

МАЦЮК ОЛЕГ ВИТАЛЬЕВИЧ

магистрант направления «Менеджмент: Смарт-маркетинг: международное развитие бизнеса» Тюменского государственного университета, г. Тюмень
ol.mats@yandex.ru

ВАКОРИН ДМИТРИЙ ВАЛЕРЬЕВИЧ

кандидат экономических наук, доцент кафедры менеджмента и бизнеса Финансово-экономического института Тюменского государственного университета, г. Тюмень
d.v.vakorin@utmn.ru

**АНАЛИЗ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ
ОНЛАЙН-ШУТЕРОВ**

Аннотация. Статья посвящена комплексному исследованию популярности онлайн-шутеров как ключевого жанра современной игровой индустрии. Рассмотрены основные рыночные показатели, выделены лидирующие проекты и ключевые тенденции развития жанра. Раскрываются особенности аудитории онлайн-шутеров, социальная роль игр и влияние геймплея на эмоциональное состояние пользователей.

Ключевые слова: онлайн-шутеры, гейминг, киберспорт, игровая психология, F2P-модель, миллениалы, PvE-игры.

Онлайн-шутеры являются важным элементом современной игровой индустрии, представляя особый интерес для игроков. Данный жанр сочетает в себе динамичный геймплей и соревновательный дух, позволяет пользователям выстраивать социальное взаимодействие путем общения внутри самой игры. Популярность онлайн-шутеров остается стабильно высокой на протяжении последних двух десятилетий, что подтверждается ежегодным ростом вовлеченности игроков и рядом экономических показателей.

В первую очередь обратимся к анализу статистических данных. Так, суммарная доля шутеров на персональных компьютерах достигла в 2024 году 17% (7,4 млрд долл., +9,6% к 2023 году), а на консолях — 16% (8,1 млрд долл., +6%). Ни один другой жанр не демонстрирует такой высокой степени вовлеченности и регулярного присутствия в топах [3].

Важной особенностью данного жанра является тот факт, что рынок онлайн-шутеров в 2024 году по-прежнему возглавляют проекты с сильной многолетней репутацией. Бессменным лидером остается продолжение известнейшей серии игр компании Valve — Counter-Strike 2, он находится на первых строчках в Steam, главного агрегатора игра, как по числу активных игроков, так и по выручке. Его успех объясняется сочетанием киберспортивной составляющей, постоянных обновлений и высокой конкурентной вовлеченности игроков. Также стабильно высокие показатели онлайн и в целом позиции в топе шутеров сохраняет игра в жанре «королевской битвы» — Apex Legends.

Особое место среди онлайн-шутеров занимают кооперативные шутеры. Так, в 2024 году вышла игра Helldivers 2, получившая признание как «Лучшая сетевая игра года» на The Game Awards. Данную тенденцию можно объяснить растущим интересом к совместным PvE-играм, которые способны объединить игроков и предложить альтернативу конкурентной PvP-модели [1].

Также отметим тренд роста доли AA и инди-шутеров, что объясняется высокими издержками в производстве AAA-проектов. С каждым годом растет число инновационных проектов с нишевой аудиторией, при этом модели F2P и раннего доступа позволяют таким играм собирать значительную базу игроков до полноценного релиза.

Практически все популярные онлайн-шутеры сегодня доступны на нескольких платформах: персональных компьютерах, консолях, а в отдельных случаях — на мобильных устройствах. Таким образом разработчики стремятся расширить аудиторию, повысить вовлеченность и стабильность доходов. К кроссплатформенным шутерам можно отнести игры компании Ubisoft Call of Duty: Modern Warfare III и Black Ops 6.

Рейтинг самых популярных онлайн-шутеров за 2024 год выглядит следующим образом [1]:

1. Counter-Strike 2.
2. Apex Legends.
3. PUBG: Battlegrounds.
4. Helldivers 2.

5. Call of Duty: Modern Warfare III / Black Ops 6.
6. Warhammer 40,000: Space Marine 2.
7. Overwatch 2.
8. Tom Clancy's Rainbow Six Siege.
9. Destiny 2.
10. The Finals.

Количество игроков на персональном компьютере, являющемся основной платформой для онлайн-шутеров, выросло в 2024 году до 900 млн чел. (+3,9%), что укрепляет рынок для новых и существующих FPS-проектов. Азиатско-Тихоокеанский регион (53% от глобальной аудитории) продолжает доминировать, обеспечивая рост как для F2P-шутеров, так и для премиум-проектов [3].

F2P-модель остается доминирующей: она обеспечивает широкое распространение, но требует огромных маркетинговых затрат. Игры, такие как Fortnite, Warzone, Apex Legends, обеспечивают максимальную вовлеченность, но лишь немногие новинки способны пробиться в этот элитный клуб.

По прогнозам аналитиков, в 2025 году ожидается рост популярности PvE-шутеров, гибридных жанров (RPG + шутер), а также новых IP, рассчитанных на кооперативную игру и кастомизацию. Также компании стремятся внедрят AI-автоматизацию матчмейкинга, персонализацию геймплея и нейросетевую поддержку контента, включая карту и миссии, генерируемые в реальном времени [8].

Важным вопросом исследования является популярность онлайн-шутеров, почему этот жанр имеет столь большую аудиторию, которая каждый год растет. Основу их привлекательности для игроков составляет формула: технологические инновации + потребности современного геймера + соревновательный процесс.

В первую очередь обращает на себя внимание высокая интенсивность матчей. Онлайн-шутеры создают ситуацию, в которой важно каждое действие — каждый выстрел или движение имеют значение, а порой и решающее. Таким образом обеспечивается постоянное напряжение и «игровой драйв», что формирует у игрока ощущение полного погружения и вовлечение. Немаловажным фактором является их азартность, которую трудно найти где-либо еще.

Кроме того, онлайн-шутеры являются важной частью киберспорта. Соревновательный характер данного жанра определяет возможность игрокам получить не просто развлекательный опыт, но и добиться социального признания, выстраивать карьеру, быть частью команды. Фактически онлайн-шутеры в киберспорте стали новой формой профессиональной деятельности.

Важным фактором, определяющим популярность шутеров, является технический прогресс. В онлайн-шутерах используются перодовые игровые движки (game engine), высокореалистичная физика, настраиваемая механика оружия, что создает опыт, близкий к симуляции, но с упором на игровой азарт. Кроме того, эффект погружения дополняется звуком и визуалом. Разработчики очень тщательно подходят к записи выстрелов, свиста пуль, перезарядки оружия, взрывов, а также отрисовке анимации тех или иных действий игровых персонажей, что создает эмоционально насыщенную и визуально убедительную «псевдореальность».

Как ранее было отмечено, в онлайн-шутерах существует социальное взаимодействие. Посредством голосовых чатов, внутриигровых команд, стриминга и других средств общения стимулируются связи между игроками, которые могут объединяться в постоянную команду, играющую вместе как в рамках хобби, так и на киберспортивных соревнованиях, а также укрепляется лояльность игроков, вследствие чего онлайн-шутер становится важной частью повседневной жизни игроков.

Благодаря совокупности всех перечисленных факторов обеспечивается устойчивый интерес аудитории к онлайн-шутерам. Игроки находят в них не просто развлечение, а необходимый набор важных компонентов.

Обратим внимание на психологический портрет игроков в шутер. Важно отметить, что основные группы лиц, играющих в онлайн-шутеры — это миллениалы (25-34 года) и зумеры (18-24 года). Согласно исследованию платформы «Дзен», каждый четвертый миллениал (26%) играет в видеоигры ежедневно. Примерно треть (31%) находит для этого время от одного до трех раз в неделю. У зумеров ежедневная вовлеченность чуть ниже — 21%, но распределение

времени между сессиями носит более хаотичный, фрагментированный характер, что может отражать их более мобильный, «мозаичный» стиль жизни [2].

В целом 31% миллениалов и 22% зумеров отдают предпочтение жанру шутеров [2]. Данная информация важна, поскольку шутер требует как реакции и концентрации, так и определенного темперамента, склонного к быстрому принятию решений, соревновательности и даже агрессивному поведению.

Согласно исследованию «Дзен», миллениалы чаще рассматривают гейминг как способ снять напряжение: «45% опрошенных проводят время за играми, чтобы отвлечься от рутины». Зумеры, напротив, воспринимают гейминг как часть своей онлайн-социальности — способ быть «на связи», участвовать в комьюнити, экспериментировать с идентичностями в цифровой среде [2].

Современные онлайн-шутеры напрямую взаимодействуют с глубинными слоями психики. Как отмечает психолог и психоаналитик И.Ф. Литошенко, многие элементы геймдизайна опираются на бессознательные импульсы: «Есть даже компания Id Software — компания, основной идеей которой было создание игр, воздействующих напрямую на глубинные побуждения человека» [4]. Шутер — это пространство, где можно разрядить напряжение, получить острые ощущения и, самое главное, быстро увидеть результат своих действий.

Кроме того, в качестве определяющего психологического фактора игроков онлайн-шутеров, следует выделить нарциссическую уязвимость. Многие игроки в шутер, согласно исследованиям, испытывают сильную потребность в подтверждении собственной значимости. В данном жанре активно продвигаются рейтинговые системы, уровни прогрессии, а также необходимость ежедневного входа в игру, чтобы получить внутриигровую валюту, подарок, опыт и др.

Психика реагирует на динамику побед и поражений крайне чувствительно. Как только игрок проигрывает, возникает импульс доказать, что он все же «хорош». Это порождает так называемый «замкнутый цикл вовлечения»: «Если вы проигрываете, нужно играть

дальше, чтобы победить. А если выигрываете — желание еще больше, ведь нужно продолжать доминировать» [4]. Таким образом, победа для игроков в шутер становится самоцелью для подтверждения «Я-идеального». Поэтому зачастую нарциссический характер индивида при поражении раскрывается полностью, выражаясь через ярость, стыд или агрессию.

Таким образом, игрок в шутер, согласно мнению экспертов, — это человек, способный к высокой концентрации внимания, стремящийся к динамике, часто с выраженной потребностью в самореализации через борьбу, а иногда — и в агрессии как форме реакции. Особенно характерна высокая фрустрационная чувствительность: неудачи в игре воспринимаются как поражение личности, а не просто неудачный матч. В результате поведение становится импульсивным, склонным к вспышкам агрессии.

Важно также обратить внимание на дискуссии о проблеме «морализаторства», сложившейся вокруг жанра шутеров. Мнение экспертов разделяются, однако все сходится на том, что эффект от самой игры зависит от контекста, возраста игрока и характера игрового взаимодействия.

С одной стороны, ряд специалистов говорят о позитивном потенциале шутеров. Так, кандидат психологических наук Никита Кочетков в интервью Агентству городских новостей «Москва» отмечает: «Игры-стрелялки повышают способность распределять внимание, быстро анализировать видимое пространство и ориентироваться. Ученые даже говорят, что положительное влияние шутеров на пространственное мышление сопоставимо со специально созданными для этой цели обучающими программами» [6]. Представленная оценка находит подтверждение в нейropsychологических исследованиях, показывающих, что динамичные игры способствуют улучшению исполнительных функций мозга, увеличению скорости реакции и способности к обработке сенсорной информации.

Также Н. Кочетков подтвердил важность онлайн-шутеров для социального взаимодействия. Кроме того, для подростков, особенно испытывающих трудности в офлайн-социализации, игровые сообщества могут выполнять компенсаторную функцию: «Игроки в определенных

обстоятельствах могут обладать оптимизмом, инициативностью, предприимчивостью, обязательностью, ответственностью» [6].

Однако вместе с тем существует и другой, критический взгляд на онлайн-шутеры как фактор социальной и психологической дезадаптации, особенно в контексте подросткового возраста. Особенно выразительно это продемонстрировано в исследовании К. О. Соломатиной, посвященном социализации детей-геймеров в агрессивной среде CS:GO. Автор приходит к выводу, что «игровая атмосфера CS:GO является агрессивной ввиду токсичности комьюнити, а многие из игровых стратегий общения и игрового действия — токсичными. Дети интернализуют социализирующие аспекты компьютерных игр и поэтому могут переносить игровые стратегии, содержащие агрессию, из игр-шутеров в реальную жизнь» [5, с. 102].

Данный фактор является основным критерием для критики жанра онлайн-шутеров, вследствие чего он постоянно подвергается критике. Важно отметить, что он подтверждается теорией социального научения, согласно которой многократное наблюдение за успешным агрессивным поведением персонажей приводит к формированию у игроков установки: агрессия — это эффективный способ достижения цели.

Психолог Галина Прутковская обращает на данный момент особое внимание, однако подчеркивает, что «родителям стоит помнить о необходимости контролировать качество игр и количество проведенного в них времени». По ее мнению, важно объяснять детям, что игра — это в первую очередь вымысел, а «конфликты лучше решать миром» [7].

Таким образом, совокупный анализ мнений экспертов о популярности и критике вокруг жанра онлайн-шутеров показал, что эти игры являются важнейшим психосоциальным феноменом, в котором сочетаются когнитивная стимуляция, эмоциональная разрядка и социальное взаимодействие. Их популярность объясняется способностью вызывать яркие эмоции, предоставлять ощущение контроля и достижений, особенно для миллениалов и зумеров, т.е. индивидов, активно использующих гейминг как средство снятия стресса и формирования идентичности.

Подводя итог, следует отметить, что онлайн-шутеры остаются одним из самых популярных жанров в игровой индустрии благодаря сочетанию динамичного геймплея, высокой вовлеченности, технических инноваций и мощной социальной составляющей. Их привлекательность объясняется в основном удовлетворением психологических потребностей игроков в самореализации, азарте, ощущении контроля и эмоциональной разрядке. Жанр демонстрирует стабильный рост как в коммерческом, так и в пользовательском аспекте, в том числе благодаря киберспорту, кооперативным PvE-играм и F2P-моделям.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Steam назвал самые продаваемые игры 2024 года — в топе Space Marine 2 и Black Myth: Wukong. // Т-Ж. — 2025. — URL: <https://t-j.ru/news/steam-bestsellers-2024/> (дата обращения: 16.05.2025).
2. 26% миллениалов играют в компьютерные игры каждый день. // Sostav. 2023. URL: <https://www.sostav.ru/publication/dzen-nazval-lyubimye-igry-millennialov-i-zumerov-61462.html> (дата обращения: 10.05.2025).
3. Компьютерные и видеоигры (мировой рынок) // TADVISER. — 2025. — URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_\(мировой_рынок\)](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_(мировой_рынок)) (дата обращения: 11.05.2025).
4. Психология онлайн шутеров // B17.RU. — 2025. — URL: https://www.b17.ru/article/psihologiya_onlayn_shuteroi/ (дата обращения: 17.05.2025).
5. Соломатина, К. О. Компьютерные игры-шутеры как пространство социализации: какие паттерны социального поведения усваивают дети-геймеры? // Комплексные исследования детства. — 2024. — Т. 6, № 2. — С. 96-105.
6. Столичный психолог заявил, что игры-шутеры способствуют развитию когнитивных функций. // Информационный Центр Правительства Москвы. 2024. — URL: <https://icmos.ru/news/stolicnyi-psixolog-zayavil-to-igry-sutery-sposobstvuyut-razvitiyu-kognitivnyx-funkcii> (дата обращения: 15.05.2025).
7. Стрелялки и шутеры: насколько игры про войну опасны для психики? // ГМД Медиа. — 2022. — URL: <https://gmd.live/igry-pro-voynu-opasny-dlya-psikhiki> (дата обращения: 13.05.2025).
8. Тенденции игрового рынка в 2025 году. // Logrus IT. — 2025. — URL: <https://games.logrusit.com/ru/news/game-industry-trends-year/> (дата обращения: 14.05.2025).