

Киселев Алексей Михайлович

студент

Российский Университет Дружбы Народов им. Патриса Лумумбы

ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР НА МЕДИА ПОВЕСТКУ

Аннотация. В статье исследуются современные тенденции развития индустрии видеоигр как ключевого драйвера медиапотребления в условиях цифровой трансформации общества. Анализируются прогнозы аналитиков относительно роста глобального рынка видеоигр, рассматриваются особенности российского геймдева и его международное признание. Особое внимание уделяется влиянию культурных мотивов на успешность игровых проектов, роли инди-разработчиков и внедрению искусственного интеллекта в процесс создания игр. Представлена статистика геймерской аудитории, проанализированы предпочтения пользователей по платформам и жанрам. Результаты исследования демонстрируют, что видеоигры становятся не просто формой развлечения, но важным элементом культуры, образования и социальной коммуникации.

Ключевые слова: видеоигры, геймдев, индустрия развлечений, медиапотребление, искусственный интеллект, инди-проекты, культурные мотивы, игровые платформы, цифровой контент, российская игровая индустрия

Abstract. This article examines current trends in the development of the video game industry as a key driver of media consumption in the context of the digital transformation of society. Analysts' forecasts for the growth of the global video game market are analyzed, as well as the characteristics of Russian game development and its international recognition. Particular attention is paid to the influence of cultural motives on the success of gaming projects, the role of indie developers, and the introduction of artificial intelligence into game creation. Gaming audience statistics are presented, and user preferences by platform and genre are analyzed. The study's results demonstrate that video games are becoming more than just a form of entertainment,

but an important element of culture, education, and social communication. Keywords: video games, game development, entertainment industry, media consumption, artificial intelligence, indie projects, cultural motifs, gaming platforms, digital content, Russian gaming industry

Введение

Современная индустрия видеоигр переживает период стремительного роста, превращаясь в одну из наиболее динамично развивающихся отраслей мировой экономики. Технологический прогресс, распространение мобильных устройств, развитие облачного гейминга и стриминговых платформ способствуют расширению аудитории игроков [5]. Прогнозы свидетельствуют о том, что к 2025 году количество геймеров достигнет 3,5 миллиарда человек, что составляет приблизительно 44% от общего населения планеты [1].

Видеоигры становятся драйвером медиапотребления, занимая всё большую долю времени пользователей и превосходя по охвату аудитории традиционные формы развлечений [6].

Аналитики прогнозируют значительный рост глобального интернета и средств массовой информации — более чем на 400 миллиардов долларов в период с 2022 по 2026 год. Российская игровая индустрия также демонстрирует позитивную динамику, предлагая проекты с оригинальными авторскими идеями и завоевывая признание на международном рынке [10].

Актуальность исследования обусловлена необходимостью комплексного анализа трендов, определяющих развитие индустрии видеоигр в ближайшие годы. Понимание механизмов влияния культурных факторов, технологических инноваций и потребительских предпочтений на успешность игровых проектов представляется крайне важным для разработчиков, издателей и исследователей медиакультуры.

Методология исследования

Исследование базируется на анализе актуальных данных консалтинговых компаний, экспертных оценок специалистов игровой индустрии, статистических

показателей рынка видеоигр. В работе использовались методы контент-анализа для изучения публикаций в профессиональных изданиях, посвящённых тенденциям развития геймдева. Применялся сравнительный анализ для выявления особенностей региональных рынков видеоигр, включая российский сегмент.

Информационную базу исследования составили отчёты аналитических агентств Activate Consulting, данные компаний Newzoo и Statista, материалы экспертных интервью руководителей направлений игровых платформ [2, 3]. Рассматривались примеры успешных игровых проектов 2025 года, анализировались факторы, определившие их коммерческий успех и признание аудитории. Особое внимание уделялось изучению влияния национальных культурных мотивов на популярность игр, роли инди-разработчиков в формировании новых стандартов индустрии [7].

Методологический подход предполагал систематизацию количественных показателей рынка видеоигр с качественным анализом трендов, определяющих стратегические направления развития отрасли. Исследовались предпочтения игроков по платформам, жанрам, модели монетизации, что позволило выявить закономерности потребительского поведения в сегменте цифровых развлечений.

Результаты и обсуждение

Современная индустрия видеоигр характеризуется несколькими ключевыми тенденциями, определяющими её развитие. Во-первых, наблюдается устойчивый рост обращения к аутентичной культуре и национальным мифам при создании игрового контента [7]. Японские и китайские разработчики особенно успешно интерпретируют традиционные сюжеты в современном осмыслении, что вызывает значительный интерес у глобальной аудитории.

Примером служит китайская игра «Black Myth: Wukong», успешно адаптировавшая классический эпос «Путешествие на запад» и спровоцировавшая туристический бум к местам-прообразам игровых локаций [4].

Российский геймдев также демонстрирует интерес к национальным культурным мотивам, локальным сюжетам, визуальным образам из истории, литературы и фольклора. Разработчики создают проекты с узнаваемыми механиками и российским колоритом, что находит отклик как у отечественной, так и у зарубежной аудитории [10]. Инди-студии привлекают игроков проектами с сильной драматургией, новыми механиками и оригинальными идеями, формируя современный сторителлинг и задавая стандарты для отрасли.

Во-вторых, технологические инновации, особенно внедрение искусственного интеллекта, существенно трансформируют процесс создания видеоигр. Искусственный интеллект применяется на всех этапах разработки — от создания контента и сюжетов до персонализации игрового опыта [7].

Перспективным направлением становится использование ИИ для формирования живых диалогов, генерации уникальных противников и создания сюжетов, реагирующих на действия игрока. Эксперты прогнозируют, что данная технология станет стандартом в играх с открытым миром и значительной свободой действий [4].

Рассмотрим географическое распределение геймерской аудитории и предпочтения по игровым платформам (таблица 1).

Таблица 1 – Географическое распределение геймеров в 2025 году

Регион	Количество игроков, млн	Доля от общего числа, %
Азия	1500	43
Европа	700	20
Ближний Восток и Африка	530	15
Латинская Америка	400	11
Северная Америка	270	8

Источник: составлено автором по данным [1]

Представленные данные в таблице 1 демонстрируют доминирование азиатского региона, который занимает 43% мирового рынка видеоигр. Европа и

регион Ближнего Востока с Африкой также представляют значительные сегменты аудитории. Саудовская Аравия и Объединённые Арабские Эмираты активно инвестируют в разработку игр и киберспорт, что предвещает усиление позиций данного региона в ближайшие годы [7].

Проанализируем предпочтения российских пользователей по игровым устройствам (рисунок 1).

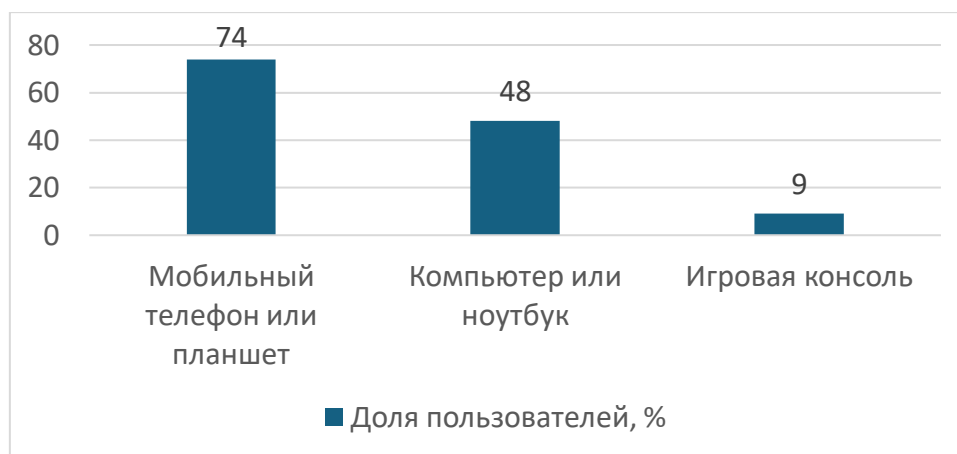


Рисунок 1 – Популярные устройства для видеоигр среди россиян

Источник: составлено автором по данным [10]

Статистика представленная на рисунке 1 показывает преобладание мобильных устройств в качестве платформы для видеоигр, что соответствует глобальным трендам. Мобильные игры охватывают приблизительно 2,9 миллиарда игроков, что составляет около 83% от всех геймеров в мире [1]. Вместе с тем наблюдается тенденция смещения к более глубокому игровому опыту, и эксперты полагают, что именно компьютерные игры могут стать ключевым направлением роста в 2026 году, объединяющим технологические новации, персонализацию с помощью искусственного интеллекта и интерес к сюжетным проектам [10].

Рассмотрим структуру потребительских расходов россиян на видеоигры (рисунок 2).

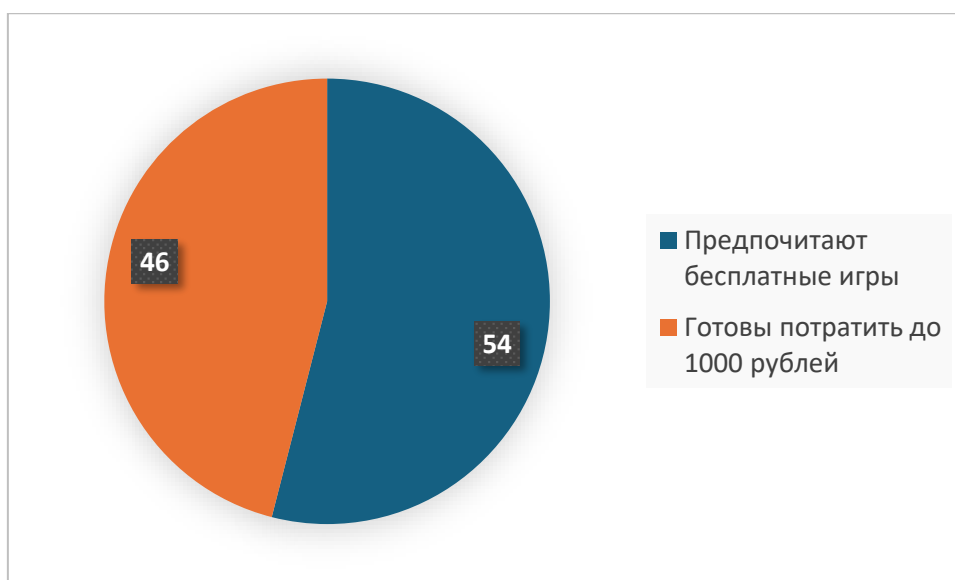


Рисунок 2 – Готовность россиян к покупке видеоигр

Источник: составлено автором по данным [10]

Данные представленные на рисунке 2 свидетельствуют о том, что большинство российских пользователей предпочитает бесплатные игры, однако значительная доля аудитории готова к покупке платного контента при условии разумной ценовой политики. Москвичи ежегодно тратят на приобретение видеоигр свыше 120 миллиардов рублей, что составляет более 70% от общих затрат населения России на данную категорию товаров [10].

Инди-проекты занимают особую нишу в современной игровой индустрии, генерируя значительную долю доходов цифровых платформ. По данным аналитиков Alinea Analytics, в 2025 году доля инди-сегмента составила 25% от общей выручки Steam, что равняется приблизительно 4,5 миллиарда долларов.

В условиях глобальной экономической нестабильности крупные компании стремятся минимизировать риски, создавая ремейки и ремастеры ранее успешных проектов. Это открывает возможности для малых студий, которые благодаря невысокой стоимости разработки могут пробовать свежие идеи, внедрять нишевые игровые механики. Среди независимых проектов наибольшую выручку сгенерировали Schedule I, R.E.P.O., PEAK, Escape from Duckov, а также Hollow Knight: Silksong — эти пять игр суммарно принесли более 500 миллионов долларов.

Аналитики связывают успех многих инди-хитов с трендом на создание ситуаций, которыми игроки активно делятся с друзьями и в социальных сетях, что работает как бесплатный маркетинг. Российские инди-разработчики еженедельно представляют новые игры — от простых казуальных тайтлов до неожиданных открытий¹.

Инди-разработчики сосредоточены на специализированных площадках, создающих экосистему для независимого геймдева. Ключевой платформой является itch.io, насчитывающая более 1 миллиона проектов и предоставляющая разработчикам полную свободу в публикации без модерационных барьеров. Платформа предлагает гибкую монетизацию по модели «плати, сколько хочешь», что позволило проекту A Short Nike собрать тысячи долларов от благодарных игроков. Steam также остаётся популярной площадкой для инди-проектов, хотя требует единовременного взноса в 100 долларов за публикацию. Дополнительно разработчики используют Epic Games Store, GOG.com и российскую платформу «Яндекс.Игры» для браузерных проектов².

Геймджемы — конкурсы по созданию игр за 48-72 часа — стали эффективным инструментом продвижения инди-разработчиков. GMTK Game Jam и Ludum Dare привлекают тысячи участников, предоставляя площадку для получения обратной связи и построения аудитории. Показательным примером служит Vampire Survivors³, начинавшаяся как прототип на Ludum Dare и ставшая впоследствии коммерческим хитом.

Рынок труда в области разработки игр демонстрирует устойчивый рост. Согласно данным HeadHunter и Scream School, в третьем квартале 2025 года на площадке было размещено более 2700 резюме специалистов игровой индустрии, что на 600 резюме больше по сравнению с предыдущим кварталом. Средняя

¹ Аналитики назвали самые популярные игры 2025 года и раскрыли рекордные доходы Steam. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: https://www.playground.ru/misc/news/analitiki_nazvali_samye_populyarnye_igr_y_2025_goda_i_raskryli_rekordnye_dohody_steam-1812035 (дата обращения: 22.01.2026).

² Продвижение инди-игры через itch.io: пошаговый гайд для новичков. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://metabulagames.com/blog/prodvizhenie-indi-igry-cherez-itch-io-poshagovyy-gayd-dlya-novichkov/> (дата обращения: 22.01.2026).

³ Vampire Survivors: почему выстрелила инди из бесплатных ассетов и чужих идей. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://dtf.ru/games/1111016-vampire-survivors-pochemu-vystrelila-indi-iz-besplatnyh-assetov-i-chuzhih-idey> (дата обращения: 22.01.2026).

заработная плата разработчика игр в России составляет 60 000 рублей, при этом наибольший спрос приходится на геймдизайнеров, графических дизайнеров и программистов Unity и Unreal Engine. Специализированные платформы для поиска работы в геймдеве, такие как GDJob.Pro, Talents in Games и профильные разделы HeadHunter, облегчают взаимодействие между работодателями и соискателями. Лидерами по количеству вакансий остаются Москва и Санкт-Петербург, однако региональные студии постепенно усиливают свои позиции⁴.

Рассмотрим конкретные примеры успешных игровых проектов 2025 года, демонстрирующих разнообразие жанров и масштабов.



Рисунок 3 – Крупная студийная игра: Monster Hunter Wilds (экшен-RPG)

Источник: данные Steam

Проект компании Capcom стал рекордсменом по продажам в истории студии. За первые три дня после релиза 28 февраля 2025 года игра разошлась тиражом более 8 миллионов копий, а к концу первого месяца продажи превысили 10 миллионов экземпляров. Пиковое количество одновременных игроков в Steam составило 1,38 миллиона человек (рисунок 3), что значительно превысило

⁴ Сколько зарабатывают разработчики игр: зарплата геймдизайнера. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://scream.school/research-hh-ru> (дата обращения: 22.01.2026).

показатели предыдущей части серии Monster Hunter: World. Успех проекта обусловлен масштабной маркетинговой кампанией, проведением открытого бета-тестирования и качественной реализацией игровых механик, несмотря на технические проблемы с оптимизацией на ПК⁵.



Рисунок 4 – Инди-игра: Hollow Knight: Silksong (метроидвания)

Источник: данные Steam

Долгожданное продолжение культовой метроидвании от независимой студии Team Cherry превзошло самые смелые прогнозы. За первые три дня после релиза 4 сентября 2025 года игру приобрели 5 миллионов человек, при этом более 3 миллионов копий было продано в Steam. Пиковое количество одновременных игроков в Steam превысило 535 тысяч человек (рисунок 4) — это почти в восемь раз больше, чем у оригинальной Hollow Knight. Перед релизом игра имела 5,2 миллиона добавлений в список желаемого в Steam, что стало рекордом для игры 2025 года. Проект продемонстрировал, что инди-игры с

⁵ Monster Hunter Wilds побил рекорд продаж Capcom. Продано 10 миллионов копий за первый месяц. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://ixbt.games/news/2025/03/31/monster-hunter-wilds-pobila-rekord-prodaz-capcom-prodano-10-millionov-kopii-za-pervyi-mesyac.html> (дата обращения: 22.01.2026).

уникальной механикой и стилем способны достигать уровня продаж AAA-блокбастеров. К концу 2025 года общие продажи превысили 7 миллионов копий.



Рисунок 5 – Инди-игра: Vampire Survivors (рогалик)

Источник: данные Steam

Минималистичный экшен-рогалик от независимого разработчика Луки Галанте стал феноменом геймдев-индустрии. Начинаясь в марте 2021 года как браузерная альфа на платформе itch.io, игра привлекла внимание после роликов популярных стримеров. С начала февраля 2022 года в Vampire Survivors ежедневно заходили 50-60 тысяч человек, а пиковый онлайн достигал 77 тысяч игроков (рисунок 5).

Проект доказал жизнеспособность бюджетных инди-игр с оригинальными игровыми механиками и создал целый поджанр «survivors-like». Глава Xbox Фил

Спенсер провёл в игре почти 200 часов, что свидетельствует о её притягательности независимо от масштаба бюджета⁶.



Рисунок 6 – Инди-игра: SurrounDead (выживание)

Источник: данные Steam

Малоизвестная игра в жанре выживания с открытым миром от разработчика-одиночки под ником Zurvivor демонстрирует пример стремительного роста популярности. После выхода в ранний доступ в июне 2022 года проект три года оставался незамеченным с аудиторией около 250 пользователей. Однако с апреля 2025 года после масштабного обновления 0.7.0 и снижения цены количество игроков выросло более чем на 2000%, достигнув рекордных 5477 одновременных пользователей (рисунок 6). Данный кейс

⁶ Vampire Survivors: почему выстрелила инди из бесплатных ассетов и чужих идей. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://dtf.ru/games/1111016-vampire-survivors-pochemu-vystrelila-indi-iz-besplatnyh-assetov-i-chuzhih-idey> (дата обращения: 22.01.2026).

иллюстрирует важность качественных обновлений и ценовой доступности для привлечения аудитории к инди-проектам⁷.

Представленные примеры охватывают различные жанры — от крупнобюджетного экшен-RPG до камерных инди-проектов — и демонстрируют, что успешность игры определяется не масштабом студии или размером бюджета, а способностью создать уникальный игровой опыт, находящий отклик у аудитории.

Видеоигры становятся полноценным объектом освещения не только в специализированных изданиях, но и в общественно-политических СМИ. Крупные издания, такие как Bloomberg, The Guardian, «Российская газета» и «Лента.ру», регулярно публикуют материалы о видеоиграх, рассматривая их как культурный, экономический и социальный феномен. Российские игровые порталы PlayGround.ru, StopGame и GameMAG сохраняют значительную аудиторию, однако традиционная игровая журналистика конкурирует с новыми каналами коммуникации — стриминговыми платформами и видеоблогингом.

Стримеры и блогеры фактически потеснили традиционные СМИ, став ключевыми медиапосредниками между разработчиками и игроками. Платформа Twitch объединяет 240 миллионов пользователей в месяц, при этом более 70% аудитории моложе 34 лет. Российская аудитория составляет около 10% от общего числа зрителей Twitch⁸. Популярные российские блогеры, такие как Kuplinov, Marmok и DeadP47, собирают миллионные аудитории, оказывая существенное влияние на формирование мнений о конкретных играх. Положительный отзыв блогера привлекает новых игроков, тогда как критика может серьезно навредить репутации проекта.

Игровые сообщества на платформах Reddit, Steam, Discord и специализированных форумах превратились в агенты влияния, способные

⁷ Малоизвестная инди-игра про выживание среди зомби стремительно набирает популярность в Steam. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://64bits.media/2025/07/15/maloizvestnaia-indi-igra-pro-vyzhivanie-sredi-zombi-stremitelno-nabiraet-popularnost-v-steam-news> (дата обращения: 22.01.2026).

⁸ Где искать молодую аудиторию в 2026 году? [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://www.sostav.ru/blogs/284610/68792> (дата обращения: 20.01.2026).

формировать общественное мнение⁹. Пользовательские оценки, обсуждения и вирусное распространение мнений в социальных сетях определяют успешность игровых проектов. Согласно исследованию «Гейминг в России 2026», доля совершеннолетних геймеров, играющих ежедневно, выросла с 23% в 2022 году до 34% в 2025 году¹⁰. Растущая аудитория означает усиление влияния игровых сообществ на медиапространство и общественное мнение. Разработчики активно учитывают обратную связь от игроков, используя практику раннего доступа и анализируя мнения сообщества для улучшения своих продуктов.

Заключение

Проведённое исследование позволяет утверждать, что индустрия видеоигр в 2026 году продолжит динамичное развитие, определяя новые стандарты медиапотребления и цифровых развлечений. Ключевыми факторами успеха игровых проектов становятся обращение к национальным культурным мотивам, внедрение технологий искусственного интеллекта, способность разработчиков создавать эмоционально насыщенный контент с сильной драматургией. Видеоигры приобрели статус полноценного объекта медиаповестки, а стримеры, блогеры и игровые сообщества стали ключевыми агентами формирования общественного мнения, фактически потеснив традиционную игровую журналистику.

Российская игровая индустрия демонстрирует уверенный рост, предлагая оригинальные проекты с узнаваемыми механиками и получая признание на международном рынке. Инди-разработчики формируют альтернативное направление, предлагая аудитории свежие идеи и экспериментальные решения, что подтверждается статистикой роста числа специалистов в отрасли — более 2700 резюме в третьем квартале 2025 года против 2100 в предыдущем квартале. Успех проектов разного масштаба — от многомиллионных продаж *Monster Hunter Wilds* до стремительного роста популярности малоизвестной *SurrounDead*

⁹ Игровое сообщество: влияние и роль геймеров в разработке. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://app-android.ru/blog/igrovoe-soobshhestvo-vliianie-i-rol-geimerov-v-razrabotke> (дата обращения: 20.01.2026).

¹⁰ Гейминг в России 2026: социологическое исследование о видеоиграх. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://gaminginrussia.forgamedev.ru> (дата обращения: 20.01.2026).

— доказывает, что современная игровая индустрия предоставляет возможности как крупным студиям с масштабными бюджетами, так и независимым разработчикам с оригинальными идеями. Географическое распределение геймерской аудитории подтверждает доминирование азиатского региона, при этом перспективные рынки Ближнего Востока демонстрируют значительный потенциал роста.

Видеоигры трансформируются из формы развлечения в важный элемент культуры, образования и социальной коммуникации. Дальнейшее развитие технологий виртуальной реальности, облачного гейминга и применение искусственного интеллекта будут способствовать усилению влияния индустрии на различные сферы общественной жизни. Успешность игровых проектов будет определяться не масштабом бюджета или технической сложностью, а способностью создателей предложить уникальный опыт, сочетающий технологическую инновационность с глубоким эмоциональным содержанием.

Рассмотренные в исследовании конкретные примеры — от феноменального успеха *Hollow Knight: Silksong* с 7 миллионами продаж до роста популярности небольшого проекта *SurrounDead* в 2000% за несколько месяцев — наглядно демонстрируют разнообразие путей к успеху в современной игровой индустрии. Вопреки распространённому мнению о доминировании условно-бесплатных проектов, 78% дохода Steam в 2025 году принесли именно премиальные игры, а доля инди-сегмента достигла 4,5 миллиарда долларов. Развитие специализированных площадок для инди-разработчиков, таких как *itch.io* с более чем миллионом проектов, а также устойчивый рост числа специалистов в отрасли создают благоприятные условия для дальнейшего расширения индустрии.

Успешность игровых проектов будет определяться не масштабом бюджета или технической сложностью, а способностью создателей предложить уникальный опыт, сочетающий технологическую инновационность с глубоким эмоциональным содержанием и учитывающий культурные особенности целевой аудитории.

Список литературы:

1. Видеоигры захватили мир. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://boostex.me/blog/vidieoighry-zakhvatili-mir-pochti-polovina-nasielieniia-ziemli-ghieimiery/> (дата обращения: 24.01.2026).
2. Гамолин, А. Н. Видеоигры как элемент медиаповестки (на примере изданий «Российская газета», «Лента.ру» и «Царьград») / А. Н. Гамолин // Современный дискурс-анализ. — 2023. — № 1(32). — С. 75-82. — EDN XIVTVR.
3. Жегалов, Н. В. Видеоигры как средство передачи идей / Н. В. Жегалов, И. Ю. Привалова // Красноярск: Красноярский государственный аграрный университет, 2023. — С. 183-188. — EDN UXAJSR.
4. Касаева, Л. В. Влияние видеоигр на социальные и пространственные навыки / Л. В. Касаева, М. А. Пляшешников // Владикавказ: Северо-Кавказский горнометаллургический институт (Государственный технологический университет), 2023. — С. 5-9. — EDN LOWJYI.
5. Нурметов, Т. К. Игры как медиа / Т. К. Нурметов, В. П. Сланов // Реклама, PR и медиа: современное состояние и перспективы развития : Сборник статей VIII Международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 13—14 марта 2025 года. — Санкт-Петербург: Центр научно-информационных технологий «Астерион», 2025. — С. 244-249. — EDN KLXEWC.
6. Расцвет видеоигр, подкастинга и метавселенных: прогнозы аналитиков. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/651fcd959a7947eeeeeaadb6> (дата обращения: 19.01.2026).
7. Современные мифы и инди-проекты: названы главные тренды в видеоиграх на 2026 год. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://nsn.fm/culture/sovremennye-mify-i-indi-proekty-nazvany-glavnye-trendy-v-videoigrah-na-2026-god> (дата обращения: 19.01.2026).

8. Фурсов, М. А. Феномен видеоигр, влияние самоизоляции и политикических факторов на индустрию видеоигр / Курск: ЗАО «Университетская книга», 2024. — С. 149-151. — EDN KVRVMK.

9. Эволюция образа России и русских в мировых видеоиграх: новые медиа / А. А. Меренкова, Е. Ю. Бурдовская, Е. О. Попова [и др.] // Филологический вестник. — 2024. — Т. 3, № 1. — С. 59-65. — EDN WLANVV.

10. Эксперт Егоров: видеоигры РФ уверенно показали себя на международном рынке. [Электронный ресурс]. — Режим доступа. — URL: <https://tass.ru/obschestvo/26123447> (дата обращения: 19.01.2026).