RES-POL

Фінансується Європейським Союзом

ІСТОТНІ ПИТАННЯ ПОЛІТИКИ: АНІМАЦІЯ, РОЗРОБЛЕННЯ ВІДЕОІГОР (GAMEDEV), ТРИВИМІРНА КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА (CGI), ВІЗУАЛЬНІ ЕФЕКТИ (VFX)

Аналітична записка

2024 рік

DOI: 10.70719/respol.2025.11

ЦЕНТР РЕГІОНАЛЬНОГО РОЗВИТКУ

KNOWLEDGE NETWORKS

RES-POL

Зміст

Вступ 4

Що досліджують у секторі «Креативні індустрії» 6

Резюме 7

Методи дослідження 9

Глосарій 12

Опис підсектору 13

Істотні питання політики 23

Висновки 33

Перелік істотних питань політики 33

Ранжування істотних питань 34

Підсумок 36

RES-POL

Авторка аналітичної записки

Анастасія Верлінська – експертка підсектору відео, анімація, мультиплікація та інші аудіовізуальні ефекти проєкту RES–POL, директорка фестивалю анімації LINOLEUM

Рецензенти: Володимир Воробей, Галина Шиян

Участь в глибинних інтерв'ю брали: Дмитро Барчишак, Олександр Даниленко, Євген Санніков, Анастасія Фалілеєва, Олег Маламуж, Олександр Хруцький, Олексій Ткаченко, Олена Охріменко, Тетяна Бобик, Єгор Борщевський, Сергій Єгоров, Юлія Дичук, Валерія Толочина, Олексій Гапон

Дизайнер: Назарій Качмарик

Команда проєкту висловлює щиру подяку усім представницям та представникам сектору, які взяли участь в опитуванні та глибинних інтерв'ю, за їхній час, готовність говорити про проблеми та спільно шукати їх вирішення.

При цитуванні тексту цієї аналітичної записки (повністю чи частково) необхідне пряме використання першоджерела з посиланням на нього.

Зміст цієї аналітичної записки є відповідальністю Громадської спілки «Центр "Регіональний розвиток"» і не обов'язково відображає позицію Європейського Союзу.

Вступ

Цілі та методологія

Ця аналітична записка розроблена в рамках проєкту RES-POL (Rapid Expert Support for Culture and Media Policies in Ukraine), що здійснює ГС «Центр "Регіональний розвиток"» **Агенції економічного розвитку** PPV за фінансової підтримки **Європейського Союзу**.

Ця аналітична записка підготовлена агенцією «прото продукція» у співпраці з громадською організацією «Інша Освіта».

Проєкт RES-POL має на меті посилити функціональну спроможність Міністерства культури та стратегічних комунікацій і його відомств (Українського інституту книги, Українського культурного фонду, Державного агентства України з питань мистецтв та мистецької освіти й Українського інституту національної пам'яті)

Тривалість проєкту RES-POL – від січня 2024-го до червня 2025 року.

У фокусі проєкту RES-POL – чотири сектори (**Мистецтво та культура, Культурна спадщина, Креативні індустрії та Медіа**) і понад 20 підсекторів (індустрій та видів мистецької діяльності). Окремо RES-POL розглядає **10 істотних питань розвитку культури** (конкурентна оплата праці, ефективність державних підприємств у сфері культури, фінансування креативних індустрій, моделі фінансування культурних послуг, громади та культурна спадщина, інтеграція з ЄС та культурна політика тощо).

Методологія проєкту передбачає:

- Визначити істотні питання політики в секторах та підсекторах і описати їх в аналітичних записках та базових звітах;
- Проаналізувати 10 істотних питань розвитку культури у фокусі проєкту й описати їх у базових звітах;
- Напрацювати й описати у стратегічних брифах пропозиції політик щодо істотних питань секторів та 10 істотних питань розвитку культури;
- Розробити секторальні стратегії і операційні програми для секторів у фокусі проєкту та дорожні карти їх втілення;
- Випрацювати зміни до кількох нормативно-правових актів та/або розробити концепції пілотних проєктів, щоб впровадити створені у проєкті політики;
- Проаналізувати європейський досвід планування та впровадження політик, оцінити деякі політики у сфері культури в Україні та оцінити інституційну спроможність відомств у сфері управління Міністерства культури та інформаційної політики.

Проєкт RES-POL активно залучає заінтересовані сторони на всіх етапах розроблення політик. Інформація про напрацювання проєкту доступна на сторінці RES-POL у Facebook.

> Мета цієї аналітичної записки – визначити істотні питання політики підсектору «Анімація, розроблення відеоігор (gamedev), тривимірна комп'ютерна графіка (CGI), візуальні ефекти (VFX)» із сектору «Креативні індустрії».

> Істотні питання політики – це виклики та проблеми, з якими стикаються заінтересовані сторони, які заважають розвиткові підсектору і щоб розв'язати які, можливо, необхідне втручання на рівні держави.

Методологія підготовки аналітичної записки передбачає:

- Провести кабінетне дослідження аналітичних матеріалів про стан та динаміку розвитку підсектору;
- Провести глибинні інтерв'ю із заінтересованими сторонами (учасниками ринку, представниками екосистем та середовищ, дотичними державними установами та організаціями);
- Визначити та описати істотні питання політики;
- Створити публічну фокус-групу, щоб представити визначені істотні питання політики;
- Опитати заінтересовані сторони, щоб верифікувати та ранжувати істотні питання політики;
- Підготувати рекомендації для подальшого розроблення політик, які розв'язуватимуть визначені істотні питання.

Що досліджують у секторі «Креативні індустрії»

Згідно із Законом України «Про культуру», креативні індустрії – це види економічної діяльності, метою яких є створення доданої вартості й робочих місць через культурне (мистецьке) та/або креативне вираження. Базові види економічної діяльності, які належать до креативних індустрій, визначені в розпорядженні КМУ «Про затвердження видів економічної діяльності, які належать до креативних індустрій». До них входять 34 види економічної діяльності.

Проєкт RES-POL аналізуватиме такі підсектори креативних індустрій:

- Книговидання та книгорозповсюдження;
- Музичний бізнес;
- Креативні хаби та простори;
- Креативні агенції;
- Анімація, розроблення відеоігор (gamedev), тривимірна комп'ютерна графіка (CGI), візуальні ефекти (VFX);
- Дизайн;
- Мода;
- Народні художні промисли.

У серії аналітичних записок визначатимемо істотні проблеми за підсекторами, які будуть об'єднані в секторальний базовий звіт, щоб у подальшому напрацювати політики, спрямовані на їх вирішення у 2025–2027 роках.

Проєкт передбачає створити операційні та пілотні програми, які сприятимуть ефективному функціонуванню і фінансуванню креативних індустрій в Україні.

Сценарне планування проєкту бере за основу поточний статус-кво: креативним індустріям доводиться працювати й розвиватися в умовах російської агресії та людських втрат; позиційна війна, мобілізація і воєнний стан тривають; цивільна й енергетична інфраструктури зазнають постійних ударів.

Резюме

Анімація, розроблення відеоігор (gamedev), створення тривимірної комп'ютерної графіки (CGI) та візуальних ефектів (VFX) – високотехнологічні галузі, які динамічно змінюються і розвиваються, а тому перебувають серед найменш регламентованих і внормованих підсекторів креативних індустрій. Працюючи на перетині інформаційних технологій і кіномистецтва, а також реклами, архітектури та дизайну, фахівці сектору активно застосовують штучний інтелект та технології, що допомагають створювати достовірні зображення.

Українські фахівці галузі досить добре інтегровані у глобальну міжнародну індустрію і співпрацюють з іноземними замовниками. А оскільки анімація відносно легко адаптується до різних аудиторій, вона є ефективним інструментом для просування української культури за кордоном.

У 2023 році обсяг світового ринку анімації становив приблизно 371,21 мільярда доларів США, а до 2032-го, за прогнозами, сягне майже 580,82 мільярда доларів США. Очікується, що середньорічний темп зростання (CAGR) від 2024-го до 2032 року становитиме приблизно 5,1 відсотка. Відтак анімація є важливою галуззю економіки, що створює робочі місця і сприяє експортному потенціалу країни. Одним із важливих аспектів з точки зору бізнесу є ліцензування анімаційних брендів, що генерує велику частину доходу для анімаційної індустрії. Крім того, анімацію можна використовувати як інструмент візуалізації освітніх, навчальних та просвітницьких матеріалів, що є потенційним стимулом соціокультурних трансформацій та змін поведінкових патернів.

Також для України дуже важливою є роль індустрії у військовій обороні, модернізації та покращенні військових стратегій, тренуванні та розвідці й безпекових інноваціях.
За результатами цього дослідження критичними або суттєвими для понад 50 % респондентів із професійного середовища є такі істотні питання:

- Відсутність співпраці між навчальними закладами та індустрією;
- Спеціальності, які пропонує система вищої освіти в Україні, не відповідають актуальним вимогам індустрії;
- Обмежене фінансування та терміни реалізації проєктів з боку інституцій, які підтримують анімаційні проєкти. Програми фондів не відповідають реальним потребам та вимогам виробництва анімаційних фільмів;
- Відтік фахівців за кордон, який одразу ж позначається на розвитку сектору;
- Брак маркетингового просування продуктів;
- Недоступність ліцензійного програмного забезпечення через вартість, не адаптовану до платоспроможності в Україні;

- Порядок та критерії бронювання фахівців галузі;
- Труднощі із працевлаштуванням для спеціалістів рівня junior (молодші спеціалісти) та випускників фахових вишів / курсів;
- Незалежним продюсерам української анімації бракує компетенції, щоб створювати копродукційні проєкти;
- Низька доступність міжнародних поїздок для участі у форумах і фестивалях та брак майданчиків для мережування в Україні;
- Пригнічений психологічний стан, вигорання та депресії у фахівців галузі;
- Брак в галузі висококваліфікованих працівників, які здатні працювати на рівні міжнародних проєктів.

Проте, на нашу думку, розробляючи політики, не варто залишати поза увагою також і:

- Відсутність програм державної підтримки розробників інді-ігор (які розробляють малі або нещодавно створені студії);
- Брак розуміння захисту авторських прав, етичності щодо використання ШІ та проблема патентних тролів;
- Брак української локалізації вітчизняних ігор через орієнтованість на іноземний ринок;
- Юридична та фінансова неграмотність фахівців галузі;
- Відсутність роз'яснень щодо легального та податкового статусу кочових фахівців та українців, які з-за кордону продовжують працювати на українські компанії;
- Скорочення термінів більшості контрактів та інвестицій до одного року;
- Недієвість закону про надання державної субсидії для повернення частини кваліфікованих витрат іноземному суб'єктові кінематографії при виробництві (створенні) фільму (кеш-рибейт);
- Обмежене фінансування на експерименти з дослідженнями та новітніми технологіями;
- Брак уваги та інтересу до формування спроможної індустрії.

Щоб розвивати підсектор в Україні, потрібні зміни в законодавстві, підвищення рівня фінансової та юридичної грамотності серед фахівців, спрощення бюрократичних процедур та активізація інвестицій. Важливо створювати умови для участі українських фахівців у міжнародних заходах, а також розвивати локальні платформи для мережування та співпраці. Це сприятиме підвищенню конкурентоспроможності українських ґеймдев й анімаційної індустрій серед глобальної спільноти.

RES-POL

Методи дослідження

Дослідження проводили на основі 14 глибинних інтерв'ю та публічного онлайнового обговорення, у якому взяла участь 31 особа, серед інших:

	Респонденти	Компанія	Місто	Формат залучення
1	Дмитро Барчишак	CEO Moonhauzen Animation	Львів	глибинне інтерв'ю
2	Олександр Даниленко	незалежний режисер та аніматор	США	глибинне інтерв'ю
3	Євген Санніков	керівник департаменту досліджень та інновацій FILM.UA Group	Київ	глибинне інтерв'ю
4	Анастасія Фалілеєва	незалежна режисерка та аніматорка, засновниця студії Plastic Bag	Київ / Кременчук	глибинне інтерв'ю
5	Олег Маламуж	режисер, продюсер, декан факультету Visual Arts та завідувач кафедри анімаційного напряму в Projector Creative and Tech Institute	Київ	глибинне інтерв'ю
6	Олександр Хруцький	співзасновник та CEO Games Gathering	Київ	глибинне інтерв'ю
7	Олексій Ткаченко	операційний директор компаній Animagrad та Glowberry	Київ	глибинне інтерв'ю
8	Олена Охріменко	керівниця департаменту по роботі з інвесторами FILM.UA Group	Київ	глибинне інтерв'ю
9	Тетяна Бобик	керівниця юридичного департаменту FILM.UA Production	Київ	глибинне інтерв'ю

	Респонденти	Компанія	Місто	Формат залучення
10	Єгор Борщевський	CEO POSTMODERN	Київ	глибинне інтерв'ю
11	Сергій Єгоров	team lead команди Heroic, ROOM8 Group	Київ	глибинне інтерв'ю
12	Юлія Дичук	керівниця редакції дитячого та підліткового мовлення цифрових платформ Суспільного	Київ	глибинне інтерв'ю
13	Валерія Толочина	CMO MEGOGO	Київ	глибинне інтерв'ю
14	Олексій Гапон	CEO Magic Room	Київ	глибинне інтерв'ю
15	Дмитро Лісенбарт	CEO Lisenbart Production	Київ	фокус-група
16	Ірина Маламуж	сценаристка, студія SUN STORIES STUDIO	Київ	фокус-група
17	Марія Янко	незалежна режисерка-аніматорка	Франція	фокус-група
18	Оксана Мажара	Lastoon Animation Studio	Одеса/ Варашава	фокус-група
19	Яна Паламаренко	CEO Yarki Studio	Київ	фокус-група
20	Олена Голубєва	CEO студії «Червоний собака», голова Української анімаційної асоціації	Київ	фокус-група
21	Дмитро Бєлінський	CEO Karandash Animation Studio	Київ	фокус-група
22	Христина Бойко	співвласниця та BizDev агенції and action	Львів	фокус-група
23	Ірина Сосімович	незалежна режисерка-аніматорка	Київ / Вінниця	фокус-група

Анкетування, до якого долучилося 95 респондентів:

- 24 представники gamedev, 14 – VFX/CGI та 38 – підсектору анімація;
- 40 % залишалися у своїй громаді після повномасштабного вторгнення; 30 % релокувалися всередині країни; 11 % мали досвід тимчасової релокації, проте повернулися в Україну; 24 % перебувають за кордоном;
- 67 % працюють в українській компанії, а 35 % – в іноземній;
- Для 76 % робота у цій сфері є основним джерелом доходу впродовж останніх 3 років;
- 24 % є найманими працівниками, а 65 % працюють як ФОП / фріланс, 16 % – тимчасово безробітні;
- 75 % переважно надають сервіси, а 38% переважно працюють над власними проєктами;
- 35 % працюють в іноземній компанії, 67 % – в українській;
- 45 % переважно працюють з українськими проєктами, 52 % – з європейськими,
- 42 % – з американськими;
- Менеджмент: вище керівництво – 19 %; фахівці: старший професіонал (senior) – 19,5 %; фахівці: середній персонал (middle) – 30,5 %; фахівці: молодший персонал (junior) – 12,6 %; викладач – 14,7 %; студент – 17,9 %.
- 60 % не має досвіду копродукції, 14 % – мають.

Додатково використовувалися такі звіти, аналітичні матеріали та виступи:

- Стратегія розвитку анімаційної галузі України 2020–2030;
- Аналітичний звіт «Кінематографія під обстрілом: Стан кіноринку в Україні на деокупованих та прифронтових територіях в умовах російсько-української війни» (2023);
- «Якісно-кількісне дослідження кіноосвіти в Україні. Звіт за результатами дослідження» (2021);
- Лекційна частина фестивалю Games Gathering 2024:
    - Дискусійна панель «Український геймдев майбутнього. Яким ми хочемо його бачити?»;
    - Як менеджерам ігрової індустрії України адаптуватися до турбулентності ринку;
- Велике зарплатне опитування українського геймдеву 2022.

Глосарій

- Анімація – вид кіномистецтва, твори якого складаються з низки зображень (фотографічних або створених на комп'ютері), що фіксують послідовні фази руху (або зміну форми) об'єктів – персонажів, дійових осіб фільму. Анімовані об'єкти можуть бути мальованими, об'ємними або створеними за допомогою комп'ютерної графіки.
- Gamedev (video game development; розроблення відеоігор) – процес створення відеогри, що охоплює візуальні ефекти, штучний інтелект, користувацький інтерфейс та ігрову логіку.
- CGI (computer-generated imagery; зображення, створені за допомогою тривимірної комп'ютерної графіки) – процес створення зображень за допомогою спеціальних програм для 3D-моделювання і візуалізації. CGI використовують у безлічі сфер, серед інших – кіно та анімація, комп'ютерні ігри, реклама, e-commerce, архітектура, дизайн, виробництво, медицина, наука, екологія та інше.
- VFX (visual effects; візуальні ефекти) – технології, що допомагають створювати достовірні зображення, яких дуже складно або навіть неможливо досягти звичайними методами.
- Інді-розробники (indie developers) – незалежні розробники ігор, які працюють поза великими ігровими студіями чи видавцями. Часто створюють ігри невеликими командами або навіть самостійно, що дає їм змогу мати повний творчий контроль над своїми проєктами.
- Паблішер (publisher) – компанія або організація, яка відповідає за видання, просування та розповсюдження відеоігор. Часто співпрацюють з розробниками, беручи на себе фінансові та маркетингові аспекти, що дає розробникам змогу зосередитися на створенні гри.
- Інтелектуальна власність (IP) в контексті анімаційних фільмів стосується юридичного поняття, яке охоплює права на творчий продукт, включаючи авторські права, товарні знаки, патенти та права на дизайн, що виникають у процесі створення анімаційного фільму.
- VOD (Video on Demand) сервіси – система індивідуального доставлення абонентові телевізійних програм і фільмів цифровими кабельними, супутниковими або ефірними телевізійними мережами з мультимедійного сервера в різних мультимедійних контейнерах (наприклад, MPEG, AVI, FLV, MKV або QuickTime).
- Кеш-рибейт (cash rebate) – надання державної субсидії для повернення частини кваліфікованих витрат іноземному суб'єктові кінематографії при виробництві (створенні) фільму в Україні.

Опис підсектору

Аналітична записка сектору об'єднує різні на перший погляд галузі індустрії, оскільки вони передбачають роботу зі створення візуального ряду та / чи об'єктів. Також спеціалісти цих напрямів «мігрують» між секторами залежно від спеціалізації та наявних проєктів.

Основні інституції, заінтересовані сторони та вигодонабувачі сектору:

Регуляторні органи	
Міністерство культури та стратегічних комунікацій України	ключовий державний орган, який займається питаннями розвитку культури. МКСК розробляє законодавчі ініціативи, які стосуються культурної сфери, зокрема анімаційного сектору, підтримки національного виробника та регулювання діяльності кінематографічних студій.
Міністерство освіти і науки України	формує та реалізовує державну політику у сферах освіти і науки та затверджує освітні програми, які спрямовані на досягнення мети та завдань освітньої галузі. Це також впливає на підготовку фахівців з анімації, дизайну, кінематографу й інших суміжних галузей.
Міністерство цифрової трансформації України	підтримує інноваційні проєкти та стартапи, зокрема й пов'язані з анімацією, візуальними ефектами та іншими креативними індустріями через фінансування, гранти, менторську підтримку та доступ до акселераторів і інкубаторів для стартапів.
Міністерство економіки України	впливає на діяльність у галузі креативних індустрій, зокрема й анімації, через оподаткування, ліцензування та інші регуляторні інструменти.
Міністерство закордонних справ України	одним із його завдань, зокрема підпорядкованого йому Українського інституту, є промоція української культури за кордоном, що поширюється і на анімаційні фільми та серіали. Також міністерство організаційно та фінансово підтримує участь українських анімаційних студій і митців у міжнародних кінофестивалях та конкурсах.

Регуляторні органи	
Національна рада України з питань телебачення і радіомовлення	наглядає за дотриманням законодавства у сфері телебачення і радіомовлення, а також регулює діяльність телерадіоорганізацій.
Інституції, які надають фінансову підтримку сектору	
Eurimages	фонд, що створила Рада Європи, який підтримує розвиток кінематографії у Європі. Його діяльність поширюється і на анімаційні проєкти. Підтримку від фонду можуть отримувати й українські проєкти, які відповідають його вимогам.
European Solidarity Fund For Ukrainian Films (Європейський фонд солідарності з українськими фільмами)	ініціатива, що спрямована на підтримку українського кінематографа, зокрема в умовах війни, що почалася в 2022 році. Цей фонд був створений як відповідь на потребу підтримати українських кінематографістів, які опинилися у складних умовах через російську агресію. Хоча основна діяльністть фонду – підтримка кінематографу, він також може охоплювати анімаційні проєкти.
Програма MEDIA від Creative Europe	спрямована на підтримку культурних та креативних індустрій. Зосереджена на розвитку, поширенні та доступі до європейського аудіовізуального контенту й відіграє важливу роль у підтримці анімаційної індустрії.
Український культурний фонд (УКФ)	державна інституція, створена, щоб підтримувати розвиток культури та мистецтва в Україні. Відіграє головну роль у фінансуванні та підтримці різних культурних проєктів, (включно з анімаційними), сприяє збереженню та популяризації української культурної спадщини.
Державне агентство України з питань кіно (Держкіно)	головна державна інституція, відповідальна за підтримку та розвиток кінематографії в Україні, і анімації також. На конкурсній основі надає фінансову підтримку національним анімаційним проєктам через державне фінансування. Це стосується і короткометражних, і повнометражних анімаційних фільмів, а також серіалів.

Інституції, які надають фінансову підтримку сектору	
Український інститут	державна інституція, створена, щоб популяризувати українську культуру за кордоном, зміцнювати міжнародну культурну дипломатію та сприяти міжнародній співпраці у сфері культури. Відіграє важливу роль у просуванні продукції української анімаційної індустрії на міжнародній арені.
Вигодонабувачі	
Інституції	Міністерство оборони України Українська анімаційна асоціація Довженко-Центр Національна спілка кінематографістів України
Фестивалі та майданчики	Фестиваль актуальної анімації та медіамистецтва LINOLEUM Games Gathering Ukrainian Games Festival GAME CITY CONFERENCE
Компанії, що виробляють анімаційний контент, розробляють ігри та займаються постпродукцією	Animagrad FILM.UA Group 95 Animation Studio Postmodern Digital KARANDASH Animation Studio Студія «Червоний Собака» Yarki Studio Studio KAPI Lisenbart Production Green Penguin Media Glowberry Not Sleeping Patron Avtoritetstudio Sun Stories MOREFILM Unimage Group Caffeine Film Production M1X Studio Новаторфільм Lastoon animation studio MAGIKA FILM And Action Moonhauzen Animation Good Deeds Animation Studio Playrix Plarium GSC Game World

Вигодонабувачі	
Компанії, що виробляють анімаційний контент, розробляють ігри та займаються постпродукцією	Ubisoft 4A Games Room 8 Group Gameloft Wargaming
Рекламні агенції та бренди, які використовують анімацію в рекламі	Fedoriv Unicorn Agency Mate Agency Comfy Ощадбанк Foxtrot Нова Пошта Сільпо Samsung TED-Ed
Державні заклади освіти	Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого Львівська академія мистецтв Харківська державна академія дизайну і мистецтв Житомирський фаховий коледж культури і мистецтв імені Івана Огієнка Фаховий коледж мистецтв та дизайну Київський національний університет технологій та дизайну (КНУТД) Дніпропетровський фаховий мистецько-художній коледж культури Львівський державний коледж декоративного і ужиткового мистецтва імені Івана Труша Закарпатська академія мистецтв Кафедра графічного дизайну і мистецтва книги у Львівській академії друкарства Артакадемія сучасного мистецтва імені Сальвадора Далі у Києві Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука
Приватні освітні заклади, курси, платформи, ресурси	Projector Creative and Tech Institute SKVOT ArtCraft Kyiv Academy of media arts SkillUP Українська кіношкола Game Station Academy Комп'ютерна Академія IT Step Games Academy

Вигодонабувачі	
Дистриб'ютори, телеканали та стримінгові сервіси:	Megogo Sweet.TV Takflix Київстар ТБ Артхаус Трафік B&H Film Distribution Кіноманія Ukrainian Film Distribution Green light films Адастра FILM.UA Distribution мережі кінотеатрів Планета Кіно та Multiplex телеканали Піксель та ПлюсПлюс Національна суспільна телерадіокомпанія України ютуб-канали Бробакс та «Книга-мандрівка. Україна».

Актуальні можливості фінансової підтримки

- **Державне агентство з питань кіно України** (фінансування повного метру від 20 до 30 мільйонів гривень). Підтримує повний та короткий метр, телесеріали, у тому числі в мінотарній та мажоритарній копродукції.
- Український культурний фонд. Надає фінансування на розроблення проєктів у рамках програм **«Стипендія на відновлення культурно-мистецької діяльності»** (до 200 000 гривень) та «Відновлення культурно-мистецької діяльності» (до 1 мільйона гривень)
- **Eurimages**. Фінансує тільки повнометражні анімаційні фільми, призначені для кінотеатрального прокату, обов'язковою є участь копродюсера.
- **European Solidarity Fund For Ukrainian Films**. Фінансує від 50 000 до 75 000 євро, виключно на розроблення або завершення виробництва повнометражних анімаційних фільмів, призначених для кінотеатрального прокату.
- **Pilot Programme for Series Co-Productions**. Пілотна програма грантової підтримки від Eurimages для копродукційних серіалів від 250 000 до 500 000 євро, Українська сторона не може ініціювати проєкту.
- **Український інститут**. Пропонує можливості для промоції фільмів за кордоном. До участі приймають повнометражні кінопроєкти (від 70 хв) будь-якого жанру і форми на фінальних стадіях виробництва, які готові до планування фестивального або кінотеатрального прокату у відповідний до конкурсу період.
- **Креативна Європа**. У березні 2024 року Україна стала повноправним членом програми «Медіа» від «Креативної Європи» і від жовтня 2024-го від українських учасників приймають заявки.

- Конкурси з мікрофінансуванням від 10 000 до 25 000 євро. Здебільшого це гранти для креативних індустрій, які можуть бути використані на розвиток експортної діяльності та інноваційного розвитку, або щоб створити робочі місця. Значна їх частина спрямована на допомогу тим, хто постраждав від війни.
- Підтримка від локальних телеканалів та VOD-сервісів. Поки що ця опція працює лише за наявності грантів у самих мовників. До прикладу, Суспільне регулярно проводить відкриті конкурси на створення серіалів для свого ютуб-каналу. MEGOGO пріоритизує закупівлі більшої кількості тайтлів, на тривалий період на умовах розподілу доходу. При цьому MEGOGO забезпечує внутрішнє та зовнішнє промо контенту; створює українські аудіодоріжки на власній студії або замовляє у партнерів; дбає про переклад мовою жестів та аудіодискрипцію (у рамках власної соціальної ініціативи «Дивись як чутно»).
- Актуальні фінансові можливості бізнеси з підсектору можуть відстежувати на порталах **Дія.Бізнес** або в **Мережі Центрів інформаційної підтримки бізнесу** (Мережа ЦІПБ).

Актуальний стан галузі

Щоб розуміти актуальний стан ринку, варто почати від 2020-го та пандемії COVID-19, відкладений вплив якої став відчутним для галузі в 2023 році. Ігрова індустрія пережила період пандемії відносно легко, адже ізоляційно-карантинні заходи збільшили кількість часу, які споживачі витратили на ігри. Це стимулювало збільшення грошових потоків у секторі, запуск нових проєктів і залучення інвестицій. Проєкти не завжди були якісними, адже через високий попит пріоритизувалася швидкість виготовлення продукту та компанії часто наймали фахівців без належного досвіду.

Внаслідок цього в постпандемійний період світовий ринок ігор виявився перенасиченим, що призвело до зниження перепродажів. Тут важливо врахувати, що практика передпродажів (pre-sales) у ґеймдев-індустрії є важливою частиною процесу запускання нових ігор. На цьому етапі застосовують різні стратегії та інструменти, які допомагають привернути увагу до гри ще до її офіційного виходу. Велика кількість ігор і контенту підштовхувала гравців шукати нові, щоразу оригінальніші ігрові враження, що створило проблеми для багатьох ігрових студій. Багато проєктів, які почали втілювати під час пандемії, виявилися неуспішними через віддалену роботу та проблеми з комунікацією в команді. Криза в індустрії почала відчуватися ближче до 2023 року, коли через нестабільність і брак оцінки ринкового попиту багато студій зменшили штат або закрили проєкти, а деякі взагалі закрились або були виставлені на продаж.

2021 рік для VFX/CGI-сектору був надважким через депресію у кіноіндустрії. Це призвело до скорочення команд. До прикладу, команда найбільшої VFX-компанії України POSTMODERN, за словами її CEO Єгора Борщевського, до повномасштабного вторгнення складалася із 80 людей, а 2024-го залишилося 25 осіб.

Проте, на відміну від команд продакшену, які часто збирають під проєкти, VFX-студії – це команди, які працюють як єдиний організм, адже до них належать фахівці, які доповнюють одні одних вузькопрофільними знаннями та навичками. Тому розпуск команд завжди призводить до зниження якості сервісів і, відповідно, може повністю вибити студію з ринку.

Зі слів Олександра Хруцького, CEO Games Gathering, в інтерв'ю проєкту RES-POL, ще до повномасштабного вторгнення його команда намагалася визначити кількість ґеймдев-компаній в Україні, але це виявилося неможливим через низку перепон. До прикладу, деякі українські розробники інді-ігор часто належать до невеликих команд, які лише частково правильно оформлені, що ускладнює визначення їхнього статусу як ґеймдев-компанії. Також існують компанії, які можна вважати ґеймдев-компаніями, через надання послуг із створення ігор або ігрових технологій, але насправді вони належать до інших галузей, наприклад, ґемблінгу. Попри це, кількість працівників, залучених до ґеймдев-індустрії до 2022 року становила близько 40 000 осіб.

Із презентації Анни Ващенко, головного рекрутера та партнера компанії Values Value, щодо трендів в індустрії 2023 року на Games Gathering 03.03.2024, **«Як менеджерам ігрової індустрії України адаптуватися до турбулентності ринку: зарплати скорочення та поради»**, можна виокремити такі пункти:

- Майже 30 000 спеціалістів ґеймдев безпосередньо відчули наслідки повномасштабного вторгнення в Україну та війни в Ізраїлі, двох країнах, де розташовані головні офіси багатьох компаній, що розробляють мобільні ігри;
- Скептичне ставлення користувачів до Metaverse-проєктів (метавсесвіт; віртуальний простір, у якому люди, їхні аватари, можуть взаємодіяти між собою та іншими цифровими об'єктами за допомогою технологій віртуальної, доповненої або змішаної реальності);
- Через зростання вартості життя (інфляцію) у розвинених країнах споживачі менше витрачають на розваги;
- Зменшення вчетверо кількості інвестицій та M&A (злиття та поглинання) угод порівняно з 2021-м та 2022 роком;
- Зменшення маркетингових бюджетів та, відповідно, витрат на ігри через обмеження політики конфіденційності в iOS;
- Масові скорочення не тільки в ґеймдев, а й в IT-індустрії загалом;
- Зосередження компаній на утриманні існуючих співробітників;
- Компанії надають перевагу спеціалістам рівня senior з великим досвідом та успішними проєктами;
- Втома та перепрацювання через оптимізацію та необхідність поєднувати декілька спеціальностей. За даними Big Games Industry Employment Survey, у 2023 році 37 % респондентів вимушені були взяти на себе більше роботи без підвищення заробітної плати;

- У 2022 році кількість вакансій зменшилась на 48 %, а 2023-го відносно 2022-го – на 31 %;
- Зростання вакансій на lead посади у сфері маркетингу: компанії почали вкладатися в розвиток тих напрямів, які приводять клієнтів, та все більше співпрацювати з паблішерами та зовнішніми сервісами, які мають багаторічний досвід у маркетингу;
- Спеціалісти рівня junior почали об'єднуватися у студії.

Згідно з даними, викладеними у статті DOU, від вересня 2023-го до лютого 2024 року кількість працівників ігрової індустрії скоротилася на 1020 осіб (11,75 %), а за рік – на 1411 (майже 15 %). Якщо говорити саме про технічних спеціалістів, то це мінус 590 та 944 фахівців відповідно. Серед десяти найбільших компаній зростання показали лише дві – продуктовий Wargaming (+14) та ґеймдев-підрозділ N-iX (+5). Однак за цей проміжок часу Kevuru Games відкрила свій осередок у Варшаві (Польща), RetroStyle Games – у Києві, а N-iX Game & VR Studio – у Бухаресті (Румунія).

Попри складну ситуацію на ґеймдев-ринку, компанії все ж налаштовані на зростання і не планують скорочувати персоналу чи переміщувати з України.

На жаль, у підсекторі анімації не проводили ґрунтовних досліджень, які б містили дані щодо кількості компаній, проєктів, спеціалістів чи інвестицій. Саме тому загальний опис цього підсектору здебільшого ґрунтується на глибинних інтерв'ю з ключовими гравцями ринку.

Зі слів Олега Маламужа (режисера, продюсера, декана факультету Visual Arts та завідувача кафедри анімаційного напряму в Projector Creative and Tech Institute), до 2022-го інтенсивний розвиток анімаційної галузі в Україні досяг піку. Очікували, що фінансування анімації збільшать утричі порівняно з попередніми роками. Зростання інвестицій зумовило збільшення попиту на художників та аніматорів в Україні, який перевищував кількість фахівців. Щоб задовольнити цей попит, кілька шкіл почали навчати спеціалістів за напрямами 3D, 2D та motion-дизайн, прогнозуючи, що впродовж двох років ситуація збалансується.

Українська галузь анімації ставала конкурентоспроможнішою на європейському рівні, хоча дефіцит фахівців, особливо на управлінських посадах, все ще був високим, а студіям не вигідно було тримати штат, оскільки спеціалісти мігрували з одного проєкту в інший. При цьому один великий проєкт масштабу «Мавка. Лісова пісня» поглинав майже усіх кваліфікованих фахівців українського ринку. Однак великі студії, як, до прикладу, «Анімаград», активно залучали на виробництво проєктів, окрім державних коштів, і приватні інвестиції. Компанія розробила фінансову модель, за якої щороку мав запускатися новий проєкт, а коли на етапі дистрибуції кошти повертали, їх можна було вкладати в наступний, проте компанія не встигла повноцінно запустити цю модель через початок широкомасштабного вторгнення.

За оцінками учасників ринку, після повномасштабного вторгнення індустрія анімації втратила майже 50 % можливостей і 15 % темпу розвитку через призупинення великих проєктів. Попри це попит на анімацію зріс, адже серед компаній з обмеженими бюджетами покадрова анімація стала популярнішою, особливо в рекламі, і їй почали надавати перевагу на противагу відеозніманню, оскільки воно дорожче і в умовах війни має підвищені ризики. До прикладу, Karandash Animation Studio після 2022-го зосередилась на серіальній анімації для західного ринку і її бізнес-показники зросли.

У 2023 році через страйки акторів та сценаристів у США багато проєктів зупинилося. У Канаді, яка є важливим для США центром аутсорсингу на виробництво анімації, почали масово звільняти людей та скорочувати потужності. Це вплинуло на пришвидшення і здешевлення проєктів. До прикладу, Суспільне, яке є замовником дитячих серіалів для свого ютуб-каналу «Бробакс», задля оптимізації виробництва планує зробити пілотний фільм, використавши ШІ. Водночас дитячі телеканали через брак коштів не мають змоги оновлювати свої бібліотеки, а виїзд великої кількості сімей за кордон та зниження народжуваності впливає на панель телепереглядів та склад і розміри аудиторії. Ще одним вагомим чинником є те, що телеканали не планують діяльність більш ніж на рік–півтора, тоді як виробництво якісного телесеріалу може тривати приблизно два роки. До того ж українські розцінки на створення анімації, які раніше були нижчими ніж на європейському ринку, зараз вирівнялися. Це спонукає компанії шукати потенційні копродукції – об'єднувати ресурси, щоб підвищити ефективність. У цьому контексті вагомим є те, що українська анімаційна галузь не має прикладів копродукції, а **Закон про кеш-рибейти**, який набув чинності 2019 року та мав сприяти копродукції та іноземним інвестиціям, так і ніколи не був втілений на практиці.

Нині індустрія переорієнтувалася на сервісні проєкти, а активність поступово почала відновлюватися завдяки підтримці іноземних донорів і європейські суспільні мовники. Щодо державного фінансування з аналітичного звіту **Стан кіноринку в Україні на деокупованих та прифронтових територіях в умовах російсько-української війни**, за даними звіту Держкіно України, на листопад 2022 року у виробництві перебувало 137 фільмів із загальною сумою державної підтримки 1,496 мільярда гривень. Серед них: 2 анімаційні телесеріали; 3 повнометражні анімаційні фільми; 9 короткометражних анімаційних фільмів. На жаль, інформації щодо того, чи були ці проєкти випущені, немає. У 2023 році від 01 січня до 17 жовтня за підтримки Держкіно було завершено 13 фільмів, зокрема 2 анімаційні. У 2024 році проведено 19-й конкурс кінопроєктів, на який було подано 3 повнометражні анімаційні фільми, 1 анімаційний серіал та жодного короткометражного фільму.

Потенціал індустрії

У **2023 році обсяг світового ринку анімації становив приблизно 371,21 мільярда доларів США**, а до 2032-го, за прогнозами, сягне майже 580,82 мільярда доларів США. Очікується, що середньорічний темп зростання (CAGR) від 2024-го до 2032 рік становитиме приблизно 5,1 відсотка.

Анімаційні продукти мають великий потенціал для глобальної адаптації та міжкультурного розуміння. Оскільки анімація відносно легко адаптується до культурних особливостей та менталітету різних аудиторій, вона є ефективним інструментом для формування ідентичності та цінностей і в дітей та юнацтва, і в дорослих. Українська анімаційна продукція є важливим елементом просування української культури за кордоном, адже анімаційні фільми та серіали можуть стати ефективним інструментом soft power у міжнародному середовищі.

Але поза цим анімація також є важливою галуззю економіки, що створює значну кількість робочих місць і сприяє експортному потенціалові країни. Адже анімаційні продукти часто стають популярними не лише в країні виробництва, а й в інших регіонах світу. Одним із важливих аспектів з точки зору бізнесу є ліцензування анімаційних брендів, що генерує велику частину доходу для анімаційної індустрії. В Україні цим займаються такі агенції, як Nerd («Мавка. Лісова пісня», «Хоробрі зайці») та Art Nation («Козаки»), проте продюсери не завжди звертаються по консультації щодо можливих колаборацій та потенціалу своїх проєктів.

Крім того, анімацію можна використовувати як інструмент візуалізації освітніх, навчальних та просвітницьких матеріалів. Вона є не лише розважальним продуктом, а й потенційним стимулом соціокультурних трансформацій, змін поведінкових патернів, розширення світогляду, а також економічного зростання. За прогнозами Statista, у 2024 році дохід ринку відеоігор сягне 282,30 мільярда доларів США. Очікується, що від 2024-го до 2027-го він зростатиме на 8,76 % на рік, тобто прогнозований обсяг ринку на 2027-й – 363,20 мільярда доларів США та приблизно 1,5 мільярда користувачів.

Також для України дуже важливим має бути розуміння ролі ґеймдев-індустрії у військовій обороні, модернізації та покращенні військових стратегій, тренуванні та розвідці, безпекових інноваціях.

- **Симуляції та тренування:** Графічні технології та інтерактивність ігор можуть бути використані, щоб створити реалістичні симуляції бойових умов та змоделювати воєнні стратегії. Це допомагає покращувати навички та пропрацьовувати різні сценарії без реального ризику.
- **Розвідка та аналітика:** Ігрові технології можуть бути використані для аналізу геополітичних даних, розвідки та прогнозування дій противника. Вони дають змогу моделювати складні стратегічні сценарії та визначати оптимальні дії.
- **Кібербезпека:** Ґеймдев може допомогти вдосконалити кібербезпеку військових систем та мереж за допомогою імітації кібератак і тестування захисту.
- **Інновації у технологіях:** Військові додатки ігор можуть стимулювати інновації у графіці, штучному інтелекті, віртуальній реальності та інших технологіях, що можна застосувати у воєнній сфері.

Істотні питання політики

Спираючись на проведені інтерв'ю, опитування та викладену вище аналітику, було сформовано перелік істотних питань, які респонденти визначили вагомими та / або критичними. Ці питання згруповано у три великі блоки: освіта та людський капітал; фінансові та юридичні аспекти; міжнародна репрезентація та копродукція. Важливо пам'ятати, що деякі питання можуть перетинатися між собою та мати причиново-наслідковий зв'язок або ж одразу стосуватися декількох категорій.

Освіта й людський капітал

1. **Спеціальності, які пропонує система вищої освіти в Україні, не відповідають актуальним вимогам індустрії.** Анімація, ґеймдев та візуальні ефекти тісно пов'язані зі стрімким розвитком та швидкими змінами інноваційних технологій. Водночас зміни освітніх програм, створення нових спеціальностей, оновлення класифікатора професій є доволі тривалими й забюрократизованими процесами. Внаслідок цього в українських державних закладах освіти, які викладають анімацію, гостро постають такі проблеми:
   - У документації не завжди зазначено такі спеціальності, як власне «режисура анімаційного кіно» або «3D-анімація», натомість використовують «графічний дизайн», «анімаційна графіка», «анімаційні технології в дизайні». Окрім цього, навіть у КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого спеціальності, пов'язані з анімацією, викладають лише до рівня бакалавра, магістратури немає;
   - Застарілі методи викладання, брак технічних спеціальностей, ліцензованого програмного забезпечення та матеріально-технічної бази, щоб вдосконалювати навички;
   - Брак викладачів та/чи методистів, які працюють над власними проєктами і на практиці орієнтуються у новітніх технологіях, програмах, рішеннях. Державні заклади освіти не привабливі для таких викладачів передусім через низькі оклади, а також через брак методистів, які б допомагали розробляти навчальні курси фахівцям без викладацького досвіду.
   - Приватні освітні заклади, курси, платформи, ресурси пропонують ширший спектр спеціальностей та мають кращі технічні можливості, проте і вони мають проблеми:
     - Вартість курсів, що не для всіх доступна;
     - Термін навчання надто короткий. Деякі курси з анімації та ґеймдев обіцяють навчити професії за 3–4 місяці. Але, на думку багатьох фахівців, зокрема Олексія Гапона, CEO Magic Room, який створював курси та викладав у школі ArtCraft, базова програма навчання анімації має тривати мінімум рік.

Важливо також зазначити, що часто люди, які хочуть навчатися анімації, але не живуть у великих містах, мало знають про освітні можливості. Анімаційна освіта не є децентралізованою, а університети та коледжі, які навчають анімації, в обласних центрах здебільшого орієнтуються виключно на свій регіон.

2. **Відсутність співпраці між навчальними закладами та індустрією.** Майже жодний державний освітній заклад не має можливості скерувати своїх випускників на практику, яка є надзвичайно важливим щаблем для входу в професію. Освітні курси (онлайн чи офлайн) також не дають достатніх знань та навичок для отримання першої роботи. Однак тут варто зауважити, що і сама індустрія недостатньо комунікує щодо необхідності запроваджувати ті чи ті спеціальності або додаткові дисципліни. Відповідно до оцінки навчальних програм із боку роботодавців, **«Якісно-кількісного дослідження кіноосвіти в Україні»**, у 2021 році основними зауваженнями до програми «режисер анімаційного фільму» були:
   - Важливість вивчення пластики персонажа (міміка, рухи);
   - Недостатня увага до вивчення англійської мови;
   - Брак навчання маркетингу та економіки – режисер повинен розуміти всі аспекти кіновиробництва, зокрема економічний: формування бюджету кінокартини, принципи просування фільму та розуміння вподобань цільової аудиторії.
3. **Брак висококваліфікованих працівників, які здатні працювати на рівні міжнародних проєктів.** Ця проблема частково є наслідком двох попередніх. Окрім того, варто зазначити, що спеціалісти з достатнім для роботи на міжнародному ринку рівнем кваліфікації часто виїжджають в інші країни, адже український ринок не пропонує для них вакансій зі ставками на рівні ЄС або Азії. Респонденти також зазначали, що відчувається великий брак сценаристів анімаційних фільмів / серіалів, особливо для дитячої аудиторії, а також спеціалістів рівня senior / lead позицій.

4. **Відтік фахівців за кордон негативно позначається на розвиткові сектору.** Згідно з даними зі статті **«Куди переїхали геймдев-спеціалісти через війну. Карта міграції»**, на 25 липня 2022 року з України виїхало орієнтовно від 20 до 40 % спеціалістів сектору, сюди також враховані штатні працівники, яких релокували компанії . Із 8474 співробітників 26-ти компаній своє місце проживання змінили 3498 осіб, **тобто 41,28 % переїхали і за кордон**, і в межах України. Однак остаточна цифра може бути більшою, оскільки деякі компанії не надали точних даних щодо кількості співробітників, які з початком широкомасштабного вторгнення переїхали в західні області нашої держави або ж в інші країни. Актуальнішої статистики щодо ситуації, яка є сьогодні, немає. Проте оскільки висококваліфіковані фахівці мають високі шанси отримати гідні посади в іноземних компаніях, ймовірність їхнього повернення в Україну є низькою».

5. **Труднощі із працевлаштуванням для спеціалістів рівня junior (молодші спеціалісти) та випускників фахових вишів / курсів.** У середині 2023-го у ґеймдев-індустрії почалися масштабні скорочення, які тривають дотепер.

Майже всі компанії засвідчують погіршення ринкової ситуації та необхідність оптимізувати ресурси. Інвестори ж стали ретельніше добирати стартапи для фінансування.

У статті gamedev.dou.ua від 18 липня 2024 року зазначено, що оскільки через скорочення багатьох спеціалістів, які вже мають комерційний досвід розроблення і тепер у пошуку роботи, початківцям ще важче розпочати кар'єру.

Проте відповідно до статті Ринок праці в геймдеві, травень 2024 спостерігалася позитивна динаміка щодо кількості вакансій для тих, хто не має досвіду:

> *В розрізі досвіду ситуація цікава – єдиною категорією, що втратила, стали вакансії для тих, у кого від 3 до 5 років досвіду. Їх число зменшилося з 95 до 82. Втім, категорія, як і раніше лишається лідером. А от у решти навпаки гарна динаміка. Наприклад, «1-3 роки» у квітні впала з 62 вакансій до 54, а у травні зросла до 65. Позитивна динаміка і для дуже досвідчених фахівців (людей з понад п'ятьма роками досвіду) – якщо у квітні число пропозицій тут знизилося з 43 до 33, то у травні збільшилося до 42. Нарешті, невеличке зростання є в категорії для новачків – кількість вакансій для людей, у яких до року досвіду зросла з 11 до 15. Решта категорій лишилася без змін.*

Джерело: https://gamedev.dou.ua/articles/job-market-in-gamedev-may-2024/

6. **Порядок та критерії бронювання фахівців галузі.** Щоб мати можливість бронювати фахівців під проєкт, підприємство має бути визнане критичним, згідно з мінімум трьома критеріями, що перелічені в постанові КабМіну від 27 січня 2023 року, а також мати важливе значення для галузей національної економіки в сфері культури та інформаційній сфері, відповідно до наказу МКСК від 10 березня 2023 року. Ці критерії є досить жорсткими, а довести унікальність багатьох професії складно через їхню відсутність у класифікаторі. Бронювання спеціалістів сектору допомогло би компаніям вчасно здавати проєкти та виконувати умови перед замовниками. Як було зазначено вище, до прикладу, більшість фахівців VFX/CGI має унікальні навички у створенні візуальних ефектів, відповідно збирання команди під кожний окремий проєкт ставить під загрозу існування студії.

Складність бронювання також наражає на ризик довготермінові інвестиції та проєкти, як і відрахування податків із доходів, які вони генерують. У результаті це також може призвести до повного зникнення фахівців окремих спеціальностей галузі.

7. **Брак уваги та інтересу до формування спроможної індустрії.** Зі слів Єгора Борщевського, CEO Postmodern, відбувається процес монополізації VFX-індустрії та поглинання великими холдингами менших компаній. Цей процес є незворотним, тому єдиний вихід стати успішними й отримувати велику кількість замовлень – це стати частиною такого холдингу. Проте на ринку VFX інтерес з боку замовників викликає компанія, яка здатна показати сталий розвиток, тобто компанія, яка налічує 150–200 працівників та продовжує збільшувати штат. В Україні найбільша VFX-компанія Postmodern налічувала максимально 80 людей у штаті у доковідні часи та 25 людей на момент проведення глибинного інтерв'ю.

8. **Пригнічений психологічний стан, вигорання та депресії у фахівців галузі.** За словами респондентів RES-POL, на стан індустрії істотно впливає психологічний стан персоналу – депресія та вигорання, спричинені і викликами воєнного стану, і викликами індустрії. Це позначається на якості виконаної роботи та негативно впливає на замовлення дитячого контенту телевізійними каналами та/чи VOD-платформами. Згідно з даними дослідження Київської школи економіки, проведеного з ініціативи Фонду Олени Зеленської та за підтримки Дитячого фонду Організації Об'єднаних Націй (ЮНІСЕФ), 44 % українських дітей вже мають ознаки посттравматичного стресового розладу (ПТСР). Відповідно до вибору виробників дитячого контенту треба ставитися особливо ретельно, адже у пригніченому психологічному стані неможливо створювати якісний і повчальний продукт для дітей та підлітків.

Фінансові та юридичні аспекти

1. **Юридична та фінансова неграмотність фахівців галузі.** Попри всі інструменти, доступні для легкого здійснення підприємницької діяльності, у галузі досі трапляються фрилансери, які, працюючи на іноземних замовників, не відкривають ФОПа та отримують виплати, які не декларують, на картки фізичних осіб і відповідно ухиляються від сплати податків, іноді самі цього до кінця не усвідомлюючи. Серед представників галузі досі існує стереотип, що відкриття, ведення звітності та закриття ФОПа є складним та містить приховані ризики. Водночас більшість українських компаній, команд та студій переважно все ж функціонують за моделлю роздроблення на ФОПів і не готові відкривати ТОВ, навіть за умови великих контрактів, з якими вони ризикують вийти за ліміти.

2. **Відсутність роз'яснень щодо легального та податкового статусу кочових фахівців та українців, які з-за кордону продовжують працювати на українські компанії.** Після повномасштабного вторгнення за кордоном опинилася безпрецедентна кількість українок і українців, часто з високим рівнем професійної кваліфікації, і частину з них і далі залучають як фрилансерів до українських проєктів.

Тут постає питання податкового резидентства, адже якщо особа отримує доходи і від українських, і від іноземних компаній та продовжує переміщуватися між країнами, то визначити його буває доволі складно. Україна має конвенції про уникнення подвійного оподаткування із багатьма країнами, проте вони не адаптовані до ситуації, яка склалася внаслідок війни. До того ж жодна із країн докладно не роз'яснює аспектів, які можна трактувати двояко (як-от визначення центру життєвих інтересів особи під тимчасовим захистом).

Основні критерії визначення податкового статусу:

- Тривалість перебування (наприклад, Україна – понад 183 дні, Швейцарія – 90);
- Встановлення центру життєвих інтересів (зокрема те, де перебуває сім'я, місце працевлаштування, ведення бізнесу, наявність нерухомого майна, банківських рахунків тощо);
- Місце постійного проживання;
- Наявність статусу підприємця.

Інформацію про вимоги податкового резидентства в різних країнах можна знайти **за посиланням**.

Перелік та посилання на конвенції про уникнення подвійного оподаткування дивіться **за посиланням**.

Підтвердити податкове резидентство України можливо шляхом отримання довідки в ДПС.

Порядок оформлення **за посиланням**.

Роз'яснення **за посиланням**.

3. **Брак розуміння захисту авторських прав, етичності використання ШІ та наявність патентних тролів.** Великою проблемою є те, що більшість не знає, що ідея не захищається авторським правом. Від 1 січня 2023 року в Україні набув чинності новий закон про авторське право, який ввів поняття «оригінальність». Тому авторське право вважають порушеним у випадку використання частини конкретного твору. Складовими проблеми є також те, що, на відміну від промислової власності (торговельних марок, винаходів), авторське право не потребує обов'язкової реєстрації, а за умов реєстрації – не проводиться експертиза на новизну. З позиції українського авторського права, особисті немайнові права є невідчужуваними й завжди залишаються за автором. Це права на ім'я, на заборону використання свого імені, право залишатись анонімним, обрати псевдонім, збереження цілісності твору, надання назви твору і право присвятити твір певним подіям чи особі. Авторське право виникає від моменту створення твору, а не від моменту реєстрації. Публікація твору допомагає захистити авторські права, але може викликати недобросовісну конкуренцію.

Реєстрація авторського права є простою процедурою, яку можна виконати онлайн **за посиланням у Дії**.

Щодо використання ШІ, то головна проблема, що ніхто не звертався до художників із запитом щодо того, чи не заперечують вони, щоб їхні роботи опинилися у цих наборах даних. Розроблення продуктів, таких як фільми, анімаційні серіали, віртуальна реальність, на основі технології, наприклад, Unreal Engine, дає змогу створювати цілий спектр продуктів. Щоб перевірити різні стилі і персонажів, перед роботою із професійною командою іноді використовують ШІ. Є можливість використовувати платні версії, які передбачають комерційне використання результатів роботи, наприклад, **MidJourney** й іноді **Stable Diffusion**. Stable Diffusion – різновид глибокої генеративної нейронної мережі, використання якої може бути проблемним через залучення робіт художників без їхньої згоди. Водночас Україна однією з перших законодавчо сформулювала новітній підхід до регулювання правової охорони AI-output (об'єкт, що згенерований у результаті функціонування системи ШІ без безпосередньої участі людини в утворенні цього об'єкта) і вже 01.01.2023 надала **спеціальний правовий режим** охорони sui generis для AI-output як «неоригінальних об'єктів, згенерованих». Питанням особливостей правової охорони AI-outputs присвячена **стаття 33 Закону України «Про авторське право і суміжні права»**.

Патентні тролі використовують шантаж як метод тиску на бізнеси. Вони реєструють торговельні марки та починають конкурувати з оригінальними користувачами, затягуючи процес або вимагаючи виплат. Деякі патентні тролі спеціально реєструють торговельні марки або зображення, сподіваючись, що оригінальні користувачі не зможуть довести першочергове використання і будуть змушені платити. Малі місцеві бізнеси часто не усвідомлюють важливості реєструвати свої торговельні марки. Це призводить до ситуацій, коли інші особи реєструють ці марки й вимагають припинити використання відповідних торговельних марок та відшкодувати майнову шкоду.

Варто додати, що в Україні працює **Український національний офіс інтелектуальної власності та інновацій**. Офіс виконує низку важливих функцій, спрямованих на захист і розвиток інтелектуальної власності, як-от: реєстрація об'єктів інтелектуальної власності, видача патентів і свідоцтв, проведення експертизи об'єктів інтелектуальної власності тощо.

4. **Скорочення термінів більшості контрактів та інвестицій до одного року.** Повномасштабне вторгнення і воєнний стан суттєво підвищили ризики неповернення інвестицій та недотримання дедлайнів. Тому здебільшого контракти укладають на термін від 6 місяців до 2 років, і тривалість термінів часто визначається рівнем персональної довіри, репутацією власника студії та якістю виконання попередніх замовлень. Грантодавці пріоритизують проєкти, які можна повністю втілити в межах одного року. Деякі компанії вдавалися до практики страхування в іноземних страхових компаніях, які у разі невиконання проєкту повністю або частково відшкодовували витрачені кошти.

5. **Брак української локалізації вітчизняних ігор через орієнтованість на іноземний ринок.** Розробники часто орієнтуються на ринки з більшою купівельною спроможністю. Оскільки англомовна локалізація залучає гравців з усього світу, вона є привабливішою для розробників, які прагнуть максимізувати охоплення. Локалізація кожною мовою – це додаткові фінансові, людські та часові ресурси, тож для деяких компаній вкладення в українську локалізацію може здатися невиправданим, адже очікуваний дохід від українського ринку є невеликим порівняно з витратами. Попри те, що українською мовою інтерфейсу Steam наразі користуються лише 0,59 % усіх гравців, продажі українських ігор в Україні становлять від 1 до 8 відсотків.

6. **Недоступність ліцензійного програмного забезпечення через вартість, не адаптовану до платоспроможності українських користувачів**, є серйозною проблемою для багатьох організацій та незалежних фахівців. При цьому, наприклад, оплату ліцензій не можна здійснювати за рахунок державних грантів, як-от гранти УКФ, з яких не дозволено оплачувати нематеріальні активи. Це питання особливо гостре для студентів, малого бізнесу та розробників інді-ігор. Наявність ліцензій також є запорукою успішної співпраці з іноземними партнерами, уникнення репутаційних ризиків та можливість використати повний функціонал програм, що допомагає пришвидшити та/або оптимізувати процес виробництва.

7. **Програми фондів не відповідають реальним потребам та вимогам виробництва анімаційних фільмів.** Обмежене фінансування та стислі терміни реалізації проєктів з боку інституцій, які підтримують анімаційні проєкти. Однією з головних проблем є обмежене фінансування з боку інституцій, які підтримують анімаційні проєкти. Обсяги коштів, які вони надають, не відповідають запитам сектору. До прикладу, основне українське джерело фінансування незалежних проєктів, Держкіно, надає до 30 мільйонів гривень на створення анімаційного повнометражного фільму для широкої глядацької аудиторії. При цьому підтримка Держкіно має становити не більше 80 % від загальної кошторисної вартості кінопроєкту. Решту – 20 % фінансування – незалежний виробник має знайти з інших джерел та дофінансувати проєкт.

   Попри розмаїття програм підтримки, обсяг фінансування зазвичай обмежується невеликими сумами, недостатніми для якісної реалізації проєкту. Через це українським проєктам недоступні послуги якісного VFX/CGI, адже у разі використання візуальних ефектів мінімальний бюджет фільму має бути щонайменше 3–3,5 мільйона доларів США. Саме тому VFX/CGI-студії працюють здебільшого з іноземними компаніями. Висока вартість та складність виробництва анімаційних фільмів також зумовлює терміни реалізації проєктів і ті терміни, які закладає, до прикладу, Держкіно (рік від моменту оголошення результатів, 18 місяців від моменту підписання договору, плюс можливість продовжити виробництво на 12 місяців з об'єктивних причин) є надто стислими, щоб створити якісні анімаційні проєкти. Окремо варто зазначити, що більшість грантів не підтримує створення короткометражних фільмів, які є рушієм розвитку молодого покоління та можливістю тестувати різні виробничі підходи.

8. **Відсутність програм державної підтримки для розробників інді-ігор.** В Україні майже немає державних програм підтримки інді-стартапів. При цьому мікрогранти, еквівалентом майже 5000 доларів, могли б допомогти початківцям у розробленні та тестуванні ігор, що сприяло б розвиткові індустрії. Нині доступними є лише міжнародні можливості, як-от Epic MegaGrants (від 5000 до 75 000 доларів); Unity for Humanity (фінансування, менторська та рекламна підтримка); програма акселерації розробників ID@Xbox; Google Indie Games Accelerator для проєктів Google Play тощо.

9. **Обмежене фінансування на експерименти з дослідженнями та новітніми технологіями.** В сучасному контексті держава переважно зосереджена на інноваціях у воєнних технологіях, не знаходячи ресурсу на інші напрями. Окрім цього, в системі державної освіти немає предметів та/чи досліджень щодо взаємодії сучасних технологій та мистецтва, які похідні продукти ця синергія здатна створювати та таким чином розвивати креативний сектор загалом. Гранти на дослідження в цій сфері мають велике значення, оскільки вони покривають не тільки базові витрати, але й кошти на підписки на різні важливі сервіси. Це зокрема стосується можливості тестувати хмарні сховища та алгоритми, які потребують потужних комп'ютерів для тренування, оскільки на звичайних ноутбуках нейронні мережі неможливо запустити.

Міжнародна репрезентація та копродукція

1. **Брак маркетингового просування продуктів.** Сьогодні жодна компанія, окрім «Анімаграду», не займалася повноцінним просуванням своїх фільмів. Продюсери закладали лише фінансування на виробництво, проте залишали поза увагою інвестування в успішний прокат. Тому багато фільмів українські глядачі не помітили. Такі стрічки не мали прокатної історії за кордоном. Промоція фільму – це комплексна спільна робота фахівців маркетингу, дистрибуції та самих творців. В Україні цим компетенцій ніде не навчають, а державне фінансування обмежує можливості для масштабних рекламних кампаній та участі у міжнародних фестивалях. Окремим важливим напрямом є робота з об'єктами інтелектуальної власності з метою співпраці з брендами, які зацікавлені створити ліцензійні товари на базі анімаційних фільмів. Вдалим прикладом є компанія Nerd Agency, яка займається такими проєктами, як «Мавка. Лісова пісня» та «Хоробрі зайці».

   Також, на думку багатьох розробників, в Україні поки що немає локального видавця, до якого можна звернутися, щоб публікувати свої проєкти. Щоб краще зрозуміти, як варто організувати процес видавництва в Україні, можна спробувати розділити ігри за жанрами й дослідити, які видавці з яких країн їх оприлюднюють. У деяких випадках компанії займаються самопублікацією своїх ігор і мають певну експертизу та досвід у деяких напрямах (hidden objects, racing тощо), можуть допомагати іншим.

2. **Незалежним продюсерам української анімації бракує компетенцій, щоб створювати копродукційні проєкти.** Сьогодні в Україні на державному рівні є дві угоди про міжнародну копродукцію – **Конвенція Ради Європи про спільне кінематографічне виробництво** (була фінально ратифікована 5 червня 2024 року) та **Угода про спільне виробництво аудіовізуальних творів між Кабінетом Міністрів України та Урядом Канади**. Угода між Україною та Канадою поширюється на всі види продуктів. Європейська конвенція обмежується лише повнометражними фільмами, призначеними для показу в кінотеатрах, тобто діджитал-серіали або інші формати серіалів залишаються поза нею. Натомість угода з Канадою дає змогу долучати різноманітні формати, створюючи більше можливостей для копродукції. Європейська конвенція охоплює всі країни Євросоюзу та деякі інші держави, що дозволяє використовувати її як двосторонню угоду у випадках, коли між Україною та іншою країною немає окремої угоди. У випадку Канади мінімальна частка участі в копродукції становить 15 % для двосторонніх угод та 10 % для багатосторонніх угод. Витрачені кошти українські громадяни повинні отримати в Україні або за кордоном.

   У галузі анімації ці угоди ще жодного разу не використовували для створення копродукції. Сьогодні є один приклад копродукції короткометражного анімаційного фільму «Я померла в Ірпені» Анастасії Фалілеєвої, який створений за підтримки фондів Словаччини та Чехії, а також за кошти авторки, що власне й дало змогу визначити Україну країною-виробником.

3. **Низька доступність міжнародних поїздок для участі у форумах і фестивалях та брак майданчиків для мережування в Україні.** Участь у міжнародних форумах та фестивалях допомагає фахівцям ознайомитися з останніми тенденціями, технологіями та методиками в індустрії. Відсутність таких можливостей обмежує отримання нових знань та ідей, необхідних для розвитку інноваційних проєктів. Участь у міжнародних подіях є ключовою для налагодження контактів та майбутньої співпраці з іноземними компаніями та фахівцями. Брак таких можливостей обмежує українським гравцям сектору доступ до потенційних партнерів і спонсорів, а тому гальмує розширення бізнесу та запуск спільних проєктів. Щоб знайти клієнтів, компанії часто вдаються до кількох форматів, зокрема «роудшоу», фестивалів та конференцій. Зі слів Єгора Борщевського, CEO POSTMODERN, на декількох фестивалях, особливо в Азії, створюють окремі зали, обладнані плазмовими екранами, де представлені численні корейські VFX-студії. А їхні провідні фахівці демонструють свої шоурили. Організацією таких заходів та фінансуванням візитів учасників опікується Міністерство інформаційних технологій, адже його команда вважає VFX високотехнологічною галуззю, тож стежить за фестивалями, збирає компанії і забезпечує їхню присутність на фестивалях. Таким чином Міністерство інформаційних технологій підтримує та просуває національні VFX-студії на міжнародному рівні.

   В Україні головним майданчиком для анімаційного сектору є фестиваль анімації **LINOLEUM**, а ґеймдев-індустрії – **Games Gathering**. Проте через війну та складну логістику більшість іноземних спеціалістів відмовляється брати участь у подіях наживо, що не сприяє співпраці між Україною та світом.

4. **Недієвість закону про кеш-рибейти.** Закон України про державну підтримку кінематографії, прийнятий у 2017 році, систематизував всі форми підтримки, доступні для індустрії кінематографії. Одним із нововведень стало **надання субсидій для повернення частини кваліфікованих витрат, здійснених іноземними суб'єктами кінематографії при виробництві фільмів в Україні**. Це формулювання, відоме як кеш-рибейти, було введене в законодавство у 2019 році. У світі кеш-рибейти відіграють важливу роль у кінематографії, забезпечуючи економічні стимули, щоб залучити іноземних виробників фільмів створювати кіно в конкретній країні. Це сприяє залученню іноземних інвестицій; розвитку місцевої інфраструктури; просуванню країни; підтримці місцевих талантів і конкурентоспроможності. Адже наявність таких програм може стати вирішальним чинником при виборі місця для знімання великих міжнародних проєктів.

   Незважаючи на прийняття закону, механізм реалізації кеш-рибейтів був недосконалим. Лише в 2021 році з'явилися **чіткі умови** для отримання цих субсидій, які передбачають подачу документів та проходження культурного тесту. Важливою умовою для компенсації є те, що всі витрати можуть бути відшкодовані лише суб'єктам господарювання, які перебувають на загальній системі оподаткування.

   Проте іноземні інвестори часто віддають перевагу роботі з ФОПами з метою податкової оптимізації, що робить кеш-рибейти недоступними. Окрім того, система компенсацій передбачає, що виплати отримує компанія, яка організовує виробництво, а не безпосередньо виробник. У контексті війни ця система підтримки виявилася ще менш ефективною через обмеженість бюджету та низьку пріоритетність таких форм підтримки в умовах воєнного стану. Для анімаційних проєктів пом'якшили правила: культурний тест зараховують, якщо понад 50 % осіб, залучених до виробництва, є громадянами України.

Висновки

Перелік істотних питань політики

1. Відсутність співпраці між навчальними закладами та індустрією;
2. Спеціальності, які пропонує система вищої освіти в Україні, не відповідають актуальним вимогам індустрії;
3. Обмежене фінансування та терміни реалізації проєктів з боку інституцій, які підтримують анімаційні проєкти. Програми фондів не відповідають реальним потребам та вимогам виробництва анімаційних фільмів;
4. Відтік фахівців за кордон, який негативно позначається на розвиткові сектору;
5. Брак маркетингового просування продуктів;
6. Недоступність ліцензійного програмного забезпечення через вартість, не адаптовану до платоспроможності в Україні;
7. Порядок та критерії бронювання фахівців галузі;
8. Труднощі із працевлаштуванням для спеціалістів рівня юніор (молодші спеціалісти) та випускників фахових вишів / курсів;
9. Незалежним продюсерам української анімації бракує компетенції, щоб створювати копродукційні проєкти;
10. Низька доступність міжнародних поїздок для участі у форумах і фестивалях та брак майданчиків для мережування в Україні;
11. Пригнічений психологічний стан, вигорання та депресії у фахівців галузі;
12. Брак у галузі висококваліфікованих працівників, які здатні працювати на рівні міжнародних проєктів;
13. Відсутність програм державної підтримки розробників інді-ігор;
14. Брак розуміння захисту авторських прав, етичності використання ШІ та наявність патентних тролів;
15. Брак української локалізації вітчизняних ігор через орієнтованість на іноземний ринок;
16. Юридична та фінансова неграмотність фахівців галузі;
17. Відсутність роз’яснень щодо легального та податкового статусу кочових фахівців та українців, які з-за кордону продовжують працювати на українські компанії;
18. Скорочення термінів більшості контрактів та інвестицій до одного року;
19. Недієвість закону про кеш-рибейти;
20. Обмежене фінансування на експерименти з дослідженнями та новітніми технологіями;
21. Брак уваги та інтересу до формування спроможної індустрії.

Ранжування істотних питань

Нижче поданий перелік істотних питань, який проранжували респонденти (див. Метолодогія). Звертаємо увагу, що істотне питання *20. Обмежене фінансування на експерименти з дослідженнями та новітніми технологіями* та істотне питання *21. Брак уваги та інтересу до формування спроможної індустрії* додані до переліку після початку опитування.

	Істотне питання	Відсоток респондентів, які визначили питання вагомим або критичним
1	Відсутність співпраці між навчальними закладами та індустрією	80%
2	Спеціальності, які пропонує система вищої освіти в Україні, не відповідають актуальним вимогам індустрії	76%
3	Обмежене фінансування та терміни реалізації проєктів з боку інституцій, які підтримують анімаційні проєкти. Програми фондів не відповідають реальним потребам та вимогам виробництва анімаційних фільмів	71%
4	Відтік фахівців за кордон, який негативно позначається на розвиткові сектору	67%
5	Брак маркетингового просування продуктів	64%
6	Недоступність ліцензійного програмного забезпечеення через вартість, не адаптовану до платоспроможності в Україні	62%
7	Порядок та критерії бронювання фахівців галузі	58%
8	Труднощі із працевлаштуванням для спеціалістів рівня junior (молодші спеціалісти) та випускників фахових вишів / курсів	57%
9	Незалежним продюсерам української анімації бракує компетенції, щоб створювати копродукційні проєкти	56%
10	Низька доступність міжнародних поїздок для участі у форумах і фестивалях та брак майданчиків для мережування в Україні	56%
11	Пригнічений психологічний стан, вигорання та депресії у фахівців галузі	55%
12	Брак у галузі висококваліфікованих працівників, які здатні працювати на рівні міжнародних проєктів	51%

	Істотне питання	Відсоток респондентів, які визначили питання вагомим або критичним
13	Відсутність програм державної підтримки розробників інді-ігор	48%
14	Брак розуміння захисту авторських прав, етичності використання ШІ та наявність патентних тролів	45%
15	Брак української локалізації вітчизняних ігор через орієнтованість на іноземний ринок	39%
16	Юридична та фінансова неграмотність фахівців галузі	39%
17	Відсутність роз'яснень щодо легального та податкового статусу кочових фахівців та українців, які з-за кордону продовжують працювати на українські компанії	37%
18	Скорочення термінів більшості контрактів та інвестицій до одного року	35%
19	Недієвість закону про кеш-рибейти	28%
20	Обмежене фінансування на експерименти з дослідженнями та новітніми технологіями	не визначено
21	Брак уваги та інтересу до формування спроможної індустрії	не визначено

Підсумок

Основною проблемою підсектору Анімація, розроблення відеоігор (gamedev), тривимірна комп'ютерна графіка (CGI), візуальні ефекти (VFX) в Україні є те, що актуальні підзаконні нормативні акти, які регулюють діяльність у цій сфері, не відповідають сучасним потребам галузі. Закон про кінематографію не виокремлює анімації як окремої галузі, зокрема в розділі про рибейти. Держкіно керується застарілими рекомендаціями 1995 року, які не відповідають сучасним технічним стандартам і європейським термінам виробництва, що ускладнює копродукцію.

Система звітності про використання державних коштів теж потребує вдосконалення. Кваліфікаційні характеристики, які застосовують під час виробництва анімації чи створення ігор, не відповідають сучасним технологіям і професійним навичкам, оскільки ґрунтуються на застарілих стандартах.

Одні з основних проблем в Україні – нестача кваліфікованих кадрів та брак інвестицій. При цьому креативний потенціал команди часто обмежується постійною роботою над проєктами для клієнтів, що залишає мало часу та ресурсів на розвиток власних ідей. Великі програми фінансування, на кшталт USAID, надають перевагу проєктам, які можуть безпосередньо вплинути на суспільство й добробут в короткотерміновій перспективі, та зміст яких відповідає місії та цілям організації. Це обмежує творчу свободу та різноманіття в анімаційному контенті, оскільки приіоритизується лише створення матеріалів, що протистоять російській пропаганді або сприяють формуванню європейської ідентичності. Зумовлений війною запит на проєкти з яскраво вираженою патріотичною складовою також не стимулює створення інших інноваційних, серед яких могли би бути й комерційно успішні проєкти.

Один із ключових способів підтримки анімаційної індустрії — збільшення фінансування та його ефективний розподіл, щоб проєкти мали достатньо ресурсів для повної реалізації й виходу на міжнародний ринок. В Україні майже не розвинута копродукція, яка могла б зміцнити позиції виробників, зменшити ризики й підвищити шанси на міжнародну дистрибуцію. У Європі вона є важливим джерелом фінансування великих проєктів. Україна поки не конкурентна через брак уваги до формування сильної індустрії. Для її розвитку потрібен постійний потік проєктів, що забезпечуватимуть зростання компаній.

Загалом для розвитку сектору в Україні потрібні зміни в законодавстві, підвищення рівня фінансової та юридичної грамотності серед фахівців, спрощення бюрократичних процедур та активізація інвестицій. Важливо створювати умови для участі українських фахівців у міжнародних заходах, а також розвивати локальні платформи для мережування та співпраці. Це сприятиме інтеграції української анімаційної та ґеймдев індустрій у глобальну спільноту та підвищенню її конкурентоспроможності.

Фінансується
Європейським Союзом

RES POL

Новини проєкту RES-POL

Facebook RES-POL

Цю аналітичну записку створили за фінансової підтримки Європейського Союзу. Її зміст є відповідальністю Громадської спілки "Центр регіональний розвиток" і не обов'язково відображає позицію Європейського Союзу.