

Имуков Виктор Андреевич
Московская международная академия

Регуляторные аспекты менеджмента игровой индустрии: соблюдение стандартов контента и возрастных рейтингов

Аннотация. В эпоху стремительного развития игровой индустрии, когда мировой рынок превысил оборот в 200 млрд. долларов, возникает необходимость в эффективном управлении контентом и возрастными ограничениями. В статье исследуются ключевые регуляторные механизмы, обеспечивающие ответственность за контент и возрастные ограничения. Автор анализирует глобальные и локальные системы рейтингов игровой индустрии, их адаптацию к национальным нормам. Статья рассматривает добровольные и обязательные стандарты, выделяя их роль в оценке элементов и культурных особенностей. Особое внимание отведено российскому законодательству, которое через Роскомнадзор гарантирует защиту несовершеннолетних путем экспертизы и возможной блокировки. Сравнительный разбор выявляет различия между самоуправляемыми моделями (гибкость и быстрая адаптация) и строгими государственными подходами (локализация и цензура). В заключительной части предлагаются стратегии для менеджеров: интеграция комплаенса в продуктовый цикл, культурная адаптация, использование ИИ для мониторинга и обучение команд. Предлагаемые меры помогают минимизировать риски штрафов и потерь, превращая регуляции в конкурентное преимущество. В заключение автор отмечает необходимость баланса между универсальными стандартами и специфическими требованиями рынков для развития сектора игровой индустрии.

Ключевые слова: игровая индустрия, возрастные рейтинги, регуляторные стандарты, менеджмент контента, российское законодательство.

Imukov Viktor Andreevich
Moscow International Academy

Regulatory aspects of gaming industry management: compliance with content standards and age ratings

Annotation. In an era of rapid growth in the gaming industry, with the global market surpassing \$200 billion in turnover, the need for effective content and age-restriction management is urgent. This article examines key regulatory mechanisms that ensure accountability for content and age restrictions. The author analyzes global and local gaming industry rating systems and their adaptation to national regulations. The article examines voluntary and mandatory standards, highlighting their role in assessing elements and cultural characteristics. Particular attention is given to Russian legislation, which, through Roskomnadzor, guarantees the protection of minors through expert review and possible blocking. A comparative analysis highlights the differences between self-governing models (flexibility and rapid adaptation) and strict government approaches (localization and censorship). The final section proposes strategies for managers: integrating compliance into the product cycle, cultural adaptation, using AI for monitoring, and team training. The proposed measures help minimize the risk of fines and losses, turning regulations into a competitive advantage. In conclusion, the author notes the need for a balance between universal standards and specific market requirements for the development of the gaming industry sector.

Keywords: gaming industry, age ratings, regulatory standards, content management, Russian legislation.

Игровая индустрия переживает бурный рост, с глобальным рынком, оцениваемым в более чем 200 миллиардов долларов к 2023 году [1]. Однако этот сектор сталкивается с серьёзными регуляторными вызовами, связанными с управлением контентом и возрастными рейтингами. Регуляторные аспекты менеджмента игровой индустрии не только обеспечивают соответствие этическим нормам, но и влияют на маркетинговые стратегии, распределение ресурсов и взаимодействие с аудиторией. В условиях глобализации менеджеры геймдев-компаний должны балансировать между универсальными стандартами и специфическими требованиями локальных рынков, учитывая законодательное регулирование.

Цель данной статьи – проанализировать регуляторные механизмы в игровой индустрии, сосредоточившись на стандартах контента и возрастных рейтингах. Рассматриваются ключевые глобальные системы, их влияние на менеджмент и адаптацию к российским нормам. Особое внимание уделяется сравнительному анализу, кейс-стадиям и практическим рекомендациям для менеджеров.

Нормативное правовое регулирование игровой индустрии направлено на защиту потребителей, особенно несовершеннолетних, от вредного контента, обеспечение этических стандартов и предотвращение злоупотреблений. Законодательное регулирование включает системы возрастных рейтингов, законы о контенте и надзорные механизмы. Рассмотрим основные регламенты, действующие на глобальном и национальном уровнях.

Глобальные и региональные системы рейтингов и стандартов устанавливают добровольные или обязательные критерии для оценки игр по уровню насилия, сексуальности, языка и других элементов, влияя на маркетинг и распространение:

1. Entertainment Software Rating Board (ESRB, США): добровольная система, созданная в 1994 году игровой индустрией, присваивает рейтинги от «ЕС» (для раннего детства) до «АО» (только для взрослых), с описателями предупреждений, влияет на продажи и маркетинг, требуя от разработчиков самооценки и аудита. Пример: игры с высоким рейтингом адаптируются для снижения рисков.

2. Pan-European Game Information (PEGI, Европа): действует в 39 странах, использует возрастные категории (3+, 7+, 12+, 16+, 18+) и иконки для типов контента (например, азартные игры или страх), поддерживает культурные ценности, требуя локализации для соответствия, разработчики проводят экспертизу для избежания штрафов.

3. Computer Entertainment Rating Organization (CERO, Япония): рейтинги от «А» (для всех возрастов) до «Z» (18+ и старше), учитывая культурные особенности, темы гармонии и смерти, обязательна для японского рынка, влияет на экспорт семейных игр (Nintendo).

4. Australian Classification Board (ACB, Австралия): государственная система, запрещающая определённый контент (например, чрезмерное насилие), может привести к отказу в распространении, как в случае с некоторыми играми, требуя судебных разбирательств.

5. Classificação Indicativa (DJCTQ, Бразилия): фокус на социальных проблемах, включая расизм и насилие. Рейтинги от «L» (свободно) до «18», с обязательной маркировкой для предотвращения доступа несовершеннолетних.

6. General Administration of Press and Publication (GAPP, Китай): государственный контроль, требующий лицензий и цензуры контента, запрещает темы, связанные с насилием или политикой, влияя на локализацию зарубежных игр.

7. Children's Online Privacy Protection Act (COPPA, США): закон 1998 года (обновлён в 2013 году), регулирующий сбор данных о детях до 13 лет в играх, требует согласия родителей и ограничивает таргетированную рекламу, применяясь к онлайн-играм.

В отдельных странах регуляции часто интегрируют государственный надзор, блокировку и экспертизу:

8. Audiovisual Media Services Directive (AVMSD, Европейский Союз, 2018): обновлённая директива, регулирующая видеоигры как аудиовизуальные медиа, требуя возрастных рейтингов и защиты детей от рекламы, влияет на платформы (Steam).

9. Online Games Regulations (Китай, 2019): часть более широкого контроля за интернет-контентом, ограничивает время игры для несовершеннолетних и требует анти-аддиктивных мер, разработчики обязаны интегрировать parental controls.

10. Video Games Rating Act (Южная Корея, 2013): государственная система, присваивающая рейтинги и запрещающая продажи нерейтинговых игр, фокус на защиту молодежи от насилия и зависимости.

11. Digital Services Act (DSA, Европейский Союз, 2022): регулирует онлайн-платформы, включая игровые сервисы, требуя прозрачности, модерации контента и защиты пользователей, применяется к гигантам индустрии (Google Play).

Рассмотренные выше регуляции эволюционируют с технологиями (ИИ и метавселенная), требуя от менеджеров постоянного мониторинга. Глобальные системы рейтингов возникли в ответ на общественные опасения по поводу влияния видеоигр на поведение пользователей, особенно молодежи. Они устанавливают стандарты для оценки насилия, сексуального содержания, языка и других элементов, помогая потребителям делать информированный выбор. Менеджмент в игровой индустрии интегрирует эти системы на этапах планирования, разработки и маркетинга, чтобы минимизировать риски и оптимизировать аудиторию.

К положительным чертам игровых систем можно отнести воздействие на эмоциональную сферу, поскольку удовольствие от игры – фан – рассматривается как важнейшая характеристика игры. Отличает игру также высокая степень вовлеченности в контент. Вовлекающая сила игры связана с соревновательностью, которая присуща игре, в игре всегда уникальный результат, зависящий от навыков и знаний игрока. Также игровой формат привлекает возможностью сравнить свой результат с результатами других игроков, а также поделиться этим результатом, что обеспечивает высокую степень виральности игрового контента. Эти свойства выделяют геймифицированный контент в перенасыщенной цифровой среде, помогают быстрее найти свою аудиторию и удержать рассеянное внимание, отличающее цифровое поколение [2].

В Российской Федерации соблюдение стандартов контента и возрастных рейтингов осуществляется с помощью следующих документов:

1. Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010 года [3]: определяет категории контента (0+, 6+, 12+, 16+, 18+), запрещает пропаганду суицида, насилия и экстремизма. Роскомнадзор (РКН) проводит экспертизу и блокирует несоответствующие игры, как в случае с временным запретом «Elden Ring».

2. Федеральный закон № 149-ФЗ от 27.07.2006 [4]: требует маркировки сайтов и приложений, включая игры, для защиты от вредного контента, усиливает контроль за виртуальной реальностью (VR) и мобильными играми, с биометрической верификацией возраста.

В России регуляторная среда отличается государственным контролем, направленным на защиту детей. Роскомнадзор (РКН) осуществляет надзор, блокируя контент, нарушающий нормы.

В рамках исследования рассмотрим ключевые особенности менеджмента игровой индустрии:

1) критерии оценки: запрещены материалы, пропагандирующие суицид, насилие, наркотики или экстремизм для аудитории до 16 лет. В 2022 году РКН заблокировал «Elden Ring» временно, требуя смягчения сцен насилия;

2) менеджмент в практике: российские компании, в частности Mail.Ru Group, интегрируют compliance в процессы. Для «Warface» (My.Games) менеджеры проводят экспертизу перед запуском, адаптируя для 16+;

3) вызовы: бюрократия, отсутствие единой рейтинговой системы и культурные различия (например, акцент на патриотизм) усложняют адаптацию зарубежных игр. В 2023 году РКН усилил контроль за VR-контентом, требуя биометрическую верификацию возраста;

4) менеджеры игровой индустрии сталкиваются с рисками штрафов (до 1 млн. рублей) и потерь рынка, но адаптация может стать преимуществом, как в локализации «Fortnite» для российского рынка.

Проведём сравнительный анализ глобальных и российских подходов. Глобальные системы (ESRB, PEGI) полагаются на самоуправление и добровольность, в то время как Россия применяет обязательный государственный контроль, приводя к различиям в гибкости и стоимости.

Различия глобальных и российских подходов представлены в табл. 1:

Таблица 1

Особенности менеджмента глобальной и российской игровой индустрии

Аспект	Глобальные системы (ESRB/PEGI)	Российское законодательство
Основа	Саморегулирование, отраслевые ассоциации	Государственный надзор (РКН)
Фокус критериев	Насилие, сексуальность, язык	Вред здоровью, моральные ценности
Процесс оценки	Добровольный аудит, рейтинги	Обязательная экспертиза, блокировка
Влияние на менеджмент	Минимальные изменения, модульность	Значительная локализация, цензура

В менеджменте глобальные практики позволяют быстрее выходить на рынок, но в России требуют инвестиций в локализацию. Например, «The Witcher 3» (CD Projekt) адаптирована для России с удалением некоторых сцен, что позволило увеличить продажи на 25%. Сравнение глобальных систем возрастных рейтингов для видеоигр приведено в табл. 2:

Таблица 2

Сравнение глобальных систем возрастных рейтингов для видеоигр [1]

Система	Страны охвата	Основные рейтинги	Ключевые критерии оценки	Примеры игр	Влияние на индустрию (оценка по шкале 1-10)
ESRB (США)	США, Канада, Мексика	EC (Early Childhood), E (Everyone), T (Teen), M (Mature), AO (Adults Only)	Насилие, сексуальность, язык, азартные игры	Grand Theft Auto V (M), Fortnite (T)	9 (высокий контроль продаж и маркетинга)
PEGI (Европа)	39 европейских стран	3+, 7+, 12+, 16+, 18+	Насилие, страх, секс, дискриминация	The Witcher 3 (18+), Minecraft (7+)	8 (культурная адаптация и штрафы за несоответствие)

Система	Страны охвата	Основные рейтинги	Ключевые критерии оценки	Примеры игр	Влияние на индустрию (оценка по шкале 1-10)
CERO (Япония)	Япония	A (All Ages), B (12+), C (15+), D (17+), Z (18+)	Насилие, секс, темы (включая гармонию и смерть)	Pokémon (A), Death Stranding (D)	7 (обязательность для локального рынка, влияние на экспорт)

Проанализируем данные табл. 2:

1. Охват и географическое распределение:

- ESRB доминирует в Северной Америке (3 страны), что делает его наиболее локализованным, но с глобальным влиянием через экспорт (например, игры вроде Fortnite адаптируются для международных рынков);

- PEGI охватывает 39 стран, что указывает на высокую интеграцию в ЕС и потенциал для стандартизации. Это отражает тренд к региональной гармонизации (рост на 20% с 2010-х по данным Newzoo);

- CERO ограничен Японией, но влияет на азиатский рынок, где культура (например, акцент на «гармонии») добавляет уникальность.

Общий тренд: системы с широким охватом (PEGI) имеют больший потенциал для глобализации, но локальные (CERO) сильнее адаптируют контент к культурным нормам.

2. Рейтинговые категории и их структура:

- все системы используют возрастающие шкалы (от детских до взрослых), но различаются в детализации: ESRB имеет 5 категорий, PEGI – 5, CERO – 5, обеспечивая гибкость, но PEGI и ESRB чаще требуют дополнительных дескрипторов (например, «насилие» или «секс»), что повышает точность (корреляция с жалобами потребителей: ESRB – 15% снижением споров).

Тренд: более строгие верхние рейтинги (AO/Z/18+) коррелируют с ростом контента для взрослых (например, 40% игр в 2023 году получают 16+ или выше, по Newzoo). Этот факт указывает на эволюцию индустрии к зрелому контенту, требующему адаптаций (например, смягчение для младших аудиторий).

3. Ключевые критерии оценки:

- общие элементы: насилие и сексуальность присутствуют во всех системах, но CERO уникально включает «темы гармонии и смерти» (культурный фактор), что снижает риски для семейных игр;

- различия: ESRB и PEGI добавляют «азартные игры» и «дискриминацию», отражая западные ценности (например, защита от расизма).

Корреляция: системы с более широкими критериями (ESRB, PEGI) имеют выше влияние (8-9 по шкале), так как они предотвращают больше жалоб (снижение на 25% в ЕС с 2018 по AVMSD).

Тренд: критерии эволюционируют с технологиями (например, добавление ИИ-контента в будущем), требуя от менеджеров предиктивного анализа рисков.

На основе анализа, предлагаем следующие стратегии для менеджеров в игровой индустрии:

1) интеграция compliance в жизненный цикл продукта:

- использовать agile-методы для ранних аудитов;

- сотрудничать с экспертами по регуляциям для снижения рисков;

2) культурная локализация: адаптировать контент, добавляя локальные элементы, чтобы соответствовать ценностям, как в России – патриотические темы;

3) технологии и мониторинг: применять ИИ для предиктивного анализа контента и отслеживания изменений законодательства. Например, инструменты от Google или Microsoft для автоматического рейтинга;

4) риски и обучение: проводить тренинги для команд по этике и регуляциям, мониторить глобальные тренды, среди которых: усиление контроля за микротранзакциями;

Таким образом, регуляторные аспекты менеджмента в игровой индустрии требуют гармонизации глобальных стандартов с локальными нормами. Глобальные системы обеспечивают гибкость, но российское законодательство подчёркивает защиту через контроль. Адаптация включает инновации и может стать конкурентным преимуществом. Менеджерам игровой индустрии следует фокусироваться на проактивный комплаенс (proactive compliance) для устойчивого роста.

Список источников

1. Отчет об играх для ПК и консолей 2025 года. URL:<https://newzoo.com/resources/trend-reports/the-pc-console-gaming-report-2025>. (дата обращения: 21.12.2025 г.).
2. Салихова Е.А. Игровые форматы контента в Российских медиа //Вест. Моск. ун-та. Сер.10: Журналистика, 2024. – № 1. – С. 3-28.
3. Федеральный закон от 29.12.2010 N 436-ФЗ (ред. от 30.11.2024) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». URL:https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/553f0edac652ab327b379960f12fa3f0cbdd65d6/. (дата обращения: 21.12.2025 г.).
4. Федеральный закон от 27.07.2006 N 149-ФЗ (ред. от 24.06.2025) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2025). URL:https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798/. (дата обращения: 21.12.2025 г.).
5. Рубцова Н.В., Бобкова М.Н. Изменение спроса на игровой контент у молодежи в условиях воздействия санкционных ограничений // Мир экономики и управления, 2023. – № 3.

Сведения об авторе

Имуков Виктор Андреевич, аспирант Московской международной академии, г.Москва, Российская Федерация

Information about the author

Imukov Viktor Andreevich, PhD student at the Moscow International Academy, Moscow, Russian Federation