

ЭКОСИСТЕМА СОТВОРЧЕСТВА

Роль фанатского труда и пользовательского контента
в формировании и капитализации трансмедийных игровых вселенных

Выполнила: Голенко Д.Д.

Группа: 3-ГД-32

Содержание

01

Игровая индустрия в XXI веке

От продуктов к экосистемам: трансформация креативной экономики

02

Трансмедийные игровые вселенные

Комплексные системы распространения интеллектуальной собственности

03

Платформенная экономика

Теория платформенного капитализма в игровой индустрии

04

Пользовательский контент (UGC)

Движущая сила индустрии и концепция «prosumer»

05

Фанатский труд

Экономический феномен «бесплатного труда» Террановой

06

Противоречие платформенной модели

Коллективное создание vs централизованное присвоение

07

Пути преодоления противоречия

Механизмы распределения доходов и институциональные изменения

08

Заключение и перспективы

Будущее игровой индустрии и новые модели сотворчества

Игровая индустрия в XXI веке: от продуктов к экосистемам

Динамичный сегмент креативной экономики

Игровая индустрия демонстрирует **устойчивый рост** по объему выручки и уровню вовлеченности аудитории. Креативные индустрии рассматриваются как важный сектор постиндустриальной экономики, основанный на производстве **нематериальных активов** и интеллектуальной собственности.





Формирование цифровых экосистем

В условиях цифровизации и глобализации наблюдается переход от традиционной модели производства к **сложным цифровым экосистемам**, где игры перестают быть изолированными продуктами и функционируют как платформы для взаимодействия пользователей, производителей контента и индустриальных акторов.

Трансмедийное повествование Генри Дженкинса

Концепция трансмедийного повествования предполагает, что **единая история** распространяется через **различные медиаформаты**. Этот переход сопровождается изменением логики создания стоимости: она формируется не на этапе производства, а в процессе использования и взаимодействия внутри цифровой среды.

Ключевые трансформации

-  **Продукт → Платформа**
Изоляция → Взаимодействие
-  **Потребитель → Участник**
Пассивность → Активность
-  **Производство → Использование**
Стадия → Процесс
-  **Отдельный продукт → Экосистема**
Единичность → Комплексность

Ключевой инсайт

Современная игровая индустрия представляет собой **сложную социально-экономическую систему**, где пересекаются процессы цифровизации, глобализации и культурного производства.

Экономическая значимость креативных индустрий

🌐 Великобритания

£145,8 млрд

GVA в 2024 году
Рост с £124 млрд (2023)

5,5%

Доля в экономике
Рост с 5,2% (2023)

Темпы роста сектора (4,6%) значительно превысили общий экономический рост, что указывает на структурный сдвиг в сторону экономики знаний и нематериальных активов.

🌐 Россия

4,2%

ВВП в 2025 году
Рост с 3,8% (2023)

8,26 трлн ₽

Добавленная стоимость
Совокупный объем

Темпы роста свидетельствуют о формировании **устойчивого сегмента**, способного оказывать влияние на структуру национальной экономики.

🌐 Глобальный уровень

3%

Мирового ВВП
По данным UNCTAD

6%

Мировой занятости
Ключевой драйвер развития

Цифровые сегменты креативной экономики демонстрируют наиболее высокие темпы роста благодаря масштабируемости цифровых продуктов.

📊 Экосистемные эффекты

Экономическая ценность формируется через:

Монетизация активности

Реклама

Подписки

Цифровые товары

Трансмедийные игровые вселенные

Комплексные системы распространения

Трансмедийные игровые вселенные представляют собой **комплексные системы**, в которых единый интеллектуальный продукт распространяется через множество медиаформатов.



Игры



Фильмы



Сериалы



Музыка



Киберспорт



Мерч

Теоретические основания Генри Дженкинса

Трансмедийное повествование рассматривается как **стратегия расширения нарратива** через различные медиа, где каждый канал дополняет и углубляет общее содержание.

«Трансмедийное повествование — это процесс, при котором элементы fiction разворачиваются через множество каналов доставки с целью создания унифицированного и скоординированного опыта развлечения»

— Генри Дженкинс

Экономическое измерение

\$ Увеличение потенциала монетизации

Множественные точки контакта с аудиторией создают **диверсифицированные потоки доходов**

🕒 Продление жизненного цикла

Интеллектуальная собственность сохраняет актуальность **на протяжении многих лет**

🔄 Синергетический эффект

Различные сегменты экосистемы **усиливают друг друга**

💡 Интегрированные пространства

Трансмедийные вселенные формируют **интегрированные культурные и экономические пространства**, где каждый элемент усиливает ценность всей системы.

Платформенная экономика в игровой индустрии

↔ Трансформация в платформенные экосистемы

Ключевая особенность современной игровой индустрии — **трансформация игровых компаний в платформенные экосистемы**, где основная экономическая ценность создается за счет организации и монетизации пользовательских взаимодействий.


Fortnite


- ✓ Внутриигровые концерты
- ✓ Коллаборации с брендами
- ✓ Элементы социальной сети


League of Legends


- ✓ Киберспортивная экосистема
- ✓ Музыкальные проекты
- ✓ Анимационные сериалы


Диверсификация источников дохода


Микро-
транзакции


Подписки


Цифровые
товары


Рекламные
интеграции


Лицензи-
рование

Доля внутриигровых покупок




>50%

доходов игровой индустрии

Свидетельствует о **смещении бизнес-модели** в сторону сервисной экономики

Теория Ник Срничека

Платформенный капитализм:

-  Накопление данных о пользователях
-  Монетизация взаимодействий
-  Сетевые эффекты

Ключевой актив

Не контент, а **пользовательская база и данные** о поведении

Пользовательский контент (UGC): движущая сила индустрии

Спектр пользовательской активности

UGC — это широкий спектр пользовательской активности, включая создание модификаций, стриминг, видеоконтент, фан-арт, фан-фикшн и участие в киберспортивных практиках.



Модификации



Стриминг



Видеоконтент



Фан-арт



Фан-фикшн



Киберспорт

Концепция «prosumer» Элвина Тоффлера

Пользователи одновременно выступают в роли производителей и потребителей контента. В условиях цифровых платформ это приводит к стиранию границ между трудом и досугом.



Потребитель



Производитель

Стратегические функции UGC

1

Увеличение жизненного цикла

Модификации сохраняют актуальность без значительных инвестиций разработчиков

2

Децентрализованный маркетинг

Пользователи распространяют контент через YouTube, Twitch

3

Усиление сетевых эффектов

Активность влияет на вовлеченность и удержание аудитории



Нематериальные активы

Социальный капитал

Культурная значимость

Конкурентное преимущество

Фанатский труд как экономический феномен

Теория Тициана Террановой: «бесплатный труд»

Пользовательская активность представляет собой **«бесплатный труд»**, который, несмотря на добровольный характер, интегрирован в капиталистические модели производства и служит источником прибыли для платформ.

«Бесплатный труд — это не временное искажение, а структурная характеристика цифровой экономики, где границы между трудом и досугом стираются»

— Тициана Терранова

Функции пользователей без прямой компенсации



Маркетинг

Сарафанное радио, обзоры, рекомендации



Тестирование

Выявление багов, бета-тестирование



Разработка

Модификации, пользовательский контент

Скрытый цифровой труд

Пользователи создают **добавленную стоимость** без:

- ✗ Прямой финансовой компенсации
- ✗ Трудовых гарантий
- ✗ Учета в экономических показателях

Этот труд **оказывает существенное влияние на капитализацию компаний**, но остается вне традиционных экономических метрик

Роль сообществ

Сообщества игроков становятся **важным элементом конкурентного преимущества**:

- ✓ Обеспечивают устойчивость проекта
- ✓ Долгосрочную капитализацию
- ✓ Часто определяют успех или провал

Противоречие: коллективное создание VS централизованное присвоение

⚠️ Фундаментальное структурное противоречие

Значительная часть ценности формируется **коллективно** — за счет пользовательского контента, фанатской активности и вовлеченности аудитории. Однако механизмы присвоения этой ценности остаются **централизованными** и контролируются компаниями.



Коллективное
создание



Централизованное
присвоение

© ИС

Права полностью принадлежат **компаниям**. Лицензионные соглашения ограничивают коммерческое использование контента

☰ Платформы

Централизованный контроль доступа к аудитории, видимости контента, возможностей монетизации

💰 Механизмы

Отсутствие универсальных **механизмов** экономического участия пользователей

📊 Неравномерное распределение

Даже в рамках существующих механизмов монетизации:

~5%

Популярные контент-мейкеры
Концентрация основной части доходов

~95%

Большинство участников
Вне экономической системы

Это усиливает **социально-экономическое неравенство** и формирует иерархическую структуру внутри цифровых сообществ

🛡️ Системная характеристика

Противоречие определяет **устойчивость и риски** развития индустрии:

Снижение доверия

Конфликты

Необходимость изменений

Пути преодоления противоречия



Revenue Sharing

Модели **распределения доходов**, позволяющие пользователям получать долю прибыли

🎮 Пример: **Fortnite** — часть доходов распределяется между создателями пользовательских карт



Поддержка моддинга

Предоставление **SDK, редакторов уровней, документации** для снижения барьеров

📈 Снижение издержек на разработку + усиление сетевых эффектов



Алгоритмическая поддержка

Управление **видимостью и распространением** контента через рекомендательные системы

👁️ Перераспределение внимания в пользу пользовательских работ



Маркетплейсы

Официальные площадки пользовательского контента, интегрированные в игровые платформы

✓ Легализация, прозрачность сделок, защита прав авторов



Гибкое регулирование ИС

Модели с **учетом вклада пользователей**

📄 Лицензии с частичной коммерциализацией
👥 Совместное владение



Партнерские модели

Интеграция активных участников в **формальные производственные процессы**

🏆 Грантовые программы
🏆 Конкурсы
🚀 Акселераторы



Цель: устойчивая модель платформенной экономики

Частичное перераспределение создаваемой ценности в пользу пользователей → рост доверия и вовлеченности → долгосрочная капитализация

Заключение и перспективы развития

↔ Фундаментальная трансформация

Современная игровая индустрия претерпевает **фундаментальную трансформацию**, переходя от модели производства отдельных продуктов к формированию комплексных цифровых экосистем, основанных на принципах платформенной экономики и сетевых эффектов.

🔑 Ключевые элементы создания ценности

Пользовательский контент и фанатский труд перестают играть вспомогательную роль и становятся **ключевыми элементами создания экономической ценности**:



Рост вовлеченности



Снижение издержек



Расширение монетизации

⚠️ Институциональные ограничения

Выявленное противоречие между **коллективным характером производства ценности** и её **централизованным присвоением** указывает на наличие институциональных ограничений, сдерживающих устойчивое развитие модели.

🔑 Будущее индустрии



Усиление влияния платформ



Рост концентрации рынка



Зависимость от пользовательской активности



Ключевые факторы успеха

Устойчивость

Доверие

Справедливое распределение

Активные сообщества



Пространство новых моделей

Игровая индустрия выступает как **пространство формирования новых социально-экономических моделей сотворчества**

Спасибо за внимание!