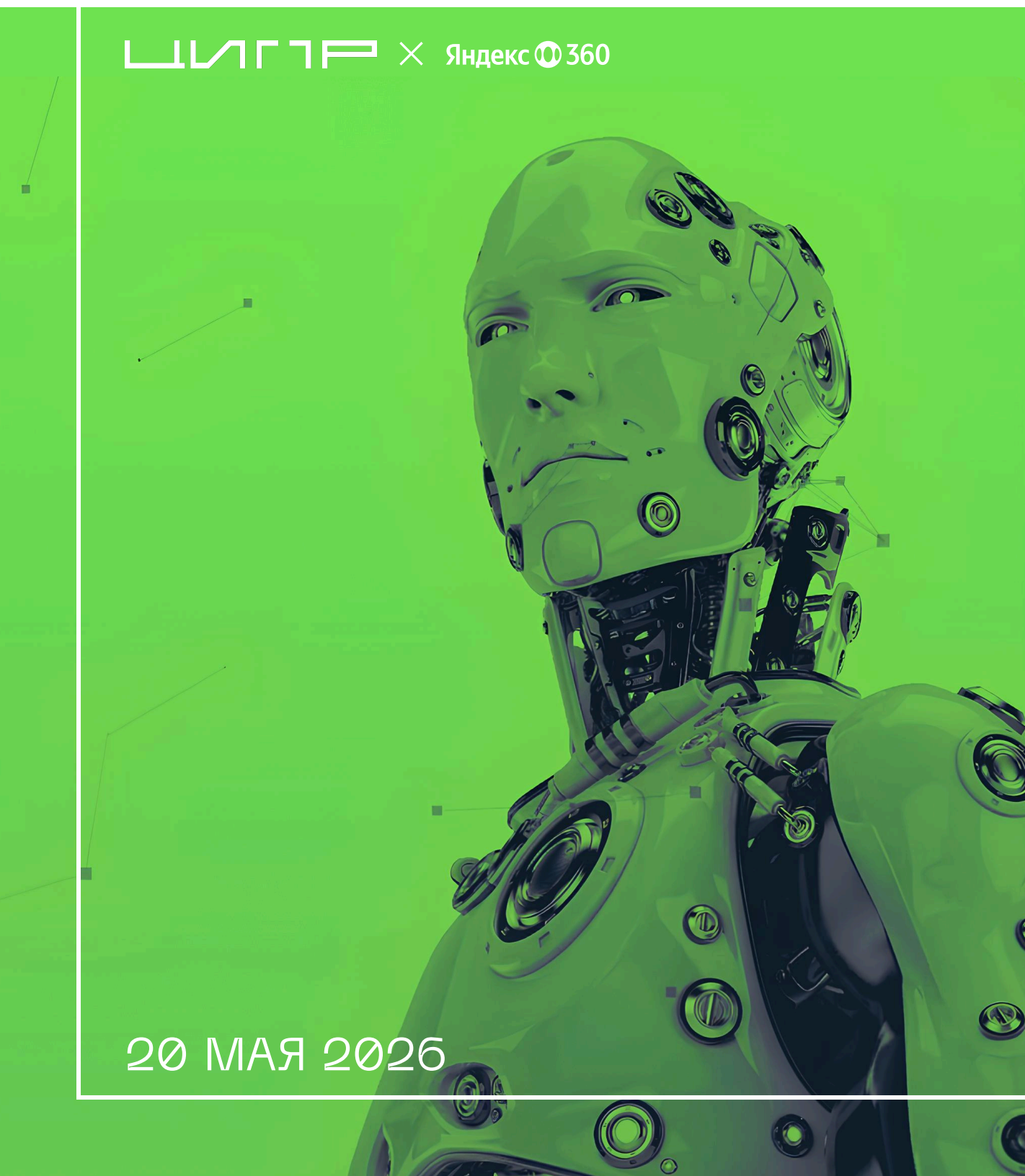


КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ВИДЕОИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Конспект встречи создан при помощи
искусственного интеллекта и Яндекс Телемоста

ЦИГРФ × Яндекс 360

20 МАЯ 2026



МОДЕРАТОР

Каленчук Алексей, Директор по цифровым креативным индустриям, Фонд "Сколково"

УЧАСТНИКИ

- Агамова Гюльнара, Генеральный директор, АНО "АКИ"
- Ряховский Александр, Директор офиса перспективных продуктов, ПАО Ростелеком
- Тиняев Роман, Партнер практики "Промышленность и технологии", Strategy Partners
- Филатова Екатерина, Президент, AVRA Ассоциация AR VR
- Сечинский Егор, Генеральный директор, НИИНСАР
- Дегтярёва Елена, Генеральный продюсер, Watt=

Сессия на ЦИПР обсудила влияние глобального дефицита и подорожания оперативной памяти на российскую игровую индустрию. Спикеры пришли к выводу, что рост цен на компоненты делает дорогим как производство игр, так и их потребление, вынуждая разработчиков оптимизировать проекты под более слабое железо. Ключевым ответом рынка становится развитие облачного гейминга, аренда мощностей и создание государственных инфраструктурных кластеров для снижения барьеров входа.

Слово берет **Тиняев Роман (Strategy Partners)**: «Рост контрактных цен на память за год вырос в 4–5 раз, и мы ожидаем, что к концу 2026 года цены выйдут еще в 2–4 раза». Он объясняет, что основной драйвер – взрывной спрос со стороны ИИ-дата-центров, которые теперь потребляют 70% мировой памяти. Это делает продвинутое железо премиальным, вынуждает игроков откладывать апгрейды и переходить на облачные сервисы, а разработчиков – оптимизировать игры под конфигурации с 16 ГБ ОЗУ вместо привычных 32 ГБ.

Своим опытом делится **Агамова Гюльнара (Агентство креативных индустрий)**: «Мы открыли кластер в Сколково площадью 55 тысяч квадратных метров, чтобы исключить капитальные затраты студий на инфраструктуру». В центре есть мокап-студии, звукозаписи и киберарена с льготной арендной ставкой, что позволяет малым студиям создавать качественный контент без покупки дорогого оборудования. Агамова отметила, что российский кластер уникален в мире, и уже привлекает интерес из стран, где нет подобной инфраструктуры, например, из Бразилии.

Микрофон переходит к **Дегтяревой Елене (студия WATT)**: «Мы перестали быть обучающей больницей, потому что не можем позволить себе покупать свободные машины для стажеров»

Рост стоимости железа ударил по студиям с двух сторон: выросли затраты на рабочие места для сотрудников и усложнилась оптимизация игр под слабые устройства игроков. Дегтярева подчеркнула, что технически неидеальная игра убивает продажи мгновенно, поэтому они активно тестируют облачный гейминг и портируют проекты на российскую консоль, чтобы расширить аудиторию.

Следом выступает **Ряховский Александр (Ростелеком)**: «Наша стратегия – собрать весь пользовательский игровой опыт в одном месте, включая переход в облачный гейминг». В июле Ростелеком запустит свой MVP облачного сервиса, чтобы пользователи могли играть в тяжелые игры без покупки дорогого железа, платя только за подписку. Компания использует свои крупнейшие в России дата-центры для размещения игр студий, предлагая комплексные B2B-решения, которые учитывают волатильность рынка и необходимость гибкости.

В свою очередь **Филатова Екатерина (Ассоциация AR/VR)** рассказывает: «Steam отложил выпуск своей VR-гарнитуры из-за дороговизны компонентов, но интерес к контенту сохраняется». В то время как массовый рынок VR стагнирует, развиваются нишевые решения, например, AR-объекты в городе Арзамас, которые вовлекают туристов и школьников. Филатова отметила, что разработчики учатся создавать креативные проекты с учетом того, что у большинства пользователей смартфоны не последней модели, а производство своих шлемов в России пока экономически нецелесообразно.

Завершает дискуссию **Сечинский Егор (студия Нинсар)**: «Мы научены опытом прошлых лет и с самого начала оптимизируем новую RPG под Steam Deck и слабые ПК». Студия переходит от мобильных казуальных игр к более сложным проектам, но сохраняет фокус на доступности платформы, так как в симуляторном сегменте зависимость от импорта компонентов и курсов валют делает цены непредсказуемыми. Сечинский уверен, что выживут только те разработчики, которые будут перманентно менять стратегию и подстраиваться под сигналы рынка, а не ждать нормализации цен на железо.