



## Дивный новый «Игромир»

В конце ушедшего года в Москву вернулся фестиваль поп-культуры «Comic Con Игромир»



Посетитель фестиваля поп-культуры «Comic Con Игромир» в выставочном комплексе «Тимирязев Центр».  
Фото: Арина Антонова / ТАСС

16:43, 6 января 2026,



Возвращение крупнейшего поп-культурного фестиваля после длительной паузы, или, скорее, его перерождение в новой форме — просто потому, что в новых реалиях старый «Игромир», по которому скучают многие, уже вряд ли возможен, — само по себе значимое событие. Для многих оно стало поводом поностальгировать по доковидным временам и дало пространство для коллективного эскапизма. В этот раз фестиваль организовывал «Яндекс», выкупивший права на бренд, и проходил он в построенном всего год назад «Тимирязев-центре», собрав более 53 тысяч посетителей за три дня, что, впрочем, не идет ни в какое сравнение со 180 тысячами в далеком 2019 году.

Общие впечатления от фестиваля остались довольно смешанными. С одной стороны, он, конечно, принес радость от долгожданной встречи сообщества: толпы косплееров, случайные встречи с кумирами индустрии и атмосфера гиковской тусовки. С другой стороны, посетители столкнулись с длинными очередями на входе в морозную погоду, в которых можно было провести половину времени от всего фестиваля. Столкнулись и с отсутствием нормального гардероба (личные вещи часто просто сваливали в кучи) и крайне слабым интернетом, мешающим участвовать в активностях на фестивале и хоть что-то покупать. Все это, конечно, во многом уже превращается в почти неотъемлемую черту любых масштабных мероприятий, но не хвалить же их за это? Да и в целом активная жизнь фестиваля затихла раньше официального времени закрытия, вслед за уходом разработчиков игр.

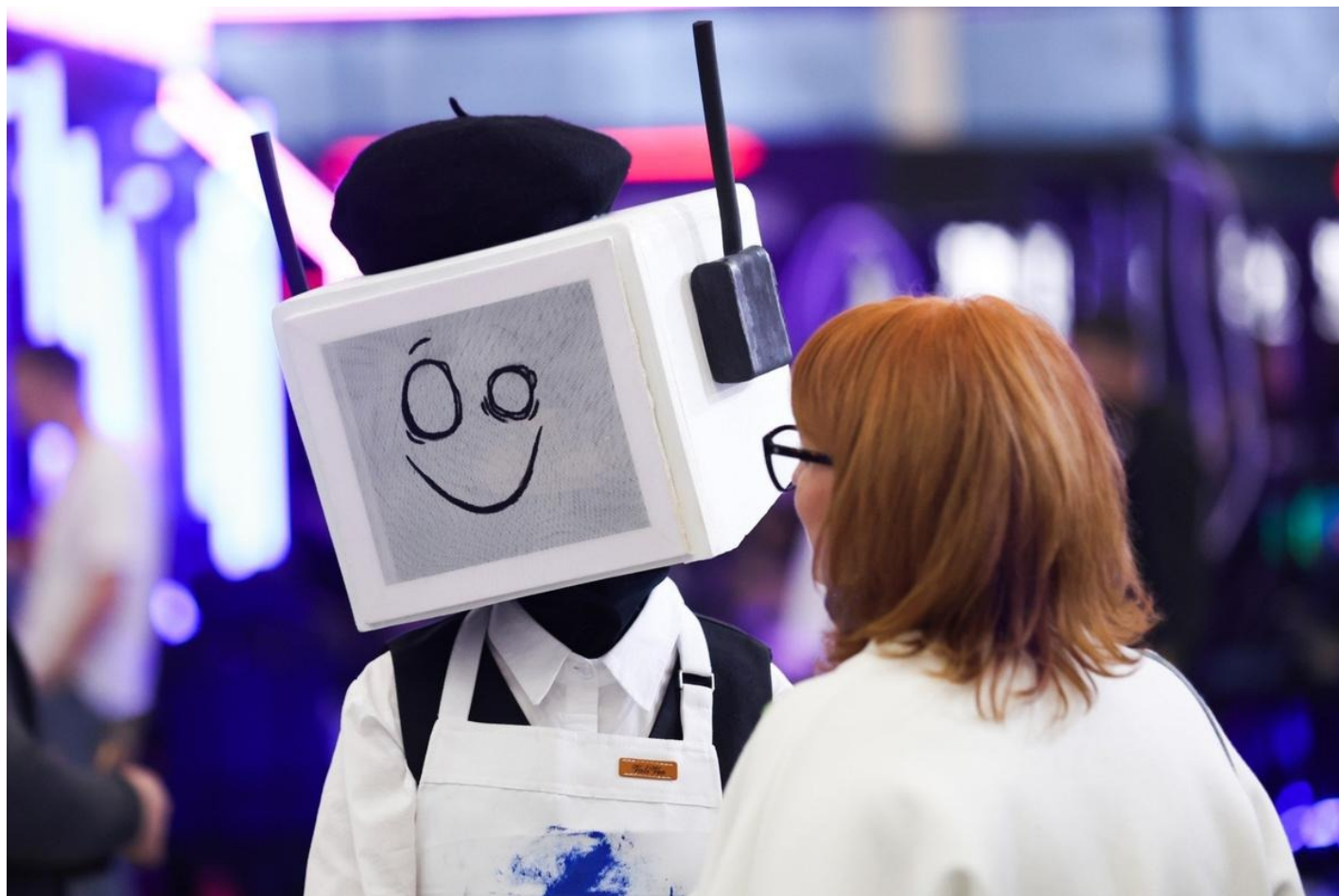
Содержательная же программа фестиваля ярко отразила текущее состояние на российском рынке компьютерных игр:

в условиях санкций и ограниченного доступа к

крупным западным игровым релизам, основное внимание на «Игром мире» было уделено российским разработчикам и скорее даже не играм, а экосистемам крупных компаний.

Так, у «Пятёрочки» был квест про покупки и лотерея за чеки, «Росатом» представил «квантовый шлем», показывающий, кто ты в параллельной Вселенной, а «Авто.ру» сделали симуляцию пит-стопа. Параллельно на фестивале активно презентовалась новая цифровая платформа «Ростелеком Игровой», представленная как экосистема для покупки игр, внутриигровой валюты и подписок для PC и консолей. Ее продвижение в целом можно назвать частью общей тенденции по созданию замкнутых цифровых экосистем, независимых от западных сервисов, — таких как VK Play или «Плюс Гейминг» от «Яндекса». К слову о «Яндексе»: его на фестивале было много. От него были и «Лавка», и «Образование», и «Алиса» с «Кинопоиском». Но за этим ли шли геймеры и фанаты на фестиваль? Наверное, все-таки нет.

Впрочем, были и проекты от независимых студий. Там посетители могли лично протестировать демоверсии и пообщаться с создателями, что является редкостью для крупных конвентов. Из интересных проектов, за которые цеплялся взгляд, можно вспомнить игру «Собакистан» о тоталитарном мире, населенном антропоморфными собаками, где даже самые простые решения приводят к аресту; «Северный путь» про выживание в якутской тайге с элементами славянской мистики, или «Царевну» — балетный слэшер, вдохновленный сказками Александра Пушкина, но в сеттинге темного фэнтези.



Фестиваль «Comic Con Игромир». Фото: Арина Антонова / ТАСС

Здесь, кажется, видна тенденция на обращение к во многом узнаваемым среди россиян нарративам, хоть и заметно допридуманым. Эту же тенденцию мы замечаем в уже довольно на шумевшей, но пока не вышедшей игре «Киберслав: Затмение», релиз которой запланирован на 2027 год. Этот проект, основанный на одноименном мультсериале, сочетает в себе киберпанк и славянский фольклор, со всеми архетипичными сюжетами и героями — включая богатыря, олицетворяющего добрую силу, и его противников. Такие проекты, продвигающие определенный нарратив через локальные мифологии, можно рассматривать как инструмент «мягкой силы» в продвижении патриотизма — но в то же время в этом можно увидеть и деколониальность и переосмысление устойчивых символов в лице того же Пушкина.

Вопрос лишь в том, что из этого получилось осознанно, а что нет. Здесь, к сожалению, нельзя сказать ничего конкретного до полноценного выхода игры, когда мы все и увидим, какой же



нарратив выбрали разработчики. «Игромир» же показал, что пока демоверсии этих игр получились достаточно слабыми, и возможность в них поиграть скорее испортила впечатление, чем подогрела ожидание официального выхода.

Впрочем, и с представленностью инди-игр на фестивале не все хорошо: высокая стоимость аренды стендов (около 300–400 тысяч рублей) сделала участие недоступным для многих небольших разработчиков. Представленные же игры либо и так уже засветились много где и могли себе позволить арендовать стенд, либо же попали на фестиваль, что называется, по знакомству с организаторами. Это, вместе с обилием неигровых в своей сути компаний на фестивале, привело к тому, что «Игромир» из гиковской сходки во многом превратился в большую рекламную площадку для крупных корпораций.

Из зарубежных игр, стенды которых легко можно было узнать по гораздо большему количеству людей вокруг, стоит назвать очевидного в этом плане хедлайнера Arknights: Endfield, китайскую игру по и так популярной вселенной Arknights. Еще одним стендом, привлечшим внимание, стала многопользовательская игра PUBG Mobile в жанре королевской битвы, которая знакома практически всем, кто хотя бы раз об этом жанре слышал. И на этом, пожалуй, всё.

По сравнению с прошлыми фестивалями, этот смотрится очень скромно: зарубежных игр почти нет, а те, что есть, очевидно представляют собой, скорее, азиатский геймдев, да и то в очень скудном виде.



Фото: Арина Антонова / ТАСС

А вот то, что традиционно было одной из самых зрелищных частей фестиваля — косплей, — в этом году оказалось в центре довольно неприятного скандала. Организаторы ввели новый строгий регламент, опубликованный еще в октябре 2025 года в официальном сообществе фестиваля «ВКонтакте». Этот список запретов, в частности, включал костюмы военной тематики, включая образы из популярных игр S.T.A.L.K.E.R. и Call of Duty, форму государственных служб России и других стран, «откровенные» наряды, музыку «иноагентов», а также звуков выстрелов, взрывов и сигналов тревоги.

Введение этих мер объяснялось соображениями безопасности — и заодно подсвечивало и параноидальное настроение организаторов, и попытку замаскировать ту реальность, в которой мы все находимся. В сравнении с регламентом 2019 года можно заметить радикальное ужесточение правил. Раньше они касались в основном технической готовности костюма и общих норм безопасности, без идеологических

ограничений. Новые запреты оказались формой цензуры, которая регулирует не только содержание, но и самовыражение фанатов, из-за чего представители некоторых фандомов просто лишились возможности активно участвовать в фестивале — и были страшно возмущены.

Что можно в итоге сказать о «Comic Con Игромир»? Для многих людей он стал возможностью ненадолго попасть в 2019 год, уйти от окружающих проблем, и организаторы, очевидно, делали на это ставку,

пользуясь как известным брендом, так и правилами, исключаящими из поля фестиваля любые триггеры, даже если этими триггерами неожиданно оказываются целые фанатские сообщества.

При этом сам фестиваль движется в сторону того, чтобы просто превратиться в очень яркую и дорогую рекламу для определенных компаний или ярмарку, где можно купить и игры, и книги, и комиксы, и новые продукты от «Яндекса». Безусловно, в нем есть и часть атмосферы, присущей старым «Игромирам», но в очень многом это заслуга не организаторов, а тех людей, которые пришли на фестиваль. Впрочем, учитывая, что количество посетителей по сравнению с 2019 годом уменьшилось больше чем в три раза, да и сам фестиваль уже, очевидно, ориентирован на немного другую аудиторию, ответ на вопрос о будущем «Comic Con Игромира» кажется довольно грустным.

**Евгений Гаврилин**