

## *ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ РЕГУЛИРОВАНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КОМПАНИЙ-ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ВИДЕОИГР*

**А.В. АСТАХОВ, Н.С. КОЗЫРЬ**

*Кубанский государственный университет,  
350040, Российская Федерация, г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149;  
электронная почта: avel.10@mail.ru, n\_k\_@mail.ru*

В статье рассматривается становление деятельности компаний производителей видеоигр: основание, развитие и регламентация их деятельности. Сделано сравнение темпов развития отрасли производителей продукции мультимедиа и кинопроизводства. Особый успех развитие производства видеоигр в зарубежных странах связан с возникновением такого явления как киберспорт. Рассмотрен национальный бюджет видеоигр и правовые аспекты регламента деятельности компаний. Сделан вывод о недостаточном уровне регулирования высокобюджетной сферы компаний-производителей видеоигр, при этом наблюдается необходимость заимствования зарубежного опыта в РФ.

**Ключевые слова:** видеоигры, киберспорт, продукция мультимедиа, производители видеоигр

Компании, занятые выпуском видеоигр относятся к сектору экономики производства продукции мультимедиа. Для России этот вид деятельности сложно назвать самостоятельной отраслью, однако за рубежом сегмент производства компьютерных игр нередко становится национальным видом спорта.

Производство видеоигр как экономический вид деятельности, за сравнительно короткий срок, стал обгонять по приносящей прибыли киноиндустрию. Официальной датой возникновения видеоигр считается 29 апреля 1972 года, тогда была выпущена американской компанией Atari самая первая игра под названием «Pong» (теннисная платформа, которая отбивает мячик). Несмотря на несложные функциональные особенности этой игры, в целом «Pong» считается прародителем современных видеоигр. Если раньше бюджет видеоигр не достигал и миллиона долларов, то в настоящее время отрасль в денежном выражении превышает больше миллиарда долларов. Однако наблюдается и некий парадокс: при большой аккумуляции денежных ресурсов, отрасль достаточно закрытая в части раскрытия информации.

Так, например, благодаря возникшим судебным разбирательствам обнародованы данные, раскрывающие бюджет отдельных видеоигр: доходы от реализации видеоигры «GrandTheftAuto V», вышедшей в 2013 году, превысили три миллиарда долларов [1]. Для сравнения, отрасль киноиндустрии теряет свои позиции по бюджету дохода: в 2009 году был создан самый кассовый в истории кино фильм «Аватар» компании 20th CenturyFox, принес своим создателям 2,79 млрд. долларов [2].

И в настоящее время бюджет видеоигр увеличивается в арифметической прогрессии, вытесняя киноиндустрию. Например, вышедшая в сентябре 2015 года MetalGearSolid V: ThePhantomPain, в первый день старта продаж заработала 179 млн. долларов, что является рекордом в сегменте развлечений (куда входят кино, музыка и т.д.).

Говоря о доходах компаний-производителей видеоигр (девелоперы), ежегодно это измеряется миллиардами долларов (рис. 1). Основной доход приносят три страны: США, Китай и Япония.

Более 20 млрд долларов ежегодного дохода приносят жители США различным девелоперам игровой индустрии, Китай – около 18 млрд долл., Япония – 12 млрд долл. в 2014 году. Следует отметить, что Россия занимает 12ю строчку стран с бюджетом более 1 млрд долл. В ходе исследований аналитического ресурса newzoo.com, были выделены ТОП-100 стран по состоянию на 17 октября 2014 года, которые распределены в зависимости от полученной издателями прибыли в каждой стране в отдельности.

Популярность видеоигр связана с массовым вовлечением людей в профессиональные сообщества по интересам. Вот уже 20 лет, как особую популярность приобрели сетевые игры, некоторые из которых достигли национальной популярности. Коллективная вовлеченность в процесс игры называется – «киберспорт». Профессиональная лига по компьютерному спорту – CPL (Cyberathlete Professional League) создана в 1997 году, когда появились первые команды, со своими менеджерами и спонсорами.

	COUNTRY	POPULATION (население)	(пользователи Интернет)	Общий доход в долларах США
1.	United States of America	322,583,006	274,292,330	20,484,628,000
2.	China	1,393,783,836	701,073,270	17,866,677,000
3.	Japan	126,999,808	101,663,346	12,219,552,000
4.	Germany	82,652,256	71,080,940	3,528,196,000
5.	United Kingdom	63,489,234	55,476,893	3,426,259,000
6.	Republic of Korea	49,512,026	42,629,854	3,356,202,000
7.	France	64,641,279	56,237,913	2,608,818,000
8.	Canada	35,524,732	31,890,552	1,717,991,000
9.	Italy	61,070,224	36,886,415	1,514,067,000
10.	Spain	47,066,402	37,370,723	1,489,366,000
11.	Brazil	202,033,670	118,593,764	1,339,375,000
12.	Russian Federation	142,467,651	88,059,255	1,143,197,000
13.	Australia	23,630,169	20,806,364	1,143,044,000
14.	Mexico	123,799,215	56,130,564	1,006,072,000
15.	Taiwan	23,532,713	19,292,118	643,417,000
16.	Netherlands	16,802,463	15,861,525	433,195,000
17.	Turkey	75,837,020	37,349,732	375,039,000
18.	Sweden	9,631,261	9,053,385	370,406,000
19.	Switzerland	8,157,896	6,950,527	325,731,000
20.	Austria	8,526,429	7,111,042	310,340,000
21.	India	1,267,401,849	223,062,725	307,909,000
22.	Belgium	11,144,420	9,807,090	293,560,000
23.	Poland	38,220,543	26,372,175	279,656,000
24.	Argentina	41,803,125	27,004,819	243,946,000
25.	Vietnam	92,547,959	44,728,429	233,016,000
26.	Norway	5,091,924	4,888,247	223,430,000
27.	Denmark	5,640,184	5,470,978	221,460,000
28.	Portugal	10,610,304	7,983,193	214,519,000
29.	Colombia	48,929,706	31,589,018	209,041,000
30.	Finland	5,443,497	5,096,746	205,745,000

Источник: <http://hi-news.ru/games/v-kakix-stranax-mira-videoigry-naibolee-populyarny.html>

Рисунок 1 – Распределение стран по прибыли производителей видеоигр 2014 год.

Целью создания CPL являлось представление компьютерных игр как зрелищного вида спорта и в последующем привлечения новых участников. Под эгидой CPL проводились множественные соревнования, со временем в список включались все новые игры, привлекались новые спонсоры. За 10 лет продвижения CPL общий призовой фонд к 2006 году достиг 3 млн. долларов.

На сегодняшний день соревнования по киберспорту проводятся по всему миру. Развитие данного сегмента превратилось в целую индустрию, со своим финансированием, трансферами, рейтингами, инфраструктурой, трансляциями и знаменитостями. Есть также и аналог Олимпийских игр, со своими правилами, регламентом и порядком – WCG (WorldCyberGames – мировые киберигры), в которых принимают участия игроки со всего мира, в том числе и из России. Для сравнения, на чемпионате мира по одной только игре «Dota 2» в 2015 году призовой фонд составил уже 18 млн. долларов [3].

Такая интенсивная популяризация киберспортивных соревнований не остается без внимания властей многих стран. Основываются ассоциации и федерации киберспорта. Ассоциации направлены на защиту интересов игроков, их юридическую и социальную защиту. Федерации же заинтересованы в зрительском интересе, привлечению его большего количества и устанавливают правила и призовые фонды.

Так, например в Южной Корее, киберспорт является национальным достоянием, наравне с футболом и восточными единоборствами. В свое время правительство этой страны сделало ставку на развитие интернет-технологий и компьютеризации, с целью дальнейшего развития страны. В связи с чем, многие жители увлеклись видеоиграми и со временем стали добиваться успехов на локальных уровнях. Так было принято решение в 2001г. создать KeSPA (Korean e-SportsPlayersAssociation – национальную ассоциацию электронного спорта). Появились трансляции по национальному телевидению, а со временем и интернет-трансляции. Сейчас в этой стране насчитывается порядка 25 тысяч онлайн-баров, где люди могут наблюдать за состязаниями, а также проводить их между собой. Большие прибыли приносит и мерчендайзинг, связанный с

этим видом деятельности. А финансированием данных мероприятий являются такие крупнейшие компании как Samsung, SK Telecom, KoreaTelecom. При этом в одном из государственных корейских ВУЗов, университете Чунан, входящего в десятку лучших в стране, появилась идея создать отдел по киберспортивной науке.

Однако, несмотря на государственную поддержку киберспортивных турниров и дотаций для киберспортивных команд, оно очень внимательно относится к пристрастию молодежи к видеоиграм. Так в Корее 2001 году был внесен закон, запрещающий лицам до 16 лет играть с 00:00 до 06:00 часов по местному времени [4].

Примечательно то, что реализация видеоигр не всегда была законодательно регулируема. В подавляющем большинстве стран Европы, дальневосточной Азии, Северной Америки, а также Австралии в периоды 80-х и начала 90-х годов никак не ограничивалась продажа данного вида продукции. В 1994 году, в США под воздействием общественности, был вынесен на обсуждение законопроект под названием «Закон о Рейтинге Видеоигр». Так создается организация ESRB (Entertainment Software Rating Board – Рейтинги Ассоциации оценки развлекательного программного обеспечения). Целью данной организации является предоставление рейтинга для видеоигровой продукции с разбиением на возрастные группы. Играм, где присутствуют длительные сцены насилия либо откровенное сексуальное содержание, дают ограничение при реализации несовершеннолетним.

Возрастные ограничения впоследствии стали вводиться и в других развитых странах. Например, в Германии в 2002 году был принят Закон о защите молодых людей (PUPA), который уберегает молодежь от влияния неуместного видеоконтента, в том числе и в играх. В дальнейшем в 2003, 2004 и 2008 годах вносились поправки [5]. Так данный закон требует от производителей публиковать юридические уведомления о содержании выпускаемой продукции, а также по обращению государства либо иных физических или юридических лиц, отвечающих за опеку несовершеннолетних,

идентифицировать, к какой возрастной группе предназначен данный вид товара. РУРА устанавливает, что видеоигры не могут стать публично доступными, пока не будет установлена возрастная группа государственными органами. И даже несмотря на такие ограничения, в июле 2004 года Мюнхенский суд постановил изъять из продажи видеоигру такого крупного издателя как «RockstarGames» – «Manhunt», поскольку данный суд посчитал количество присутствующего насилия и его превознесение вызывающим. Также многим производителям игр на тематику Второй мировой войны приходится вносить большие изменения в содержание видеоконтента, убирая свастику и связанную с нацистами символику. На данный момент Германия считается самой строгой страной в отношении видеоигр в Европе.

Также жесткую политику в отношении компьютерных игр вела Австралия. До поправки в законе в 2013 году на территории страны и вовсе был запрет на игры, содержащие чрезмерное насилие. Так, для возможности реализации своей продукции на территории этой страны, разработчикам приходилось существенно видоизменять содержание своих игр отдельно для Австралии. И только после 1 января 2013 года, когда была внесена поправка, добавляющая пятую категорию (от 18 и старше), стал возможным полноценный сбыт некоторых категорий игр.

Однако несмотря на столь значительные ограничительные меры со стороны государств, стоит отметить, что они имеют значительные поступления в бюджет посредством реализации видеоигр на территории своих стран.

Таким образом, в современной экономике бюджет индустрии видеоигр превышает десятки миллиардов долларов, и деятельность компаний по-разному регламентируется в зарубежных странах. В Корее видеоигры стали национальным видом спорта, в Германии много ограничений для пользователей. Вместе с тем, далеко не все страны имеют нормативно-правовую базу, регулирующую деятельность индустрии видеоигр. В России на сегодняшний день официальный бюджет этой отрасли составляет более 1 млрд

долларов, и требуется регулирование этой сферы, за основу развития отрасли производства видеоигр следует использовать зарубежный опыт.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Доходы видеоигры «Grand Theft Auto V» – [Электронный ресурс] – Режим доступа: URL.: <http://stopgame.ru/newsdata/27891>.
2. Доходы кинофильма «Аватар» – [Электронный ресурс] – Режим доступа: URL.: <http://www.kinopoisk.ru/film/251733/>.
3. Призовой фонд турнира по видеоигре «Dota 2» – [Электронный ресурс] – Режим доступа: URL.: <http://game-tournaments.com/dota-2/international-2015>.
4. Закон в Южной Корее – [Электронный ресурс] – Режим доступа: URL.: <http://izvestia.ru/news/562405>.
5. Закон об охране молодежи – [Электронный ресурс] – Режим доступа: URL.: <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Abteilung5/Pdf-Anlagen/juSchGrussisch,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf>.

#### REFERENCES

1. Dokhody videoigry «Grand Theft Auto V» – [Elektronnyy resurs] – Rezhim dostupa: URL.: <http://stopgame.ru/newsdata/27891>.
2. Dokhody kinofilma «Avatar» – [Elektronnyy resurs] – Rezhim dostupa: URL.: <http://www.kinopoisk.ru/film/251733/>.
3. Prizovoy fond turnira po videoigre «Dota 2» – [Elektronnyy resurs] – Rezhim dostupa: URL.: <http://game-tournaments.com/dota-2/international-2015>.
4. Zakon v Yuzhnoy Koree – [Elektronnyy resurs] – Rezhim dostupa: URL.: <http://izvestia.ru/news/562405>.
5. Zakon ob okhrane molodezhi – [Elektronnyy resurs] – Rezhim dostupa: URL.: <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Abteilung5/Pdf-Anlagen/juSchGrussisch,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf>.

*THE FOREIGN EXPERIENCE OF VIDEO GAMES COMPANIES ACTIVITY  
REGULATION*

**A.V. ASTAKHOV, N.S. KOZYR**

*Kuban State University,  
149, Stavropolskaya, st., Krasnodar, Russian Federation, 350040;  
e-mail: avel.10@mail.ru, n\_k\_@mail.ru*

The article deals with the formation of companies manufacturers of video games: the base, the development and regulation of their activities. It made a comparison of rates of development of the industry media and film producers. Particular success the development of video games production in foreign countries due to the appearance of the phenomenon of e-sports. Considered the national budget video games, and legal aspects of regulation of companies. It was concluded that insufficient regulation of the sphere of high-budget video game manufacturing companies, while there is need for borrowing foreign experience in Russia.

**Key words:** video games, e-sports, multimedia products, video game manufacturers