

Коммерсантъ



Понедельник 19 декабря 2022 №235/П (7436 с мо... (здания)

Газета издательского дома «Коммерсантъ» Издаётся с 1909 года. С 1917 по 1990 год не выходила по независимым от редакции обстоятельствам. С 1990 года выходит в еженедельном режиме. С 1992 года — в ежедневном.

kommersant.ru | КоммерсантъFM 93,6

спорт Сборная Аргентины в третий раз завоевала звание чемпиона мира — 12



новости „Ъ“ посмотрел, как подорожает техосмотр с 1 января 2023 года в зависимости от региона — 5

Шум и гейм

Власти осмысливают перспективы российских видеоигр

Как стало известно „Ъ“, правительство обсуждает системные меры поддержки российской видеоигровой индустрии до 2030 года. В частности, речь идет о создании подконтрольного государству разработчика и издателя, на развитие которого при самом амбициозном сценарии потребуется до \$50 млрд, запуске отечественного рейтингового агентства, увеличении числа студий в 14 раз. К 2030 году планируется выпустить 25 видеоигр с бюджетом от 6,5 млрд руб. каждая и 40 менее дорогих, чтобы они составили конкуренцию популярным мировым проектам и стали «инструментом мягкой силы» за рубежом. Но с учетом того, что большая часть профильных специалистов покинула страну, реализовать цели будет невозможно, считают эксперты.

„Ъ“ ознакомился с материалами к совещанию по мерам поддержки российской видеоигровой индустрии, которое прошло 15 декабря в аппарате замглавы Минцифры Максима Паршина.

Из документов следует, что на встрече присутствовали глава АНО «Цифровая экономика» (ЦЭ) Сергей Плутотаренко, гендиректор АНО «Институт развития интернета» (ИРИ) Алексей Горелавский, помощник профильного вице-преьера Дмитрия Чернышенко Антон Тараев, сотрудники АНО «Агентство развития компьютерного спорта и иных видов спорта» (АРКИВС), представители ряда компаний, включая VK и Innova. В материалах говорится, что правительство приступило к обсуждению нового федерального проекта «Игровая индустрия будущего», в котором ответственным руководителем станет Максим Паршин, а куратором — Дмитрий Чернышенко.

Власти хотят создать центр координации отрасли в лице АНО ЦЭ (займется разработкой нормативных актов и отраслевых стратегий), центр компетенций в лице университета «Иннополис» (будет готовить программы для подготовки специалистов и проводить исследования), а также центр стратегического развития индустрии. Роль последнего, по замыслу авторов проекта, возьмет на себя новая структура «Росгейм», которую учредят несколько участников рынка. Она нужна для «восстановления и стабилизации отрасли, разработки и издания игр» и обеспечения поддержки наиболее перспективных проектов.

Для «Росгейма» рассматривается несколько вариантов развития. В рамках «стабилизационного сценария» предполагается восстановление отрасли и выход РФ в топ-20 стран — разработчиков игр, он потребует \$7 млрд до 2030 года. На «амбициозный сценарий» (предусматривает «отраслевой прорыв», суть которого не раскрывается) нужно \$20 млрд.



Перед российскими чиновниками все шире открывается дивный новый мир видеоигр
ФОТО АЛЕКСАНДРА КОРЯКОВА

Самый масштабный «лидерский сценарий» (потребуется \$50 млрд) предполагает, что российские игровые студии к 2030 году будут конкурировать с мировыми лидерами. При этом государство сможет использовать отечественные видеоигры за рубежом в качестве «инструмента мягкой силы».

В аппарате Дмитрия Чернышенко „Ъ“ сообщили, что Минцифры поручено «проработать эти вопросы до 20 февраля». В министерстве подтвердили, что «возможно как выделение поддержки игровой индустрии в отдельный федеральный проект, так и включение направления в существующие проекты и иные форматы». Там уточнили, что форматы, варианты и источники финансирования прорабатываются, с наибольшей вероятностью будут предложены внебюджетные механизмы: «Игровая индустрия обладает большим инвестиционным потенциалом».

Цели реализации этих мер изложены в отдельном документе, подготовленном АРКИВС. Из него следует, что к 2030 году рос-

сийские студии выпустят 25 AAA-игр (высококачественные проекты с бюджетом от 6,5 млрд руб. на каждый) и 40 AA-игр (проекты с бюджетом до 1,6 млрд руб.) для компьютеров и консолей. При этом отечественные предприятия выпустят к 2030 году две новые игровые консоли (сейчас на рынке наиболее популярны Xbox от американской Microsoft и PlayStation от японской Sony).

Число сотрудников, занятых в индустрии, составит 40 тыс. человек. В этом же документе сказано, что через семь лет в России должно появиться пять «геймдев-городов». Ни в Минцифры, ни в аппарате господина Чернышенко, ни в АРКИВС „Ъ“ не смогли объяснить, что подразумевается под этим термином (подробнее о целевых показателях проекта см. таблицу). Гендиректор АРКИВС Антон Кара не ответил „Ъ“, так же поступили в VK и университете «Иннополис». В АНО ЦЭ и АНО ИРИ отказались от комментариев.

План состоит в том, чтобы «учредить русский Electronic Arts (один из крупнейших мировых издателей видеоигр, издавал FIFA, NFS, Mass Effect и т. д. — „Ъ“), который поможет поставить на поток выпуск высококлассных российских игр», утверждает источник

„Ъ“, знакомый с деталями совещания. При этом, уточняет он, понимания, откуда взять средства на проекты, пока нет.

Гендиректор и основатель студии Cyberia Nova (разрабатывает игру «Смута») Алексей Копцев сказал „Ъ“, что сейчас в России существует не более десяти игровых студий, способных выпускать AAA-проекты: «Рынок, можно сказать, обнулится. Большая часть студий, чтобы продолжить работу, переехала за рубеж, а новые только предстоит основать». Российская видеоигровая индустрия в текущем состоянии не сможет выполнить намеченные цели, согласен основатель портала rawg.io Гаджи Махтиев: «С учетом того что ряд крупных студий, а вместе с ними и специалисты покинули РФ, нужно сконцентрироваться не на выпуске определенного числа продуктов к какому-то сроку, а на сохранении и мотивации тех, кто остался». По его мнению, на создание новых команд потребуется два-три года, и только в 2024–2025 годах они будут готовы продемонстрировать качественные продукты. Цикл разработки амбициозных проектов, подчеркивает эксперт, редко составляет менее трех лет.

Никита Королев

«Пионеры» поспорили с «Первыми»

Российское движение детей и молодежи пока не смогло выбрать себе название

Делегаты открывшегося в воскресенье первого съезда Российского движения детей и молодежи, вопреки ожиданиям, не смогли выбрать название для своей организации. Ранее в соцсети «ВКонтакте» прошло предварительное голосование на этот счет, в котором среди лидеров оказались «Пионеры», но участникам форума предложили проголосовать за вариант, не фигурировавший в онлайн-опросе, — «Движение первых». Это вызвало недовольство со стороны ряда делегатов, и в итоге принятие решения о названии отложили до понедельника.

18 декабря в Доме молодежи, организованном в московском выставочном зале «Манеж», начался первый съезд Российского движения детей и молодежи (РДДМ), на котором его участники должны были определиться с названием организации. Официальное юридическое наименование РДДМ уже зафиксировано в соответствующем федеральном законе, но российским властям хотелось, чтобы у движения было и другое имя — оригинальное и более звучное. Для его выбора даже было организовано специальное голосование через чат-бот во «ВКонтакте».

В пятницу вечером стали известны его предварительные итоги, и явного лидера среди вариантов не оказалось. В первую пятерку вошли все то же РДДМ (17,51%), «Пионеры» (17,23%), «Движение имени Гагарина» (17,14%), «Новое поколение» (16,88%) и «Большая пере-

мена» (16,82%). При этом многие представители старшего поколения отдавали предпочтение именно фактическому возрождению пионерии. «Я голосовал за название „Пионеры“, но посмотрим, какое название сегодня выберут школьники», — признался ТАСС министр просвещения Сергей Кравцов.

Окончательное решение должно было быть принято на вечернем пленарном заседании съезда, но буквально за несколько минут до начала «пленарки» корреспондент „Ъ“ услышал версию о том, что делегатам предложат совершенно новый вариант названия — «Движение первых». По словам одного из источников „Ъ“, свою роль тут сыграла неожиданная популярность «пионеров»: предполагалось, что новый вариант удовлетворит запросы всех участников голосования, так как, по сути, объединяет все предложенные варианты. «Пионеры — это же и есть первопроходцы, первые. Гагарин тоже был первым в космосе. Поэтому все должны быть довольны», — пояснил собеседник „Ъ“.

В начале пленарного заседания делегаты заслушали видеообращение президента Владимира Путина, который пожелал членам РДДМ оставаться приверженцами «деятельного патриотизма» и заверил их, что и в мире, и в России происходят большие перемены, которые непременно окажутся переменами в лучшую сторону.

Картелям накинута срок

За антиконкурентный сговор накажут жестче

Ответственность за создание картелей и за препятствование антикартельным проверкам будет ужесточена. Соответствующие поправки к Уголовному и Уголовно-процессуальному кодексам, а также к КоАП Госдума приняла 15 декабря. В Федеральной антимонопольной службе (ФАС) потребность в ужесточении объясняют тем, что случаи сговора составляют до 90% нарушений на торгах. Эксперты и бизнес в оценках не так однозначны — одни поддерживают проект, указывая на пагубное влияние картелей на конкуренцию при торгах, другие отмечают снижение стандартов выявления картелей и риски от принятия поправок для добросовестных предпринимателей.

Подготовленные ФАС и принятые Госдумой в первом чтении законопроекты ужесточают ответственность за антиконкурентные соглашения и согласованные действия участников рынка. Первый проект вносит поправки в Уголовный и Уголовно-процессуальный кодексы и распространяет существующую уголовную ответственность за заключение картеля также и на участие в нем. Одновременно увеличивается максимальный срок лишения свободы за создание картелей — с трех до четырех лет.

Штрафы остаются без изменений — от 300 тыс. до 500 тыс. руб. или в размере зарплаты или иного дохода за период до двух лет. Но если картели привели к изменению

цен на обязательных торгах, штрафы составят уже от 600 тыс. до 800 тыс. руб. Альтернатива — лишение свободы на срок до пяти лет либо принудительные работы. Для бенефициаров и руководства компаний или при причинении особо крупного ущерба штраф составит от 2 млн до 4 млн руб. Проект вдвое увеличивает пороговые значения крупного дохода — до 100 млн руб., особо крупного дохода — до 500 млн руб., а также пороги ущерба — до 20 млн и 60 млн руб. соответственно. При этом доходом в новой редакции признается выручка от реализации всех товаров, извлеченная всеми участниками картеля без вычета расходов.

Второй законопроект — поправки к КоАП — вводит штрафы за препятствование антикартельным проверкам. Для граждан он составит 15–30 тыс. руб., для должностных лиц — 30–50 тыс. руб., для юрлиц — от 0,1% до 1% совокупного размера годовой выручки, но не менее 50 тыс. руб. Сейчас потолок штрафов для юрлиц — 10 тыс. руб., а если из-за таких действий невозможно провести или завершить проверку — 50 тыс. руб.

В ФАС считают, что действующие штрафы не сдерживают противоправное поведение проверяемых компаний. «Специалисты ведомства не могут собирать необходимые для проведения антимонопольных расследований доказательства», — добавляют в службе.

На ресторанном рынке появились признаки серьезного кризиса — все больше заведений закрывается, а новых, наоборот, появляется меньше. В результате общее число точек в четвертом квартале снизилось более чем на 10%. По мнению экспертов и участников рынка, причиной стали сложности с закупкой продуктов, снижение трафика и ошибки в выборе локаций. Новым инвесторам мешают «общая неопределенность» и неуступчивость арендодателей.

С сентября 2022 года в России стало резко расти число закрытий заведений общепита, говорится в исследовании сервиса автоматизации кафе и ресторанов R-Keerel. Так, осенью число закрытий выросло на 25,7%, а количество открытий снизилось на 3,8% год к году. В итоге за четвертый квартал число работающих точек снизилось на 10,4%. R-Keerel использовал для расчетов данные картографических сервисов и закрытые источники, но абсолютные цифры не раскрывает.

Ведущий аналитик R-Keerel Николай Олигеров считает, что спад связан с общей осенней нестабильностью. Глава ритейл-департамента CORE.XP Марина Малахатко говорит о падении выручки у ряда заведений из-за перераспределения трат потребителей, что сильнее всего отразилось на точках со средним чеком от 1–2 тыс. руб. Гендиректор RestCon Елена Перепелица отмечает, что для заведений общепита вне центральных локаций даже небольшое снижение трафика может стать критичным.

Большее всего закрытий фиксировалось в сегментах кафе, пиццерий, суши-баров, пекарен, а темпы открытий резко упали у заведений стритфуда, баров и рюмочных, говорят в R-Keerel. Исключение — заведения быстрого обслуживания, где количество открытий опережает закрытия. Коммерческий директор R4S Group Ирина Буренко говорит, что на стритфуд и кофейни в первом квартале приходилось 35% сделок по аренде, а в четвертом — 9%. В компании это связывают с перенасыщением предложения.

Управляющий партнер сети «Моремания» Артем Ломизе говорит, что в заведениях среднего ценового сегмента ощущается тренд на экономии потребителей. Но развитие сдерживает не столько снижение трафика, сколько общая неопределенность, указывает он. Кроме того, продолжает господин Ломизе, арендодатели не спешат снижать ставки для заполнения пустующих локаций. Если в торговых центрах простой площадей нежелателен, то владелец отдельно стоящего помещения может ждать долго, чтобы сдать объект на своих условиях, поясняет он.

деловые новости — с10

Подписной индекс 50060 П1125