

Социальные аспекты развития гейминга в современной России

Social aspects of gaming development in modern Russia

Василой Д.Я.

Студент 2 курса магистратуры, Институт общественных наук, направление Стратегический менеджмент и публичная политика, ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации», г. Москва

e-mail: d.vasiloy@yandex.ru

Vasiloy D.Y.

2nd - year Master's Degree Student, Institute of Social Sciences, Strategic Management and Public Policy, Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Moscow

e-mail: d.vasiloy@yandex.ru

Воротников А.М.

Канд. хим. наук, доцент кафедры государственного управления и публичной политики Института общественных наук, ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации», координатор, АНО «Экспертный центр-проектный офис развития Арктики (ЭЦ ПОРА)», г. Москва

e-mail: vdepl4@yandex.ru

Vorotnikov A.M.

Candidate of Chemical Sciences, Associate Professor of the Department of Public Administration and Public Policy of the Institute of Social Sciences, Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration under the President of the Russian Federation, Coordinator, Expert Center-Project Office for Arctic Development (EC PORA), Moscow

e-mail: vdepl4@yandex.ru

Аннотация

В статье выявлено влияние активно развивающейся игровой индустрии на создателей и потребителей данной сферы и ее социальные аспекты.

Ключевые слова: игровая индустрия, сфера ИТ, цифровая трансформация, государственная поддержка, социальные аспекты, социальное взаимодействие, социальные навыки.

Abstract

The article reveals the impact of the actively developing game industry on the creators and consumers of this sphere and their social aspects.

Keywords: gaming industry, IT, digital transformation, state support, social aspects, social interaction, social skills.

Сегодня игровая индустрия является актуальной сферой, имеющей ряд особенностей и внимания от различных частей общества. Представители власти часто выделяют сферу ИТ и игровую индустрию, как одни из самых перспективных, поэтому, в данном случае, идёт постоянная разработка разных мер государственной поддержки для развития данной сферы. Среди множества субъектов России можно выделить несколько примеров регионов с использованием успешных практик развития игровой индустрии и сферы ИТ с помощью различных механизмов, в том числе и государственных.

Проблематика исследования обусловлена развитием и насыщением рынка игровой индустрии, а также усложнением процесса создания продуктов игровой индустрии. Такая обстановка может приводить к ухудшению социальных аспектов игроков и разработчиков, которые чаще заменяют живое общение на работу или досуг в компьютере. С другой стороны, в наше время уделяется много внимания игровой индустрии со стороны государства. Такое взаимодействие государства и бизнеса создаёт прочную основу для работы большого числа населения в сфере игровой индустрии, что притягивает внимание нынешних или будущих разработчиков. Для самих потребителей постепенно появляется выбор и насыщенность рынка игровой индустрии. Таким образом, появляется логичный вопрос, каково влияние развития игровой индустрии на социальные аспекты, акторов, затронутых данной сферой.

Нынешнее состояние игровой индустрии в России

Для некоторых людей компьютерные или консольные игры являются безальтернативным досугом, в это время другие читают новости, среди которых присутствует информация про современные игры. Для отдельных личностей игры вовсе являются источником дохода, которому они посвящают жизнь. Игровая индустрия в той или иной степени затрагивает каждого, косвенно или напрямую, о чём говорят большие цифры играющих в видеоигры людей: в этом году [в 2024] их уже 3,42 млрд [1]. За каждой игрой стоит своя история и логика создания отдельного продукта, в общем и целом, формируя целую сферу «геймдеве» (Геймдев (сокр. от англ. game development) – разработка игр, которая невероятно разнообразна, но для некоторых является темнотой, в которую даже не пытаются заглядывать из-за высокого порога входа в индустрию.

Важно отметить, что в 2022 г. компьютерные игры и их разработка была признана ИТ-отраслью, такой взгляд властей показывает, что игры теперь не являются своеобразным досугом, а полноценной сферой, которую нужно поддерживать. Важно отметить, что именно ИТ-отрасль вносит огромный вклад в основные показатели, такие как: ВВП, объём реализации продуктов и услуг, число инвестиций и др. Помимо этого, количество работников в ИТ-секторе постоянно увеличивается, по данным конца 2023 г. в ИТ-секторе работает уже более 800 тыс. чел. На сегодня ИТ-сфера формирует 4% от всего ВВП России, к 2025 г. этот показатель должен дойти до 50% [2]. Признание игровой индустрии ИТ-отраслью означает большее число мер поддержки от государства, среди них можно отметить следующее:

- 0% налога на прибыль (временно до конца 2024 г.);
- сниженная ставка по страховым взносам – 7,6%, притом, что единая ставка для бизнеса составляет 30%; на ОМС приходится всего 0,1%;
- освобождение от НДС передачи исключительных прав на программы для ЭВМ и базы данных, включенные в единый реестр российских программ;
- мораторий на налоговые проверки (временно до 3 марта 2025 г.);
- льготный лизинг на внедрение цифровых технологий;
- льготная ипотека для сотрудников;
- отсрочка от службы в армии для сотрудников [3].

На первый взгляд, государство, в основном сотрудничая с игровой индустрией, выступает в роли спонсора отдельных проектов, которые являются достаточно перспективными, но, с другой стороны, например, в отдельных регионах, в том числе и в Республике Саха, проводятся крупные мероприятия, в которых могут принять участие все желающие разработчики, которые считают, что они достойны поддержки и набора аудитории.

Влияние игровой индустрии на социальные аспекты игроков

Государство и разработчики видеоигр относятся с большим вниманием к игровой индустрии, соответственно, продуктивно будет обратиться к отношению потребителей к продуктам игровой индустрии. На данный момент более продвинутые пользователи относятся к продуктам игровой индустрии не просто как к варианту досуга. Многие геймеры могут смешивать их рабочее или учебное время с видеоиграми, что имеет ряд последствий.

Сторонники идеи о том, что видеоигры могут способствовать социализации человека, указывают на то, что игры могут быть использованы для развития социальных взаимодействий и социальных навыков [4]. На рынке игровой индустрии представлен ряд видеоигр, в основу которых входят именно социальные аспекты. Большинство многопользовательских видеоигр имеют функцию текстового или голосового чата для взаимодействия с другими игроками. Данная функция может стать ключом для достижения поставленной цели в видеоигре или для получения преимущества над противником, таким образом, помогая игрокам взаимодействовать друг с другом, что влияет на их социализацию. В иных случаях, где чат не используется игроками, социализация достигается невербальными методами. Например, многопользовательские игры требуют от игроков совместной работы для достижения общих целей, поощряя командную работу и сотрудничество [4]. Командные видеоигры требуют от игроков слаженной работы, важным навыком, в данном случае, становится понимание сокомандников, в некоторых случаях, без слов.

Иным примером влияния видеоигр на социальные аспекты игроков является осмысленное прохождение и погружение в сюжет реалистичных видеоигр. Данный пример подходит только для тех видеоигр, которые созданы с упором на симуляцию реалистичных ситуаций, которые могут произойти и в жизни. Игрок может обучиться особым коммуникативным навыкам, опираясь на опыт внутриигрового персонажа. Стоит отметить, что сюжеты видеоигр не являются учебным пособием и не выдают себя за него, игроки могут получить опыт взаимодействия в конкретных ситуациях, адаптируя её под реальный мир. Далеко не все видеоигры могут стать учебником по решению определённых жизненных ситуаций. Игроки могут также использовать некоторые видеоигры, как средство для изучения истории. Например, если игрока заинтересовал определённый исторический период, он может углубиться в его изучение с помощью некоторых видеоигр, которые нацелены на отражение той или иной эпохи.

Влияние игровой индустрии на социальные аспекты разработчиков видеоигр

Игровая индустрия также влияет и на социальные аспекты разработчиков видеоигр. На рынке современного геймдева, видеоигры являются сложным и многогранным механизмом, который заставляют работать цифровые творцы из разных компаний или коллективов. Небольшие коллективы разработчиков, в основном устроены так, что каждый член данного коллектива был частью системы, которая не обходится без взаимодействия. Такие коллективы, зачастую, образуются из единомышленников или друзей, которые, во время разработки их продукта игровой индустрии, постоянно взаимодействуют. Примером успешного коллектива разработчиков является Якутская студия «Полигониум», которая, на данный момент, уже выпустила порядка 40 игр, что является весомым вкладом в Российскую игровую индустрию. Именно «Полигониум» является примером успешной игровой студии, которая начинала с нуля. Данная игровая студия начинала с небольших проектов, с казуальных мобильных игр, имея при себе совсем небольшой бюджет. Данная студия раскрывает достаточно неясные для новых игровых студий моменты о разработке и распространению игр, по словам основателя студии Вячеслава Кривогорницына: «Только позже узнали, что существуют издатели, которые расходы на продвижение игр берут на себя» [5].

С другой стороны находятся большие ИТ-компании, в которых, на первый взгляд, может показаться, что каждый разработчик находится в своей капсуле, отделённой от других. В реальности всё обстоит иначе, сегодня большие ИТ-компании выбирают стратегию совершенствования социализации и социальных навыков их работников в офисах. Большое внимание уделяется общению и передаче навыков разработчиков в компаниях, поэтому, многие офисы устроены таким образом, чтобы их работники концентрировались не на абстрагировании от внешнего мира, а на продуктивном взаимодействии с коллегами и руководством, которое, в свою очередь, продвинет их ближе к общей цели. Компании всё чаще создают безопасную среду: коучинг, открытые коммуникации, регулярные встречи

с руководством [6]. Важным показателем социализации является создание сообществ внутри компании. 90% компаний отметили активное развитие внутренних сообществ — как профессиональных (по обмену знаниями), так и по интересам (спорт, искусство, волонтерство). Их поддерживают кураторы, компании выделяют бюджеты на активности, создают платформы для общения [6].

Важной деталью также является количество работников в сфере. Поскольку игровая индустрия является частью сферы ИТ, стоит обратиться к официальным показателям и заявлениям. Генеральный директор АНО «Цифровая экономика» Сергей Плуготаренко отмечает, что в 2024 г. число ИТ-специалистов в России составило около 1 млн чел. В середине 2023 г. в Минцифры оценили дефицит ИТ-специалистов в РФ в 500-700 тыс. чел. при текущем составе ИТ-отрасли в 740 тыс. сотрудников [7].

Выводы по анализу социализации в сфере игровой индустрии

Учитывая мнения разных людей, игровая индустрия для многих является отражением минимальной социализации, в действительности, многообразие игровой индустрии и условия работы показывают совершенно иное. Современная обстановка в игровой индустрии заставляет игроков и разработчиков работать с их социальными навыками и совершенствовать их.

Таким образом, по мнению авторов, игровая индустрия в современной России является сложной и многогранной сферой. Игровая индустрия получает должное внимание от государства, которое, в свою очередь, создаёт больше возможностей для разработчиков видеоигр, которые, в свою очередь, развивают игровую индустрию. Из большого внимания игровой индустрии и выходит большое количество разработчиков видеоигр по всей России. Помимо этого, государство выделяет средства для развития игровой индустрии в регионе, продвигая её вперёд. Одним из выделяющихся примеров является Фонд развития инноваций Республики Саха (Якутия), который профинансировал 10 млн руб. на создание игры в сеттинге «темного фэнтези» для ПК. Цель инвестиций — сохранение и развитие игровой индустрии в РФ.

Авторы считают, участие в разработках игр, а также и участие в играх, повышают социализацию участников, формируют социальные навыки, социальные компетенции и увеличивают социальное взаимодействие.

Литература

1. Видеоигры с государством. Что нам стоит видеоигровую индустрию снова построить? Новостной портал разработчиков «ХАБР». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/773216>, свободный (дата обращения 20.09.2025).
2. Доля «цифровой экономики» в ВВП к 2025 году вырастет до 50%, считает Греф. Новостной портал «РИА Новости». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ria.ru/20170119/1486088882.html>, свободный (дата обращения 20.09.2025).
3. Игровая социализация. Научно-популярный журнал «ИКСТАТИ» (НИУ ВШЭ). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://spb.hse.ru/ixtati/news/858100637.html>, свободный (дата обращения: 25.09.2025).
4. Тенденции игрового рынка в 2025 году. Видеоигровой новостной портал «Logrus IT» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://games.logrusit.com/ru/news/game-industry-trends-year/>, свободный (дата обращения: 20.09.2025).
5. Число ИТ-специалистов в России год к году увеличилось на 13% и в 2024 году составило около 1 млн человек. Новостной портал разработчиков «ХАБР». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://habr.com/ru/news/898626/>, свободный (дата обращения: 25.09.2025).
6. Якутия вложила 10 миллионов рублей в развитие игровой индустрии. Новостной портал «Content Review». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.content-review.com/articles/57185/>, свободный (дата обращения 24.09.2025).

7. Якутская студия «Полигониум» разрабатывает две новые мобильные игры. Региональный новостной портал «ЯкутияDaily». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://yakutia-daily.ru/yakutskaya-studiya-poligonium-razrabatyvaet-dve-novye-mobilnye-igry/>, свободный (дата обращения 21.09.2025).
8. Wellbeing в ИТ: как крупнейшие российские компании заботятся о сотрудниках. Официальный вебсайт консалтинговой компании «Экопси» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.ecopsy.ru/insights/wellbeing-v-it-kak-krupneyshie-rossiyskie-kompanii-zabotyatsya-o-sotrudnikakh/>, свободный (дата обращения: 22.09.2025).