демографические процессы и явления. Для этой категории были выбраны такие показатели, как численность населения, уровень жизни и безработицы, а также Global Power City Ranking, который оценивает крупнейшие города мира в соответствии с их способностью привлекать людей, капитал и предприятия со всего мира.

2. Технологические – оценка научно-исследовательских и инновационных возможностей города через позиции в рейтинге R&D, Innovation City Index и Smart City Index.

3. Институциональные – степень поддержки индустрии государством через различные меры (налоговые льготы, гранты и т.д.) и видеоигровыми ассоциациями.

4. Отраслевые факторы – показатели, характеризующие активность кластера в отрасли: число компаний, работающих в городе;

их доля от общего числа видеоигровых компаний в стране; развитие смежных индустрий, которые влияют на индустрию видеоигр; наличие крупных видеоигровых ассоциаций.

Результаты

На основе эмпирических и теоретических исследований сформирована авторская структура современной экосистемы индустрии видеоигр (см. рисунок).

В сегменте конечного продукта выделено ядро, где включены производители игровых платформ (Н) и разработчики игрового программного обеспечения (D). Они занимают именно такое положение, потому что эти участники экосистемы создают главное – игры и игровые устройства. Разработчики и издатели (P) взаимосвязаны, потому что разработчики в некоторой степени зависят от издателей, которые финансируют и продвигают игры. D&R – это дистрибьюторы и розничные продавцы, которые распространяют видеоигры потребителям (С), формирующим спрос. Институциональную среду составляют государство (G) и ассоциации (А), которые создают как право вые рамки для функционирования индустрии, так и дополнительные возможности для ее развития.

Проанализируем страны, занимающие лидирующие позиции в индустрии видеоигр, в которых, согласно исследованиям Р. Cohendet (2018) [11], Ernkvist M. и Ström P. (2018) [12], S. Darchen (2017) [13], S. Pilon и D.-G. Tremblay (2013) [14], сформировались игровые кластеры: США, Канада, Великобритания и Япония, а также рассмотрим текущую ситуацию в России (табл. 1).

Среди исследуемых стран лидером по объему видеоигрового рынка являются США – 40,54 млрд долл. при 2400+ зарегистрированных компаний и одной из крупнейших пользовательских баз в 191,12 млн игроков. В Японии при 75,62 млн игроков объем рынка достигает 22,09 млрд долл., что может отражать высокий уровень монетизации игр. Великобритания выделяется числом компаний (2286) при объеме рынка в 5,31 млрд долл., указывая на высокую предпринимательскую активность в отрасли. В Канаде при 20,98 млн игроков рынок оценивается в 3,69 млрд долл., а количество компаний достигает 937. В России при сопоставимом с Японией числе игроков (65,2 млн) объем рынка составляет около 2 млрд долл., а число действующих компаний – 250–300, что может свидетельствовать о по-

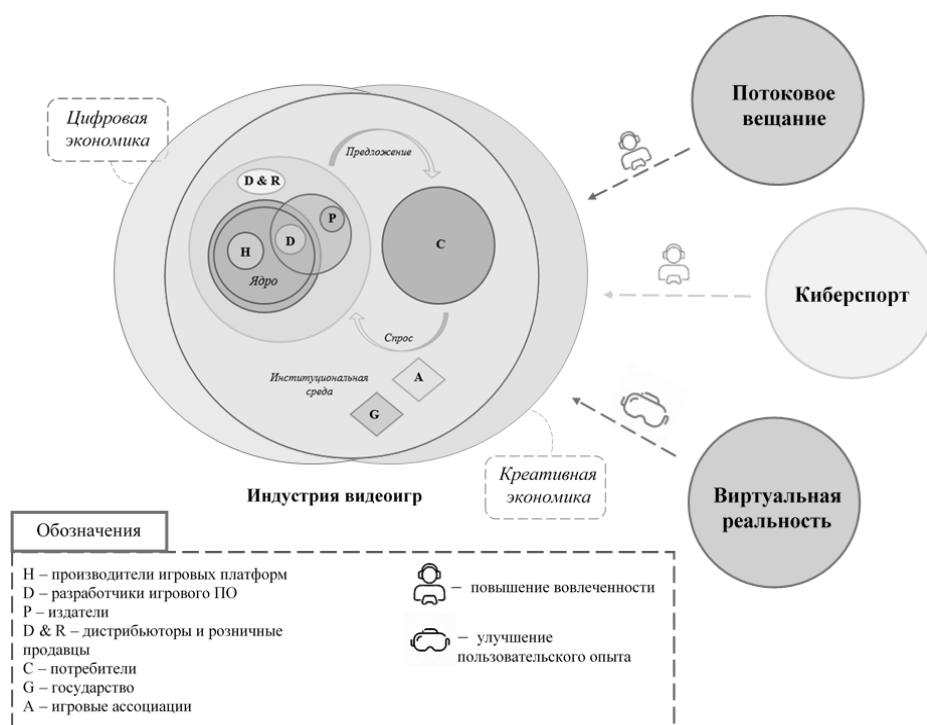


Рис. Экосистема глобальной индустрии видеоигр

Таблица 1

Рыночные показатели исследуемых экосистем*

Показатели	Россия	США	Япония	Великобритания	Канада
Объем видеоигрового рынка, млрд долл. США	~ 2	40,54	22,09	5,31	3,69
Кол-во игроков, млн	65,2	191,12	75,62	37,66	20,98
Доход с одного игрока в год, долл. США	31	212	229	141	176
Кол-во видеоигровых компаний	250–300	2400+	~ 300	~2300	937

* Составлено по: Консоли так не играют. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5171040>; Top 10 Countries/Markets by Game Revenues 2021. URL: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>; Takahashi D. The U.S. game industry has 2,457 companies supporting 220,000 jobs. URL: <https://venturebeat.com/2017/02/14/the-u-s-game-industry-has-2457-companies-supporting-220000-jobs/>; The UK Games Map. URL: <https://gamesmap.uk/#/map> (дата обращения: 20.05.2025).

Таблица 2

Меры государственной поддержки индустрии видеоигр*

Страна	Меры поддержки
Россия	Планируются: - полное или частичное финансирование разработки видеоигры; - предоставление разработчикам видеоигр льгот по уплате налогов и сборов
США	Налоговые льготы и гранты в зависимости от штата
Япония	Частичная поддержка
Великобритания	- Налоговые льготы в размере до 25% на производство проектов (до 80% бюджета игры) - Гранты начинающим видеоигровым студиям - Поддержка и финансирование создания прототипа видеоигры (программа для выпускников учебных заведений)
Канада	- Налоговый кредит, который составляет 37,5% от заработной платы сотрудников - Федеральные программы финансирования разработки видеоигр

* Составлено по: Российские разработчики видеоигр могут получить госсубсидии и налоговые льготы. URL: <https://www.interfax.ru/russia/970036>; Claiming Video Games Tax Relief for Corporation Tax. URL: <https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-tax-relief-for-corporation-tax>; Mongeon M. Canadian Grants and Loans for Video Game Development Studios. URL: <https://www.mentorworks.ca/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/>; Sinclair B. Gaming Tax Credits: A Developer's Guide to Free Money. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2013-05-22-gaming-tax-credits-a-developers-guide-to-free-money> (дата обращения: 20.05.2025).

тенциально низкой степени коммерциализации пользовательской базы и меньшей насыщенности и зрелости экосистемы.

Важную роль в развитии экосистемы видеоигр играет институциональная поддержка – в анализируемых странах уже действуют или планируются меры, направленные на создание благоприятных условий для компаний экосистемы и стимулирование роста отрасли (табл. 2).

Среди экосистем можно отметить Великобританию, которая внедрила меры активной поддержки. Страна помогает компаниям на разных стадиях (как начинающим студиям, так

и более зрелым компаниям), а также мотивирует выпускников учебных заведений создавать игры и запускать студии. В США (в зависимости от штата) и Канаде также используются программы стимулирования разработки видеоигр. В России инициативы находятся преимущественно на этапе планирования, что указывает на раннюю фазу формирования институциональной поддержки.

Одним из важных элементов институциональной инфраструктуры видеоигровых экосистем являются профессиональные ассоциации, которые содействуют диалогу и сотрудничеству между участниками рынка и государ-

ством. В табл. 3 подробно представлены выделенные функции видеоигровых некоммерческих организаций в рассматриваемых странах.

Рассмотрим видеоигровые экосистемы на уровне кластеров и сравним их по социально-экономическим, технологическим и отраслевым факторам, выраженным через различные показатели и индексы (табл. 4).

Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Токио, Лондон и Монреаль представляют собой сформировавшиеся центры видеоигровой индустрии. С точки зрения демографии крупнейшими по численности населения являются

Лондон (9,4 млн человек) и Токио (9,3 млн человек). Минимальный уровень безработицы зафиксирован в Токио (2,8%), что говорит о стабильной экономике. Лондон демонстрирует наилучшие показатели по оценке привлекательности мегаполисов (Global Power City Ranking) и уровню жизни, подтверждая статус глобального центра притяжения капитала, людей и инноваций. Также город лидирует в рейтинге R&D и Smart City Index, однако по показателю инновационных городов уступает только Токио. Данные показатели отражают высокий уровень научно-исследовательской

Таблица 3

Видеоигровые ассоциации*

Организации	Функции
Организация развития видеоигровой индустрии (Россия)	<ul style="list-style-type: none"> - Организация отраслевых мероприятий - Проведение исследований - Поддержка начинающих видеоигровых студий - Индустриальный консалтинг - Подготовка бизнес-миссий в других странах
IGDA (США)	<ul style="list-style-type: none"> - Развитие карьерного центра - Программа наставничества (карьерная помощь) - Партнерство в организации мероприятий - Исследование рынка, разработка стандартов для отрасли
Japan Online Game Association (Япония)	<ul style="list-style-type: none"> - Исследование рынка и публикация отчетов - Разработка и публикация рекомендаций для рынка онлайн-игр - Обсуждение проблем рынка совместно с госорганами - Организация мероприятий - Услуги для видеоигровых стартапов - Содействие партнерству с отечественными и иностранными компаниями, государством и другими организациями из отрасли онлайн-игр
Tiga (Великобритания)	<ul style="list-style-type: none"> - Организация мероприятий - Публикация новостей видеоигрового рынка - Проведение церемоний награждения игроков индустрии - Размещение вакансий, открытых в видеоигровых компаниях - Проведение образовательных курсов - Инициирование предложений по отраслевой политике и созданию условий для развития индустрии
La Guilde du jeu video (Канада)	<ul style="list-style-type: none"> - Широкий спектр услуг для участников - Проведение отраслевых мероприятий - Создание партнерств - Сотрудничество с образовательными учреждениями - Представительство отрасли в формировании политики по развитию индустрии и созданию перспективных проектов - Продвижение отрасли на международном уровне

* Составлено по: Ассоциация электронных коммуникаций : офиц. сайт. URL: <https://raec.ru/>; Организация развития видеоигровой индустрии : офиц. сайт. URL: <https://forgamedev.ru/>; Computer Entertainment Supplier's : [website]. URL: <https://www.cesa.or.jp/index.html>; International Game Developers' Association : official website. URL: <https://igda.org/>; Japan Online Game Association : official website. URL: <https://japanonlinegame.org/>; La Guilde du jeu vidéo du Québec : official website. URL: <https://www.la-guilde.quebec/en/>; Pixelles Association : official website. URL: <https://pixelles.ca/>; TIGA Association : official website. URL: <https://tiga.org/>; UK Games Talent and Finance : [website]. URL: <https://ukgtf.org/>; Ukie Association : [website]. URL: <https://ukie.org.uk/> (дата обращения: 20.05.2025).

Сравнение мировых видеоигровых кластеров по социально-экономическим, технологическим и отраслевым факторам*

Показатели	Лос-Анджелес	Сан-Франциско	Токио	Лондон	Монреаль
Социально-экономические факторы					
Население, млн чел.	3,77	0,77	37	9,8	4,38
Уровень безработицы, %	7,1	4,8	2,8	5,1	4,6
Global Power City Ranking	22	25	3	1	-
Уровень жизни	39	36	9	6	-
Технологические факторы					
Smart City Index	31	60	84	22	38
Innovation City Index	20	12	1	11	53
R&D	3	7	4	2	-
Отраслевые факторы					
Зрелые смежные отрасли	Производство фильмов	Разработка ПО	Манга и анимэ	Разработка ПО	Разработка ПО
Видеоигровые ассоциации	✓	-	✓	✓	✓
Кол-во видеоигровых компаний в кластерах	~ 360	~ 360	~ 190	588	~ 200
Доля кластерных компаний от общего числа видеоигровых компаний в стране	~ 29,3%	~ 29,3%	~ 63,3%	~ 25,7%	~ 21,3%

* Составлено по: Global Power City Index. URL: https://mori-m-foundation.or.jp/pdf/GPCI2024_summary.pdf; Innovation cities program : [website]. URL: <https://www.innovation-cities.com/>; SCO Smart City Observatory : [website]. URL: <https://www.imd.org/smart-city-observatory/home/>; Dring C. Revealed: The largest video game development cities in the UK. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-01-27-revealed-the-biggest-places-to-make-games-in-the-uk>; The World Bank : official website. URL: <https://www.worldbank.org/en/home>; World population review : [website]. URL: <https://worldpopulationreview.com/> (дата обращения: 20.05.2025).

активности и цифровой инфраструктуры, которые создают благоприятные условия для развития высокотехнологичных отраслей, включая видеоигры.

Согласно исследованиям Cohendet и др. (2018) и Ernkvist и Ström P. (2018), связь со смежными отраслями влияет на рост игрового кластера [11; 12]. Во всех кластерах наблюдается развитость смежных индустрий: в Лос-Анджелесе – киноиндустрия, в Токио – сектор манги и аниме, в Лондоне, Сан-Франциско и Монреале – сфера разработки ПО. Эти отрасли дополняют и усиливают видеоигровую экосистему, формируя основу для роста.

Лондон также лидирует по числу видеоигровых компаний в кластере (588), а Токио – по доле компаний в кластерах от общего количества по всей стране (63,3%).

Видеоигровые ассоциации функционируют в 4 кластерах из 5, однако Сан-Франциско и Лос-Анджелес находятся в одном штате, поэтому активности общественной ор-

ганизации в Лос-Анджелесе могут распространяться и на Сан-Франциско.

Обсуждение

В рамках исследования на примере стран – лидеров индустрии (США, Канада, Великобритания, Япония) выявлены общие характеристики, способствующие успешному развитию отрасли. В кластерах наблюдаются высокая концентрация видеоигровых компаний и активное функционирование отраслевых ассоциаций, низкий уровень безработицы, высокий уровень цифровой инфраструктуры и привлекательности города, влияние смежных индустрий (разработка ПО, киноиндустрия, аниме и др.). В таких условиях формируются благоприятные предпосылки для роста экосистем и повышения их конкурентоспособности. Также значимую роль играют активная государственная поддержка и высокая степень вовлеченности отраслевых ассоциаций. В анализируемых странах индустрия поддерживается

организациями, многие из которых более 20 лет помогают игровым студиям с широким спектром задач – от консалтинга и международного продвижения до карьерного развития и разработки отраслевых стандартов. Их деятельность направлена как на поддержку бизнеса, так и на развитие человеческого капитала.

В России ассоциации появились относительно недавно, однако, несмотря на это, они выполняют ряд функций, аналогичных тем, что реализуются организациями в более зрелых экосистемах.

Вместе с тем ряд факторов конкурентоспособности малоформализованы и могут быть изучены в дальнейших исследованиях. К ним относятся социально-культурные факторы (например, влияние киберспорта и геймерских сообществ), финансово-инвестиционные механизмы (роль венчурного капитала и краудфандинга), развитие человеческих ресурсов (образовательные программы в направлении видеоигр в университетах, учреждениях профессиональной переподготовки и т.д.).

Заключение

Видеоигровая индустрия является важной частью креативного и цифрового секторов мировой экономики. Экосистема видеоигр представляет собой комплексную структуру, включающую участников отрасли, регулирующие институты и смежные индустрии.

В рассматриваемых странах сформированы 5 кластеров – Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Лондон, Токио и Монреаль, конкурентоспособность которых формируется под влиянием различных социально-экономических, технологических и отраслевых факторов, а также наличием долгосрочной государственной поддержки и тесного взаимодействия между бизнесом и профессиональными сообществами.

В России экосистема видеоигр находится на этапе становления, и при условии активной реализации мер поддержки и расширения функций отраслевых организаций существует значительный потенциал для устойчивого развития рынка видеоигр в стране и укрепления ее конкурентных позиций в мире.

Список источников

1. Leveling up for the new reality. URL: <https://www.bcg.com/publications/2024/leveling-up-new-reality> (дата обращения: 20.05.2025).
2. Global Games Market Report 2021 / Newzoo. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version> (дата обращения: 20.05.2025).
3. The Israeli video games ecosystem: converging technologies, emerging opportunities / Deloitte. URL: <https://mlp.startupnationcentral.org/rs/663-SRH-472/images/Israeli%20Video%20games%20industry%20report.pdf> (дата обращения: 20.05.2025).
4. Gonzalez-Pinero M. Redefining the value chain of the video games industry. URL: https://www.researchgate.net/publication/316200858_Redefining_The_Value_Chain_Of_The_Video_Games_Industry (дата обращения: 20.05.2025).
5. Industrial relations and creative workers / A. Bellini, L. Burrioni, L. Dorigatti, A. Gherardini // IR-CREA. 2018. URL: https://www.researchgate.net/publication/326040070_Industrial_relations_and_creative_workers_Overall_report (дата обращения: 20.05.2025).
6. Edge N. Evolution of the gaming experience: live video streaming and the emergence of a new web community // *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*. 2013. Vol. 4, No. 2.
7. Smith T., Obrist M., Wright P. Live-streaming changes the (video) game // *Proceedings of the 11th European conference on Interactive TV and video*. 2013. Pp. 131–138.
8. Williamson R., Ridsdale D. UK video games – Heterogeneous not homogeneous // *Edison*. 2019. URL: <https://www.edisongroup.com/investment-themes/uk-video-games-heterogeneous-not-homogeneous-2/> (дата обращения: 20.05.2025).
9. Обзор индустрии развлечений и медиа: прогноз на 2019–2023 / PwC. URL: https://psv4.userapi.com/s/v1/d/M1fkbPR4MxzgVYMtZP9G17dsYyjQldyDgQhrmLt8r_QsXeMOQsE_colw2JA9uSndhRL84NbWEJcBTof9eaiPH-zGsgQPcQDMBijTS8D-Th1hEOSZqyZV_w/mediaindustriya-v-2019.pdf (дата обращения: 20.05.2025).

10. Game industry overview / Woodside Capital Partners, DFC Intelligence. URL: <http://www.woodside-cap.com/wp-content/uploads/2016/12/WCP-Gaming-Industry-Overview-2016.pdf> (дата обращения: 20.05.2025).
11. The local, the global and the industry common: the case of the video game industry / P. Cohendet, D. Grandadam, Ch. Mehouachi, L. Simon // *Journal of Economic Geography*. 2018. Vol. 18, No. 5. Pp. 1045–1068.
12. Ernkvist M., Ström P. Differentiation in digital creative industry cluster dynamics: the growth and decline of the Japanese video game software industry // *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*. 2018. Vol. 100, No. 3. Pp. 263–286.
13. Darchen S., Tremblay D.G. Policies for creative clusters: a comparison between the video game industries in Melbourne and Montreal // *European planning studies*. 2015. Vol. 23, No. 2. Pp. 311–331.
14. Pilon S., Tremblay D. G. The geography of clusters: The case of the video games clusters in Montreal and in Los Angeles // *Urban studies research*. 2013. Vol. 2013 (3).

References

1. Leveling up for the new reality. URL: <https://www.bcg.com/publications/2024/leveling-up-new-reality> (date of access: 20.05.2025).
2. Global Games Market Report 2021 / Newzoo. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version> (date of access: 20.05.2025).
3. The Israeli video games ecosystem: converging technologies, emerging opportunities / Deloitte. URL: <https://mlp.startupnationcentral.org/rs/663-SRH-472/images/Israeli%20Video%20games%20industry%20report.pdf> (date of access: 20.05.2025).
4. Gonzalez-Pinero M. Redefining the value chain of the video games industry. URL: https://www.researchgate.net/publication/316200858_Redefining_The_Value_Chain_Of_The_Video_Games_Industry (date of access: 20.05.2025).
5. Industrial relations and creative workers / A. Bellini, L. Burroni, L. Dorigatti, A. Gherardini // IR-CREA. 2018. URL: https://www.researchgate.net/publication/326040070_Industrial_relations_and_creative_workers_Overall_report (date of access: 20.05.2025).
6. Edge N. Evolution of the gaming experience: live video streaming and the emergence of a new web community // *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*. 2013. Vol. 4, No. 2.
7. Smith T., Obrist M., Wright P. Live-streaming changes the (video) game // *Proceedings of the 11th European conference on Interactive TV and video*. 2013. Pp. 131–138.
8. Williamson R., Ridsdale D. UK video games – Heterogeneous not homogeneous // *Edison*. 2019. URL: <https://www.edisongroup.com/investment-themes/uk-video-games-heterogeneous-not-homogeneous-2/> (date of access: 20.05.2025).
9. Entertainment and media industry overview: forecast for 2019–2023 / PwC. URL: https://psv4.use-rapi.com/s/v1/d/M1fkbPR4MxzgVYMtZP9G17dsYyjQldyDgQhrmLt8r_QsXeMOQsE_colw2JA9uSndhRL84NbWEJcBTof9eaiPH-zGsgQPcQDMBijTS8D-Th1hEOSZqyZV_w/mediaindustriya-v-2019.pdf (date of access: 20.05.2025).
10. Game industry overview / Woodside Capital Partners, DFC Intelligence. URL: <http://www.woodside-cap.com/wp-content/uploads/2016/12/WCP-Gaming-Industry-Overview-2016.pdf> (дата обращения: 20.05.2025).
11. The local, the global and the industry common: the case of the video game industry / P. Cohendet, D. Grandadam, Ch. Mehouachi, L. Simon // *Journal of Economic Geography*. 2018. Vol. 18, No. 5. Pp. 1045–1068.
12. Ernkvist M., Ström P. Differentiation in digital creative industry cluster dynamics: the growth and decline of the Japanese video game software industry // *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*. 2018. Vol. 100, No. 3. Pp. 263–286.
13. Darchen S., Tremblay D.G. Policies for creative clusters: a comparison between the video game industries in Melbourne and Montreal // *European planning studies*. 2015. Vol. 23, No. 2. Pp. 311–331.
14. Pilon S., Tremblay D. G. The geography of clusters: The case of the video games clusters in Montreal and in Los Angeles // *Urban studies research*. 2013. Vol. 2013 (3).

Информация об авторах

А.К. Петросян – аспирант Уральского федерального университета имени первого Президента России Б.Н. Ельцина;

Ж.С. Беляева – кандидат экономических наук, доцент, академический директор Уральского федерального университета имени первого Президента России Б.Н. Ельцина.

Information about the authors

A.K. Petrosyan – postgraduate student of the Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin;

Zh.S. Belyaeva – Candidate of Economic Sciences, Associate Professor, Academic Director of the Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin.

Статья поступила в редакцию 09.06.2025; одобрена после рецензирования 01.10.2025; принята к публикации 24.02.2026.

The article was submitted 09.06.2025; approved after reviewing 01.10.2025; accepted for publication 24.02.2026.