

# Меры по поддержке и развитию отечественной индустрии видеоигр

## Введение

В современном мире видеоигры наряду с кинематографом являются одной из составляющих так называемой “мягкой силы” и работают схожим образом. Можно найти немало материала про то, как это работает в современной культуре. В видеоиграх используются как приёмы кинематографа, так и свои уникальные приёмы, обладающие не меньшей эффективностью. Если в кино зритель лишь наблюдает за происходящим и слышит необходимые утверждения, то в игре эти утверждения могут быть подкреплены опытом самого игрока. Применение такой “мягкой силы” весьма обширно — от пропаганды экономических и технических достижений, культуры и системы ценностей до “правильной” трактовки исторических событий и демонизации противников.

Помимо самих игр в видеоигровой индустрии присутствуют площадки обсуждения и продвижения игр, мероприятия, посвященные играм и игровой тематике, а также медийные личности с широким охватом аудитории. Кроме того, любая видеоигра, являясь объектом массового развлечения, может быть превращена в санкционное оружие путём ограничения доступа к ней. Подобные ограничения особенно хорошо применимы, если речь идёт о централизованных многопользовательских играх.

Ко всему вышеперечисленному, популярность видеоигр растёт с каждым годом, в особенности среди молодёжи, которая является наиболее внушаемой частью общества. Россия не является исключением.

## Отечественная проблематика

Отечественная видеоигровая индустрия сильно зависит от западной. Единственным способом реализации отечественных видеоигр являются западные площадки, для продвижения на которых нужны западные медиа-ресурсы и реклама. Реклама оплачивается в западных валютах, а издатели и пресса требует соответствия западной политической конъюнктуре и западным ценностям. Всё это вынуждает отечественных разработчиков следовать навязанным правилам, без альтернатив и пространства для манёвра. Годы работы мгновенно могут быть уничтожены нажатием одной кнопки.

Собственной площадки для реализации игр в России нет. Без площадки журналисты, блогеры, выставки, конференции и другие элементы игровой индустрии так же вынуждены ориентироваться на западный рынок. Многие локальные мероприятия, вроде конференций разработчиков видеоигр и игровых выставок, не выгодны, так как для крупных западных разработчиков не интересен прирост более крупного игрового рынка.

В результате отечественные журналисты освещают (а игроки смотрят) политизированные западные выставки и шоу. Разработчики вынуждены посещать западные конференции, что дополнительно усиливает зависимость от иностранных ресурсов.

Многие отечественные разработчики со временем становятся не просто вынужденными служителями западной пропаганды, но и вполне добровольными носителями западных идей и ценностей. А те, кто не согласны с таким положением вещей, рано или поздно уходят из индустрии или лишаются ресурсов для разработки.

## Создание отечественной игровой площадки

Организация отечественной цифровой площадки видеоигр может изменить ситуацию. Технически это выполнимо, так как в России есть как разработчики с соответствующими наработками и собственными магазинами игр, так и крупный бизнес, способный создать такую площадку в короткий срок. Однако, как показывает практика многих западных площадок, пытающихся потеснить монополиста в этой сфере, основная проблема состоит в том, чтобы занять нишу. Разработчики не станут выходить на площадку без игроков, а игроки не станут пользоваться площадкой, где нет игр.

Несмотря на то, что в абсолютном долларовом исчислении отечественный рынок не столь велик, по количеству игроков он находится на пятом месте в мире и оценивается в 80 миллионов игроков<sup>1</sup>, что для многих игр-сервисов имеет огромное значение. Данное обстоятельство уже неоднократно заставляло западных разработчиков подстраиваться под реалии отечественного рынка, при условии давления со стороны государства. Это говорит, что можно вынудить крупных западных разработчиков выйти на отечественную площадку, используя метод законодательного “кнута и пряника”.

## Метод “кнута и пряника” для разработчиков

Предлагается обязательная “сертификация”<sup>2</sup> игр, выходящих на российском рынке. К сертификату привязывается сохранение авторских прав на игру. Отказ от получения или лишение сертификата означает перевод авторских прав в общественное достояние. Как обязательное условие сохранения сертификата – сертифицированные игры должны быть представлены на отечественной площадке<sup>3</sup>.

Для повышения эффективности этих мер предлагается создание “основной” отечественной площадки, публикация в которой и будет требованием сертификата. Данная площадка также может получить налоговые льготы и иные формы поддержки, которые позволят обеспечить более выгодные в сравнении с западными площадками условия для разработчиков.

---

<sup>1</sup>Статья “Games firms opposing Russia are cutting off a \$3.4bn market” GamesIndustry.biz, ссылающаяся на данные IDG, NewZoo, Sensor Tower

<sup>2</sup>Аналог прокатного удостоверения для фильмов

<sup>3</sup>Аналог законов США периода изоляционизма

Обязательная сертификация предлагается в уведомительном порядке (автоматическое получение сертификата разработчиками, ранее не имевшими нарушений) для большинства разработчиков, что позволит минимизировать коррупционную составляющую, при этом оставляя возможность модерации содержимого от неблагонадёжных разработчиков (вплоть до отзыва сертификата).

Предлагаются минимальные требования для получения сертификата и выхода на отечественную площадку — соблюдение законодательства РФ, работоспособность и корректная расстановка маркеров (возрастной рейтинг и пр.). Наличие локализации на русский язык может не являться обязательным требованием, однако необходимо корректное информирование игроков об отсутствии перевода или частичного перевода. Это позволит “занять” место западным разработчикам, которые готовы выходить на российский рынок, но им требуется дополнительное время для локализации.

Перевод авторских прав в общественное достояние принципиально отличается от обсуждаемой “легализации пиратства” тем, что осуществляется по закону и не обратим. Это позволит коммерческим структурам легально инвестировать в разработку и поддержку игр, чьи разработчики не заинтересованы в самостоятельном выходе на отечественный рынок. Тем самым обеспечивается локализация продажи всех популярных игр – либо сам разработчик выходит на отечественный рынок, либо это сделает кто-то другой.

## Вторичные меры поддержки отечественных разработчиков

Помимо тех рисков, которые несёт выход разработчиков на западную площадку, присутствуют также риски, связанные непосредственно с самой разработкой игр. Одним из таких рисков является использование зарубежного ПО при создании игры. Большинство документации, обучающих материалов и площадок обсуждения – зарубежные. Потеря доступа к таким ресурсам зачастую наносит не меньший урон, чем явные санкции от коммерческих авторов ПО. Это значит, что даже ПО с открытым кодом несёт в себе риски, если нет поддержки со стороны отечественной индустрии.

В РФ уже есть реестр отечественного ПО, есть профессиональные разработчики игровых “движков”, графических пакетов, программ моделирования и создания контента. Однако многое из этого ПО ориентировано на другие сферы и не обладает в должной мере необходимыми функциями и программами обучения, что делает его неконкурентоспособным для игровой индустрии. Необходимы целевые льготы или конкурсные механизмы на разработку и поддержку конкурентоспособного ПО и программ обучения.

## Прямые методы поддержки разработки

Обсуждаемой в последнее время прямой финансовой поддержки недостаточно для привлечения внимания разработчиков. При подобной поддержке государство выступает в качестве издателя с ограниченным бюджетом и специфичными требованиями. Для развития индустрии необходимо множество издателей, в качестве которых может выступать бизнес, если для него создать соответствующие условия.

Государственное продвижение нужных тем и посылов может стимулироваться механизмом грантов, что активно применяется в зарубежной индустрии. Гранты выдаются не на разработку – вместо этого государство доплачивает разработчикам за каждую проданную копию. Условием гранта является освещение одной определённой темы и отсутствие ряда нежелательных тем. Такая система гибкая и может быть применена к широкому спектру различных игр. А значит разработчик мотивирован изначально не использовать нежелательные темы, в надежде получить один или более грантов. Так государство получает отдачу от этой системы даже в играх, которые не попали ни под один грант. А механизм доплаты за проданные копии (в определённых пределах) позволяет не тратить деньги на непопулярные проекты.

## Предложения

1. Разработать механизм лицензирования и сертификации видеоигр, разрешённых к распространению и реализации на территории РФ (аналог прокатного удостоверения для видеоигр, официально продаваемых в России).

Данный механизм не должен быть обременителен. Предлагается уведомительный характер по умолчанию - автоматическое получение сертификата удалённо. Разработчики, замеченные в нарушении законодательства или недружественных действиях, могут быть лишены права на автоматическое получение сертификата.

Сертификат может быть отозван для игр, которые нарушают законодательство РФ или же признаны нежелательными. Это автоматически приводит к лишению права на автоматическую сертификацию в дальнейшем.

Требования для сертификации должны быть минимальными: соблюдение законов РФ (включая законодательство в области прав потребителя – гарантия функционирования продукта на заявленных платформах) и корректное информирование потребителя об особенностях продукта. В частности, локализация может не присутствовать при условии информирования об отсутствии локализации.

2. Поставить публикацию на “официальной площадке” обязательным требованием получения сертификата.

- Это обеспечит долю рынка для официальной площадки.
- Автоматическое получение сертификата при публикации позволит сделать эту меру максимально прозрачной и необременительной для большинства разработчиков.

3. Законодательно обеспечить передачу авторских прав на выпущенные игры, не получившие сертификата или лишённые его, в общественное достояние по истечении полугода после выпуска/лишения сертификата.

- Выпуском игры является старт продаж игры на любой игровой площадке.
- 6 месяцев достаточный срок для устранения любых препятствий к выходу игры. В то же время это достаточно малый срок, чтобы не быть стимулом для большинства отечественных игроков искать игру на других площадках (с учётом времени, которое потребуется для адаптации и выпуска игры на отечественную площадку третьими лицами).

- Данный механизм может быть ограничен только для разработчиков из “недружественных” стран (чтобы не ссориться с дружественными).

#### 4. Провести конкурс на роль “официальной площадки” цифровой дистрибуции и распространения видеоигр.

Помимо очевидного преимущества от данной роли победитель может получить дополнительную поддержку:

- Налоговые или иные льготы на деятельность.
- Льготы на трафик у государственных магистральных провайдеров государства.

В обмен на роль и поддержку, победитель обязуется обеспечить:

- Пониженный относительно аналогов сбор с каждой проданной игры за обслуживание. Это уменьшит сопротивление разработчиков к обязательной публикации в официальном магазине. На данный момент наименьшим сбором (с каждой реализованной игры) является 12% у площадки американской компании Epic Games. Во избежание эксплуатации искусственной монополии компанией-владельцем необходим государственный контроль за этим сбором.
- Механизмы рецензирования и продвижения видеоигр с прозрачными алгоритмами с приоритетным доступом для государственных программ и конкурсов. Это позволит государству продвигать необходимые ценности и установки, а также реализовать механизмы поддержки разработчиков без дополнительных бюджетных расходов. Прозрачность системы позволит избежать дополнительной коррупционной составляющей, связанной с возможностью манипулирования площадкой.
- Механизм публикации игр по принципу “одной кнопки” с автоматической интеграцией в систему сертификации. При публикации игры на официальной площадке разработчик должен иметь возможность либо получить сертификат, если его нет, либо найти и привязать уже полученный.

В критерии отбора предлагается включить:

- Техническую возможность площадки обслуживать население РФ и ЕврАзЭС и хранить объём данных игр на уровне не хуже ведущей зарубежной площадки (Steam) - чем больше/быстрее, тем лучше.
- Максимальный паритет по функциональности с ведущей зарубежной площадкой (Steam) - чем больше возможностей, тем лучше.
- Удобство использования, народное голосование.

## Дополнительно

### 1. Провести конкурс на создание отечественного комплекса ПО для разработки видеоигр.

Под ПО для разработки видеоигр понимается:

- “Игровой движок” - набор типовых программных компонент и инструментов для создания содержимого и механизмов игры. Примеры: Unreal Engine, Unity, O3DE.
- Инструменты создания и анимирования 3D моделей и текстурирования. Примеры: Gimp, Adobe Photoshop, Maya, Blender, и т.п.

ПО должно быть бесплатно к использованию.

- Разработка и поддержка могут компенсироваться за счёт сборов с продаж (royalty).
- Данная мера снизит порог вхождения и сделает продукт конкурентоспособным и привлекательным для начинающих отечественных разработчиков в сравнении с Unreal Engine и зарубежными аналогами.
- Компенсация за счёт сборов с продаж позволяет выйти на самоокупаемость.

ПО (или адаптация существующего ПО), должно иметь:

- Подробную документацию на русском языке.
- Составленные образовательные программы.
- Коммерческая поддержка разработчиков на русском языке.

Допустима адаптация ПО с открытым кодом.

Поддержка государства в данном случае может быть:

- Прямое финансирование разработки (с получением всех авторских прав).
- Налоговые льготы.
- Интеграция в государственные образовательные программы.

### 2. В последнюю очередь: программы финансовой поддержки разработки

Субсидии по темам по принципу “рубль за рубль”:

- Государство определяет список тем, которые требуется продвигать в участвующих видеоиграх.
- Также определяется список тем или моментов, которые должны отсутствовать в претенденте.
- Разработчик может заявить, что его разрабатываемая (готовая к выпуску) видеоигра соответствует одной или более тем.
- После проверки этого утверждения государство предоставляет субсидию по принципу “X рублей за каждые заработанные Y рублей, максимум Z рублей”, где X, Y и Z определяются для каждой темы отдельно.
- При чрезмерном числе претендентов, может быть организован дополнительный конкурс на отдельные темы.