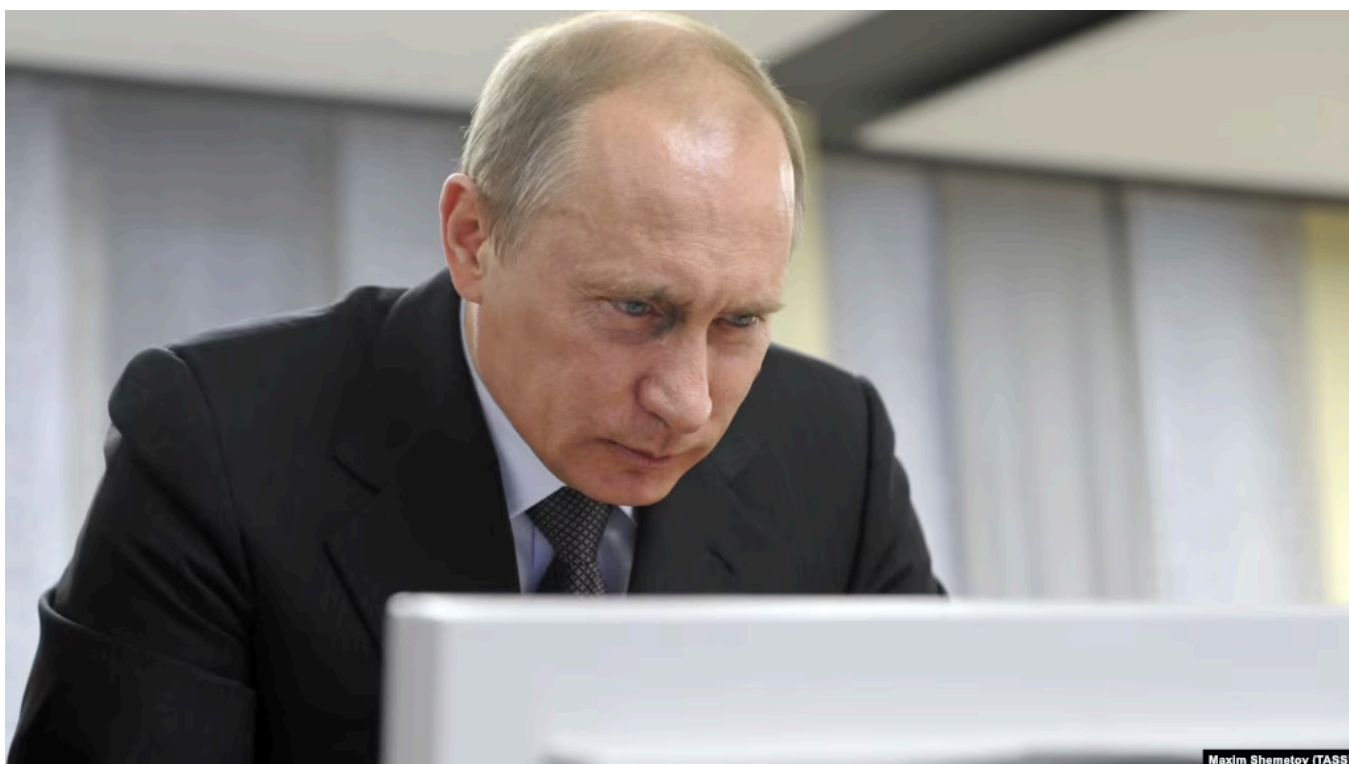


## ОБЩЕСТВО

# "Все довольно грустно". Игровая индустрия в России в условиях войны

Евгений Легалов

32 минут(ы) назад




На тот момент премьер-министр России Владимир Путин в тюменском филиале библиотеки им. Ельцина, 2010 год


**Санкции, эмиграция разработчиков и цензура. Как война против Украины повлияла на российских производителей и потребителей компьютерных игр и затормозила развитие некогда одного из самых перспективных рынков?**

В конце 2021 года крупная американская консалтинговая компания Boston Consulting Group (BCG) [опубликовала](#) исследование о состоянии мировой игровой индустрии. Россия вошла в пятерку стран по **интенсивности потребления игрового контента** **i** – вместе с США, Китаем, Японией и Южной Кореей. При этом авторы исследования разместили Россию лишь на 10-м месте из 12 по **интенсивности его производства** **i**.

В ежегодном отчете за 2021 год международная аналитическая компания Newzoo, которая специализируется на исследовании игровой индустрии, не включила Россию даже в первую десятку стран по объему игрового рынка – в том году он составил лишь 158 миллиардов рублей или 2,1 миллиарда долларов (курс на 31 декабря 2021 года). Общий объем мирового рынка в том году достиг 180 миллиардов долларов, крупнейшими по объему стали китайский и американский рынки – 45 и 39 миллиардов долларов соответственно.

В 2022 году, после начала российского вторжения в Украину, крупнейшие консольные платформы – Playstation, Xbox и Nintendo Switch – приостановили продажи в России. У игроков на персональных компьютерах и мобильных устройствах (именно эти устройства наиболее популярны  в России для игр) тоже возникли проблемы: крупнейшие магазины – Steam, App Store и Google Play – перестали принимать российские карты для оплаты покупок.

Продажи в России остановили также крупные игровые студии и издательства: Ubisoft, Electronic Arts, Take-Two Interactive, CD Project, Epic Games, Activision Blizzard и другие.

Чтобы приобрести игры, пользователям из России теперь приходится искать обходные пути – менять регион в настройках аккаунта, обращаться к сайтам-посредникам, покупать ключи для активации игр или подарочные карты, а также использовать иностранные карты. Так, объем официального  рынка игр в 2022 году упал на 80% в сравнении с 2021 годом и составил 19,8 миллиардов рублей или 275 миллионов долларов. (курс на 31 декабря 2022 года).

Российским или тесно связанным с Россией проектам тоже пришлось покинуть рынок.

Об уходе, в частности, объявила влиятельная компания Wargaming, создавшая популярную игру World of Tanks – годовую выручку компании оценивают в \$1,2 млрд. Она передала свой игровой бизнес на территории России и Беларуси студии "Леста", которая ранее входила в состав Wargaming и занималась разработкой игры World of Warships. Сейчас самую крупную игровую компанию в России с годовым доходом в 29 миллиардов рублей (363 миллиона долларов) контролирует российское государство.

### ► Как "Леста" перешла под контроль государства

Свои офисы в России после начала полномасштабной войны закрыла компания Playrix – разработчик бесплатных мобильных игр, – основанная в 2004 году в

Вологде. В 2021 году она вошла в тройку издателей мобильных игр с самыми высокими доходами в мире и заработала \$2,7 млрд. Совокупная аудитория игр компании на момент ухода из России составляла 180 миллионов человек ежемесячно. И хотя с 2013 года штаб-квартира Playrix находилась в Ирландии, штат компании в России в 2022 году насчитывал полторы тысячи человек.

Тысячи людей лишились работы: какие-то проекты сократились и перевели часть персонала на зарубежные юридические лица, какие-то просто закрылись. Собеседники Forbes тогда рассказали изданию, что многие компании покинули Россию из-за трудностей ввода денег в страну, плохого курса валют и возросшей из-за этого высокой стоимости кадров, а также "токсичности" местного рынка и отсутствия перспектив.


## Состояние индустрии сегодня

По оценкам консалтинговой компании Strategy Partners, объем рынка в 2022 году достиг 166 миллиардов рублей <sup>i</sup>, в 2023 году – 176 миллиардов, а в 2024 году, по данным группы ADV Game, уже 182,5 млрд.

В прошлом году объем российского рынка, по заявлениям <sup>i</sup> российских компаний, увеличился до 200–208 миллиардов рублей, а в этом, по прогнозам, может вырасти до 210–222 миллиардов: такой показатель сопоставим с объемами рынков Италии (\$2,7 млрд), Бразилии (\$2,8 млрд) и Канады (\$3,2 млрд), находящимися в конце первой десятки мирового рейтинга стран по объему игрового рынка, но значительно ниже лидеров – китайского (\$55 млрд), американского (\$50,8 млрд) и японского (\$17,6 млрд).

Объем рынка, впрочем, отражает траты игроков, а не развитие сферы создания игр как таковой. Среди других критериев для оценки можно выделить:

- Количество работников в разработке игр. Российские власти надеются, что количество специалистов в сфере создания видеоигр достигнет к 2030 году 40 тысяч. В США в этой сфере сейчас напрямую задействованы 83 тысячи человек <sup>i</sup>, в Японии – от 58 до 83 тысяч специалистов <sup>i</sup>, в Южной Корее – 54 тысячи без учета косвенно задействованных специалистов;
- Количество игровых компаний. В начале 2026 года в пресс-службе Агентства креативных индустрий заявили "Газете.ру", что за последние пять лет количество "крупных компаний видеоигровой индустрии" в России выросло вдвое и достигло "примерно 600". Не ясно, какие компании в АКИ считают "крупными", поэтому это заявление невозможно верифицировать. Известно, что многие IT-компании, в том числе из сферы разработки игр, покинули

Россию из-за ее вторжения в Украину и продолжают уезжать до сих пор, а открытого списка всех российских игровых компаний нет, поэтому сравнить количество компаний в России с другими странами не представляется возможным. По доходам российские компании сильно **отстают**  от зарубежных;



- Количество выпущенных игр. Оценить число ежегодно выпускаемых российскими разработчиками игр не представляется возможным, а вопрос о том, кого можно ли считать российским разработчиком компании российского происхождения, которые покинули Россию, до сих пор вызывает споры.

### ▶ Что можно считать российской игрой

Создатель Balansy **Андрей Апанасик** рассказал Радио Свобода, что война России против Украины повлияла "буквально на все" в игровой индустрии.




"Релокация, доступ к инвестициям, отношение на мировом рынке, платежки, доступ к сервисам. Пошла сегрегация на "наших" и "понауехов", прецеденты отжима бизнеса – как было с "Лестой". Экономика и закручивание гаек тоже не особо способствуют росту индустрии", – пояснил он.

Со сферой развития игр, отмечает специалист, пока что "все довольно грустно".

"Студии и люди продолжают уезжать. Если не учитывать студии с российскими корнями, которые теперь на Кипре или ещё где-то, то всё скукожится до компаний типа **Astrum** , "Лесты" и ещё нескольких. Внутренних относительно крупных студий не так много. **Инди-студии**  пытаются выживать, но на общем фоне их вклад в общий объём совсем маленький", – объясняет он.

При этом игроки, по мнению Апанасика, не стали потреблять меньше контента, и Россия все еще вошла бы в первую пятерку стран по этому показателю, но "немало людей сейчас потребляет контент в турецком регионе", и причины этого понятны, говорит он.

Игровой дизайнер **Михаил** признает, что с начала "СВО" многие компании действительно покинули Россию из-за трудностей с выводом денег из-за рубежа, и "ситуация в какой-то момент действительно ухудшилась", но изменения, по его мнению, способствовали и росту: начинающие компании выросли до средних, а средние – до ведущих.

"Парадоксальным образом этот фактор подстегнул развитие индустрии. Да, многие крупные компании – например, Playrix – релоцировались, но появились и новые студии вроде **Maningame**  или **Blackhub Games**  со своим проектом **Black Russia** , который заметно вырос за последнее время", – говорит собеседник.



Кадр из игры Black Russia

Михаил обращает внимание на то, что кризис **затронул** всю мировую индустрию видеоигр: несмотря на рост объемов мирового рынка – в прошлом году он впервые **превысил** 200 миллиардов долларов – студии и компании по всему миру **продолжают** массовые сокращения или вовсе закрываются: с 2022-го по середину 2025 года индустрия потеряла 45 тысяч рабочих мест. Падает и количество частных инвестиций в сектор: только за 2025 год оно **снизилось** на 55%.

"В России это проявилось в меньшей степени, хотя и здесь 2022 год был последним, когда специалисты легко находили работу. Сейчас многие коллеги ищут ее по полтора года", – отмечает специалист.

Впрочем, говорить о стагнации индустрии в России, по мнению Михаила, не приходится: она развивается.

## Как государство спонсирует создание игр

Михаил признает, что получить инвестиции на разработку игр стало сложнее, а для привлечения крупных инвесторов нужно регистрировать компанию за пределами России, поэтому создатели игр сейчас "смотрят в основном в сторону государственных источников финансирования".

Государство, в свою очередь, развернулось в сторону создателей игр, продолжает специалист: игровая индустрия получила миллиарды рублей от Института развития интернета (ИРИ), поддержку специалистам также оказывают Президентский фонд культурных инициатив, Российский фонд развития информационных технологий, Национальная техническая инициатива и другие фонды. Всего же с 2022 года российская игровая индустрия получила, по разным оценкам, от 7 до 10 миллиардов рублей от государства, а к 2030 году государство может потратить на развитие сектора до 50 миллиардов рублей.

"Понятно, что проекты, поддержанные этими фондами, имеют определённую направленность, отражают ценности и культурную повестку России, содержат идеологические элементы", – признает Михаил.

Самым ярким примером сотрудничества в формате "деньги в обмен на пропаганду" можно назвать игры, вышедшие за счет финансирования со стороны ИРИ.

Фонд поддержал разработку игр "Спарта", в которой игрок управляет бойцами российской ЧВК в африканской стране, и "Передний край", в которой игрок сражается с армией США, а также "Передний край: ZOV. "Гостомельские богатыри" – сюжет игры разворачивается вокруг операции по высадке российских элитных подразделений в районе аэропорта "Антонов" в Гостомеле под Киевом в первый день полномасштабного вторжения: эти подразделения должны были обеспечить высадку основных российских сил для дальнейшего наступления на Киев. И хотя российская пропаганда преподносит эту операцию как пример военного мастерства и мужества, в реальности десант обернулся полным провалом: украинские подразделения разбили огнем взлетную полосу, сделав посадку самолетов невозможной, а ВС РФ потеряли убитыми не менее 125 десантников и вынуждены были отступить.



Кадр из игры "Передний край: ZOV. Гостомельские богатыри"


Самым громким и дорогим проектом, профинансированным ИРИ, остается "Смута" – главный герой игры вступает в войско Минина и Пожарского, чтобы освободить Москву от польско-литовских интервентов. На создание и продвижение "Смуты" потратили миллиард рублей: как минимум половину выделил ИРИ.



#### СМОТРИ ТАКЖЕ

Смутно и точка. Провал российской компьютерной игры за миллиард

Игра не понравилась ни критикам, ни игрокам: помимо прочего, создателей обвинили в шовинистической пропаганде. Поляки и немцы представлены в игре исключительно в негативном ключе (и почему-то говорят с максимально неестественным акцентом), в то же время главный герой – представитель "традиционных" ценностей, восставший на борьбу со "злом" и высмеивающий западный мир с его "девками, которые на самом деле не девки вовсе, а мужики переодетые" ([слова](#) главного героя в разговоре с немцем).

После этого создатели выпустили несколько дополнений и полноценное продолжение игры – "Земский собор". Критики и зрители [признают](#) , что

создатели "старались провести работу над ошибками", но все еще **находят** **i** в ней множество недостатков.

"Стоит ли покупать "Земский собор"? Однозначно нет. В прошлом году Cyberia Nova выпустила "Смуту" – посредственный экшен от третьего лица. Многочисленные недочеты можно было списать на неопытность разработчиков, для которых это был первый проект подобного масштаба. Тем не менее в "Смуте" проглядывался потенциал, и реализовать его как раз можно было в сиквеле. (...) Вот только "Земским собором" Cyberia Nova ничего не реализовывает. Даже наоборот: наступает на те же самые грабли, попутно задевая новые", – **считает** обозреватель **Николай Абатуров**.



Кадр из пресс-релиза игры "Земский собор"

Игровой дизайнер Михаил, тем не менее, считает, что "Смута" и "Земский собор" – хороший пример работы государственного финансирования.

"Несмотря на смешанные отзывы геймеров и экспертов на старте, проект показал, что подобная модель поддержки и выпуска работает: игру доработали после релиза, а следующий проект, "Земский собор", вышел уже заметно более качественным. Дальше по этой же цепочке вышли **"Сатурн"** **i** и ряд других проектов. В целом российские студии, даже инди-студии, получили возможность создавать проекты уровня АА, пусть пока не ААА", – объясняет он.

▶ Как классифицируют игры?

В качестве примеров игр, которые создавались или создаются без участия государства, Михаил приводит игру "Киберслав:Затмение", которую разрабатывает Game Art Pioneers при поддержке "Яндекса", а также игру PIONER, которая разрабатывалась студией GFA Games, но в итоге вышла эксклюзивно на площадке "Ростелекома", что разочаровало часть пользователей. Игра получила смешанные отзывы, а в 2026 году компания столкнулась с финансовыми проблемами.



Обложка игры "Киберслав:Затмение"

Потенциально самой дорогой игрой в российском сегменте может стать Distortion от создателей "Киберслава" – они планировали потратить на ее разработку и продвижение сто миллионов долларов, что сопоставимо с некоторыми относительно крупными западными проектами.

Андрей Апанасик выделяет среди перспективных проектов российских студий игру "Война миров: Сибирь", которую разрабатывает независимая московская студия "Мгла".

Крайне позитивные отзывы в России и мире также получили психологический инди-хоррор "No I am not a human" от российской студии Trioskaz и инди-игра в аниме-стиле Miside: ее также создали российские разработчики. В открытых источниках нет информации о том, где базируются эти студии.



Скриншот из игры No I am not a human

Российские команды, или, вернее, команды с российскими корнями, в последние годы создали сразу несколько мировых хитов: и речь не только об Atomic Heath кипрской студии российского происхождения Mundfish. Например, недавно вышла Heroes of Might and Magic: Olden Era – новая часть знаменитой пошаговой стратегии. Ее разработала студия Unfrozen российского происхождения со штабом на том же Кипре.



Кадр из пресс-релиза игры Atomic Heart

Еще одним примером удачной игры, созданной в последние годы уехавшими россиянами, **можно** назвать инди-игру Indika – об одержимой бесами монашке, живущей в альтернативной России конца XIX века. Создатели игры открыто **выступили** против войны в Украине.



Кадр из игры Indika

Игру Warhammer 40,000: Space Marine 2 с миллионами продаж по всему миру **разработало** петербургское крыло студии Saber Interactive, но ее штаб-квартира базируется в США, а издает игру французская Focus Entertainment, поэтому игру тоже нельзя назвать в чистом виде российской.

## Что мешает российским студиям выпустить полноценный игровой блокбастер?

В 2022 году правительство РФ **планировало**, что российские студии выпустят к 2030 году 25 AAA-игр: согласно источникам "Коммерсанта", такой игрой российские власти считают "высококачественный проект с бюджетом от 6,5 миллиардов рублей". К середине 2026 года российские разработчики не выпустили ни одной игры с даже близкими к этому бюджетами.

Эксперты **отмечают**, что разработка крупных блокбастеров внутри России стала экономически нецелесообразной: внутренний рынок способен окупить лишь 25-30% затрат. К тому же сама наклейка "AAA-игра" и высокие бюджеты **не гарантируют** проекту успех.

Хороший пример того, что мировой успех возможен без гигантских вложений, – французская игра Clair Obscur: Expedition 33. Игра с бюджетом в несколько десятков миллионов долларов стала не только коммерчески успешной – миллионы продаж и сотни миллионов долларов выручки, – но и получила высокие оценки от критиков: на главной игровой премии The Game Awards 2025 "Экспедиция 33" стала игрой года и получила рекордное количество наград.



Кадр из пресс-релиза игры Clair Obscur: Expedition 33

Андрей Апанасик отмечает, что даже 10 миллионов долларов – недостижимый бюджет для большинства российских команд. Инвесторы внутри России, по его словам, не хотят давать разработчикам крупные суммы из-за высоких рисков, а международные издатели и инвесторы опасаются сотрудничать с российскими компаниями. При этом, отмечает специалист, в России есть высококлассные специалисты, которые, впрочем, все чаще уезжают из страны.

Игровой дизайнер Михаил считает, что проблема для российских разработчиков заключается не только в деньгах, хотя привлечь инвестиции действительно стало сложнее.

"Частных инвестиций почти нет, независимых фондов тоже. Не все разработчики готовы вписываться в культурную повестку, которая часто является условием для получения поддержки от государственных фондов", – продолжает он.

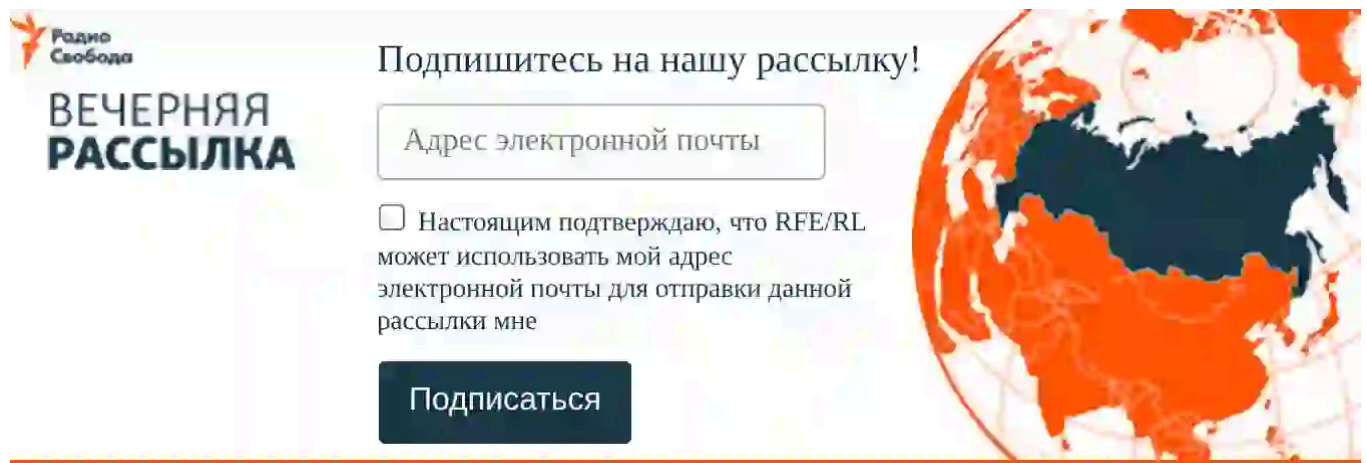
Не менее важной проблемой он считает отток сильных специалистов: они, по словам Михаила, либо продолжают дистанционно работать на западные

компании, не оглашая этого, либо уезжают из страны, из-за чего российский рынок "омолодился": на рынке остались специалисты с небольшим опытом, которые только делают первые шаги.

"Поэтому даже если выделить большие средства – как было со "Смутой" – нужно время, чтобы команда дошла до нужного уровня качества. Из-за дефицита опытных кадров замедляются крупные проекты, а небольших по-прежнему много", – считает игровой дизайнер.

Многие специалисты, продолжает Михаил, не решаются открывать собственные студии из-за трудностей с выводом денег от продаж, регистрацией компании в России и получением грантов – само открытие компании не гарантирует финансирование от фондов.

"Это отдельная история, с которой не все умеют и хотят работать", – резюмирует собеседник.



Radio  
Свобода

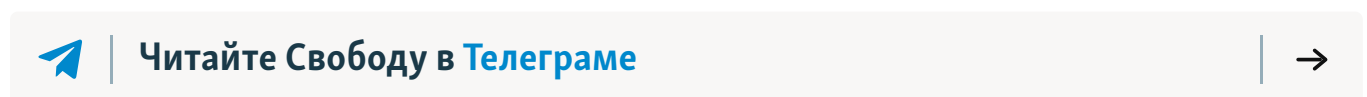
**ВЕЧЕРНЯЯ  
РАССЫЛКА**


Подпишитесь на нашу рассылку!

Адрес электронной почты

Настоящим подтверждаю, что RFE/RL может использовать мой адрес электронной почты для отправки данной рассылки мне

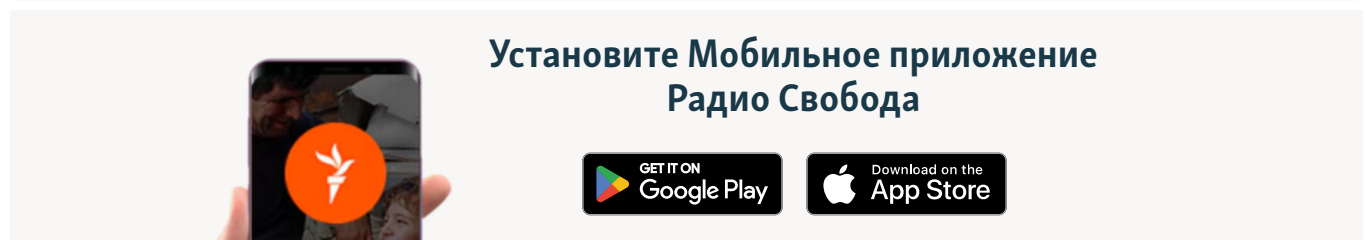
Подписаться




 | [Читайте Свободу в Телеграме](#) | →




 | [Сделайте Свободу приоритетным источником в Гугл](#) | →



Установите Мобильное приложение  
Радио Свобода

 GET IT ON  
Google Play

 Download on the  
App Store



**Евгений Легалов**

Журналист. Выпускник факультета социальных наук Карлова университета в Праге

Этот контент также в категориях

Общество

Выбор Свободы

Мир

---

Радио Свобода © 2026 RFE/RL, Inc. | Все права защищены.