

ГЕЙМИНГ В РОССИИ 2022



СОЦИАЛЬНЫЕ
И ЭКОНОМИЧЕСКИЕ
ЭФФЕКТЫ

исследовательский
спецпроект

 **НАФИ**
АНАЛИТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР



// организация развития
// видеоигровой индустрии

Москва, 2022 год

« Игра — это последовательность
интересных выборов »

Сид Мейер

СОДЕРЖАНИЕ →

ОПЕРАТОР ИССЛЕДОВАНИЯ	6
ПАРТНЕР ИССЛЕДОВАНИЯ	7
МЕТОДОЛОГИЯ	8
РЕЗЮМЕ	9
<hr/>	
ВВЕДЕНИЕ: ТЕНДЕНЦИИ И ПРОГНОЗЫ РАЗВИТИЯ ГЕЙМИНГА В РОССИИ	11
Рынок видеоигр: глобальные тренды	11
Ситуация в России: правила новой реальности	13
<hr/>	
РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ	17
Портрет российского геймера	17
Видеоигры и время	20
Видеоигры и деньги	22
<hr/>	
СОЦИАЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ГЕЙМИНГА	26
Влияние видеоигр на здоровье	27
Мнение россиян относительно пользы и вреда от видеоигр	30
Видеоигры и успеваемость учащихся	36
Видеоигры и социализация	38
Игровое пространство как площадка для манипуляций и мошенничества	41
Финансовое мошенничество при помощи видеоигр	42
Видеоигры как мотиватор для повышения уровня цифровой грамотности	45
Индустрия видеоигр и возможности для трудоустройства	47
Отношение россиян к компаниям-разработчикам видеоигр как к потенциальным работодателям	50
Россияне и киберспорт	53
<hr/>	
ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ	61
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ РЕШЕНИЯ АНАЛИТИЧЕСКОГО ЦЕНТРА НАФИ	67



→ ГУЗЕЛИЯ ИМАЕВА

генеральный директор
Аналитического центра НАФИ

Аналитический центр НАФИ на протяжении многих лет реализует исследовательские проекты в сфере цифровой экономики. Представленный спецпроект «Гейминг в России — 2022. Социальные и экономические эффекты» уникален тем, что в нем объединились два аспекта, которые ранее изучались нами независимо друг от друга: восприятие россиянами гейминга и развитие креативных индустрий.

Одной из многогранных, сложных креативных индустрий, имеющих большой потенциал роста, является индустрия видеоигр. Ее ключевое преимущество состоит в объединении множества функций, а значит, и направлений дальнейшего развития: гейминг давно перестал быть только способом времяпрепровождения. Помимо развлекательной, он выполняет еще ряд социально значимых функций, способствуя профессиональной и творческой самореализации разработчиков, дизайнеров и множества других специалистов из разных возрастных и социальных категорий (молодежь, пожилые, люди с инвалидностью и др.), создавая единые пространства для коммуникации, помогая людям в социальной адаптации, реабилитации после ряда заболеваний, обучении.

Индустрия видеоигр открыта и для тех, кто хочет построить профессиональную спортивную карьеру или внести свой вклад в мировое искусство. Количество одних только профессиональных киберспортсменов в странах-лидерах по этому виду спорта составляет от нескольких тысяч до десятков тысяч человек, а аудитория фанатов исчисляется десятками миллионов. В свою очередь, некоторые уникальные видеоигры уже признаются объектами искусства, наряду с произведениями кино- и музыкальной индустрий.

В силу своей многогранности и высокой адаптивности именно такие комплексные креативные индустрии, как гейминг, становятся драйверами экономического развития в сложные периоды. Сегодня мы видим, как представители индустрии видеоигр стремятся освоить новые рынки, развивают сегмент не только массовых, но и нишевых игр, активно привлекая различные целевые аудитории.

В свете вышесказанного, предмет исследовательского спецпроекта Аналитического центра НАФИ «Гейминг в России — 2022. Социальные и экономические эффекты» представляется особенно актуальным. Собранные и проанализированные нашими экспертами в ходе исследования данные, касающиеся отношения россиян к видеоиграм, определения социального эффекта гейминга и множества других аспектов, являются основой для объективной оценки экономического потенциала индустрии видеоигр и состояния отечественного рынка гейминга, построения прогнозов динамики рынка в краткосрочной и среднесрочной перспективе, а также выбора оптимальных направлений дальнейшего развития.



→ ВАСИЛИЙ ОВЧИННИКОВ

к.с.н., генеральный директор Организации развития видеоигровой индустрии, сооснователь проекта «Московский киберспорт»

Отрасль в России росла и развивалась самостоятельно без вмешательств, поддержки и регулирования. Государственные институты не занимали вопросы развития этого сектора экономики, хотя он был хорошо растущей и заметной частью мировой индустрии. При этом у нас рождаются новые творческие и энергичные студии, но за последние полгода видеоигровая индустрия стала одной из наиболее пострадавших в IT. Видеоигровая отрасль сегодня — это не только игры, но и обучающие среды, площадки коммуникации, новые технологии для метавселенной, инновационный пласт технологий. Видеоигры в современном мире — это новые медиа, доносящие идеи и смыслы до миллиардов людей. Я верю, что геймдев все еще обладает огромным потенциалом развития и своевременные меры поддержки способны увеличить этот потенциал.

Другим сдерживающим фактором развития может быть отношение общества к разработке видеоигр как к чему-то детскому и несерьезному, а к играм — как к маргинальному или даже опасному, сродни курению или наркомании. При этом реальная культура потребления видеоигрового контента в России очень высокая, а объем мирового рынка уже сегодня превышает музыкальный и кинорынок вместе взятые.

В этом году Правительством был принят беспрецедентный пакет помощи для IT-отрасли, многими привилегиями которого теперь может пользоваться и видеоигровой бизнес. Этого пока не происходит по разным причинам. В частности, индустрия сразу росла на глобальном рынке и привыкла к форматам поддержки международными компаниями и странами с более доступным капиталом. Важным шагом мы видим сегментирование видеоигровой разработки как отдельного направления IT и креативных индустрий, но уже сейчас помогаем в маршрутизации разработчиков по существующим мерам государственной поддержки; изучая их, готовим предложения по их улучшению.

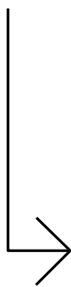
В конце 2021 года отечественный геймдев промелькнул в сфере вопросов Минцифры. Мне было приятно иметь возможность вместе с РФРИТ начать знакомить коллег с этой сферой, помогать готовить доклады и предложения по сбережению и развитию отрасли.

Надеюсь, вся наша работа перерастет в естественную кооперацию тех, кто объединится для выживания, скорейшего восстановления и развития индустрии, и мы через несколько лет будем играть и гордиться успешными проектами наших разработчиков.

Почему все-таки это так важно? Многие ответы вы найдете в результатах исследования НАФИ, которые, надеюсь, и вас удивят.

*Геймдев — сфера разработки видеоигр

ОПЕРАТОР ИССЛЕДОВАНИЯ



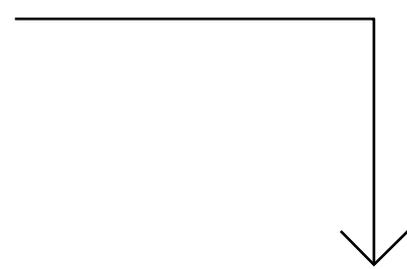
Исследование проведено Аналитическим центром НАФИ в партнерстве с Организацией развития видеоигровой индустрии.

НАФИ — многопрофильный аналитический центр, который уже более 15 лет проводит исследования рынков и общественного мнения для коммерческих компаний и государственных структур. Данные НАФИ регулярно используются государственными органами, всероссийскими общественными организациями, коммерческими компаниями и федеральными СМИ. Одно из направлений экспертизы НАФИ — исследования в сфере цифровой экономики. Специалисты Аналитического центра не только проводят исследования полного цикла, но и реализуют уникальные в своем роде диджитал-проекты. За два последних года нами были запущены три онлайн-платформы для проведения всероссийских опросов («Голос бизнеса» для изучения мнения предпринимателей, «Тет-о-Твет» для сбора мнений населения и «Тет-о-Твет-М™» для опросов молодежи); проект Аналитического центра НАФИ «Цифровой гражданин», позволяющий проводить онлайн-диагностику цифровых знаний и навыков, в 2020 году стал финалистом премии «Новатор Москвы».

В 2019 году Аналитический центр НАФИ опубликовал результаты спецпроекта «Отношение россиян к киберспорту», данные для которого также используются в рамках представленного исследования.



ПАРТНЕР ИССЛЕДОВАНИЯ



Организация видеоигровой индустрии сегодня — это растущий экспертный клуб, состоящий из представителей отрасли от разработчиков и публичеров до стримеров и юристов. В сообществе неоднократно обсуждались возможные варианты объединения усилий, естественным образом это вышло именно в формате неформального клуба, где каждый делает pro bono свой вклад временем и экспертизой. Многие представители индустрии включились в работу в качестве волонтеров.

Организация является негосударственной и некоммерческой. Основная цель — объединение людей, которые являются признанными профессионалами (разработчики, продюсеры, руководители компаний, собственники, инвесторы и т.д.), для приложения усилий по взаимопомощи, защите и развитию отечественного геймдева. Задача организации — развитие индустрии видеоигр путем продвижения, обсуждения и экспертизы значимых для отрасли проектов, создания положительного образа геймдева в обществе, а также координации взаимодействия между бизнесом, научно-образовательными сообществами и корпорациями в целях повышения привлекательности инвестиций в видеоигровые проекты и поиска решений для продвижения их на глобальном рынке.

На данный момент Организацией инициированы обсуждения будущего видеоигровой индустрии на Санкт-Петербургском международном экономическом форуме и Российской креативной неделе, подготовлены предложения по развитию отрасли, которые в настоящий момент, без лишней публичности, прорабатываются с инициаторами и участниками.

Если в вас отзываются общие индустриальные боли, но вы верите в GameDev и готовы вкладывать силы в его развитие — [присоединяйтесь](#).

МЕТОДОЛОГИЯ

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

ЦЕЛЬ

На основе обзора статистических данных и результатов социологических исследований определить отношение общества к видеоиграм, распространенность игровых практик, социальные и экономические эффекты гейминга для оценки потенциала развития данной индустрии в России в ближайшие годы.

ЗАДАЧИ

Обзор трендов и прогнозов развития гейминга в мире и в России на основе данных из открытых источников.

Анализ восприятия россиянами гейминга: как жители России оценивают социальный эффект от видеоигр, готовы ли тратить время и деньги на них, как относятся к геймерам и киберспорту, готовы ли работать в компаниях-разработчиках видеоигр.

Оценка объемов рынка видеоигр в России и перспектив его развития. Определение доли россиян, увлекающихся видеоиграми, их текущих и потенциальных трат на игры.

Описание портрета российского геймера*.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ, ГЕОГРАФИЯ И РАЗМЕР ВЫБОРКИ

КАБИНЕТНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Сбор и анализ статистической информации, данных аналитических отчетов и мнений экспертов, полученных из открытых источников.

ВСЕРОССИЙСКИЙ РЕПРЕЗЕНТАТИВНЫЙ ОПРОС НАСЕЛЕНИЯ

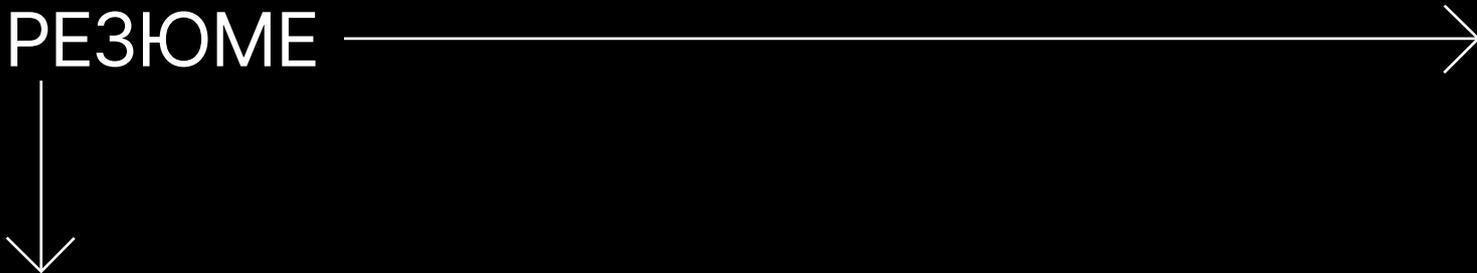
Проведен Аналитическим центром НАФИ в апреле 2022 года. Опрошено 1600 человек 18 лет и старше в 53 регионах России. Выборка построена на данных официальной статистики Росстат и репрезентирует население РФ по полу, возрасту, уровню образования и типу населенного пункта. Статистическая погрешность данных не превышает 3,4%.

СРОКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Апрель — май 2022 года.

*Под геймингом в исследовании понимается вид деятельности человека (далее — геймера), подразумевающий эпизодические или регулярные занятия видеоиграми любых форматов и жанров на компьютере, игровой консоли, планшете или смартфоне.

РЕЗЮМЕ



**60% россиян играют в видеоигры —
регулярно или эпизодически**

По сравнению с 2018 годом число играющих
увеличилось более чем в 3 раза.

**21% россиян сами не играют в видеоигры,
но в их семьях есть геймеры¹**

Среди российских геймеров преобладают мужчины
в возрасте до 35 лет, также чаще увлекаются
видеоиграми фрилансеры или самозанятые.

**3–5 часов в неделю в среднем российские
игроки тратят на видеоигры**

Самые популярные устройства для игр среди
российских геймеров — телефон или планшет: на них
играют 74% россиян, увлекающихся видеоиграми.

22% россиян,

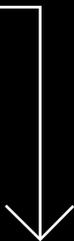
которые увлекаются видеоиграми сами, либо
имеют геймеров среди членов семьи,

**за последний месяц совершали покупки
в видеоиграх, заводили денежные средства
на счет игры, приобретали предметы в игре**

Годовые траты россиян

на покупки видеоигр, оформление абонентских подписок на
них, покупки «внутри» игр для себя или членов своей семьи
превышают 383 млрд рублей

1. Под геймерами в данном исследовании подразумеваются люди, эпизодически или регулярно уделяющие время видеоиграм (пользующиеся любым из перечисленных устройств: телефон, планшет, ПК, ноутбук, игровая консоль).



Четверть российских геймеров (24%) признают,
что им сложно контролировать время,
которое они затрачивают на видеоигры.

У 19% геймеров возникают конфликты
с другими членами семьи из-за увлечения видеоиграми.

Каждый пятый россиянин (20%)
посчитал бы своего знакомого или коллегу
инфантильным, несерьезным человеком, если
бы узнал о его увлечении видеоиграми.

Почти половина россиян (41%)
рассмотрели бы компанию-разработчика
видеоигр как потенциального работодателя.

17% россиян хорошо знают,
что такое киберспорт
Доля тех, кто совсем не знаком с этим
понятием, по сравнению с 2018 годом
сократилась более чем в 5 раз.

44% россиян относят киберспорт
к интеллектуальным видам спорта.

45% россиян согласны
с решением сделать киберспорт в России
официальным видом спорта.

Подавляющее большинство россиян
сходятся во мнении, что социальный
эффект от видеоигр скорее негативен:
как полагают россияне, видеоигры способствуют
ухудшению здоровья, расшатыванию психики
людей, снижению успеваемости учащихся, потере
коммуникативных навыков и росту агрессии.



С выводами и рекомендациями исследования
можно ознакомиться на стр. 61.

ВВЕДЕНИЕ: ТЕНДЕНЦИИ И ПРОГНОЗЫ РАЗВИТИЯ ГЕЙМИНГА В РОССИИ

РЫНОК ВИДЕОИГР: ГЛОБАЛЬНЫЕ ТРЕНДЫ

Индустрия видеоигр в мире стремительно развивается, привлекая внимание инвесторов. Ее формируют не только компании-разработчики и геймеры, но и производители игровых гарнитур и других комплектующих, организаторы профессиональных кибертурниров, их участники и многие другие. В 2021 году объем мирового рынка видеоигр превысил 180 млрд долларов (на 1,4% больше показателей 2020 года)². Эксперты ожидают, что в 2022 году объем мирового рынка видеоигр преодолет отметку в 200 млрд долларов³. Для сравнения — совокупный объем рынка киноиндустрии (включая кассовые сборы кинотеатров и доходы от зрителей, которые приобретают платный видеоконтент для просмотра дома или на мобильных устройствах) по итогам 2021 года составил 99,7 млрд долларов, на 24% превзойдя показатели 2020 года⁴, а выручка индустрии звукозаписи по итогам 2021 года достигла 25,9 млрд долларов (рост на 18,5% по сравнению с показателями 2020 года)⁵.

По оценкам аналитиков⁶, число геймеров в мире на сегодняшний день превысило 3 млрд человек. Хотя основную часть игроков составляют молодые люди в возрасте до 35 лет, один из глобальных трендов — пополнение рядов геймеров представителями разных социальных категорий и возрастных групп. Этому способствует растущее разнообразие игровых разновидностей и жанров, удешевление «входа» благодаря активному развитию облачных технологий в гейминге.

Драйвером развития индустрии видеоигр стала пандемия⁷. Ограничив круг возможных вариантов проведения досуга в 2020–2021 годах, она способствовала росту доли геймеров на 12–13% в год⁸.

В ближайшие годы аналитики прогнозируют снижение темпов развития индустрии видеоигр, с одной стороны, из-за насыщения рынка, с другой — из-за возвращения

2. T. Wijman. The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers, 22 декабря 2021 года
<https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming>

3. Tech, Media, & Telecom (TMT) Predictions 2022 — Thematic Research, 8 декабря 2021 года
<https://www.globaldata.com/store/report/tmt-predictions-theme-analysis/#tab-table-of-contents>

4. Не учитывая плату за телевидение. Источник: Motion Picture Association. THEME Report 2021, март 2022 года
<https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2022/03/MPA-2021-THEME-Report-FINAL.pdf>

5. Выручка индустрии звукозаписи достигла \$25,9 млрд в 2021 году, 23 марта 2022 года
<https://mooscle.com/vyruchka-industrii-zvukozapisi-dostigla-259-mlrd-v-2021-godu/>

6. J. Clement. Number of video gamers worldwide in 2021, 7 сентября 2021 года
<https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>

7. Согласно исследованию компании HP, в период пандемии большинство геймеров стали предпочитать онлайн-игры «одиночным», другими словами, использовать игровое пространство как инструмент для общения.

Источник: Гейминг в России — это ПК, онлайн и способ отвлечься от проблем, 25 декабря 2021 года
<https://www.ixbt.com/news/2021/12/25/gejming-v-rossii-jeto-pk-onlajn-i-sposob-otvlechsja-ot-problem.html>

8. Е. Поздеева. Что ждет рынок видеоигр в 2022 году? 19 января 2022 года
<https://www.finam.ru/analysis/newsitem/chto-zhdet-rynok-videoigr-v-2022-godu-20220119-183308/>



части игроков к привычному образу жизни, который они вели до введения ограничений, связанных с пандемией.

Тем не менее, количество игроков по всему миру уже настолько велико, что игнорировать социальный эффект гейминга, его влияние на развитие общества и социальные отношения, а также на физическое здоровье и эмоциональное благополучие самих геймеров и их окружения уже не представляется возможным.

В число ключевых тенденций развития индустрии видеоигр входят: увеличение доли «платящих» геймеров — покупающих игры либо оформляющих подписки⁹; усиление «социальной составляющей», когда видеоигры способствуют формированию целых сообществ и создают пространства для общения, конкурирующие с социальными сетями¹⁰; развитие виртуальных метавселенных¹¹; активный рост сегмента видеоигр для мобильных устройств, идущий параллельно с развитием облачных технологий для гейминга¹², избавляющих геймеров от необходимости приобретения дорогостоящих технических средств; активный запуск новых продуктов на стыке гейминга и других индустрий (игровые валюты, сопутствующие товары и др.).¹³

9. А. Морожкина. «Гейминг — это новый цифровой хлеб»: как видеоигры меняют экономику, 12 ноября 2021 года <https://trends.rbc.ru/trends/industry/cmrm/618e2f419a7947657411c325>

10. Порядка 30% геймеров считают, что видеоигры в первую очередь предоставляют возможности проводить время с друзьями и единомышленниками. Источник: Тренды игровой индустрии в 2022 году <https://games.logrusit.com/ru/news/game-industry-trends-2022>

11. А. Морожкина. Как искусственный интеллект помогает создавать видеоигры, 19 ноября 2021 года <https://trends.rbc.ru/trends/industry/6197a0599a79473c84decc32>

12. А. Устинова. Игра, товарищи: количество облачных геймеров в РФ выросло в пять раз, 27 мая 2021 года <https://iz.ru/1169770/anna-ustinova/igra-tovarishchi-kolichestvo-oblachnykh-geimerov-v-rf-vyroslo-v-piat-raz>

13. А. Морожкина. «Гейминг — это новый цифровой хлеб»: как видеоигры меняют экономику, 12 ноября 2021 года <https://trends.rbc.ru/trends/industry/cmrm/618e2f419a7947657411c325>

СИТУАЦИЯ В РОССИИ: ПРАВИЛА НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

По итогам 2021 года Россия вошла в ТОП–5 стран-лидеров по потреблению игрового контента¹⁴, наряду с Китаем, США, Южной Кореей и Японией. Аналитики дают различные оценки роста российского рынка гейминга в 2021 году, однако в среднем сходятся на 8–9% (158–177 млрд руб.¹⁵). По мнению экспертов¹⁶, темпы прироста рынка видеоигр в России до последнего времени были те же, что и в глобальном масштабе.

Санкции затронули как российских геймеров, так и разработчиков видеоигр. Из-за ухода из России ряда крупных издателей видеоигр и владельцев игровых платформ (включая Microsoft и Sony)¹⁷, а также игровых маркетплейсов¹⁸, невозможности оплаты покупок и подписок в играх с помощью российских банковских карт, снижения доходов населения аналитики прогнозируют возвращение к «пиратским» методам получения доступа к играм, широко распространенным на первых этапах развития гейминга в стране. Однако такие методы, с одной стороны, пока пресекаются, с другой, не эффективны в отношении, например, игр для консолей, когда для получения доступа становится необходимым взлом ОС¹⁹.

Проблемы с доступностью игр, поставками комплектующих, с одной стороны, затормозят развитие игровой индустрии в стране, с другой, приведут к росту увлечения теми сегментами игр, для которых не требуется специальных технических средств.

Для поддержки собственных разработчиков видеоигр и создания альтернатив ушедшим сервисам необходимы значительные финансовые инвестиции и поддержка со стороны государства. Одно из направлений, в котором российские разработчики уже начали двигаться — освоение азиатских рынков²⁰. Но поскольку войти на эти рынки из-за высокой конкуренции, а также из-за сложного процесса получения лицензий на выпуск видеоигр затруднительно, здесь тоже требуется активная помощь государства.

Одно из серьезно пострадавших из-за санкций направлений, связанных с видеоиграми — киберспорт. На фоне недавних успехов российских киберспортсменов²¹ откат, который сейчас происходит, можно назвать драматическим: помимо технических затруднений киберспортсмены из России испытывают колоссальное психологическое давление — их исключают из международных команд, из числа участников ведущих кибертурниров²².

14. И. Черноусов. Россия входит в ТОП–5 стран по потреблению игрового контента, 20 января 2022 года <https://rg.ru/2022/01/20/rossiia-vhodit-v-top-5-stran-po-potrebleniiu-igrovogo-kontenta.html>

15. 158 млрд руб. — согласно оценке экспертов PwC https://www.pwc.ru/publications/cloud-gaming/gaming_2021.pdf, 177,4 млрд руб. — по оценке аналитиков My.Games <https://my.games.ru/news/183>

16. Е. Поздеева. Что ждет рынок видеоигр в 2022 году? 19 января 2022 года <https://www.finam.ru/analysis/newsitem/chto-zhdet-rynok-videoigr-v-2022-godu-20220119-183308/>

17. М. Фролова. «Игра окончена»: как российская гейм-индустрия переживает последствия санкций, 26 марта 2022 года <https://iz.ru/1310712/mariia-frolova/igra-okonchena-kak-rossiiskaia-geim-industriia-perezhivaet-posledstviia-sanktcii>

18. О. Сальников. До свидания, Warcraft: во что теперь играть российским геймерам, 20 мая 2022 года <https://trends.rbc.ru/trends/industry/626bcf159a7947f13ff6747a>

19. См. в сноске №17 выше

20. Н. Королев. Видеоигры вышли на новый уровень, 20 мая 2022 года <https://www.kommersant.ru/doc/5357544>

21. Команда из РФ Team Spirit выиграла \$18 млн на чемпионате мира по Dota 2, 17 октября 2021 года <https://iz.ru/1236921/2021-10-17/komanda-iz-rf-team-spirit-vyigrala-18-mln-na-chempionate-mira-po-dota-2>

22. См. в сноске №17 выше

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

ВЯЧЕСЛАВ УТОЧКИН

заместитель директора
Центра развития компетенций
в бизнес-информатике
Высшей школы бизнеса ВШЭ

Разработка и оперирование игр — это интернациональный бизнес. Игра, сделанная в одной стране, практически всегда запускается на весь мир. В связи с этим для поддержки и развития отрасли важнейшей мерой является сохранение для российских разработчиков доступа к мировому рынку игр, и, в первую очередь, отсутствие юридических ограничений со стороны государства для запуска и рекламы наших игр на крупнейших мировых площадках. Полезна будет также поддержка отечественных разработчиков в выходе на рынки Ближнего Востока и Юго-Восточной Азии. Например, помощь в локализации и адаптации игр под культурные особенности конкретных стран.

ГАДЖИ МАХТИЕВ

основатель rawg.io

Российская игровая индустрия вступает в новый этап. Она будет учиться жить и создавать в новых условиях. На этом этапе все процессы индустрии будут пересмотрены и в существенной части перелицованы, что повлияет на наш рынок. Будут пересматриваться отношения с нашим рынком со стороны иностранных платформ и разработчиков. Это ударит по нашим девелоперам и их возможностям доступа к инструментам разработки, от ПО до сервисов аналитики и статистики. Этот процесс ударит по геймерам, у которых будет все меньше выбора «во что поиграть». Надеюсь, что первый этап будет длиться не больше года, а дальше уже будут предприняты шаги самой индустрией в кооперации со всеми заинтересованными сторонами, которые позволят начать новый виток развития.

ВЯЧЕСЛАВ МАКАРОВ

продюсер и геймдизайнер

Индустрия, во-первых, развивалась сама, без какой бы то ни было государственной поддержки. Мы в большинстве своем не умеем ей пользоваться. Да, уже сейчас есть программы, к которым теоретически можно присоединиться: их реализуют ИРИ, Фонд культурных инициатив, РФРИТ. Но разработчик придет туда, потеряется, не сможет сделать заявку «как положено», а если и сможет, то не выдержит конкуренции с более опытными в деле получения грантов айтишниками. Отдельных номинаций под геймдев нет. Нужно что-то наподобие системы «одного окна», где разработчику помогут сориентироваться в имеющихся мерах поддержки, разобраться с оформлением заявки и в хорошем смысле пролоббировать его интересы в тех организациях, которые эту поддержку предлагают. Во-вторых, технологии. Например, у нас есть Unity и Unreal, американские игровые движки. Пока можем ими пользоваться, а завтра что будет? Отключат доступ, и что мы будем использовать для создания игр? Надо разработать что-то свое. И следует подумать, где этот продукт потом продавать. Каждую игру на отдельном сайте или «по старинке» на дисках? Нужна своя площадка для сбыта, красивая и удобная. Везде у нас импортозамещение, а про ключевые технологии для индустрии забываем. В-третьих, развитие гейминга в России осложняет негативное к нему отношение. Может быть, нужно сместить акценты с негативных аспектов в сторону того, что игры — это значительная часть объективной реальности и играть во взрослом возрасте можно, нужно и даже полезно!

АЛЕКСЕЙ ГОРЕСЛАВСКИЙ

генеральный директор
АНО «Институт Развития
Интернета» (ИРИ)

Российская игровая индустрия — во многом экспортоориентированная, более 80% прибыли компаний формировалось за рубежом. Это наш качественный товар, для которого нужно создать условия внутри страны, которые бы позволили развиваться по новым правилам и в новых условиях. Несмотря на кризис, есть десятки студий, которые продолжают работать над проектами. Сейчас будет сложный период, но предложение на рынке никуда не денется. Задача государства — инвестировать в отрасль и не растерять огромный потенциал, который есть.

СЕРГЕЙ НЕВСКИЙ

генеральный директор
Mensa VR

VR-вызовы, появившиеся после февраля 2022 года, создают необходимость формирования системы комплексного развития игрового рынка внутри страны, аналогичной поддержке системы кинематографа. Необходимо простроить понятную траекторию реализации игрового проекта от самого появления до распространения в массы через акселераторы, бизнес-ангелов, фонды и систему паблишинга в России и за рубежом. Также эффективной мерой является увеличение активности работы с инди-разработчиками и студентами, привлечение и организация которых осуществляется при помощи лекций, конкурсов и хактонов.

РЕНАТ НЕЗАМЕТДИНОВ

основатель и исполнительный
продюсер игровой компании
Developers Unknown
22 года в отечественной
игровой индустрии.
Разрабатывал игры для
ПК, консолей, соцсетей
и мобильных платформ.

Если говорить об игровой индустрии в РФ в целом, то эта отрасль в первую очередь нацелена на экспортную деятельность, поскольку внутренний игровой рынок РФ составляет примерно 2% от общемирового. В текущей ситуации максимально острыми становятся вопросы формирования благоприятного режима для компаний-производителей игровых продуктов в РФ с одной стороны, и с другой стороны — поиск альтернативных путей для доступа на международный рынок игровых продуктов ввиду текущей политической ситуации. И, как в любом стратегическом начинании подобного масштаба, горизонт планирования любого государственного участия в индустрии должен строиться из перспективы 10–15 лет, необходимых для формирования в отрасли качественных изменений.

ПОРТРЕТ РОССИЙСКОГО ГЕЙМЕРА

К концу 2021 года в мире насчитывалось порядка 3 млрд человек, увлекающихся видеоиграми. В сравнении с 2020 годом число геймеров в мире увеличилось на 5,3%. Согласно данным BCG, по итогам прошлого года Россия вошла в ТОП-5 стран-лидеров по потреблению игрового контента наряду с Китаем, США, Южной Кореей и Японией²³.

Согласно данным Mediascope, 70% населения России 12–64 лет играют в видеоигры хотя бы изредка. Наиболее активными геймерами являются молодые люди до 25 лет, однако и в старших группах число игроков довольно велико²⁴.

По результатам исследования Аналитического центра НАФИ, 60% россиян 18 лет и старше играют в видеоигры — регулярно или эпизодически (порядка 88 млн человек). По сравнению с данными 2018 года²⁵, доля геймеров в России увеличилась более чем в 3 раза.

Еще 21% россиян отмечают, что, хотя они сами не играют в видеоигры, члены их семей играют.

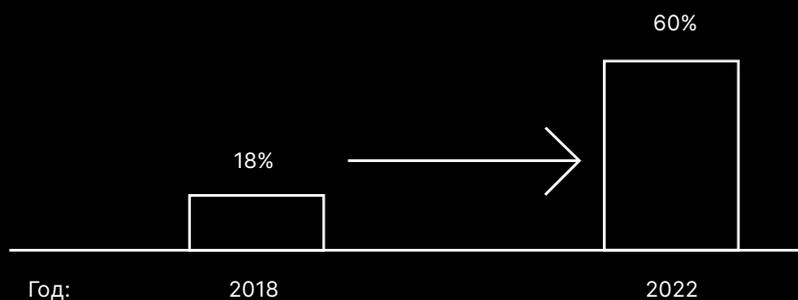
23. D. Panhans. Gaming & Esports: Media's Next Paradigm SHIFT, 15 декабря 2021 года <https://www.bcg.com/2021/gaming-and-esports-sector-are-the-next-shift-in-media>

24. Мобильные игры в России. Аналитический отчет по данным Mediascope, май 2022 года https://mediascope.net/library/presentations/Mobile_games_audience_in_Russia_Mediascope.pdf

25. Отношение россиян к киберспорту, спецпроект Аналитического центра НАФИ, сентябрь 2018 года <https://nafu.ru/projects/it-i-telekom/otnoshenie-rossiyan-k-kibersportu-en-attitude-of-russians-to-cybersport/>

Рост доли геймеров в России*

в % от всех опрошенных



*Был задан вопрос «Играете ли Вы в видеоигры — то есть игры на компьютере, консоли, планшете или телефоне?».

Доли мужчин и женщин-геймеров в России*

в % от опрошенных, играющих в видеоигры, распределение по полу



*Был задан вопрос «Играете ли Вы в видеоигры — то есть игры на компьютере, консоли, планшете или телефоне?».

→ 88 МЛН РОССИЯН

играют в видеоигры регулярно
или эпизодически

По-прежнему, чаще видеоиграми увлекаются молодые люди до 24 лет (73%). С возрастом доля геймеров сокращается.

Хотя в мире доли мужчин и женщин-геймеров постепенно выравниваются, чему способствует увеличивающееся разнообразие жанров и направлений видеоигр²⁶, среди россиян видеоиграми по-прежнему чаще увлекаются мужчины. Их доля в составе российских геймеров — 54%, доля женщин — 46%.

Тем не менее, среди российских женщин наблюдается заметно более активный рост доли увлекающихся видеоиграми, чем среди мужчин.

Преобладание мужчин среди российских геймеров подтверждается исследованиями многих компаний. В частности, согласно исследованию VK Play, геймеров-мужчин

больше на всех возможных платформах: 58% на мобильных, 66% на ПК и 61% на консолях²⁷.

Вовлечение девушек и женщин в гейминг сдерживается, в частности, до сих пор существующими и довольно распространенными ограничивающими установками в отношении женщин, увлекающихся видеоиграми. Так, по данным аналитиков, каждая пятая девушка-геймер сталкивалась с гендерными стереотипами, а почти каждая вторая (47%) слышала в свой адрес высказывания о том, что она не умеет играть или плохо играет в видеоигры²⁸.

Стереотипы, касающиеся женщин-геймеров — лишь часть ограничивающих установок и убеждений, которые существуют в обществе в отношении женщин, пробующих себя в разных ролях в сфере IT. Так, по данным исследования Аналитического центра НАФИ, проведенного в 2019 году, четверть россиян (25%) считают, что женщины хуже справляются с работой, связанной с информационными технологиями, а родители рекомендуют выбирать карьеру в сфере IT втрое реже дочерям, чем сыновьям²⁹.

26. А. Калеев. Гендерные различия и стереотипы: главное из подкаста про женщин-геймеров и их предпочтения в видеоиграх, 5 сентября 2019 года
<https://dtf.ru/gameindustry/68000-gendernye-razlichiya-i-steriotipy-glavnoe-iz-podkasta-pro-zhenshchin-geymerov-i-ih-predpochteniya-v-videoigrah>

27. О. Мамиконян. 81% россиян предпочитают мобильные игры тайтлам для ПК и консолей, 20 мая 2022 года
<https://www.forbes.ru/forbeslife/466225-81-predpocitaut-mobil-nye-igry-tajtlam-dla-pk-i-konsolej>

28. О. Мамиконян. Исследование: каждая пятая девушка сталкивалась с гендерными стереотипами в гейминге, 15 февраля 2022 года
<https://www.forbes.ru/forbes-woman/455643-issledovanie-kazdaa-pataa-devuska-stalkivalas-s-gendernymi-sterootipami-v-gejminge>

29. Стереотипы в отношении женщин и их последствия. На пути к равным возможностям в цифровой экономике. Спецпроект Аналитического центра НАФИ, май 2020 года
<https://nafu.ru/projects/sotsialnoe-razvitie/sterootipy-v-otnoshenii-zhenshchin-i-ikh-posledstviya/>

ВИДЕОИГРЫ И ВРЕМЯ

По оценкам трети российских геймеров (33%), за последний год они проводили за видеоиграми меньше времени, чем годом ранее. 47% игроков считают, что за последний год тратили на видеоигры примерно столько же времени. Только 18% полагают, что количество часов, которое они посвятили видеоиграм, возросло.

Больше времени за видеоиграми стали проводить фрилансеры и самозанятые (53%), а также молодежь 18–24 лет (32%). Меньше времени — молодые люди 25–34 лет (42%).

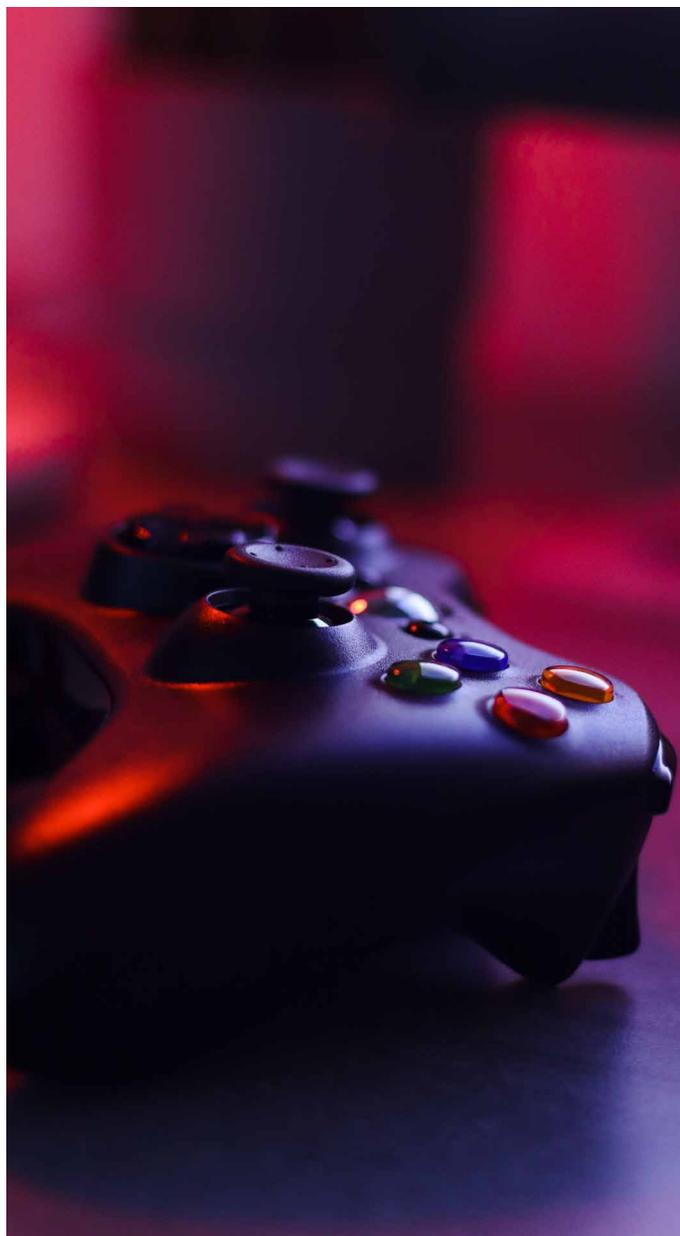
38% российских геймеров посвящают время видеоиграм не более одного-двух раз в неделю. Почти четверть (23%) играют практически каждый день. По сравнению с данными 2018 года эта доля незначительно сократилась (с 26%).

В среднем российские геймеры, которые посвящают время видеоиграм эпизодически, проводят за ними 3–5 часов в неделю. Те же, кто играет почти ежедневно, тратят на видеоигры 3–4 часа в день.



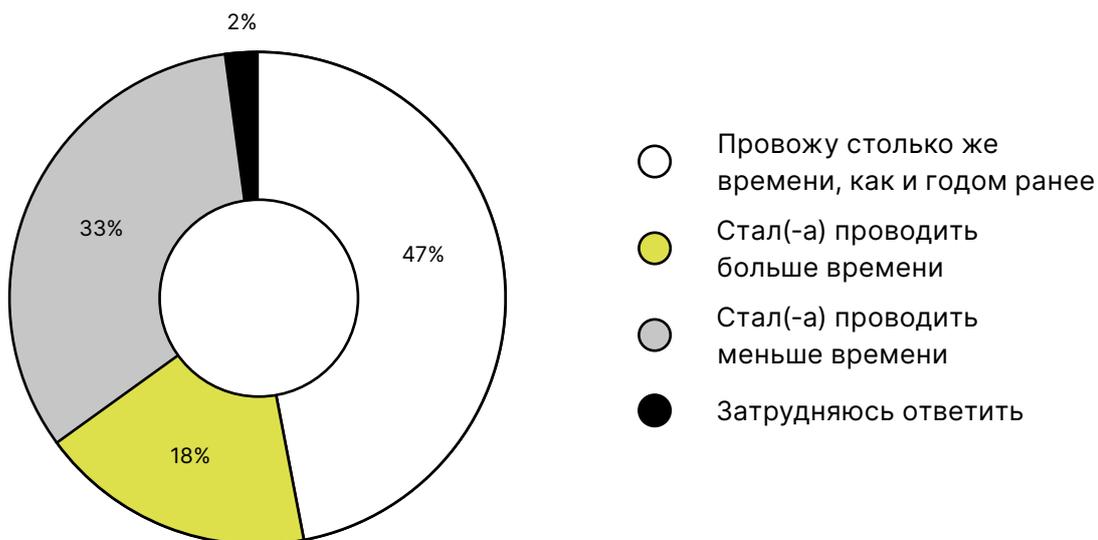
3–5 ЧАСОВ В НЕДЕЛЮ

в среднем проводят за видеоиграми
российские геймеры



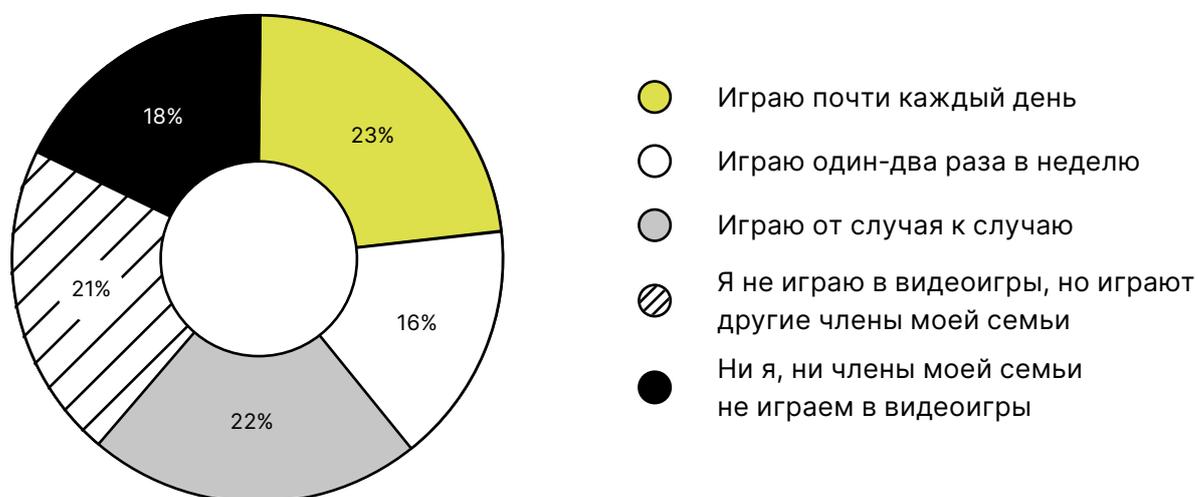
За последний год Вы стали проводить больше, меньше или столько же времени за видеоиграми, чем годом ранее?

в % от опрошенных, которые играют в видеоигры



Играете ли Вы в видеоигры? Как часто?

в % от всех опрошенных



ВИДЕОИГРЫ И ДЕНЬГИ

Согласно данным НАФИ, самые популярные устройства для игр среди российских геймеров — телефон или планшет: на них играют 74% россиян, увлекающихся видеоиграми. 48% предпочитают играть на стационарном компьютере или ноутбуке. Игровая консоль — выбор немногих (9%).

Такое распределение вполне вписывается в тенденцию глобального развития индустрии видеоигр, когда казуальные и социальные игры для мобильных устройств захватывают все большую долю рынка, а разработчики игр и владельцы платформ делают ставку не на наличие у игроков специальных дорогостоящих устройств, а на облачный гейминг. На сегодняшний день крупнейшие российские телеком-компании вышли на рынок с собственными предложениями

для игроков, основывающимися на технологиях облачного гейминга.

Консоли выбирают преимущественно представители молодежи 18–24 лет (17%), мужчины (13% против 5% среди женщин), трудоустроенные россияне (11% против 6% безработных).

По результатам недавнего исследования VK Play, мобильные игры играм для ПК и консолей также предпочитают большинство россиян. Самыми популярными игровыми жанрами являются головоломки, «настольные игры», гонки, шутеры и симуляторы³⁰. По оценкам аналитиков, 40% мобильных пользователей заходят хотя бы в одно приложение мобильных игр ежедневно³¹.

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

ВЯЧЕСЛАВ УТОЧКИН

заместитель директора
Центра развития компетенций
в бизнес-информатике
Высшей школы бизнеса ВШЭ

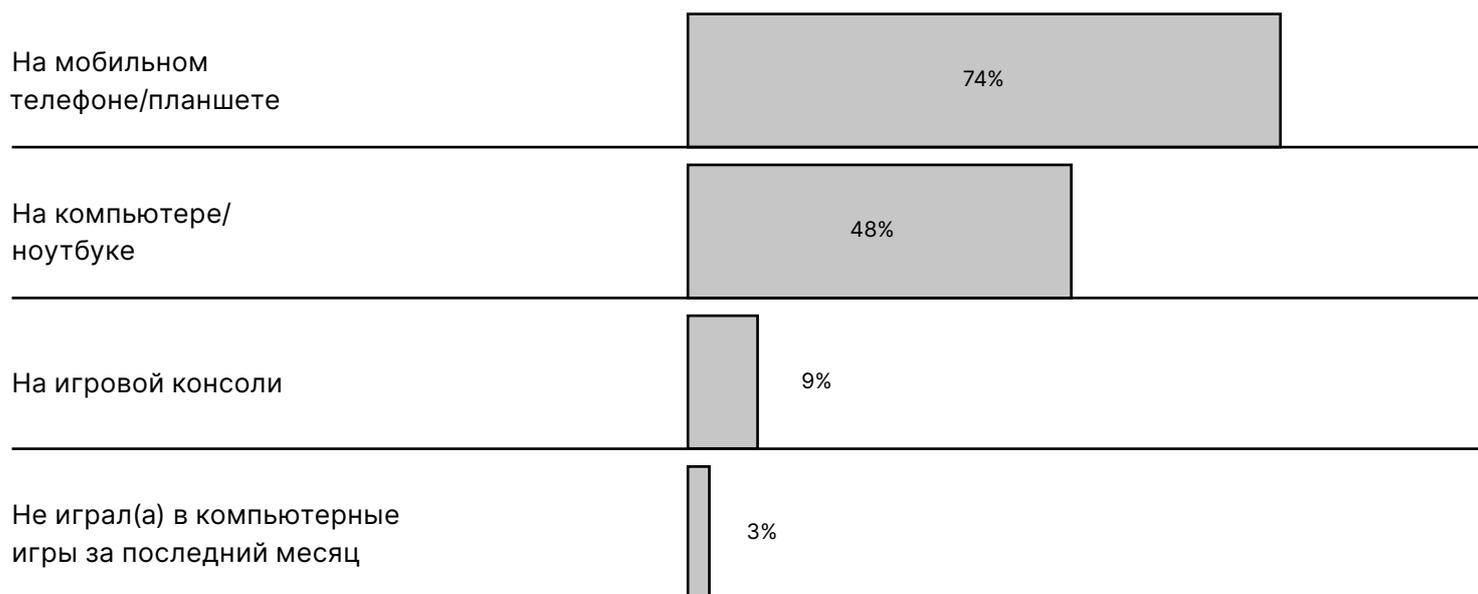
Игровая индустрия тесно связана с развитием технологий и изменяется вместе с ними. Когда-то появление интернета резко изменило ландшафт игровой индустрии, потом социальные сети с играми для них, а потом структура игрового рынка круто поменялась с появлением и популяризацией смартфонов. И текущая структура не вечна, поэтому важно держать руку на пульсе, следить за тем, какие технологии станут next big thing в игровой индустрии. Будут ли это игры с погружением в виртуальную реальность, дополненная реальность, использование нейроинтерфейсов или иных еще неизвестных нам способов взаимодействия «человек-компьютер». А может искусственный интеллект, облачный гейминг или блокчейн-технологии перевернут рынок? На этот вопрос с уверенностью никто не ответит, но точно стоит следить за развитием технологий, и я уверен, что в ближайшие 10 лет мы увидим новое качественное изменение структуры игрового рынка.

30. О. Мамиконян. 81% россиян предпочитают мобильные игры тайтлам для ПК и консолей, 20 мая 2022 года <https://www.forbes.ru/forbeslife/466225-81-predpocitaut-mobil-nye-igry-tajtlam-dla-pk-i-konsolej>

31. Мобильные игры в России. Аналитический отчет по данным Mediascope, май 2022 года https://mediascope.net/library/presentations/Mobile_games_audience_in_Russia_Mediascope.pdf

На каких устройствах Вы играли в видеоигры за последний месяц?*

в % от опрошенных, которые играют в видеоигры



*Сумма ответов превышает 100%, т.к. респонденты могли дать несколько вариантов ответа.

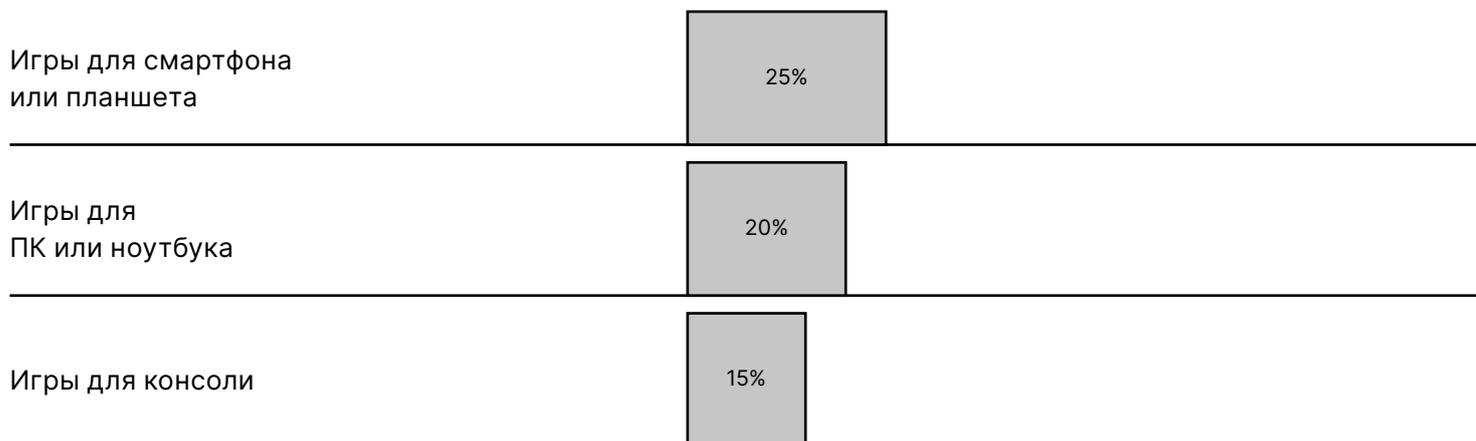
По данным исследования Аналитического центра НАФИ, 22% россиян, которые увлекаются видеоиграми сами, либо имеют геймеров среди членов семьи, за последний месяц совершали покупки в видеоиграх, заводили денежные средства на счет игры, либо приобретали предметы в игре.

Российские покупатели игр — преимущественно молодые люди в возрасте до 35 лет, оценивающие свое материальное положение как хорошее, являющиеся фрилансерами или самозанятыми.

Четверть россиян (25%), которые играют в видеоигры сами, либо имеют геймеров среди членов семьи, приобрели за последний год игры для смартфона или планшета, пятая часть (20%) — для стационарного ПК или ноутбука.

Распределение долей опрошенных,
приобретавших за последний год видеоигры
или покупавших абонентскую подписку на них*

в % от опрошенных, которые играют в видеоигры сами, либо члены их семьи играют



*Был задан вопрос «Приходилось ли Вам (или другим членам вашей семьи) за последний год приобретать видеоигры или покупать абонентскую подписку на них? Пожалуйста, ответьте от лица вашей семьи».

Россияне, которые за последний год приобретали
видеоигры (либо покупали абонентскую подписку на них)
для себя или членов своей семьи, потратили:

в среднем на одного человека, ₺

	Среднее арифметическое значение	Медианное значение
На игры для смартфона или планшета	1900	700
На игры для ПК или ноутбука	3500	1000
На игры для консоли	2200	1500

Каждый пятый россиянин, который играет в видеоигры сам или имеет геймеров среди членов семьи, потратил в месяц на покупки внутри видеоигр около 1000 рублей.

При этом только 12% россиян, увлекающихся видеоиграми, считают, что потратят на них в текущем году больше, чем в предыдущем.

Вводимые в отношении России санкции заметно влияют на российский рынок видеоигр³³.

Так, по подсчетам аналитиков [data.ai](https://www.data.ai) и IDC, с февраля 2022 года из-за приостановки обработки платежей Google и Apple доля России в структуре потребительских расходов на мобильные игры в Восточно-Европейском регионе снизилась с 50% до 10%³⁴.



383 МЛРД ₽

тратят россияне в год на покупку видеоигр, приобретение абонентских подписок на них и покупки «внутри» игр для себя или для членов своей семьи

33. Е. Хвостик. Россия доигралась. Доля российских пользователей в структуре расходов на мобильные игры упала в пять раз, 25 мая 2022 года <https://www.kommersant.ru/doc/5368178>

34. D. Krisitano. 2022 Gaming Spotlight: Mobile Extends Lead Over PC and Console as Gaming Market Hits \$222 Billion, 25 мая 2022 года <https://www.data.ai/en/insights/mobile-gaming/2022-gaming-spotlight-report/>

СОЦИАЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ГЕЙМИНГА

На сегодняшний день в мире существует большое число сторонников двух противоположных точек зрения — тех, кто считает, что видеоигры приносят больше вреда, чем пользы, и тех, кто уверен в обратном.

Аргументы противников:

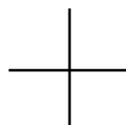
видеоигры вызывают зависимость и негативно сказываются на физическом и психическом здоровье

геймеры, особенно предпочитающие игры с элементами насилия, становятся более агрессивными в реальной жизни

люди, увлекающиеся видеоиграми, теряют социальные навыки и замыкаются в себе

видеоигры отвлекают детей и подростков от учебы

игровые пространства открывают широкие возможности для негативного влияния на детей и подростков, манипуляции ими, а также для финансового мошенничества



Аргументы сторонников:

зависимость от видеоигр имеет другие первопричины и является следствием психологического неблагополучия человека

видеоигры помогают развивать моторику, способность концентрироваться, память, внимание, пространственное мышление и другие навыки и качества

использование элементов видеоигр в образовательном процессе повышает мотивацию учащихся

видеоигры помогают восстанавливаться после серьезных заболеваний и возвращают интерес к жизни

видеоигры создают пространства для коммуникации и социализации геймеров и формирования сообществ

индустрия видеоигр предоставляет широкие возможности для трудоустройства, в том числе людей, имеющих ограничения, связанные со здоровьем

ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР НА ЗДОРОВЬЕ

Всемирная организация здравоохранения признала зависимость от компьютерных игр болезнью и классифицировала ее как аддиктивное расстройство поведения³⁵.

Такое расстройство характеризуется частичной или полной потерей человеком способности контролировать время, проводимое за видеоиграми. Также характерным признаком заболевания становится изменение жизненных приоритетов в пользу видеоигр³⁶.

В число основных «симптомов» для диагностики заболевания, которые должны проявляться по меньшей мере в течение года, входят:

Из-за увлечения видеоиграми человек пренебрегает другими способами времяпрепровождения, интересами, не выполняет необходимые дела

На почве увлечения видеоиграми разрушаются отношения человека с родственниками и друзьями, проявляются трудности на работе/в школе, колледже или университете

Геймер продолжает посвящать время видеоиграм, даже когда они уже стали источником серьезных жизненных проблем

Специалисты предупреждают, что неконтролируемое увлечение видеоиграми способно не только сформировать зависимость, но привести к ухудшению зрения, искривлению позвоночника, нарушению сна. Дети, проводящие за играми слишком много часов, начинают хуже учиться, становятся более раздражительными³⁷.

Вокруг критериев, позволяющих установить факт наличия у человека зависимости от видеоигр как заболевания, до сих пор идут споры. Пандемия еще больше обострила ситуацию, поскольку в период ограничений, связанных с эпидемиологической обстановкой, нарушения социального поведения наблюдались у многих людей и «симптомы» игромании размылись³⁸.

35. Сайт ВОЗ https://www.who.int/images/default-source/big-stories/international-classification-of-diseases/social-media-squares/icd-gaming-disorder-ru.png?sfvrsn=54137690_12

36. Д. Ворошилов. Зависимость от видеоигр стала заболеванием по классификации ВОЗ, 1 января 2022 года https://www.rbc.ru/technology_and_media/01/01/2022/61d02e7e9a79478df6b14a8c

37. ВОЗ признала зависимость от видеоигр болезнью, 1 января 2022 года <https://iz.ru/1272508/2022-01-01/voz-priznala-zavisimost-ot-videoigr-bolezniu>

38. Е. Кориненко. Скрытый квест: подростка впервые госпитализировали из-за видеоигры, 21 сентября 2021 года <https://iz.ru/1224541/ekaterina-korinenko/skrytyi-kvest-podrostka-vpervye-gospitalizirovali-iz-za-videoigry>

Также пока нет и общепринятых стандартов лечения игровой зависимости. Большинство современных методов основываются на опыте лечения психических расстройств, связанных с употреблением психоактивных веществ. Как правило, с зависимыми от видеоигр людьми работают психотерапевты, также таким «пациентам» назначается медикаментозное и комплексное лечение³⁹.

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

УРВАН ПАРФЕНТЬЕВ

координатор Центра
безопасного интернета

Столь бурное развитие... несет в себе риски — несовершеннолетние дети и молодежь могут повторить игровую модель «в реале». Пользователи также могут столкнуться с неконтролируемыми тратами на развлечения в сети по аналогии с азартными играми. Кроме того, не стоит сбрасывать со счетов активизацию мошенников в интернете⁴⁰.

Ряд современных ученых наоборот сосредотачиваются на том, чтобы подтвердить позитивный эффект от видеоигр. Так, исследователи из Рочестерского университета, ставшие пионерами в изучении влияния видеоигр на развитие различных навыков, при помощи ряда экспериментов и наблюдения за игроками доказали, что шутеры способствуют улучшению визуального внимания, умению быстро переключаться между объектами, а Tetris и ему подобные

развивают пространственное мышление. Эти свойства видеоигр в первом случае могут быть использованы в подготовке представителей профессий, предполагающих необходимость быстрой реакции, а во втором — специалистов, чья работа требует развитого пространственного мышления. Однако, поскольку отдельные игры развивают узконаправленные навыки, важно соблюдать баланс затрачиваемого на них времени, чтобы в процессе развития одних навыков не страдали другие⁴¹.

39. Лукьянов Н.Е. Компьютерное игровое расстройство: вопросов больше, чем ответов? // Социальная и клиническая психиатрия. 2021. Т. 3, № 1. С. 90-95.

40. А. Устинова. Игра, товарищи: количество облачных геймеров в РФ выросло в пять раз, 27 мая 2021 года <https://iz.ru/1169770/anna-ustinova/igra-tovarishchi-kolichestvo-oblachnykh-geimerov-v-rf-vyroslo-v-piat-raz>

41. К. Powell. What electronic games can teach us, 10 марта 2019 года <https://knowablemagazine.org/article/mind/2019/video-games-educational-benefits>

Полезный эффект видеоигр в отношении психического здоровья, в свою очередь, доказали исследователи из Оксфордского университета. Согласно их данным, люди, которые играют в видеоигры в течение длительного периода времени, как правило, чувствуют себя эмоционально более благополучными по сравнению с теми, кто не играет в видеоигры⁴².

В настоящее время возможности видеоигр все более широко используются в медицине: для поддержания тонуса мозговой деятельности⁴³ и профилактики развития болезни Альцгеймера⁴⁴, восстановления после инсульта⁴⁵ и лечения посттравматического стрессового расстройства⁴⁶ и даже для диагностики заболеваний, таких как депрессия⁴⁷.

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

ВАДИМ МЕЛЬНИКОВ

генеральный директор
ЭЦ «ДБО»

В настоящее время игры — это не только индустрия развлечений, но и возможность погрузить пользователя в иммерсивный опыт, не подвергая его опасностям. С помощью симуляторов проводятся различные тесты, в том числе, касающиеся вопросов дорожной безопасности. Например, при помощи симулятора вождения Лаборатория Транспортного Анализа Великобритании и НКО IAM Roadsmart провели исследование среди 40 автомобилистов на предмет отвлеченного вождения при использовании мультимедийной системы управления. Благодаря серии тестов удалось выяснить, насколько увеличивается время реакции водителей при использовании сенсорного ввода (53–57%). Конечно, условия симулятора позволяют говорить о приближенной к реальности ситуации, но и это серьезный шаг для исследования поведения и реакций водителей в условиях, когда их жизням ничего не угрожает, в отличие от реальных ситуаций на дороге.

42. Е. Приставка. Видеоигры с точки зрения науки: почему ученые советуют в них играть, 18 февраля 2021 года
<https://hightech.fm/2021/02/18/game-benefits-harm>

43. Тренажеры для мозга способны продлить «когнитивную молодость» пожилых, 19 декабря 2019 года
<https://trends.rbc.ru/trends/education/5df9fbd99a7947000901c214>

44. Е. Караева. Компьютерные игры против деменции, 30 ноября 2016 года
<https://ru.euronews.com/next/2016/11/30/fighting-dementia-with-gaming>

45. Е. Приставка. Видеоигры помогают восстановиться после инсульта: это новый вид терапии, 10 марта 2022 года
<https://hightech.fm/2022/03/10/virtual-way-to-rehab>

46. Тетрис против посттравматического стрессового расстройства, 12 января 2019 года
<http://neuronovosti.ru/tetris-protiv-posttravmaticheskogo-stressovogo-rasstrojstva/>

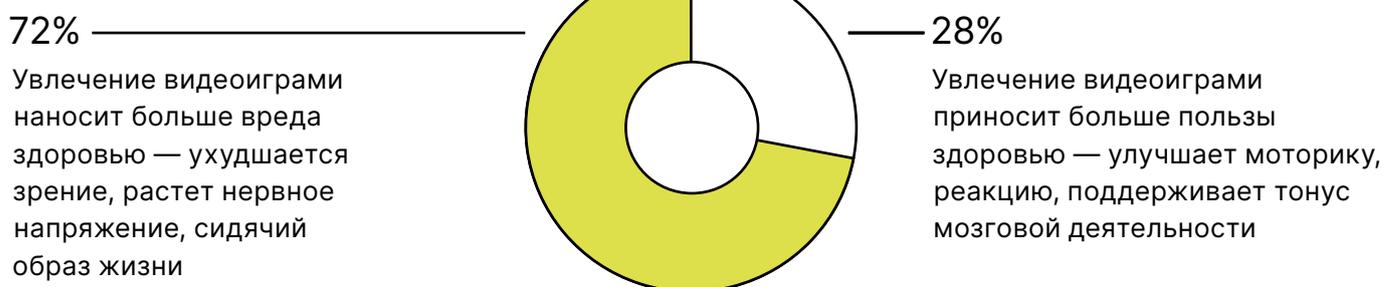
47. И. Рябов. Создана видеоигра, которая может диагностировать и лечить депрессию, 23 января 2022 года
<https://hightech.fm/2022/01/23/video-game-diagnoses-and-treats-depression>

МНЕНИЕ РОССИЯН ОТНОСИТЕЛЬНО ПОЛЬЗЫ И ВРЕДА ОТ ВИДЕОИГР

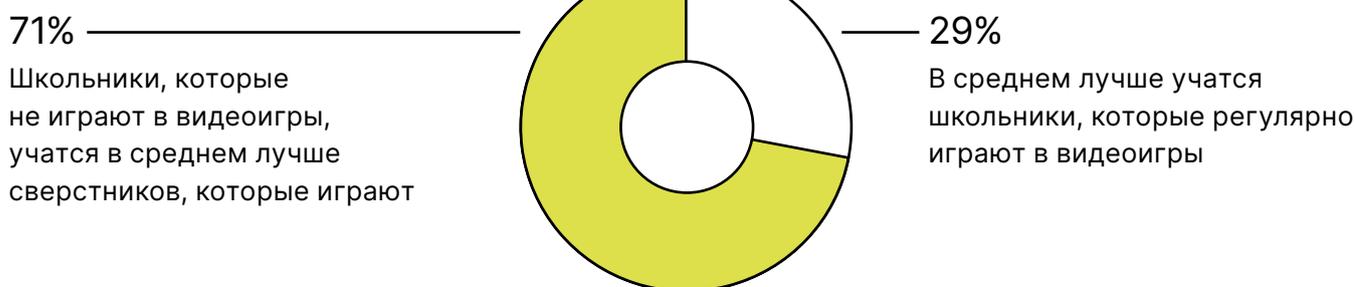
Согласно исследованию Аналитического центра НАФИ, большинство россиян сходятся во мнении, что видеоигры приносят человеку больше вреда, чем пользы:

На Ваш взгляд, какое из представленных двух утверждений более верное?

в % от всех опрошенных



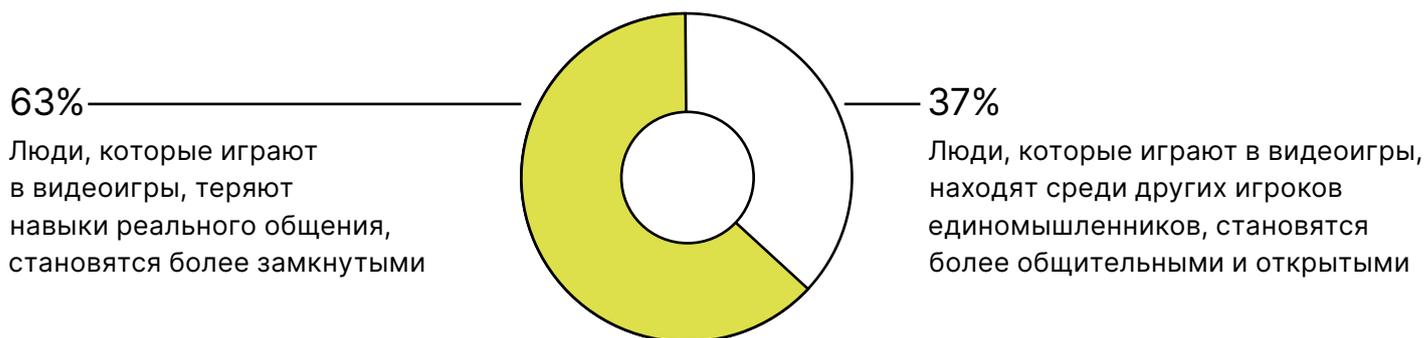
72% полагают, что увлечение видеоиграми наносит вред здоровью. По их мнению, из-за видеоигр ухудшается зрение, растет нервное напряжение, также у геймеров проявляются последствия сидячего образа жизни. Напротив, более четверти россиян (28%) отмечают, что увлечение видеоиграми приносит больше пользы здоровью, чем вреда: улучшает моторику, реакцию, поддерживает тонус мозговой деятельности.



71% опрошенных считают, что в среднем лучше учатся школьники, которые не играют в видеоигры. По мнению 29%, школьники, которые регулярно играют в видеоигры, учатся в среднем лучше сверстников, не играющих в видеоигры.

На Ваш взгляд, какое из представленных двух утверждений более верное?

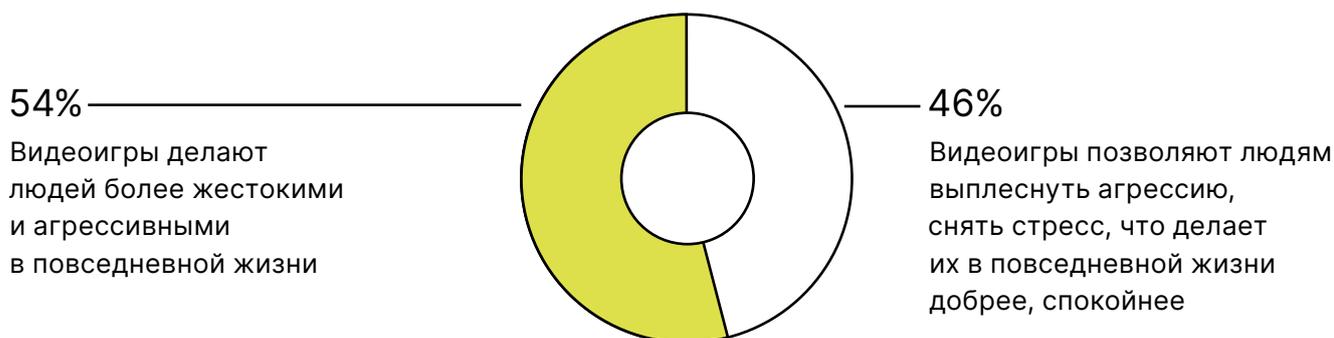
в % от всех опрошенных



63%
Люди, которые играют в видеоигры, теряют навыки реального общения, становятся более замкнутыми

37%
Люди, которые играют в видеоигры, находят среди других игроков единомышленников, становятся более общительными и открытыми

63% россиян отмечают, что геймеры теряют навыки реального общения, становятся более замкнутыми. 37% россиян говорят о том, что люди, которые играют в видеоигры, находят среди других игроков единомышленников, становятся более общительными и открытыми.

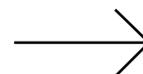


54%
Видеоигры делают людей более жестокими и агрессивными в повседневной жизни

46%
Видеоигры позволяют людям выплеснуть агрессию, снять стресс, что делает их в повседневной жизни добрее, спокойнее

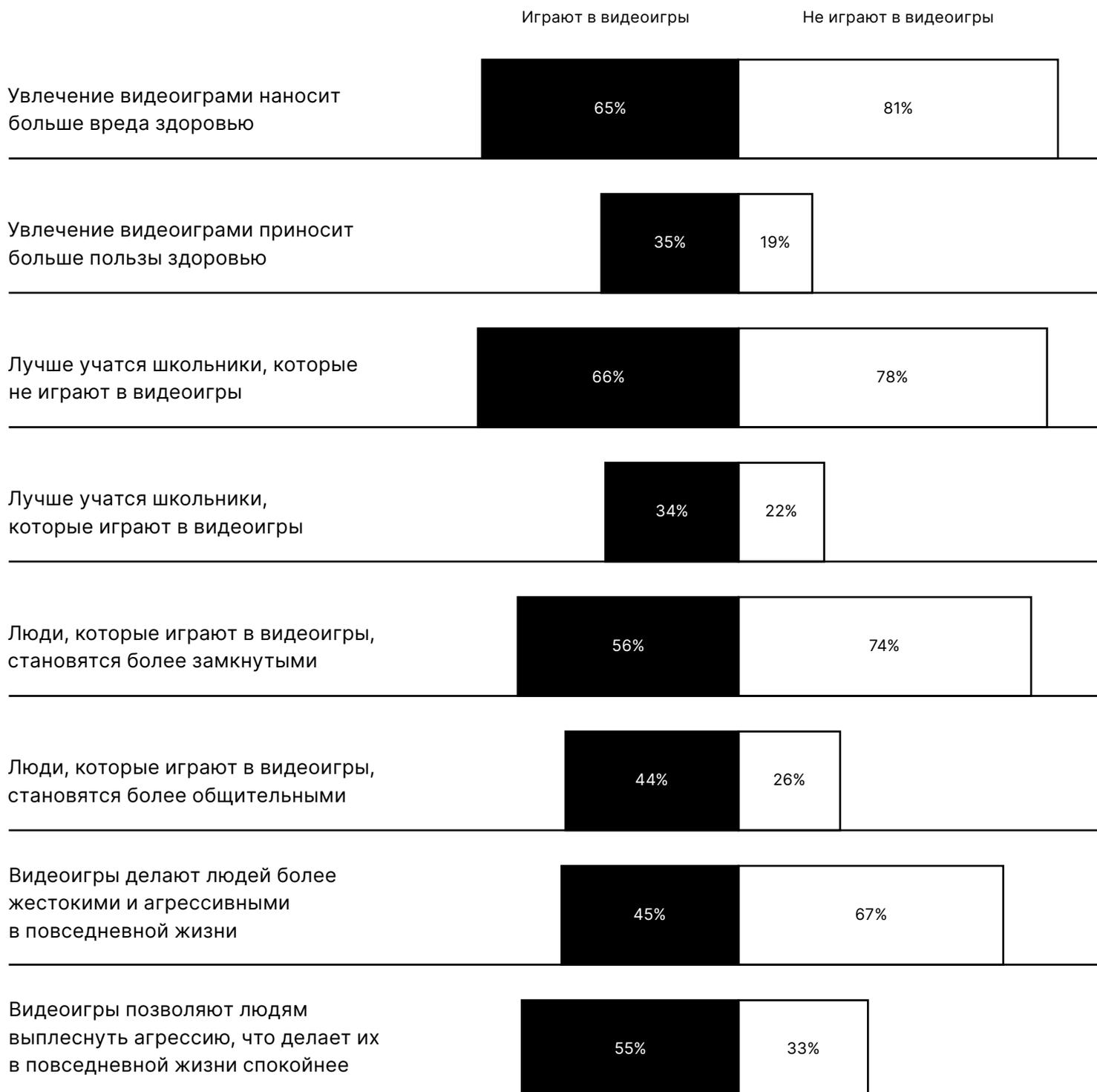
54% россиян думают, что видеоигры делают людей более жестокими и агрессивными в повседневной жизни. 46% считают, что видеоигры позволяют людям выплеснуть агрессию, снять стресс, и это делает их в повседневной жизни добрее, спокойнее.

Примечательно, что сами геймеры оценивают эффект от видеоигр в заметно более позитивном ключе, нежели те, кто не увлекается видеоиграми.



Доли согласных с утверждениями

в % от опрошенных, играющих и не играющих в видеоигры



По итогам исследования Аналитического центра НАФИ, проведенного в мае 2022 года, 5% россиян относят видеоигры к наиболее значимым угрозам детскому здоровью и благополучию в цифровой среде⁴⁸.

Опасения россиян относительно негативного влияния на здоровье и социальную жизнь людей, увлекающихся играми, не лишены оснований: по результатам представленного исследования НАФИ, четверть российских геймеров (24%) признают, что им сложно контролировать время, которое они затрачивают на видеоигры.

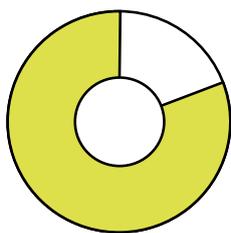
Зависимость от видеоигр характерна в первую очередь для молодежи 18–24 лет (38% геймеров этой возрастной группы признались, что им сложно бывает остановиться, когда они играют в видеоигры), также она более типична для обеспеченных людей (отметили 34% опрошенных, оценивающих свое материальное положение как хорошее).

У 19% геймеров возникают конфликты с другими членами семьи из-за увлечения видеоиграми.

Чаще всего это представители молодежи 18–24 лет (32%), владельцы бизнеса (30%), мужчины (22% против 15% среди женщин).

Однако, как подчеркивают многие исследователи в области психологии и психиатрии, с причинами возникновения зависимости от видеоигр не все так однозначно. В частности, в 2020 году группа российских ученых опубликовала исследование, посвященное влиянию отношений внутри семьи на развитие чрезмерного увлечения видеоиграми у подростков. Была установлена зависимость между наличием в семье властных, равнодушных или агрессивных родителей и склонностью подростков к игромании⁴⁹.

Ряд ученых опасаются того, что международное признание зависимости от видеоигр болезнью может привести к панике, неоправданной постановке соответствующего диагноза, и, как следствие, разрушению внутрисемейных отношений, установлению жестких порядков и стандартов лечения «пациентов»⁵⁰.



19% РОССИЙСКИХ ГЕЙМЕРОВ

признают, что видеоигры являются причиной их конфликтов с членами семьи

48. Фейки, игры и запрещенный контент: россияне перечислили угрозы детям в интернете, 1 июня 2022 года <https://nafi.ru/analytics/feyki-igry-i-zapreshchennyy-kontent-rossiyane-nazvali-ot-chego-nuzhno-zashchishchat-detey-v-internet/>

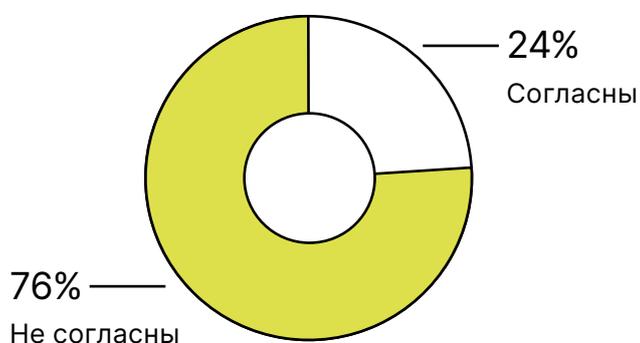
49. Радионова М.С., Есаулова К.С., Фоменко А.Ю., Шленская Н.М. Семейные факторы, определяющие чрезмерную вовлеченность старших подростков в видеоигровую деятельность // Вестник Московского государственного областного университета. 2020. № 1. С. 134-149.

50. М. Кузаев. Чрезмерная любовь к видеоиграм признана психическим расстройством. Что с этим не так? 1 января 2022 года <https://nauka.tass.ru/nauka/13318857>

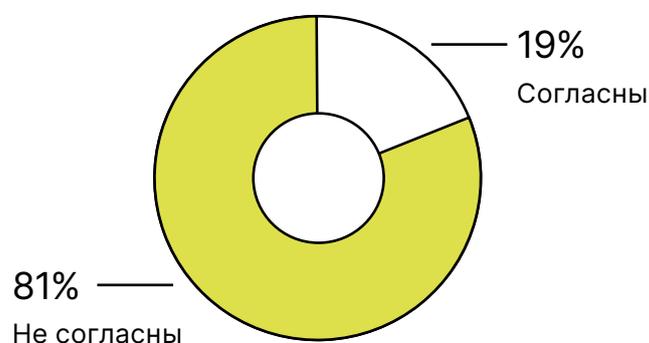
Согласны ли Вы с утверждением?

в % от всех опрошенных, играющих в видеоигры

Мне сложно контролировать время, которое я уделяю видеоиграм



У меня возникают конфликты с членами семьи из-за моего увлечения видеоиграми



Лучшее, что государство, представители индустрии видеоигр и общества могут сделать совместными усилиями во избежание подобных процессов — поспособствовать формированию «культуры здорового гейминга». Для этого необходимо:

широко информировать население о том, какое количество часов в день, проведенных за играми, является «безопасным» для здоровья (на основе медицинских рекомендаций)

избегать чрезмерно раннего приобщения детей к использованию цифровых устройств, в том числе, и демонстрируя нужные модели поведения в отношении гаджетов на собственном примере, следить за тем, какими игровыми жанрами увлекаются дети⁵¹

рассказывать целевым аудиториям о позитивных эффектах, связанных с видеоиграми (развитие мелкой моторики, способности мыслить логически, тренировка памяти, улучшение способности концентрироваться и др.)

в целом следить за сохранением здоровой психологической обстановки в семье, чтобы у ее членов не было потребности «убегать» в альтернативную реальность

51. Эксперты Роскачества дали советы, как уберечь детей от бесконтрольного гейминга, 7 февраля 2020 года <https://ug.ru/eksperty-roskachestva-dali-sovety-kak-uberech-detej-ot-beskontrolnogo-gejminga/>

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

НАТАЛЬЯ АГРЕ

директор Института изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования

Аналитики прогнозируют, что в связи с экономической ситуацией в стране вернуться «пиратские» методы получения доступа к играм, и это может представлять опасность для детей и подростков. Вместе с желанной игрой, а то и вместо нее, на устройства могут попасть незапланированные приложения, содержащие в себе сцены жестокости и агрессии, пропаганду насилия. Увлеченный компьютерной игрой, ребенок вступает в диалог с виртуальным партнером, у которого могут быть потенциально опасные мысли и суждения. У ребенка или подростка, столкнувшегося с такими ситуациями, должно быть сформировано понимание цифровой безопасности, которое позволит ему самостоятельно разобраться в предлагаемом интернет-контенте и защититься от потенциальных угроз. И в этом огромная роль отводится родительскому контролю, позволяющему уберечь ребенка от воздействия внешних провокаций и сохранить его психологическое здоровье. Институт воспитания РАО готовит огромное количество проектов, связанных с воспитанием в цифровой среде, помогающих сформировать культуру использования гаджетов, решить проблему киберзависимости, выстроить диалог с подростком, который не идет на контакт. Все эти материалы размещены в открытом доступе на сайте в помощь родителям и педагогам.

ВЕРОНИКА ГОТЛИБ

глава Центра детско-юношеской аддиктологии

Мы довольно часто сталкиваемся с тем, что проблемы ухода в другую реальность не являются следствием зависимости. Зависимость формируется как следствие других процессов: например, сложности адаптации, могут наблюдаться и более серьезные расстройства, которые проявляются в таком виде⁵².

ВЯЧЕСЛАВ УТОЧКИН

заместитель директора Центра развития компетенций в бизнес-информатике Высшей школы бизнеса ВШЭ

К сожалению, в разговорах о видеоиграх в медиа и в кругах людей, не связанных с игровой индустрией, часто акцентируются в первую очередь негативные аспекты. Но игры — это новый вид искусства. Как когда-то в мир пришла литература, театр и кино, так теперь неразрывно связанной с человечеством формой донесения смыслов, причем очень интерактивной формой, являются игры. И, на мой взгляд, в первую очередь надо думать о том, что данная форма искусства при всех своих плюсах и минусах в нашей жизни навсегда и надо ее развивать и помогать ей. Создавать условия для того, чтобы те, кто делает игры, имели ресурсы и условия для творчества, создавали шедевры. И достигается это в первую очередь позитивной повесткой, созданием хорошей инфраструктуры, условий жизни и труда для творцов игровых миров.

52. Е. Кориненко. Скрытый квест: подростка впервые госпитализировали из-за видеоигры, 21 сентября 2021 года <https://iz.ru/1224541/ekaterina-korinenko/skrytyi-kvest-podrostka-vpervye-gospitalizirovali-iz-za-videoigry>

ВИДЕОИГРЫ И УСПЕВАЕМОСТЬ УЧАЩИХСЯ

Ряд исследователей опровергают тезис о том, что увлечение видеоиграми снижает академическую успеваемость школьников. По мнению ученых, подтвержденному сериями экспериментов, с одной стороны, видеоигры помогают развивать интеллект и soft skills, такие как стратегическое планирование, умение оценивать проблемы комплексно и находить оптимальные пути их решения, работа в команде⁵³.

С другой, инкорпорирование в учебный процесс элементов видеоигр способно повысить мотивацию детей, усилить интерес школьников к изучаемым дисциплинам⁵⁴. По поводу путей такого внедрения игр в образовательный процесс пока ведутся дискуссии, однако неоспоримую пользу в этом отношении принесет сотрудничество с разработчиками игр.

Наконец, поскольку многие представители нынешнего поколения преподавателей сами увлекались видеоиграми в детском или подростковом возрасте, это формирует базу для выстраивания взаимоотношений с учащимися, основанных на большем взаимопонимании⁵⁵.

Российскими специалистами в области педагогики в настоящее время активно исследуются возможности использования видеоигр в преподавании отдельных дисциплин, в частности, истории. По мнению ученых, видеоигры в этом контексте имеют два преимущества (помимо описанной выше способности поддерживать интерес и мотивацию учащихся): молодежь, для которой игровая среда является привычной, чувствует себя в ней комфортно; благодаря широким и разнообразным возможностям цифровых технологий, видеоигры позволяют полностью «погрузиться» в контекст конкретной исторической эпохи. Кроме того, с помощью видеоигр можно следить за развитием различных исторических сценариев — ставить исторические эксперименты⁵⁶.

В России на данный момент идут обсуждения использования онлайн — и видеоигр в качестве части занятий или самостоятельных уроков, в ряде случаев подобные предложения уже реализуются на практике.

53. А. Андреева. На заметку игроману: чему нас могут научить компьютерные игры, 27 апреля 2021 года <https://trends.rbc.ru/trends/education/5e3d5c5a9a794751357b8d73>

54. К. Powell. What electronic games can teach us, 10 марта 2019 года <https://knowablemagazine.org/article/mind/2019/video-games-educational-benefits>

55. К. MacDonald. What video games in schools can teach us about learning, 7 августа 2018 года <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/07/what-video-games-in-schools-can-teach-us-about-learning>

56. Иванов А.Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. 2019. №3. <https://doi.org/10.24158/spp.2019.3.23>



В июне 2019 года Минпросвещения России предложило в ближайшие 5 лет внедрить видеоигры в качестве средств обучения в отечественных учреждениях образования⁵⁷.

На сегодняшний день уже существует несколько подходов, касающихся применения информационных технологий и, в частности, видеоигр в образовательном процессе. К ним относятся «edutainment» (обучение через развлечение), «gamification» («геймификация», использование элементов игры в неигровом контексте), «серьезные игры» (видеоигры, имеющие основной своей целью не развлечение,

а обучение, развитие каких-либо навыков, тренировку мыслительных способностей и др.), игры, созданные непосредственно для обучения, «game-based learning» (подход, при котором образовательный процесс основывается на игре) и т.д.

Специалисты в области социальных наук продолжают работать в этом направлении, с тем, чтобы найти наиболее оптимальные сочетания игрового и обучающего компонентов с учетом специфики процессов восприятия и обработки учащимися информации, их интересов и склонностей⁵⁸.

57. А. Андреева. На заметку игроману: чему нас могут научить компьютерные игры, 27 апреля 2021 года <https://trends.rbc.ru/trends/education/5e3d5c5a9a794751357b8d73>

58. Акчелов Е.О., Галанина Е.В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. № 1 (32). С. 117-132.

ВИДЕОИГРЫ И СОЦИАЛИЗАЦИЯ

Вопреки расхожему мнению, видеоигры не ухудшают социальные навыки. Наоборот, в последние годы все больше усиливается такая функция видеоигр, как формирование единого онлайн-пространства для общения. Во многом это объясняется той легкостью, с которой сегодня можно стать членом игрового сообщества — для этого не требуется ни серьезных финансовых ресурсов, ни специфических навыков.

В ходе одного из исследований, проведенных учеными-социологами среди детей, проживающих в странах ЕС, было установлено, что дети, проводящие много времени за видеоиграми, обладают более развитыми социальными и когнитивными навыками, чем их сверстники⁵⁹.

В первую очередь это связано с тем, что дети играют в видеоигры чаще всего в компании своих сверстников в свободное от учебы в школе время. Тем не менее, ученые предупреждают о необходимости ограничения времени, которое ребенку позволено проводить за видеоиграми. Это нужно для того, чтобы избежать таких негативных эффектов, как рост риска приобретения депрессии, синдрома дефицита внимания и ряда других психических проблем⁶⁰.

В отношении людей пожилого возраста способность видеоигр помогать людям социализироваться проявляется еще сильнее. Во многих случаях проблемы с социализацией, негативно влияющие на здоровье пожилых, в том числе, приводящие к раннему развитию болезни Альцгеймера, связаны с одиночеством людей старшего возраста и с утратой ими смысла жизни и интереса к ней. Видеоигры решают обе проблемы — помогают пожилым снова стать активными членами сообщества, обрести интерес и новые цели в жизни.

Позитивным эффектом обладают и размытие географических границ в игровых онлайн-сообществах, и взаимная поддержка игроков, мотивация друг друга на новые достижения.

В некоторых странах уже активно используют возможности видеоигр для помощи людям пенсионного возраста в социализации. Так, в Японии открылся игровой клуб, предназначенный только для пожилых⁶¹.

59. Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? 5 февраля 2016 года <https://link.springer.com/article/10.1007/s00127-016-1179-6>

60. Ученые: видеоигры могут оказывать положительный эффект на детей, 9 марта 2016 года <https://ria.ru/20160309/1387290479.html>

61. Е. Обьедков. Японские пенсионеры учатся играть в видеоигры в специальном клубе. Так они борются с одиночеством, 9 февраля 2022 года <https://app2top.ru/lifestyle/yaponskie-pensionery-uchatsya-igrat-v-videoigry-v-spetsial-nom-klube-196258.html>

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

ВЛАДИМИР ФИЛИППОВ

заместитель руководителя
Департамента труда
и социальной защиты
населения города Москвы

Видеоигры уже давно перестали быть досугом исключительно для молодежи. Многие из тех, кто в 90-е осваивал первые на отечественном рынке игровые приставки, сегодня уже «новые старшие», и их с каждым годом становится больше. Люди интересуются трендами индустрии, любят поговорить на тему, что «раньше игры были лучше». Мы даже пошли на эксперимент и ввели киберспорт в качестве одного из направлений проекта «Московское долголетие». Из всей видеоигровой индустрии был выбран именно киберспорт, поскольку в нем работают те же социальные механики, что и в классическом командном спорте. Для победы нужны совместные тренировки, постоянное общение и слаженность команды — это отличный инструмент для социализации.

НИКИТА БУРАКОВ

начальник управления
ФГБУ «Роскультцентр»,
эксперт НИУ ВШЭ

Уже сегодня видеоигры становятся механизмом социального определения «свой-чужой» в общении между людьми разных возрастов, занятий и социальных статусов. При этом движение по пути к Web 3.0 с высокой степенью децентрализации и формированием новых форм взаимодействия между индивидами очень скоро может привлечь внимание широкого круга пользователей к игровой индустрии как к сфере создания произведений, обладающих дополнительной художественной ценностью. Наиболее яркие персонажи, сюжетные линии, визуальные образы и музыка из видеоигр будут все чаще трансформировать и наполнять культурный код всего общества.

ВАДИМ МЕЛЬНИКОВ

генеральный директор
ЭЦ «ДБО»

За время своего существования видеоигры успели обрасти большим количеством мифов, один из которых касается вопросов адаптации геймеров различных возрастов в социуме. В действительности для достижения многих целей в сетевых играх необходима кооперация игроков, и на развитие механизмов кооперации направлены усилия разработчиков. В процессе взаимодействия участники игры нередко знакомятся между собой, общие интересы могут стать основанием для дружбы. Проблема «отхода от реальности» возникает у тех, кто изначально ищет эскапизма в цифровом мире. Однако, феномен эскапизма имеет множество форм — обвинять в этом видеоигры было бы несправедливо.

ПАВЕЛ ГУСЕВ

Goose gaming

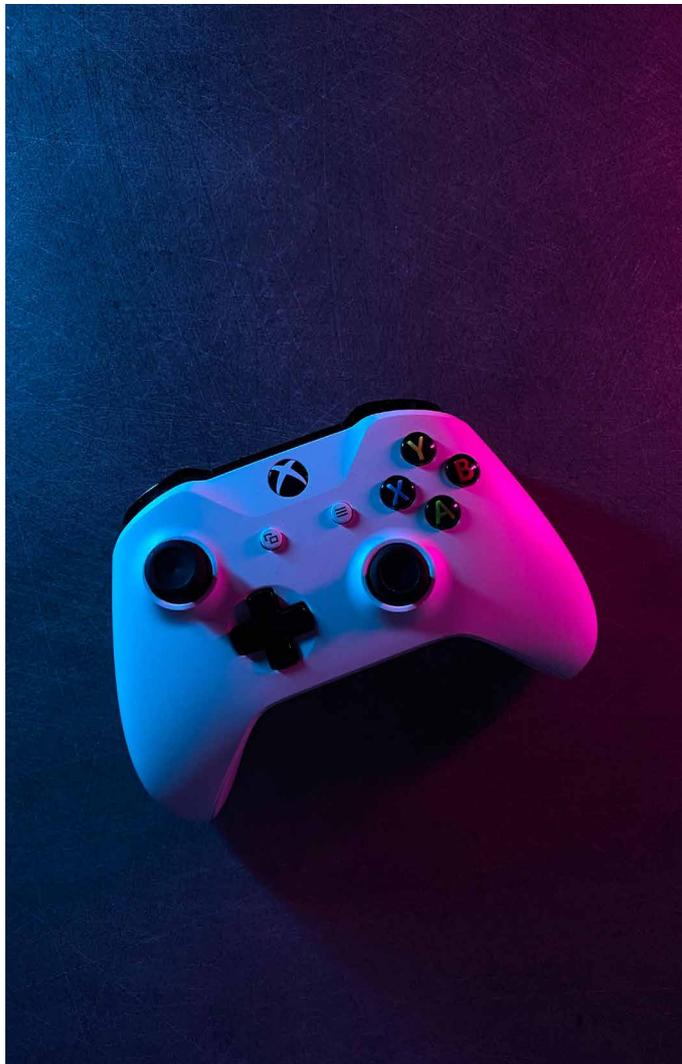
К сожалению, далеко не для всех очевиден тот факт, что игровая индустрия настолько обширная и значимая. Сфера сулит огромные возможности как в культурологическом плане, так и с точки зрения карьерной реализации, развития когнитивных способностей, воспитания командного духа и многих других аспектов. И опрос, который упоминается в исследовании, не только подчеркивает неочевидность плюсов, но и подтверждает, что в сознании людей есть определенные мифы и ложные убеждения, тянущиеся из древних времен, когда все было менее масштабно. При этом мало кто задумывается, что, например, стримеры по уровню влияния на аудиторию — это по сути новые ведущие крупнейших каналов. А видеоигры, в свою очередь — новое крупное медиа, где люди — не просто потребители контента, а непосредственные участники происходящего. Часть своей жизни геймеры проживают в игре, и почерпнутые из этого опыта смыслы глубоко укореняются в подсознании. Радует, что такого рода исследования проводятся, и есть желание изучать направление глубже с целью содействовать развитию отрасли и извлечь пользу как для общества, так и для страны в целом. И, наверное, чтобы придать ускорение этому развитию, для начала нужно побороть стереотипы, чаще говорить о гейминге и киберспорте и подсвечивать позитивные стороны.

АЛЕКСЕЙ СОЙЕР

разработчик настольных и видеоигр, куратор проекта Индикатор

Развитие игровой индустрии очень плотно связано с профильными мероприятиями — игровыми конференциями, фестивалями, митапами и гейм-джемами. В России сложилась неоднозначная ситуация с подобными мероприятиями. Например, в Санкт-Петербурге регулярно проходят встречи разработчиков на митапах от Gamedev.House, Braindie и Indie Varvar's, а пространство Индикатор открыто для всех разработчиков игр ежедневно и еженедельно организует различные мероприятия, лекции, дискуссии, гейм-джемы и хакатоны, презентации прототипов игр, нетворкинг-сессии. В регионах также есть свои конференции, связанные с игровой разработкой, например Siberian Game Jam, Game Construct в Перми, Gamedev Weekend в Новосибирске, Киберпарк в Казани или PLAYPORT в Калининграде. С другой стороны, наиболее крупные конференции находятся не в лучшей ситуации. Так, например, в этом году не прошел традиционный майский DevGAMM, под вопросом осенняя конференция WN Conference. Организаторы сталкиваются со сложностями сотрудничества со многими ключевыми спонсорами и, как следствие, нехваткой ресурсов. В текущей мировой ситуации мероприятия для игровых разработчиков остро нуждаются в поддержке, чтобы продолжать свою миссию по объединению и развитию игровой индустрии.

ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО КАК ПЛОЩАДКА ДЛЯ МАНИПУЛЯЦИЙ И МОШЕННИЧЕСТВА



То же, что является преимуществом видеоигр (простота «входа» в игру, включения в сообщества, относительная свобода действий в игровом пространстве и др.), предоставляет и широкие возможности для злоупотреблений.

В частности, возрастает риск негативного влияния на геймеров, особенно на детей и подростков, манипуляции ими. С подобными явлениями сталкиваются страны с развитой культурой гейминга и те, в которых она только зарождается.

В частности, МВД Великобритании недавно опубликовало доклад⁶² со статистическими данными о привлечении школьников по подозрению в участии в запрещенных группировках за 2020–2021 годы.

Проанализировав эти данные, представители министерства пришли к выводу, что ультраправые радикалы и экстремисты активно пополняют ряды приверженцев своих идеологий, используя для рекрута игровые онлайн-площадки⁶³.

Видеоигры нередко используются в качестве инструмента политической пропаганды и механизма ведения информационной войны. На данный момент существует целый набор стратегий реализации пропаганды с помощью игровых сюжетов, применяемый преимущественно в видеоиграх, включающих военно-боевые элементы (поскольку в сюжетах именно таких игр обычно затрагиваются темы, связанные с политическими режимами или идеологиями)⁶⁴.

62. Official Statistics: Individuals referred to and supported through the Prevent Programme, England and Wales, April 2020 to March 2021, 18 ноября 2021 года

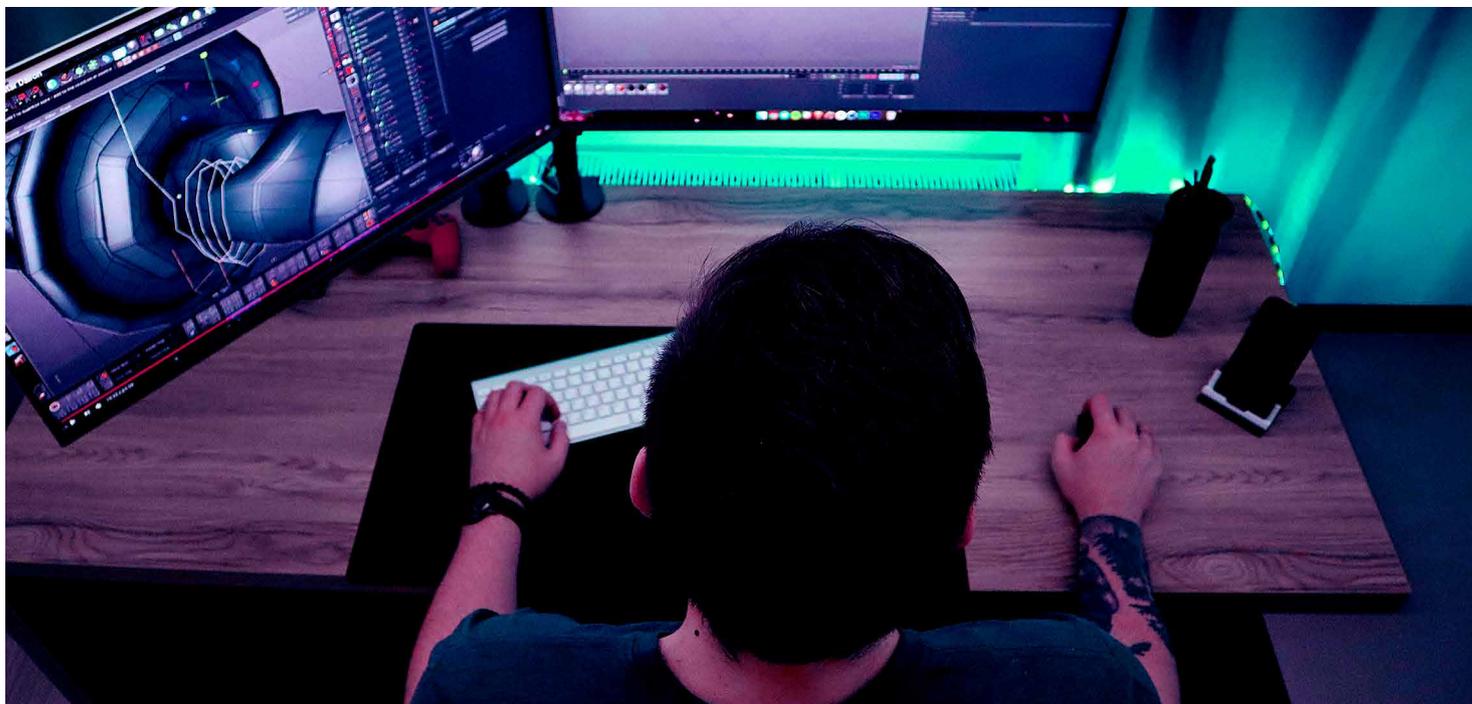
<https://www.gov.uk/government/statistics/individuals-referred-to-and-supported-through-the-prevent-programme-april-2020-to-march-2021/individuals-referred-to-and-supported-through-the-prevent-programme-england-and-wales-april-2020-to-march-2021>

63. И. Серебряный. Экстремизм в песочнице: радикалы вербуют школьников через видеоигры, 20 ноября 2021 года

<https://news.ru/world/ekstremizm-v-pesochnice-radikaly-verbuyut-shkolnikov-cherez-videoigry/>

64. Беляев Д.А., Кутومانов С.А., Резник С.В. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // НОМОТХЕТИКА: Философия. Социология. Право. 2021. Т. 46, № 3. С. 443–450.

ФИНАНСОВОЕ МОШЕННИЧЕСТВО ПРИ ПОМОЩИ ВИДЕОИГР



В число распространенных мошеннических действий в отношении геймеров входят выманивание денежных средств (путем обещаний продажи внутриигровых атрибутов, артефактов, средств апгрейда персонажей и др.), кража персональных данных, взлом профилей игроков с целью получения вознаграждений вместо них, использование ошибок разработчиков (таких как слабая защита хостов или отсутствие аутентификации участников игры) в качестве возможностей для получения доступа к внутриигровой информации, кражи игровых аккаунтов или изменения конфигурации игровых серверов. По оценке ряда экспертов, большая часть мошеннических схем, используемых в игровом пространстве, связана именно с техническими недоработками (так называемыми «багами»), открывающими пути для утечки данных⁶⁵.

Новое поле для деятельности кибермошенники, специализирующиеся на обмане геймеров, получили благодаря санкциям, затронувшим индустрию видеоигр и ограничившим возможности оплаты российскими пользователями покупок игр и внутриигровой атрибутики на официальных площадках. Способ, которым пользуются киберпреступники в данном случае — обещание предоставления доступа к играм (в частности, для Xbox) и выманивание таким образом данных учетных записей геймеров⁶⁶.

Еще один распространенный метод мошенничества — продажа на неофициальных интернет-площадках версий игр, которые содержат вредоносные программные коды, при использовании взламывающие аккаунты игроков.

65. Е. Шилинг. Многопользовательские игры: какие уловки используют мошенники и как на них не попасться, 7 января 2022 года https://news.itmo.ru/ru/university_live/leisure/news/12335/

66. Российские геймеры из-за санкций стали жертвами мошенников, 24 апреля 2022 года <https://www.vesti.ru/hitech/article/2712367>

Рекомендации, которые дают эксперты для того, чтобы снизить риски геймеров, заключаются в следующем:

- 1** завести отдельную банковскую карту с небольшим лимитом для покупок игр и оплаты различных продуктов внутри игр (особенно это актуально для семей, в которых видеоиграми увлекаются дети — часто, не подозревая о существующих рисках, они пользуются банковскими картами родителей и легко становятся жертвами мошенников)⁶⁷
- 2** покупать игры на официальных площадках, либо используя проверенные маркетплейсы, обладающие высокой репутацией и следящие за безопасностью реализуемой продукции⁶⁸
- 3** поскольку игры для смартфонов и ПК могут либо содержать в себе вирус, либо полностью представлять собой вирус, необходимо устанавливать на личных устройствах антивирусные программы⁶⁹
- 4** обращать внимание на жанр выбираемых видеоигр и быть особенно внимательным в случае, если приобретаются игры наиболее уязвимого жанра — по оценкам экспертов таковым на сегодняшний день является жанр FPS (шутеры от первого лица), поскольку в играх этого жанра действия производит сам геймер, и программа, соответственно, не может отследить мошенническую активность⁷⁰

67. Эксперты Роскачества дали советы, как уберечь детей от бесконтрольного гейминга, 7 февраля 2020 года <https://uq.ru/eksperty-roskachestva-dali-sovety-kak-uberech-detej-ot-beskontrolnogo-gejminga/>

68. Российские геймеры из-за санкций стали жертвами мошенников, 24 апреля 2022 года <https://www.vesti.ru/hitech/article/2712367>

69. В Роскачестве предупредили о новом виде мошенничества с помощью видеоигр, 6 марта 2021 года <https://iz.ru/1133599/2021-03-06/v-rokachestve-predupredili-o-novom-vide-moshennichestva-s-pomoshchiu-videoigr>

70. Назван самый уязвимый для мошенников жанр видеоигр, 15 августа 2021 года <https://1prime.ru/digital/20210815/834450203.html>

Оба риска — и угроза нежелательного воздействия на геймеров, и опасность финансовых потерь в результате действий кибермошенников в игровом интернет-пространстве — могут быть снижены только совместными усилиями правоохранительных органов, департаментов по кибербезопасности компаний-разработчиков и владельцев игровых платформ, представителей общественности, которым следует использовать все каналы для информирования населения о возможных схемах мошенничества и манипуляции сознанием игроков, и самих геймеров, которым необходимо проявлять бдительность и соблюдать правила личной цифровой безопасности при регистрации в играх, предоставлении своих персональных данных для оплаты покупок и в общении с другими игроками.

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

**ЛЮДМИЛА
СПИРИДОНОВА**

исполнительный
директор Аналитического
центра НАФИ

Результаты наших исследований, посвященных оценке уровня цифровой грамотности детей⁷¹, показывают следующее: хотя современные подростки обладают сравнительно высоким уровнем цифровой грамотности, у них очень низко развиты знания и навыки в области цифровой безопасности. В ходе объективной диагностики уровня цифровой грамотности на портале «Цифровой гражданин» подростки демонстрируют недостаточную осведомленность при ответах на вопросы, связанные с защитой персональных данных. Также дети и подростки более склонны доверять той информации, которую они встречают в сети, не подвергая ее критическому осмыслению⁷².

В связи с этим очень своевременной представляется идея ввести в школьную программу курс цифровой грамотности. Сейчас россияне стихийно получают подобные знания и навыки, в том числе и связанные с кибербезопасностью. Сбалансированный школьный курс мог бы помочь повысить безопасность детей в киберпространстве, вызвать у них интерес к сфере цифровых технологий в целом, сформировать корректные установки в отношении использования цифровых информационных ресурсов.

71. Дети и технологии, спецпроект Аналитического центра НАФИ, май-август 2018 года
<https://nafi.ru/projects/sotsialnoe-razvitiye/deti-i-tehnologii/>

72. Бумеры против зумеров: оценка цифровых компетенций поколений, 15 июня 2020 года
<https://nafi.ru/analytics/bumery-protiv-zumerov-otsenka-tsifrovyykh-kompetentsiy-pokoleniy/>

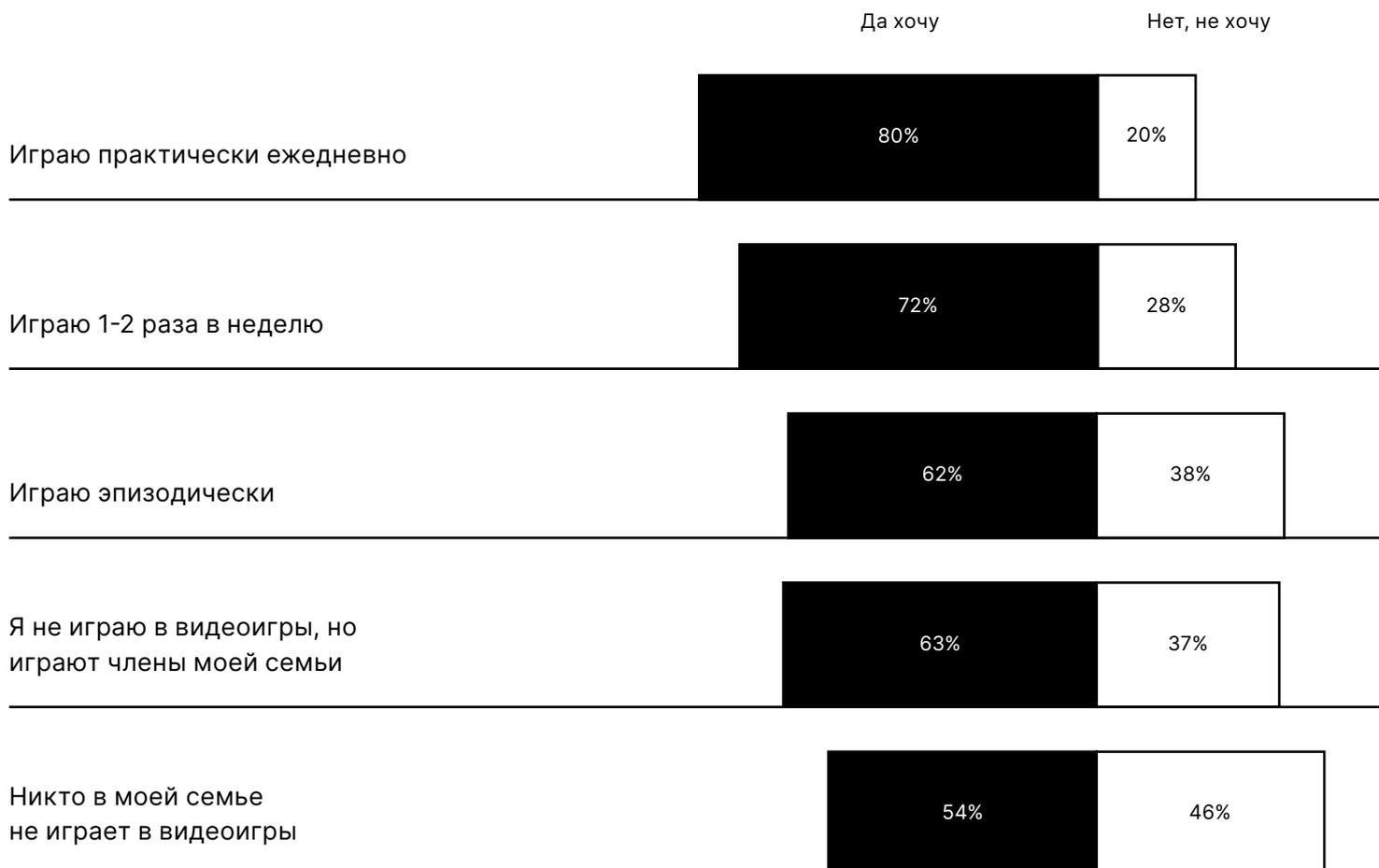
ВИДЕОИГРЫ КАК МОТИВАТОР ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

Позитивный эффект от видеоигр, замеченный в ходе исследования НАФИ, заключается в следующем: чем активнее люди играют в видеоигры, тем больший интерес проявляют к получению знаний и навыков в области цифровых технологий.

Так, подавляющее большинство геймеров, ежедневно уделяющих время видеоиграм (80%), выразили желание в будущем пройти дополнительное обучение по работе с информационными технологиями — другими словами, повысить собственный уровень цифровой грамотности.

Хотели бы Вы в будущем пройти обучающие курсы по информационным (цифровым) технологиям для использования полученных знаний в работе или в личных целях?

в % от всех опрошенных



А молодые россияне в возрасте до 44 лет, увлекающиеся видеоиграми, чаще высказывают намерение получить высшее или второе высшее образование по специальностям, связанным с цифровыми технологиями.

Насколько вероятно, что в будущем Вы получите высшее образование (в том числе, второе высшее) в сфере информационных (цифровых) технологий?

в % от опрошенных младше 44 лет



Это очень вероятно



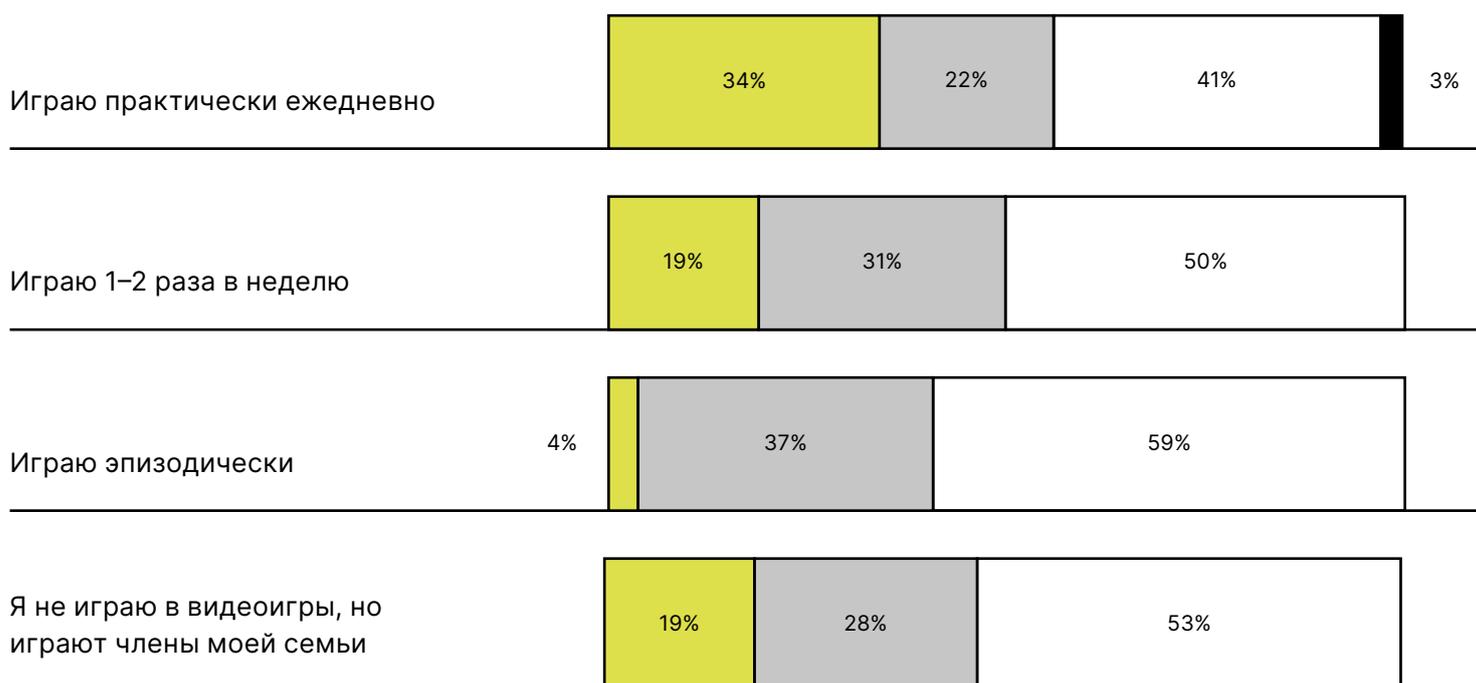
Это возможно, но пока неизвестно, получится ли



Это очень маловероятно или невозможно



Я сейчас получаю высшее образование в сфере IT



МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

ТИМУР
АЙМАЛЕТДИНОВ

заместитель генерального
директора Аналитического
центра НАФИ

Заметная корреляция между увлечением видеоиграми и желанием повысить уровень цифровой грамотности, получить образование в сфере цифровых технологий объясняется тем фактом, что видеоигры привлекательны не только своими сценариями, сюжетными линиями и, собственно, самим игровым процессом. Рано или поздно почти каждый геймер задумывается над тем, как сделана, устроена игра, как работают заложенные в нее алгоритмы. Такие вопросы зарождают интерес к цифровым технологиям в целом и к отдельным сферам разработки и дизайна игр, специальностям, связанным с созданием этого цифрового продукта.

ИНДУСТРИЯ ВИДЕОИГР И ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ТРУДОУСТРОЙСТВА

Объем доли российского рынка видеоигр в мировом составляет порядка 2%. Но поскольку индустрия видеоигр динамично развивается, спрос на специалистов, способных работать в ней (разработчиков, дизайнеров, маркетологов и др.), активно растет⁷³.

В отличие от других креативных индустрий, индустрия видеоигр продолжила активно набирать обороты в период пандемии. Продажи видеоигр выросли более чем на 60%, чему способствовал не только локдаун, но и отдельные инициативы международных организаций и правительств стран. Так, ВОЗ запустила инициативу #PlayApartTogether, направленную на то, чтобы люди соблюдали правила, связанные с эпидемиологической обстановкой, оставаясь дома и играя онлайн в видеоигры.

Социально-экономические изменения последнего времени порождают необходимость оперативно создавать отечественные альтернативы ушедшим играм, формировать игровые платформы, осваивать рынки других регионов. В результате появляются новые запросы и открываются возможности для людей, которые хотят профессионально развиваться в данном направлении.

Специфика креативных индустрий в целом, и индустрии видеоигр в частности заключается в предоставлении широких возможностей для трудоустройства представителей абсолютно разных категорий и групп населения — молодежи и пожилых людей, женщин, граждан с инвалидностью, жителей отдаленных от центра территорий. В силу

73. Ю. Шимф, М. Миронова. Образование для игровой индустрии, 17 сентября 2021 года <https://education.forbes.ru/authors/obrazovanie-dlya-igrovoy-industrii>

М. Истомина. «Российский рынок игр — это 1,5–2% от мирового», 23 декабря 2020 года <https://www.vedomosti.ru/media/characters/2020/12/22/852053-rinok-igr>

особенностей деятельности, основанной на активном использовании цифровых платформ и сервисов, позволяющем преодолеть географические границы и использовать полностью дистанционный формат работы, индустрия видеоигр как одна из креативных становится мощным инструментом инклюзии⁷⁴.

Кроме того, будучи креативной, индустрия видеоигр открывает новые пути для творческой самореализации, культурного обмена. В частности, знакомство с культурами стран с помощью видеоигр происходит путем воспроизведения в них аутентичной среды, атмосферы, принятых в обществе моделей коммуникации, использования элементов фольклора или классических произведений в процессе создания игровых персонажей.

Следствием возросшего спроса на профессионалов для индустрии видеоигр стало появление и активное развитие новых образовательных программ в высших учебных заведениях России.

Согласно данным сервиса TalentsInGames, на сегодняшний день 40% сотрудников игровых компаний работают не по специальности — полученное ими образование не было связано с индустрией видеоигр. По прогнозам экспертов, ситуация должна измениться в ближайшие 5–10 лет. Фактически в сфере образования уже происходят соответствующие трансформации — если раньше профильные образовательные программы для разработчиков видеоигр были доступны только в зарубежных университетах, то сегодня их активно развивают ведущие отечественные частные и государственные вузы (МФТИ, Universal University, НИУ ВШЭ, ИТМО и др.). При этом в России уже действуют не только программы магистратуры, переквалификации и дополнительного профессионального образования по данному направлению, но и профильные программы бакалавриата⁷⁵.

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

ЕКАТЕРИНА ЧЕРКЕС-ЗАДЕ

директор Университета
креативных индустрий
Universal University

Индустрия игр уже обогнала по доходам рынок музыки и кино и продолжает расти в среднем на 20% в год. Если до недавнего времени родители относились к играм, как к чему-то несерьезному, то сегодня геймдев — это очень перспективная карьерная траектория⁷⁶.

74. Вклад цифровых платформ в развитие креативных индустрий, спецпроект Аналитического центра НАФИ, ноябрь 2021 года <https://nafi.ru/projects/sotsialnoe-razvitie/vklad-tsifrovyykh-platform-v-razvitie-kreativnykh-industriy/>

75. Ю. Шимф, М. Миронова. Образование для игровой индустрии, 17 сентября 2021 года <https://education.forbes.ru/authors/obrazovanie-dlya-igrovoy-industrii>

76. Там же.



ВЯЧЕСЛАВ УТОЧКИН

заместитель директора
Центра развития компетенций
в бизнес-информатике
Высшей школы бизнеса ВШЭ

Работа в игровой индустрии — это возможность связать свою карьеру с хобби, работать там, где от работы ты получаешь невероятное удовольствие. Как человек, поработавший в трех разных индустриях и 15 лет посвятивший геймдеву, могу сказать по личному опыту, что интереснее работы для меня нет. Создавать игры часто даже интереснее, чем играть. А когда работа приносит удовольствие, то и вся жизнь в целом меняется к лучшему. И тем, кто сейчас думает пойти в геймдев, невероятно повезло. Десять лет назад почти не было ни профильного образования, ни профильной литературы, ни даже достаточного количества статей в интернете по теме разработки игр. Сейчас, наоборот, выбор огромный как платных, так и бесплатных материалов. Например, для взрослых людей, меняющих сферу деятельности, есть отличная образовательная программа профпереподготовки «Менеджмент игровых проектов», есть конкурс «Начни игру» для молодежи, дающий вектор развития в игровой индустрии, нетворкинг, образовательные материалы и социальный лифт, есть книга по основам разработки игр «Хочу в геймдев» и просто бесконечное количество видео-, аудио — и текстового материала на профильных ресурсах. Надо только направить собственные силы на образование и развитие в той сфере деятельности, которая ближе всего к душе. И хочу напомнить, что инвестиции собственного времени, сил и ресурсов в образование — это одна из лучших инвестиций в любом возрасте!

ОТНОШЕНИЕ РОССИЯН К КОМПАНИЯМ-РАЗРАБОТЧИКАМ ВИДЕОИГР КАК К ПОТЕНЦИАЛЬНЫМ РАБОТОДАТЕЛЯМ

Согласно исследованию НАФИ, в России до сих пор сильны стереотипы как в отношении геймеров, так и в отношении компаний-разработчиков игр, негативно влияющие на репутацию и статус тех и других.

В частности, каждый пятый россиянин (20%)

посчитал бы своего взрослого знакомого или коллегу инфантильным, несерьезным человеком, если бы узнал о его увлечении видеоиграми.

41% россиян рассмотрели бы компанию, разрабатывающую видеоигры, в качестве желаемого потенциального работодателя.

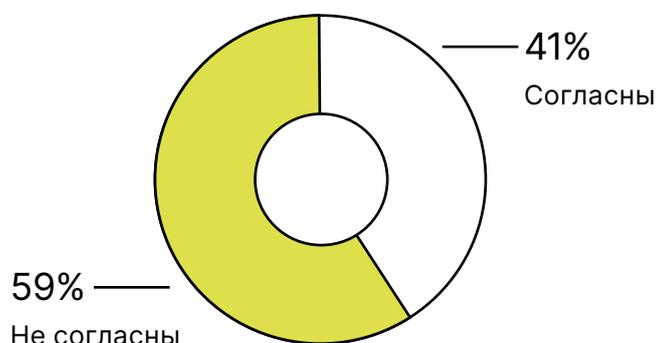
Больше интереса к компаниям-разработчикам видеоигр в контексте трудоустройства проявляют россияне 18–34 лет (59%) и мужчины (48% против 34% среди женщин).

Отчасти сомнения россиян по поводу трудоустройства в компании, разрабатывающие видеоигры, могут быть связаны с их неуверенностью в достаточности собственных цифровых компетенций для подобной работы. Зачастую в публичном поле за представителями геймдева закрепляется имидж профессионалов, обладающих сверхкомпетенциями. Однако в процессе разработки, выпуска и продвижения игр требуются специалисты абсолютно разного уровня и направлений квалификации.

При этом, согласно данным исследования НАФИ, проведенного в начале апреля 2022 года, в целом сфера IT вошла в ТОП–3 привлекательных сфер для трудоустройства⁷⁷.

Согласны ли Вы с утверждением:
если бы я сейчас искал(а) работу, то с удовольствием
рассмотрел(а) бы предложение о работе
в компании, разрабатывающей видеоигры?

в % от всех опрошенных



77. В ТОП–3 сфер для трудоустройства вошли IT, торговля и сырьевая промышленность, 13 апреля 2022 года <https://nafi.ru/analytics/v-top-3-sfer-dlya-trudoustroystva-voshli-it-torgovlya-i-syrevaya-promyshlennost/>

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

НАДЕЖДА СУРОВА

член Экспертного совета
по импортозамещению в ИТ
Государственной думы ФС РФ

Что нужно учитывать тем, кто планирует стать разработчиком видеоигр?

Высокая конкуренция. Гораздо больше людей хотят работать в сфере разработки видеоигр, чем есть доступных рабочих мест. Вы должны быть действительно привлекательным кандидатом, чтобы получить хорошую работу в компании игровой индустрии.

Нестабильность. Средний разработчик игр имеет четыре рабочих места за пятилетний период. Слишком часто компании закрываются или команды увольняются, как только их проекты завершены.

Стресс. Есть сроки, которые нужно соблюдать, и чем ближе крайний срок, тем больше вероятность возникновения проблем, мешающих вам выполнить работу вовремя.

Отсутствие равновесия. Постоянные попытки сохранить баланс между работой и личной жизнью.

Доходность. Средняя зарплата игрового программиста составляет 93 тысячи долларов в год — довольно высокий показатель.

Рутинность. Зачастую у вас не будет творческого контроля над проектом, и вы будете выполнять отдельные функции в команде, не влияя на сценарий или механику игры. Поэтому необходимы такие личные качества и навыки, как исполнительность и умение работать в коллективе.

МАРИНА АБРАМОВА

директор ФГБУ
«Роскультцентр», директор
фест-форума «Российская
креативная неделя»

Интерес специалистов к определенному рынку труда часто связан с поступательным развитием соответствующей отрасли. Одним из ключевых факторов стабильного роста компаний-разработчиков видеоигр, как ярких представителей креативных индустрий, является комплексное и прозрачное регулирование в области авторского права. В отношении производства и потребления интеллектуальных продуктов в России сегодня необходимо наполнять институциональную среду как с точки зрения законодательства, так и в вопросах коммуникации представителей профессиональных сообществ.

ЕВГЕНИЙ ПОНОМАРЕВ

руководитель студии/
продюсер Earworm studio

У российского разработчика игр сейчас нет возможности коммерчески использовать движки (Unity, Unreal), даже если есть повсеместное обучение работе с ними. Unity и Unreal продолжают растить компетентность в молодом поколении разработчиков в РФ, которые набираются опыта и в дальнейшем приглашаются в компании по всему миру для участия в крупных и известных играх. Сейчас отчетливо видна ситуация: российская индустрия компьютерных игр неожиданно стала заложником ситуации, в которой компетенции есть, а собственной платформы для предложения альтернативы разработчикам игр — нет. Собственный движок нужен не только чтобы конкурировать с другими коммерческими движками на рынке, но и чтобы остановить отток молодых разработчиков из России. Такому продукту нужна помощь на рынке. Заменить уже имеющиеся на рынке движки сразу не выйдет, даже если создать конкурентную среду и объединить разработчиков под новой платформой.

РОССИЯНЕ И КИБЕРСПОРТ

Интерес к киберспорту в мире возрастает — причем как со стороны любителей и болельщиков, так и со стороны людей, которые хотят попробовать себя на этом поприще в качестве профессионалов. Этому во многом способствует уровень заработка ведущих киберспортсменов. По оценкам PwC, мировой киберспортивный рынок еще в 2018 году достиг 775 млрд долларов и по прогнозам будет ежегодно расти на 18,3%. Доходы самих киберспортсменов могут составить до 15–20 тыс. долларов. При этом помимо командного жалования геймеры могут получать призовые деньги за победу на турнирах, добровольные пожертвования от болельщиков, спонсорскую поддержку, а также зарабатывать на рекламе⁷⁸.

В настоящее время перспективы киберспорта в России не ясны. На фоне санкций, которые вводятся в отношении нашей страны с февраля 2022 года, российские киберспортсмены повсеместно испытывают давление и подвергаются дискриминации — их исключают из числа участников ведущих международных турниров, заставляют выступать под нейтральным флагом и т.д. Эксперты не берутся давать прогнозы и относительно того, сумеют ли сохраниться смешанные составы команд, в которых присутствуют киберспортсмены из России⁷⁹.

Так, в частности, турнирный оператор Elisa Esports по CS:GO отстранил от участия все российские клубы. Ограничения распространяются на российские киберспортивные организации вне зависимости от национальности их игроков⁸⁰.

Несмотря на происходящие неоднозначные социально-экономические трансформации, затрагивающие, в частности, киберспорт, среди россиян наблюдается растущий интерес к нему. По оценкам некоторых экспертов, наша страна находится на третьем месте по количеству людей, смотрящих киберспортивные трансляции.

Увеличивающаяся популярность киберспорта и усиливающийся поток информации о доходах киберспортсменов, потребителями которой часто являются увлекающиеся компьютерными играми подростки, приводят к тому, что мысль о том, чтобы зарабатывать на жизнь видеоиграми, становится все более реальной для россиян.

В стране уже обсуждаются и частично реализуются первые проекты, касающиеся киберспортивного образования. Так, представители АНО «Институт развития интернета» (ИРИ) советовали включить

78. Бан киберспорта в России: какие санкции введены против игроков и организаций, 9 марта 2022 года <https://www.sport-express.ru/cybersport/reviews/kibersport-i-videoigry-v-rossii-cto-proishodit-na-dannyy-moment-1898968/>

79. М. Фролова. «Игра окончена»: как российская гейм-индустрия переживает последствия санкций, 26 марта 2022 года <https://iz.ru/1310712/mariia-frolova/igra-okonchena-kak-rossiiskaia-geim-industriia-perezhivaet-posledstviia-sanktcii>

80. Бан киберспорта в России: какие санкции введены против игроков и организаций, 9 марта 2022 года <https://www.sport-express.ru/cybersport/reviews/kibersport-i-videoigry-v-rossii-cto-proishodit-na-dannyy-moment-1898968/>

в факультативы для школьников ряд популярных видеоигр, которые, по мнению экспертов, должны развить у учащихся навыки стратегического мышления, командной игры, помочь им развить способность мыслить логически, улучшить скорость реакции, реализовать креативный потенциал. Хотя пока эта идея не получила одобрения у Минпросвещения, министерство предложило руководству школ внедрять занятия по киберспорту на свое усмотрение⁸¹.

Тем не менее, получить профессиональную подготовку в России в качестве киберспортсмена пока достаточно сложно — это направление начало развиваться недавно. В основном соответствующее обучение предлагают образовательные онлайн-платформы и кибер-школы. Специальные программы есть у некоторых российских вузов. В целом же за развитие массового киберспорта в стране отвечает Федерация компьютерного спорта России (ФКС России).

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

МАКСИМ ФЛЕР

Президент Федерации
компьютерного спорта Москвы

В контексте роста популярности киберспорта в России показателен пример «Московского Киберспорта» — марафона онлайн-турниров, который наша федерация проводит при поддержке Департамента спорта города Москвы. Он стартовал в 2020 году, каждый год проходит по два сезона. Если в первый год проведения в нем приняли участие 17 800 человек (из них 6 800 — уникальных участников), то в 2021 году количество участников выросло почти до 50 тысяч (22 400 уникальных). Итог пятого сезона, который продлился с февраля по июнь 2022 года — 26,5 тысяч участников (13 800 уникальных). И это — без запланированных на лето межсезонных соревнований и непосредственно шестого сезона «Московского Киберспорта». Есть все основания полагать, что показатели 2022 года будут выше, чем в 2021 году.

81. А. Андреева. На заметку игроману: чему нас могут научить компьютерные игры, 27 апреля 2021 года <https://trends.rbc.ru/trends/education/5e3d5c5a9a794751357b8d73>

Стоит отметить популярность и востребованность студенческого киберспорта. Количество учебных заведений, принимающих участие в регулярных сезонах Московской студенческой киберспортивной лиги, возрастает с каждым годом. А первый же открытый турнир МСКЛ+, на который мы пригласили все вузы страны, осенью 2021 года собрал более 100 сборных команд. В открытом студенческом турнире «Битва за науку», прошедшем в ноябре-декабре того же года, приняли участие 235 команд по Dota 2 и League of Legends из России и пяти стран ближнего зарубежья. Он стал самым массовым студенческим турниром в истории нашей страны. Все эти турниры и лиги проходят на платформе [Cybermos.ru](https://cybermos.ru), которая открыта для проведения самых разных соревновательных активностей и постепенно превращается в масштабную экосистему киберспортивной отрасли Москвы.

Согласно исследованиям PayPal, проведенным совместно с SuperData, геймеры в среднем тратят по два часа на каждую игровую сессию, а сами сессии происходят примерно 27 раз в месяц. Профессиональные киберспортсмены посвящают тренировкам порядка 8–12 часов в день в зависимости от графика подготовки к соревнованиям.

РЕНАТ САДЫКОВ

игровой журналист,
автор портала Player One

Хоронить киберспорт я бы не стал. В России продолжают проводиться внутренние турниры, турниры с участием представителей стран СНГ и так далее. Сейчас идет период турбулентности, и не «отменять» россиянок киберспортсменов организаторам турниров, похоже, просто нельзя. Но я считаю, что все это временно, рано или поздно большая часть ограничений будет снята⁸².

82. М. Фролова. «Игра окончена»: как российская гейм-индустрия переживает последствия санкций, 26 марта 2022 года <https://iz.ru/1310712/mariia-frolova/igra-okonchena-kak-rossiiskaia-geim-industriia-perezhivaet-posledstviia-sanktcii>

ИНТЕРЕС РОССИЯН К КИБЕРСПОРТУ

На сегодняшний день более половины россиян (54%) занимаются спортом, 11% из них делают это регулярно. По сравнению с результатами опроса, проведенного Аналитическим центром НАФИ в марте 2021 года, доля тех, кто занимается спортом хотя бы несколько раз в месяц, увеличилась на 3 п.п. (с 51%)⁸³.

Чаще занимаются спортом мужчины (60% против 50% среди женщин), трудоустроенные россияне (59% против 46%), а также люди с хорошим материальным положением (73% против 48% среди опрошенных, оценивающих свое материальное положение как плохое).

Чем старше опрошенные, тем меньше среди них тех, кто занимается спортом (69% среди людей 18–24 лет, 43% — среди представителей возрастной группы «55 лет и старше»).

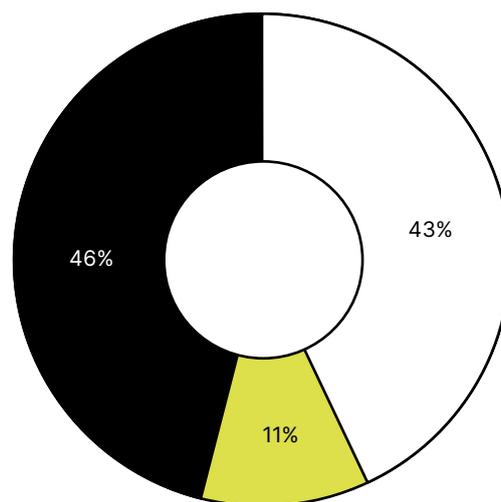
Регулярно занимаются спортом в основном мужчины (13% против 9% среди женщин) и люди с высшим образованием (18% против 8% без высшего образования), представители молодежи 18–24 лет (22%).

При этом россияне все чаще используют различные цифровые гаджеты и программы для занятий спортом. В частности, большинство москвичей (67%), занимающихся спортом более одного раза в неделю, активно используют для тренировок специальные мобильные приложения⁸⁴.

52% россиян следят за спортивными трансляциями. Чаще это люди 35–44 лет (61%), мужчины (64% против 42% среди женщин), трудоустроенные (57% против 43% среди безработных).

Занимаетесь ли Вы спортом?

в % от всех опрошенных



- Занимаюсь спортом эпизодически, от случая к случаю
- Регулярно занимаюсь спортом
- Не занимаюсь спортом

83. Половина россиян занимаются спортом несколько раз в месяц или чаще, 27 апреля 2021 года <https://nafi.ru/analytics/polovina-rossiyan-zanimayutsya-sportom-neskolko-raz-v-mesyats-ili-chashche/>

84. Цифровизация физкультуры: москвичи рассказали, какие цифровые сервисы используют для занятий спортом, 12 октября 2021 года <https://nafi.ru/analytics/tsifrovizatsiya-fizkultury-moskvichi-rasskazali-kakie-tsifrovye-servisy-ispolzuyut-dlya-zanyatiy-spo/>

ИЗМЕНЕНИЕ ОТНОШЕНИЯ РОССИЯН К КИБЕРСПОРТУ

Менее пятой части россиян (17%) по их собственным оценкам хорошо знают, что такое киберспорт. По сравнению с данными 2018 года⁸⁵, эта доля увеличилась лишь на 4 п.п. (с 13%). Подавляющее большинство опрошенных (73%) примерно представляют себе, что подразумевается под термином «киберспорт», либо что-то слышали о нем, но не уверены в том, что правильно понимают смысл термина (рост доли более чем вдвое — с 31% по сравнению с 2018 годом).

Доля тех, кто впервые слышит термин «киберспорт», снизилась по сравнению с данными 2018 года более чем в 5 раз.

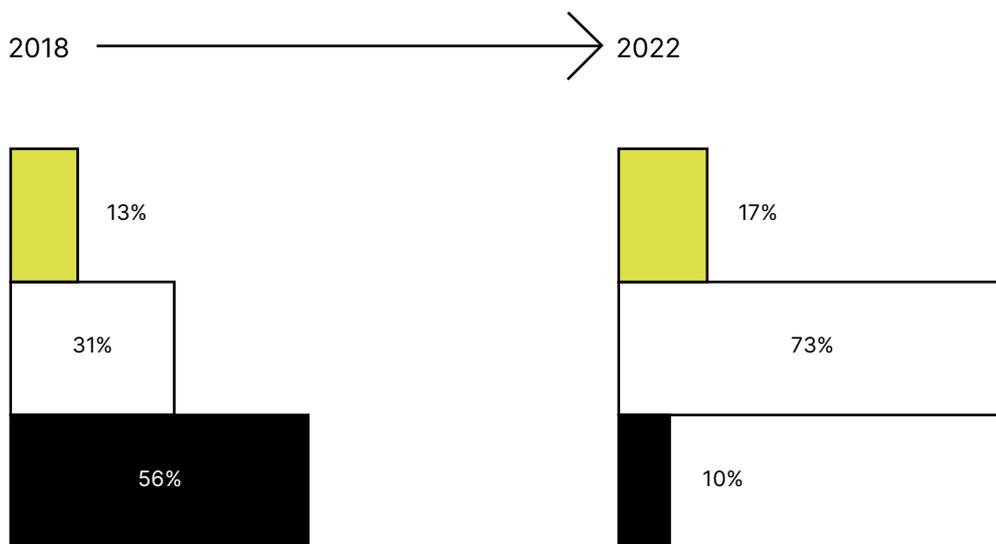
Лучше разбираются в том, что такое киберспорт, представители молодежи в возрасте 18–24 лет (77% против 63% в среднем по стране)⁸⁶, мужчины (77% против 51% среди женщин), люди с высшим образованием (71% против 59% среди опрошенных без высшего образования), жители ЦФО (70%).

Доля женщин, знающих, что такое киберспорт, по сравнению с 2018 годом увеличилась на 17%.

Доля россиян, хорошо осведомленных о том, что такое киберспорт, выше среди тех, кто занимается спортом и играет в видеоигры.

Знаете ли Вы, что такое киберспорт, или слышите это слово сейчас впервые?

в % от всех опрошенных

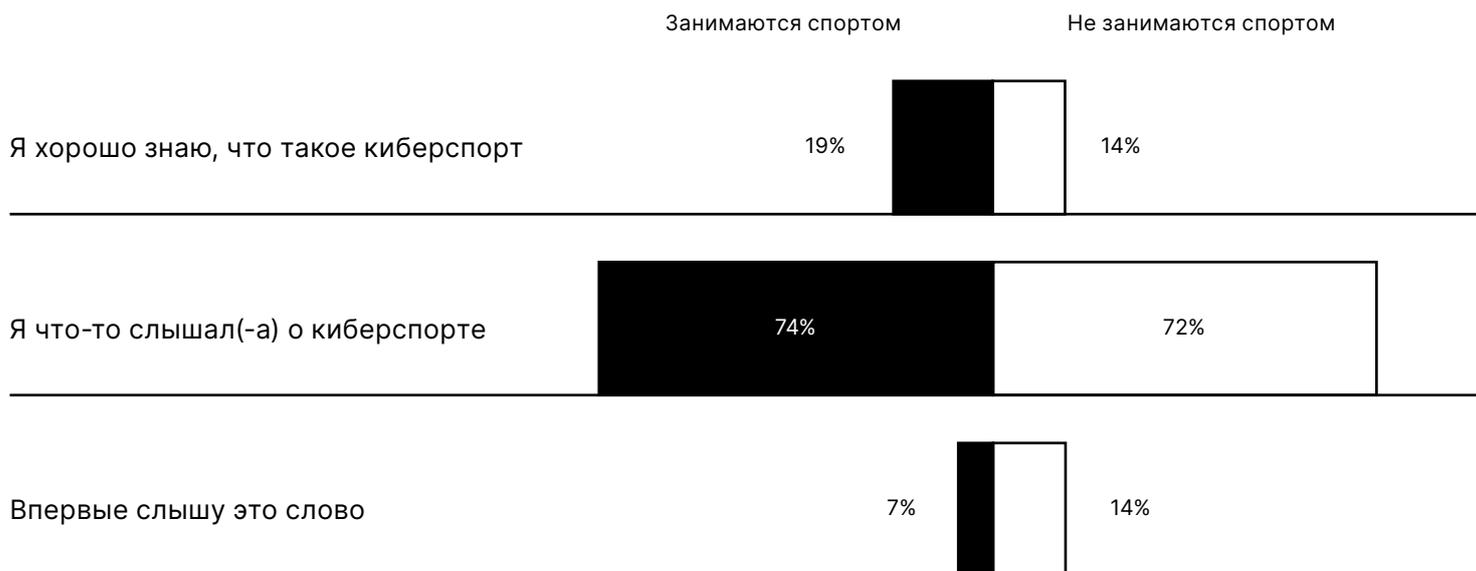


85. Отношение россиян к киберспорту, спецпроект Аналитического центра НАФИ, сентябрь 2018 года <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/otnoshenie-rossiyan-k-kibersportu-en-attitude-of-russians-to-cybersport/>

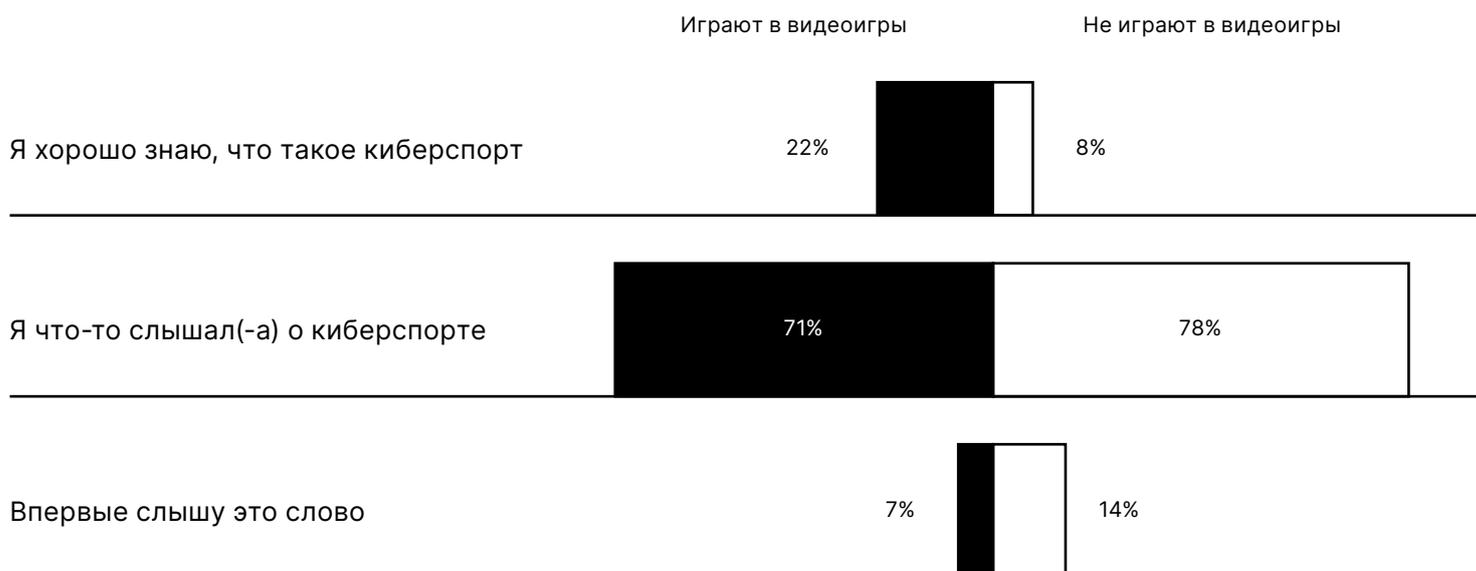
86. Сумма долей по ответам «Я хорошо знаю, что такое киберспорт» и «Я примерно представляю, что такое киберспорт»

Знаете ли Вы, что такое киберспорт, или слышите это слово сейчас впервые?

в % от опрошенных, занимающихся и не занимающихся спортом



в % от опрошенных, играющих и не играющих в видеоигры



Почти половина россиян (45%) находят верным решение об официальном признании киберспорта в России отдельным видом спорта. В 2018 году лишь 14% россиян считали киберспорт таковым.

Четверть (25%) не согласны с решением об официальном признании киберспорта в России отдельным видом спорта.

Как и в 2018 году, в 2022 доля тех, кто причисляет киберспорт к отдельным, «настоящим» видам спорта, заметно выше среди россиян, увлекающихся видеоиграми.

Доли опрошенных, согласных с тем, что киберспорт является отдельным видом спорта

в % от опрошенных, занимающихся и не занимающихся спортом

2018* → 2022*



в % от опрошенных, играющих и не играющих в видеоигры

2018* → 2022*



*2018 год: «На ваш взгляд, является ли киберспорт видом спорта или нет?»

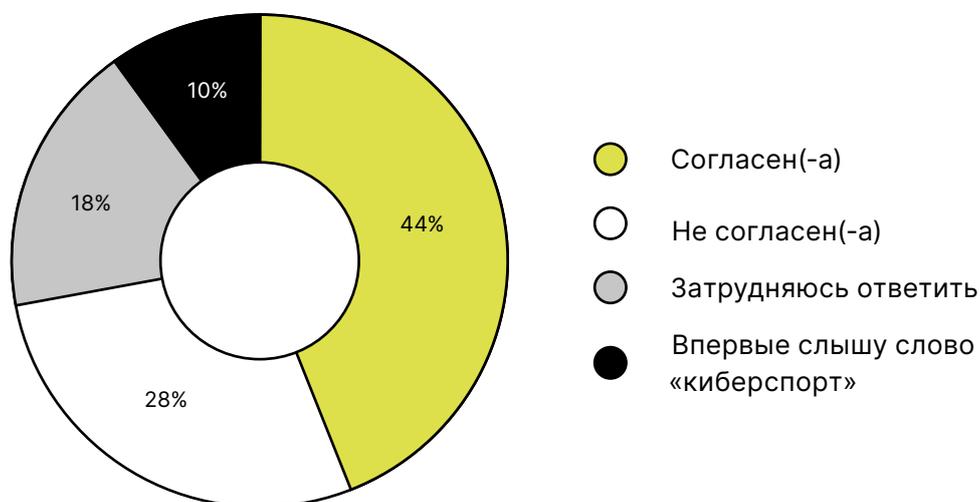
*2022 год: «В России киберспорт официально признают отдельным видом спорта. Вы лично считаете это верным или, напротив, неверным?»

44% россиян согласны с тем, что киберспорт следует отнести скорее к интеллектуальным видам спорта. Чаще такой точки зрения придерживаются молодые люди 18–24 лет (66%), мужчины (52% против 45% среди женщин). 28% опрошенных не считают киберспорт интеллектуальным видом спорта.

→ **44% РОССИЯН**
считают киберспорт интеллектуальным видом спорта

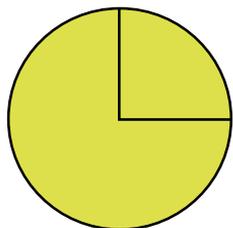
Некоторые считают, что киберспорт — это интеллектуальный вид спорта, такой как шахматы, бридж, покер. Вы согласны с этим мнением или нет?

в % от всех опрошенных



ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ГОТОВНОСТЬ РОССИЯН ТРАТИТЬ НА ВИДЕОИГРЫ ВРЕМЯ И ДЕНЬГИ



Большинство россиян хотя бы иногда играют в видеоигры или имеют геймеров среди членов своих семей.

Несмотря на общемировые тенденции на все большее включение в число геймеров представителей различных социальных категорий и групп, среди российских геймеров по-прежнему доминируют мужчины в возрасте до 35 лет.

Большинство российских геймеров играют на мобильных устройствах. Именно мобильные игры — основной драйвер развития индустрии гейминга.

РЕКОМЕНДАЦИИ



Для того, чтобы увеличить свою целевую аудиторию, представителям индустрии видеоигр в России следует обратить внимание на те категории граждан, которые на сегодняшний день недостаточно вовлечены «в игровое пространство»: в частности, это женщины, пожилые люди.

Сделать это можно путем расширения линейки видеоигр, увеличения жанрового разнообразия, упрощения игрового процесса.

В данном контексте полезным будет исследование мнения потенциальных потребителей относительно того, какие игры были бы для них интересны, что привлекает, вызывает затруднения или отталкивает в игровом процессе.

В отношении пожилых людей рекомендуется широкое информирование их о тех возможностях, которые игровые пространства предоставляют для коммуникации.

Государственным институтам рекомендуется продемонстрировать поддержку отрасли, сегментировать видеоигровую индустрию в качестве отдельного направления на стыке IT и креативной экономики, а также продумать импортозамещение технологий, платформ и около игровых сервисов, жизненно важных для индустрии или упрощающих разработку, таких как видеоигровые «движки» и платформы дистрибуции контента.



Поддержка отрасли возможна путем добавления видеоигровой разработки в текущие системы грантовых конкурсов различных фондов (ФСИ, НЕФРИТ, GARB и др.) помимо ИРИ, а в дальнейшем выделения отдельного конкурса непосредственно для разработчиков видеоигр на разных стадиях разработки и развития студий.

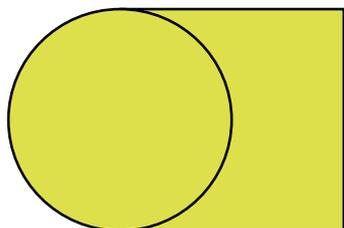
Совместными усилиями государства и бизнеса рекомендуется создание более продвинутых инвестиционных механизмов развития индустрии, например, таких как проектное (возвратность от выручки после публикации проекта) и доступное заемное финансирование под цифровые активы и интеллектуальную собственность.

Рекомендуется усиление поддержки видеоигровой индустрии как международного бизнеса. В частности, включение в число существующих мер поддержки (РЭЦ, МЭЦ, Эксар и др.), направленных на продвижение и экспорт продуктов российских студий, в том числе на рынок КНР. Например, возможна помощь в локализации (переводе игр на иностранные языки и адаптации под культурный контекст стран) в странах Азии, Африки, Латинской Америки и других, где есть перспективы дистрибуции.

Для качественного двустороннего диалога между представителями индустрии и государственными структурами полезным будет создание организации развития видеоигровой индустрии, которая сможет консолидировать позицию, обеспечивать экспертизу проектов мер поддержки, а также реализацию части из них. Удобство и вовлеченность представителей индустрии может повысить принцип «одного окна», благодаря которому разработчики смогут ориентироваться в мерах поддержки.

В последующем рекомендуется также закрепить выделение видеоигровой индустрии на законодательном уровне с возможностью саморегулирования и гарантиями защиты прав и мер поддержки.

ВОСПРИЯТИЕ ВИДЕОИГР, ОЦЕНКА ИХ СОЦИАЛЬНОГО ЭФФЕКТА И ПРОТИВОРЕЧИЙ



Видеоигры в современном мире выполняют функцию медиа, донося через механики и нарратив новые смыслы до геймеров.

Видеоигровая индустрия — сложная система, выполняющая помимо развлекательной образовательную и коммуникативную функции, а также роль инкубатора технологий завтрашнего дня, таких как, например, создание метавселенной.

В российском обществе все еще сильны негативные стереотипы, связанные с влиянием видеоигр на здоровье, эмоциональное равновесие, коммуникативные навыки и академическую успеваемость геймеров.

Пятая часть россиян считают геймеров несерьезными, инфантильными людьми, при этом почти половина (41%) рассматривают компании, разрабатывающие видеоигры, в качестве желаемых работодателей.

Опасения россиян относительно негативного социального эффекта видеоигр имеют под собой основания — четверть самих российских геймеров (24%) признают, что им сложно контролировать время, которое они затрачивают на видеоигры, а 19% упоминают о конфликтах с другими членами семьи из-за своего увлечения.

РЕКОМЕНДАЦИИ



В этой связи представителям индустрии видеоигр рекомендуется совместными усилиями с государством и общественностью формировать «культуру здорового гейминга»: широко информировать население о том, какое количество часов в день, проведенных за играми, является «безопасным» для здоровья (на основе медицинских рекомендаций), о позитивных эффектах, связанных с видеоиграми (развитие мелкой моторики, способности мыслить логически, тренировка памяти, улучшение способности концентрироваться и др.).

С целью популяризации индустрии видеоигр, увеличения числа положительных комментариев в публичном пространстве, в том числе, по теме киберспорта и по другим связанным с индустрией аспектам, рекомендуется привлечение известных людей и медийных личностей к популяризации индустрии (чиновников, политиков, деятелей культуры, медицинских работников, спортсменов, стримеров и блогеров).



Поскольку нежелание россиян трудоустроиться в компании, занимающиеся разработкой видеоигр, связано в том числе и с неуверенностью в достаточности своих цифровых компетенций для подобной работы, следует активно информировать население обо всем спектре вакансий в таких компаниях, в том числе и о вакансиях, не требующих высокой квалификации в сфере ИТ.

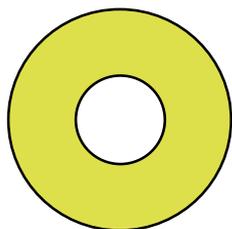
Индустрия видеоигр включает, помимо непосредственно разработчиков, практически весь спектр креативных специальностей, а в киберспорте задействованы и специалисты из областей медицины и психологии. В связи с этим представляется необходимой интеграция этих профессий в систему образования на всех уровнях с предоставлением возможности обучения по специальностям отрасли и полной информации для всех желающих о спектре таких специальностей и организациях, проводящих соответствующее обучение.

Важным моментом является обеспечение защиты россиян, в том числе детей, подростков и пожилых людей от попыток мошенничества с использованием видеоигр — для обеспечения такой защиты необходимо повсеместно рассказывать россиянам о конкретных кейсах и схемах мошенничества, которые могут быть применены в игровых пространствах.

Полезным в данном контексте видится обсуждение и выработка механизмов регулирования распространения информации через видеоигровой контент и связанные с игровыми процессами сервисы.

Поскольку видеоигры обладают большим потенциалом как инструмент поддержания вовлеченности учащихся в образовательный процесс и снижения числа людей, не завершивших образование, рекомендуется использовать видеоигры для обучения и геймификации систем освоения новых навыков и знаний и проводить для школьников и студентов занятия с участием представителей успешных видеоигровых студий.

ОТНОШЕНИЕ РОССИЯН К КИБЕРСПОРТУ



По сравнению с результатами спецпроекта 2018 года, наблюдаются позитивные изменения в уровне осведомленности россиян о том, что такое киберспорт, а также рост доли россиян, считающих киберспорт отдельным видом спорта. Это можно объяснить, в частности, увеличением количества циркулировавших в СМИ новостей о победах команд с большим количеством российских игроков на международных соревнованиях.

Почти половина россиян (44%) относят киберспорт скорее к интеллектуальным видам спорта, 45% согласны с решением сделать киберспорт в России официальным видом спорта.

РЕКОМЕНДАЦИИ



Для дальнейшей популяризации киберспорта в России рекомендуется с помощью СМИ и с привлечением ресурсов системы образования освещать:

потенциал киберспорта как площадки для популяризации российской культуры (с помощью разработки соответствующих сценариев игр и персонажей)

потенциал киберспорта как пространства, способствующего объединению людей и культурному обмену во времена социально-экономических трансформаций

потенциал киберспорта для самореализации геймеров и разработчиков — в том числе, с точки зрения креативности и задействования интеллектуальных ресурсов

растущий престиж киберспорта и возможность достойного заработка для профессиональных киберспортсменов

Также для популяризации видеоигровой индустрии и киберспорта следует акцентировать внимание общества на растущем престиже этого вида спорта, возможности достойного заработка для профессиональных киберспортсменов и организаторов киберспортивных мероприятий.

Рекомендуется продвигать направление с помощью всех видов СМИ, онлайн-кинотеатров, спортивных организаций с привлечением большего числа участников и болельщиков к соревнованиям с участием спортсменов из России.



Для дальнейшего увеличения числа спортивных достижений российских команд следует создать систему массового киберспорта с последующим отбором из него в профессию самых талантливых спортсменов. В этом контексте рекомендуется интеграция с системой образования на всех уровнях (школы, ссузы, вузы).

Также развитию и популяризации киберспорта поможет организация массовых соревнований по территориальному признаку — начиная от создания «дворовых лиг» и проведения состязаний между ними, заканчивая региональными и межрегиональными соревнованиями.

Рекомендуется разрабатывать и принимать меры, способствующие раскрытию потенциала киберспорта как площадки для популяризации российской культуры, технологических достижений, бизнеса и национальных ценностей. В частности, этому поможет поддержка участия команд популярных в России спортивных клубов и обществ в международных профессиональных соревнованиях по большому количеству дисциплин.

Также следует содействовать раскрытию потенциала киберспорта как сферы для построения карьеры и профессиональной самореализации не только талантливых геймеров, но и разработчиков — в том числе, за счет задействования креативных и интеллектуальных ресурсов российских студий и разработчиков. В данном контексте полезно в партнерстве с существующими спортивными федерациями стимулировать появление в VR «интерактивных» дисциплин, соответствующих популярным видам «классического» спорта (футбол, хоккей и др.).

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ РЕШЕНИЯ АНАЛИТИЧЕСКОГО ЦЕНТРА НАФИ

Аналитический центр НАФИ предоставляет широкий спектр исследовательских решений:

ГОЛОС БИЗНЕСА → онлайн-платформа для изучения мнения предпринимателей

TET-O-TBET → онлайн-панель для опросов населения

TET-O-TBET-M™ → инструмент для проведения онлайн-опросов молодежи

ЦИФРОВОЙ ГРАЖДАНИН → платформа диагностики цифровых компетенций и разработки индивидуальных траекторий их развития

NPS+ → исследовательский продукт, созданный с целью измерения лояльности клиентов в сегменте B2B и разработки рекомендаций по ее повышению

Также Аналитический центр НАФИ предоставляет клиентам комплексное информационное сопровождение совместных исследований, включая:

подготовку пресс-релизов по результатам исследования

публикации в ведущих деловых или общественно-политических СМИ

рассылки результатов по широкой базе федеральных и региональных СМИ

выпуск буклетов, лифлетов

создание наглядной и содержательной инфографики по результатам исследования

проведение пресс-мероприятий для презентации совместных проектов

