

**ОТКРЫТЫЙ УРОК:
СОЕДИНЕНИЕ ЦИФРОВОЙ
И ФИЗИЧЕСКОЙ
РЕАЛЬНОСТЕЙ**



PHYGITAL
ИГРЫ
БУДУЩЕГО



ПОКОЛЕНИЕ DIGITAL NATIVE



ГРАНЬ МЕЖДУ РЕАЛЬНЫМ И ЦИФРОВЫМ МИРАМИ
СТИРАЕТСЯ

Интересы:

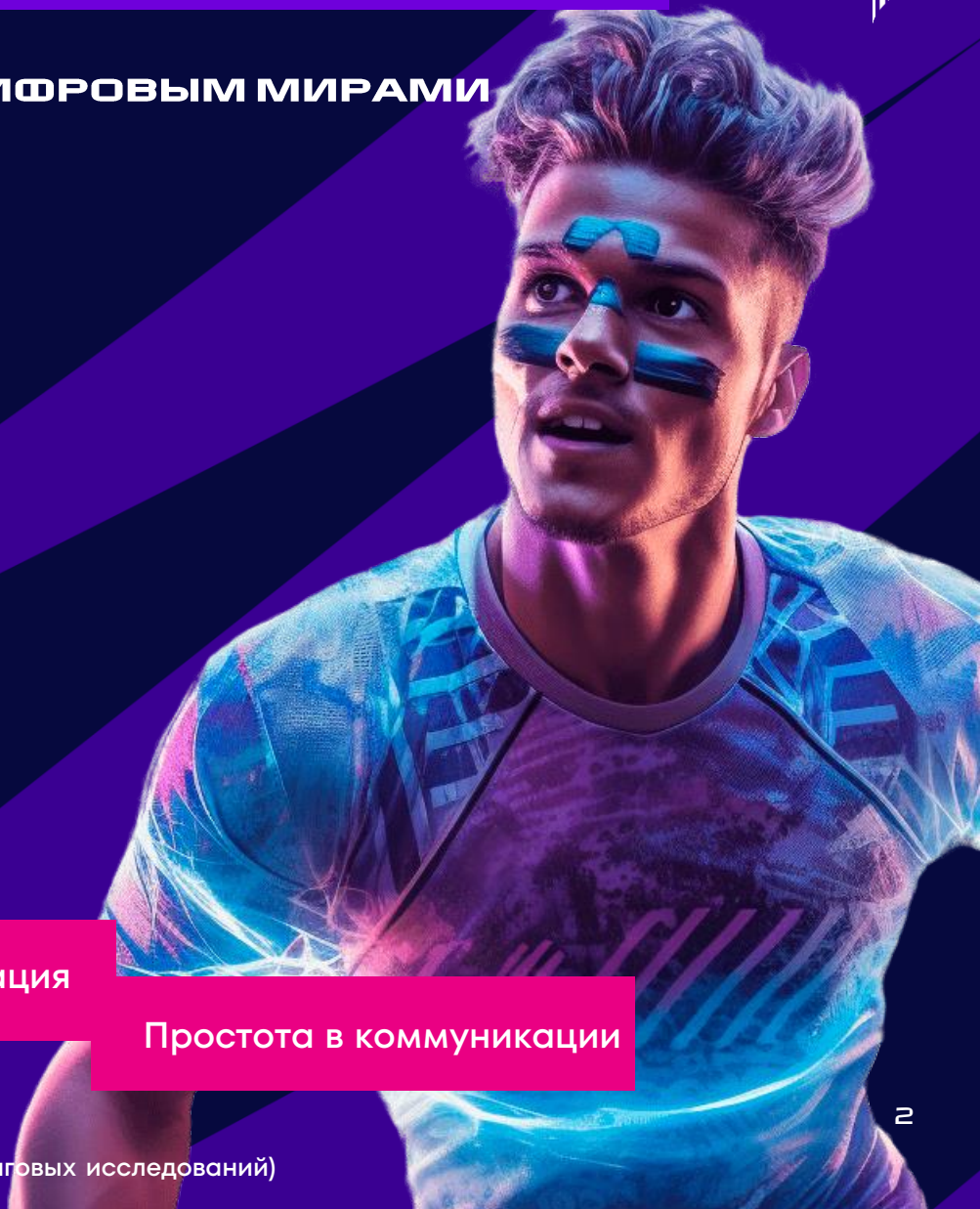
- ✓ программы с элементами дополненной реальности
- ✓ интерактивные способы коммуникации в игровом формате

Тренды:

Короткая концентрация,
ускоренное
переключение и
мультизадачность

Персонализация

Простота в коммуникации



НОВЫЕ СПОСОБЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ БУДУЩЕГО ДЛЯ ДЕТЕЙ

54% РОДИТЕЛЕЙ

хотят, чтобы их дети связали свою жизнь с цифрой: стали программистами, разработчиками и аналитиками

34% РОДИТЕЛЕЙ

намерены способствовать развитию ребенка в рамках технического профиля

СОЦИАЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ РАЗВИТИЯ ИНДУСТРИИ ВИДЕОИГР



Развитие когнитивных навыков

Успех в компьютерном спорте во многом зависит от быстроты реакции, выстроенной тактики и продуманной стратегии



Чрезмерное погружение молодежи в цифровую реальность

Отстранение от реального мира и возникновение дисбаланса между когнитивной и физической активностью

6 ЧАСОВ
в ДЕНЬ

в среднем россияне проводят за компьютерами, смартфонами и планшетами

3 МЛРД
ГЕЙМЕРОВ

рост в 1,5 раза с 2015 г.,
53 года - средний возраст зрителя Олимпийских игр

261 МЛН
ЧЕЛОВЕК

в мире следят за киберспортом

88 МЛН
РОССИЯН **65%**

регулярно или эпизодически играют в видеоигры

920 МЛН
ЧЕЛОВЕК

следят за стримами геймеров

КОНЦЕПЦИЯ ФИДЖИТАЛ ОПРЕДЕЛЯЕТ РАЗВИТИЕ ГАРМОНИЧНОГО ЧЕЛОВЕКА



Фиджитал-концепция применима в разных сферах: образовании, креативной индустрии, IT, и, конечно, в спорте

Ядром фиджитал проекта являются Игры Будущего — международный турнир среди клубов по различным дисциплинам с использованием технологий, цифровой среды и физической активности

Проект также включает в себя другие направления деятельности, целью которых является поддержка и продвижение принципа phygital

ФИЗИКАЛ-СПОРТ ДЛЯ КАЖДОГО

ДЛЯ МОЛОДЕЖИ

Вовлекающий «Игровой сериал», построенный на принципе бесконечности игры, с развивающимся сюжетом и новыми героями



ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Новый формат контента с бесшовным переходом из виртуальной реальности в физическую



ДЛЯ СПОРТСМЕНОВ

Возможность для профессионалов и молодых спортсменов найти себя в новом виде спорта и продолжить карьеру



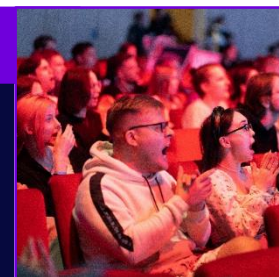
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Способ вовлечения детей в физическую активность в балансе с их увлечением компьютерными играми



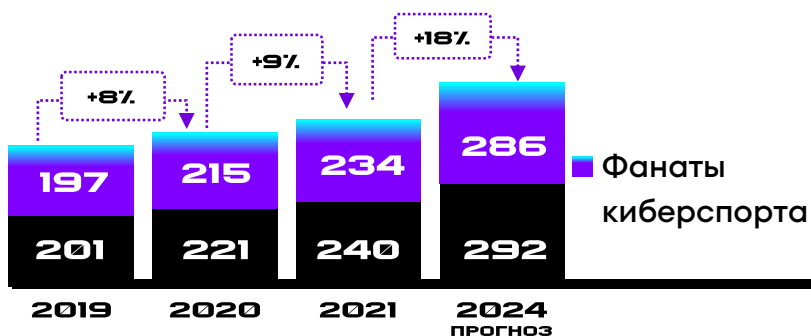
ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ

Спортивно-развлекательный турнир с уникальной формой подачи актуального контента

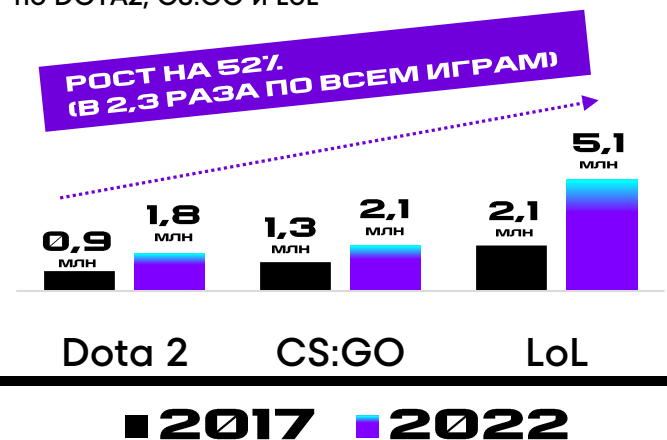


ЕЖЕГОДНО РАСТЕТ ИНТЕРЕС К КИБЕРСПОРТУ И ЕГО АУДИТОРИЯ

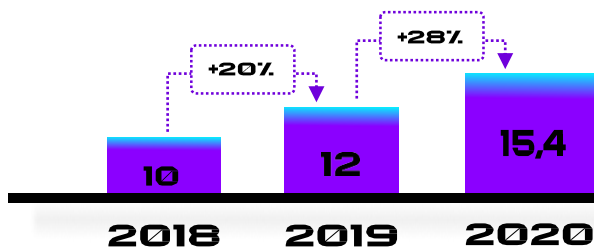
Ежегодный рост аудитории киберспорта в мире, млн. чел.



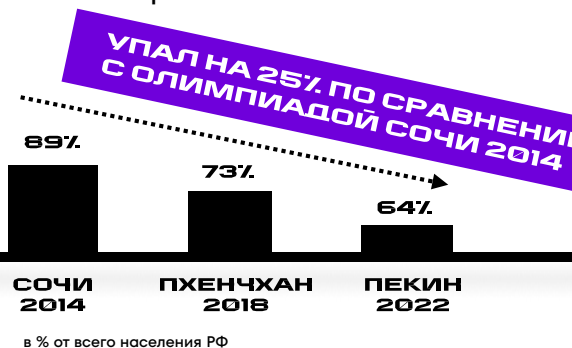
Пиковые просмотры киберспортивных турниров по DOTA2, CS:GO и LoL



Ежегодный рост аудитории киберспорта в России, млн. чел.



Интерес российской аудитории к просмотру Олимпийских Игр



ВИДЕОИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

7 МЕСТО В МИРЕ

российский рынок
соревновательных онлайн-
игр в 2022 году

Впереди: США, Китай, Япония,
Южная Корея, Великобритания и
Франция

180,3 \$ млрд

расходы на
компьютерные игры во
всем мире

НЕ ПРОСТО СПОРТИВНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ,
А НОВАЯ ФИЛОСОФИЯ ЖИЗНИ
И ЛИЧНОСТНОГО РОСТА

МАСШТАБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ПРЕВОСХОДИТ МАСШТАБ ИНДУСТРИИ КИНО И МУЗЫКИ

МОЛОДЕЖЬ НЕ СМОТРИТ TV, НО ПРОВОДИТ ДЕСЯТКИ ЧАСОВ В ИГРАХ

игровое время в разы превосходит время просмотра любого фильма

6 млрд
объем продаж

cybersport.ru

31,5 ЧАСА
время просмотра

coremission.net



VS



2,8 млрд
объем продаж

kommersant.ru

2,6 ЧАСА
время просмотра



\$ 180,3 млрд

объем мировых продаж

↑ 153%

рост рынка за последние 10 лет

VS



\$ 156,5 млрд

объем мировых продаж

↓ -34%

падение рынка за последние 10 лет



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО РАЗВЛЕЧЕНИЕ



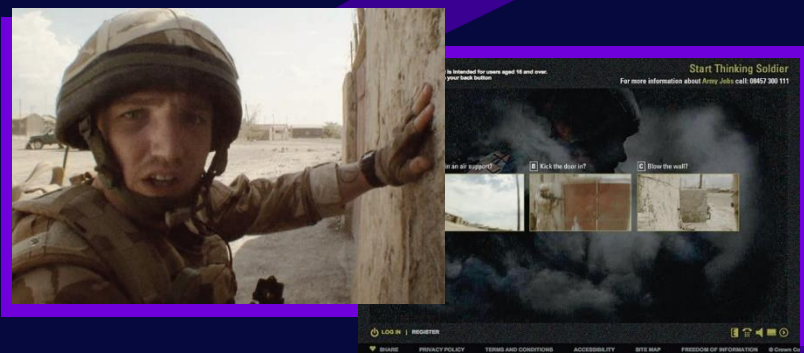
Компьютерная игра «Unrecord»



Иранская видеоигра «Месть»



ТВ-кампания британской армии
в стиле компьютерной игры



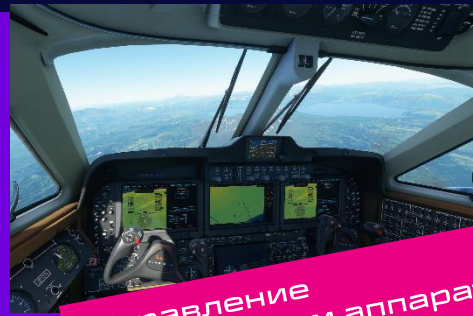
Компьютерная игра «Смута»



ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ



Microsoft Flight Simulator



Управление
летательным аппаратом

Color Live



Рисование

Шутеры



Концентрация
и контроль

The Typing of The Dead:
Overkill



Слепая печать

Super Mario 64»



Память, моторика

Ролевые игры



Стратегия
и управление проектом

ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ КОММУНИКАЦИИ И СОЦИАЛИЗАЦИИ



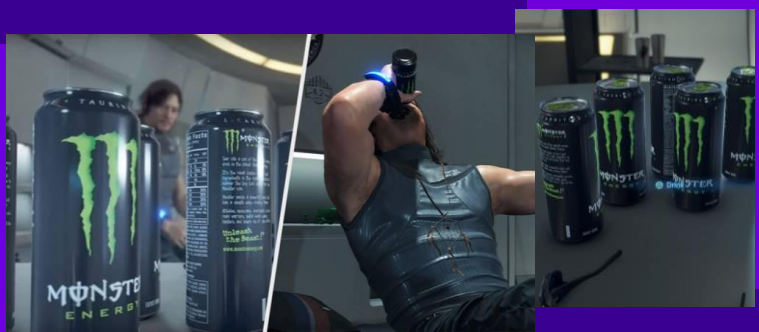
Видеоигра Subway Surfers:
рекламные интеграции от Walmart
и челлендж от Burger King



Видеоигра «Candy Crush Saga»
в коллаборации с брендом «Prada»



Компьютерная игра «Death Stranding»:
интеграция энергетического напитка
«Monster Energy» в сюжет



Компьютерная игра «Fortnite»:
виртуальный концерт рэпера Трэвиса Скотта и показ трейлера
фильма К. Нолана «Довод»



ПАТТЕРН ПОТРЕБЛЕНИЯ ИГРОВОГО КОНТЕНТА МЕНЯЕТСЯ С ПОЯВЛЕНИЕМ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Создание персонажа с нуля



Производство и продажа скинов

Витрину магазина обновили



Метавселенные

на примере Roblox и Игр Будущего



Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра: формирует дружеские взаимосвязи, можно играть в группах и создавать кланы

World of Warcraft



БОЛЬШЕ ХОРОШИХ ИГР



Отечественные разработки

Atomic Heart от студии Mundfish



Owlcat Games, создатель Pathfinder



MyTona (ребята из Якутии) —
над The Day Before



Новая фиджитал-дисциплина



вошла в
программу «Игры
Будущего»

ГАРМОНИЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК

БАЛАНС ВИДЕОИГР И СПОРТА

СОВМЕЩЕНИЕ
ФИЗИЧЕСКОЙ НАГРУЗКИ
И КОГНИТИВНОГО РАЗВИТИЯ

РАЗВИТИЕ В СПОРТЕ
ВЫСОКИХ ДОСТИЖЕНИЙ



ИГРЫ БУДУЩЕГО

КАЗАНЬ
2024

21 ФЕВРАЛЯ –
3 МАРТА

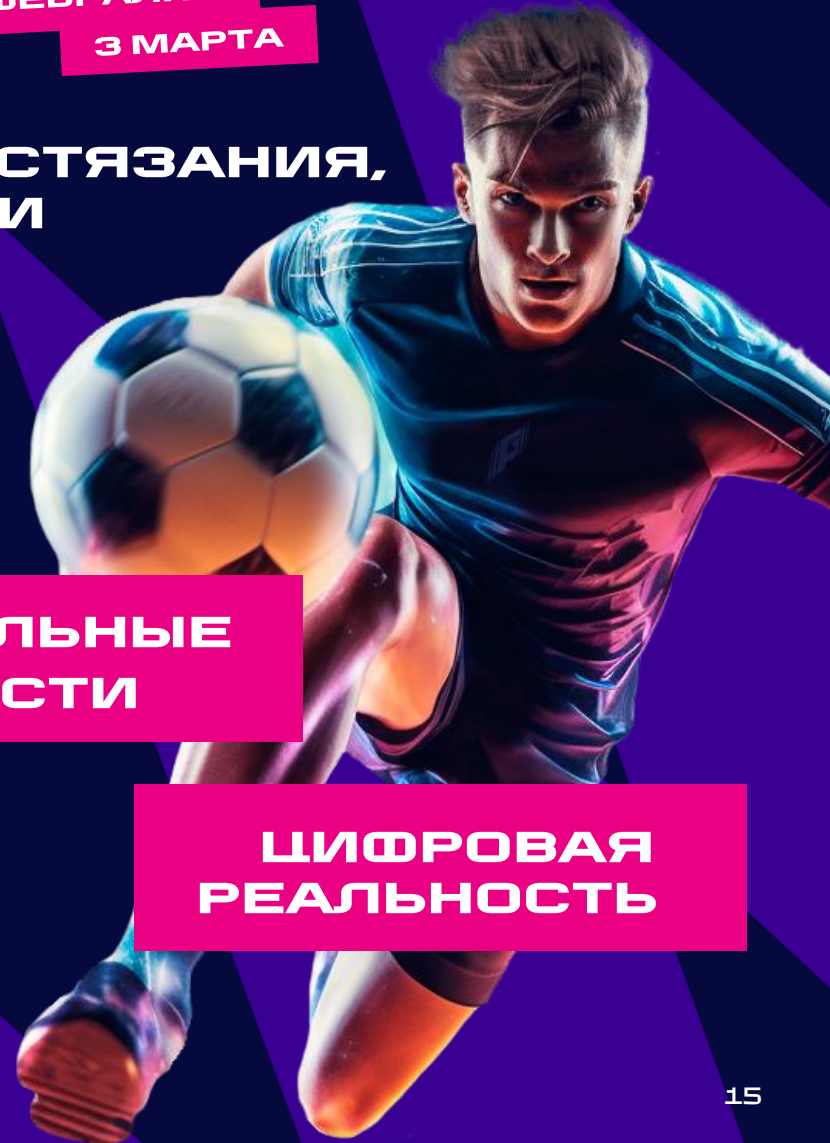
НЕ ПРОСТО СПОРТИВНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ,
А НОВАЯ ФИЛОСОФИЯ ЖИЗНИ
И ЛИЧНОСТНОГО РОСТА

**ФИЗИЧЕСКИЕ
ВОЗМОЖНОСТИ**

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ
СПОСОБНОСТИ**

**ЦИФРОВАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ**

Традиционная олимпийская триада «тело, воля, разум» дополняется четвёртым компонентом, который стал неотъемлемой частью нашей жизни – технологиями



НОВЫЙ ЕЖЕГОДНЫЙ ФОРМАТ ДЛЯ МОЛОДОГО ПОКОЛЕНИЯ НА СМЕНУ ОЛИМПИЙСКИМ ИГРАМ

УНИКАЛЬНЫЙ ФОРМАТ

Традиционные и современные высокотехнологичные виды спорта

ШИРОКИЙ ОХВАТ

Объединение аудитории из разных спортивных дисциплин на одной площадке

ТРАНСГРАНИЧНОСТЬ

Участие клубов или независимых спортсменов без привязки к национальной символике

DATA DRIVEN

Создание прогрессивных инструментов, технологий и алгоритмов работы с данными

ОТКРЫТАЯ АРХИТЕКТУРА

Создание условий разработчикам для создания новых уникальных продуктов

СОБЫТИЯ ВОКРУГ ЦЕНТРАЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Формирование Экосистемы/ Метавселенной спортивной индустрии

100+

стран

2000+

участников

260+

команд

21

технологичная
дисциплина

12 ДНЕЙ

соревнований

3+ МЛРД

просмотров

PHYGITAL ЛАБОРАТОРИЯ

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫХ И ИННОВАЦИОННЫХ ВИДОВ СПОРТА

Участники:

- ✓ олимпийские чемпионы
- ✓ эксперты рынка цифрового и спортивного маркетинга

Цель:

отобрать, протестировать и создать регламент соревнований для первого в истории международного турнира в концепции фиджитал «Игр Будущего», основываясь на анализе мирового рынка







20+
инициатив

Уникальная
аналитическая
работа

5 ФИДЖИТАЛ-ВЫЗОВОВ ИГР БУДУЩЕГО






Вызов Спорт
Спортивные состязания в классических видах спорта и их цифровых аналогах

-  Фиджитал-футбол (футбольный симулятор + футбол 5x5)
-  Фиджитал-хоккей (хоккейный симулятор + хоккей 3x3)
-  Фиджитал-баскетбол (баскетбольный симулятор + баскетбол)
-  Фиджитал-гонки (гоночный симулятор + гонки)
-  Фиджитал-единоборства (консольная игра + ММА)
-  Фиджитал-скейтбординг (компьютерная игра + скейтбординг)




Вызов Тактика
Командные соревнования в компьютерных играх жанра «Боевая арена» и «Стратегия»

-  Фиджитал тактический бой (Warface + лазертаг)
-  Фиджитал тактический бой (CS:GO + лазертаг)
-  Фиджитал тактический бой (Standoff 2 + лазертаг)






Вызов Скорость
Прохождение компьютерных игр на скорость

-  Прохождение игр на скорость + фиджитал-суперфинал






Вызов Стратегия
Всемирно известные компьютерные игры в жанре «трехмерный тактический бой» и состязание на реальной площадке лазертаг

-  Боевая арена (Dota 2 + фиджитал-суперфинал)
-  Боевая арена (Mobile Legends: Bang Bang + фиджитал-суперфинал)
-  Боевая арена (Мир танков + фиджитал-суперфинал)



Вызов Технологии
Спортивные дисциплины с использованием технически сложных устройств

-  Битва роботов
-  Гонки дронов
-  Спортивное программирование



**ЭНЕРГИЯ
СТАДИОНА**



**ЦИФРОВАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ**

РАЗРАБОТКА

ДИЗАЙН

ЦИФРОВЫЕ ПРОДУКТЫ

ВОЗМОЖНОСТИ УЖЕ СЕЙЧАС И В БУДУЩЕМ

СПОРТИВНЫЕ ИННОВАЦИИ СЕГОДНЯ –
НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ РАЗВИТИЯ
МОЛОДЕЖИ



ПУТЬ К ФИЗИЧЕСКОМУ,
ЛИЧНОСТНОМУ РОСТУ,
КАРЬЕРНОМУ РАЗВИТИЮ
МОЛОДЫХ ПОКОЛЕНИЙ

МОТИВИРУЮТ К АКТИВНОЙ
ЖИЗНИ И РАЗВИВАЮТ ВАЖНЫЕ
НАВЫКИ, КОТОРЫЕ БУДУТ
ПОЛЕЗНЫМИ В БУДУЩЕЙ
КАРЬЕРЕ И ЖИЗНИ

БУДУЩЕЕ ГЕЙМДЕВА: ПРОФЕССИИ, КОТОРЫЕ ОЖИДАЮТ ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ

НОВЫЙ КЛАСТЕР ПРОФЕССИЙ КАК РАЗВИТИЕ ПРОЕКТА ИГРЫ БУДУЩЕГО

- ✓ Разработчик виртуальной и дополненной реальности (VR/AR)
- ✓ Специалист по искусственному интеллекту (AI)
- ✓ Специалист по фиджитал-безопасности
- ✓ Гейм-дизайнер виртуальной реальности
- ✓ Экологический аналитик игровой индустрии



МОЛОДЕЖНЫЙ ВООТСАМП



**ДВУХНЕДЕЛЬНАЯ ИНТЕНСИВНАЯ ПРОГРАММА ПОГРУЖЕНИЯ
В САМЫЙ ИННОВАЦИОННЫЙ, РЕВОЛЮЦИОННЫЙ И ТЕХНОЛОГИЧНЫЙ
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ПРОЕКТ – ИГРЫ БУДУЩЕГО**

ВОЛОНТЕРСКАЯ ПРОГРАММА

ВОЛОНТЕРЫ –
**НЕЗАМЕНИМЫЕ
ГЕРОИ**
СПОРТИВНЫХ
СОРЕВНОВАНИЙ

2000

волонтеров

20

функциональных направлений
деятельности

30

сертифицированных
центров волонтерской
программы
в каждом регионе России



PHYGITAL
**ИГРЫ
БУДУЩЕГО**

**ПРИГЛАШАЮ ВСЕХ
НА ИГРЫ БУДУЩЕГО 2024
В ФЕВРАЛЕ-МАРТЕ
В КАЗАНИ И В НАШИ
ТРАНСЛЯЦИИ В VK**



www.gofuture.games

partners@gofuture.games