*Автор*

***Чуклин Н.А.,***

*студент 4 курса Краснодарский филиал финансового университета при правительстве Российской Федерации*

*г. Краснодар, Россия е-mail:* *kcuklin413@gmail.com*

*Соавтор*

***Хроль Екатерина Владимировна***

*ассистент кафедры компьютерных технологий и систем Кубанского ГАУ*

*е-mail:* *e.v.khrol@mail.ru*

**Игровая индустрия в странах СНГ.**

**Аннотация:** В статье рассматривается история появления игровой индустрии в странах СНГ, то в каком состоянии сейчас оказывается сфера. Проанализированные основные проблемы для игровых студий. Представлены некоторые сильные и слабые стороны, которые влияют на развитие игровой индустрии в странах СНГ. Проведены примеры для понимания важности этой сферы для игроков. Предложены возможности развития игровой индустрия в странах СНГ исходя из современных взглядов общества.

**Ключевые слова:** игровая индустрия, рынок, игроки, игровые студии, влияние, улучшение и качество.

***Author***

***Chuklin N.A.,***

*student, 4 courses Krasnodar Branch of the Financial University under the Government of the Russian Federation*

*Krasnodar. Russia*

*е-mail:* *kcuklin413@gmail.com*

*Co-author*

***Khrol Ekaterina Vladimirovna***

***Assistant of the Department of Computer Technologies***

***and Systems of the Kuban State Agrarian University***

***e-mail:*** ***e.v.khrol@mail.ru***

**Gaming industry in the CIS countries.**

**Abstract:** The article examines the history of the emergence of the gaming industry in the CIS countries, and the current state of the sphere. The main problems for gaming studios are analyzed. Some strengths and weaknesses that affect the development of the gaming industry in the CIS countries are presented. Examples are given to understand the importance of this sphere for players. Possibilities for the development of the gaming industry in the CIS countries are proposed based on the modern views of society.

**Keywords:** gaming industry, market, players, game studios, influence, improvement and quality.

Игровая индустрия в странах СНГ является очень нужной сферой для региона так, как всё больше зарубежных проектов и компаний с каждым годом ухудшаются, падает качество историй в игровых мирах, многие игроки недовольны нынешним социальным изменениям, а именно принуждение игровых студий внедрять в свои проекты различных меньшинств и других сомнительных обществ.

Игровая индустрия в странах СНГ началась с пиратства, на постсоветском пространстве 90-х годов. Беря во внимание что этот этап времени был не особо хорошим, игровой контент пользовался большим спросом.

В 1990 году была создана игра Perestroika, ее разработал Никита Скрипкин. Именно с этой игры началась история первой российской игровой компании Nikita Online. Сейчас в странах СНГ около 500 игровых студий.

Долгое время игровой рынок СНГ сильно отставал от остальных регионов. Из-за пиратства развитие индустрии сильно замедлилось. С 2000-х годов игровая индустрия и прибыль начали расти, благодаря распространению игр жанра ММО.

Если говорить о значимости игровой индустрии для региона, то можно сказать, что появились хорошо оплачиваемые рабочие места, возможности для создания уникальных продуктов, признание от крупных зарубежных игровых компаний, участие в киберспортивных соревнованиях, влияние на тенденции игровой индустрии в мире. Это лишь малая часть значимости региона СНГ на мировой рынок игр.

 Самые известные игровые студии СНГ, имеющие большее влияние на индустрию игр это Wargaming, Mail.ru Group, 1C Company, Nikita Online, Panzar Studio, Killer Whale, Semey Games.

 В регионе пользуются популярностью игровые жанры.

1. Мобильные игры – так как смартфоны стали общедоступными много людей играют в казуальные игры, различные головоломки и аркады.
2. Многопользовательские онлайн-игры такие как ММО и MMORPG – такие проекты привлекают большое количество игроков так как содержат большое количество часов игрового контента.
3. Экшен и шутеры – проэкты с обзором игрового мира от первого лица очень популярны во всём мире особено шутеры, именно в этих жанрах большое количество игр по которым провоятся киберспортивные соревнования.
4. Приключенчиские игры и квесты – популярны благодаря сюжету и игровым мирам.
5. Киберспорт – каждый игрок хоть както интересуется игровым спортом, это могут быть ставки, игровые награды за предикты, или просто наблюдение за любимой командой.

 Для многих людей из стран СНГ онлайн игры — это прежде всего площадки, в которых можно общаться и создавать сообщества людей с одинаковыми интересами.

 Рынок игр в СНГ получает большие инвестиции различных компаний, что как было сказано выше создает новые рабочие места. Монетизация в играх приносит практически основной доход по игровому проекту, не считая цены ключа.

 Большую роль для популярности игры в СНГ является локализация, хорошие проекты зачастую нравятся людям за передачу в них культурного аспекта родного региона. Популярность СНГ студий зачастую зависит от умения выразить это эффект в своих проектах.

Говоря о экономической значимости, которую, приносит игровая индустрия в странах СНГ стоит сказать, что доход растёт с каждым годом. Сейчас игровая индустрия в СНГ может конкурировать с другими сильными регионами по производству игрового контента такими как Азия и Европа.

Хотя игровые студии могут конкурировать с международными компаниями по производству игр, они всё равно сталкиваются с большими проблемами. Происходит это так, как существует сильное отставание по опыту производства и количеству ресурсов.

Правительство стран СНГ получают значительный подоходный налог от игровых студий, что в свою очередь способствует развитию государственных программ. Но также правительство стран разработали фискальную политику, которая помогает развивать игровую индустрию в регионе.

Хоть игровая индустрия в странах СНГ получает финансирование от государства всё равно остаётся большое количество студии, которые не получают финансирование или сталкивается с нехваткой финансирования. Разработчики игр в странах СНГ сталкиваются с проблемой пиратства, то есть кражи интеллектуальной собственности что приводит к снижению доходов.

Проблема стереотипов является особенно важной так как игры, созданные студией из страны СНГ, будут в основном распространяться в этом регионе. И поскольку культура в странах разная это может вызывать недовольство у некоторых из игроков.

Перспективы развития для наших игровых студий видятся в следующем. Для того чтобы игровой индустрии было куда расти в первую очередь нужно увеличивать аудиторию у своих продуктов. Так как если она не будет увеличиваться или будет уменьшаться проекты придётся закрывать, а увеличение аудитории даст возможность для создание новых жанров игр или усовершенствования старых. Также следует работать над увеличением популярности киберспортивных соревнований в странах СНГ, потому что они напрямую влияют на популярность игр.

В данный момент европейская игровая индустрия находится в упадке из-за современных социальных изменений что приводит к отторжению таких проектов у большей части игроков. Этой проблемы для европейских студий можно воспользоваться и предложить идеи проектов, которые привлекут к ним игроков недовольных играми европейских студий.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод что в данный момент игровая индустрия в странах СНГ находится в выгодном положении и имеет большой потенциал для развития.

Доступность интернета позволяет сильно увеличить аудиторию, успешные компании представляют большое количество рабочих мест для разработчиков, которые хорошо оплачиваются.

Для того чтобы отрасль продолжала развиваться игровым студиям следует привлекать инвесторов к своим проектам, некоторые государственные учреждения и игроков для поддержки развития своих идей.

Будущее игровой индустрии в странах СНГ по большей части зависит от того, как игровые студии смогут работать над своими проектами, от качественной реализации своих идей и заинтересованности игроков получившимися играми и продуктами.

1. Видеоигровая индустрия СНГ [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.sonar2050.org/publications/videoigrovaya-industriya-sng-chast-1/>
2. Региональные особенности мирового рынка игровой индустрии [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/regionalnye-osobennosti-mirovogo-rynka-igrovoy-industrii>
3. Как выглядит рынок труда игровой индустрии в СНГ [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://app2top.ru/interview/kak-vy-glyadit-ry-nok-truda-igrovoj-industrii-v-sng-130995.html>
4. Российский рынок игр – это 1,5–2% от мирового [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.vedomosti.ru/media/characters/2020/12/22/852053-rinok-igr>
5. Авторское право в игровой индустрии: пиратство и защита [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://nris.ru/blog/avtorskoe-pravo-v-igrovoj-industrii-piratstvo-i-zashita/>
6. Сколько тратят на игровую индустрию в странах СНГ [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.itbestsellers.ru/news/detail.php?ID=23842>
7. Современные тренды игровой индустрии и их влияние на общество [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://gomelstreet.by/tendenczii-igrovoj-industrii-i-onlajn-razvlechenij-vliyanie-na-obshhestivo.html>