

A high-angle, wide shot of a massive crowd at a concert or esports event. The scene is filled with energy, with bright red and blue stage lights illuminating the audience. In the foreground, a set of stairs leads down towards the stage area. The crowd is dense, and many people are looking towards the center of the venue. The overall atmosphere is one of excitement and high-tech entertainment.

# ВИДЕОИГРЫ И КИБЕРБЕЗОПАСНОСТЬ

ПЕРСПЕКТИВЫ И ВЫЗОВЫ

# РЕАЛЬНЫЙ И ВИРТУАЛЬНЫЙ МИРЫ СЛИВАЮТСЯ

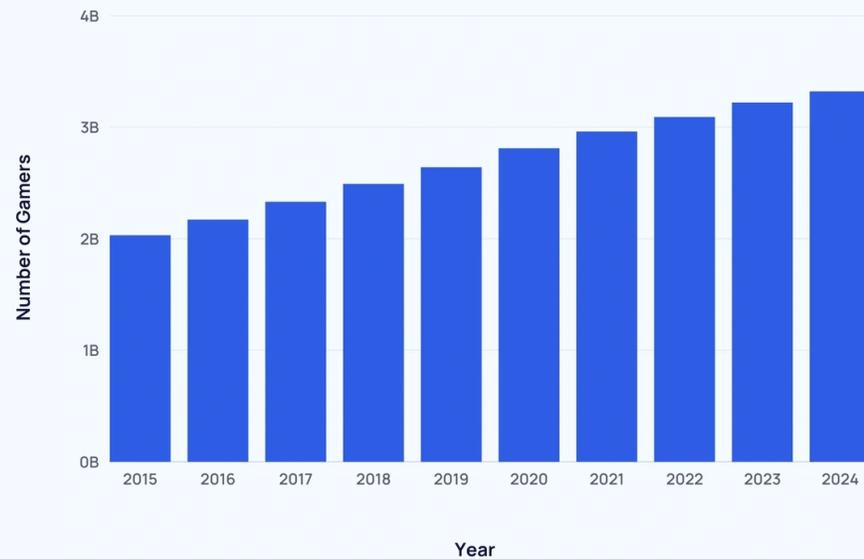
**3,32 млрд**  
ЧЕЛОВЕК

Более трети населения планеты активно играет в видеоигры

**282 млрд**  
ДОЛЛАРОВ

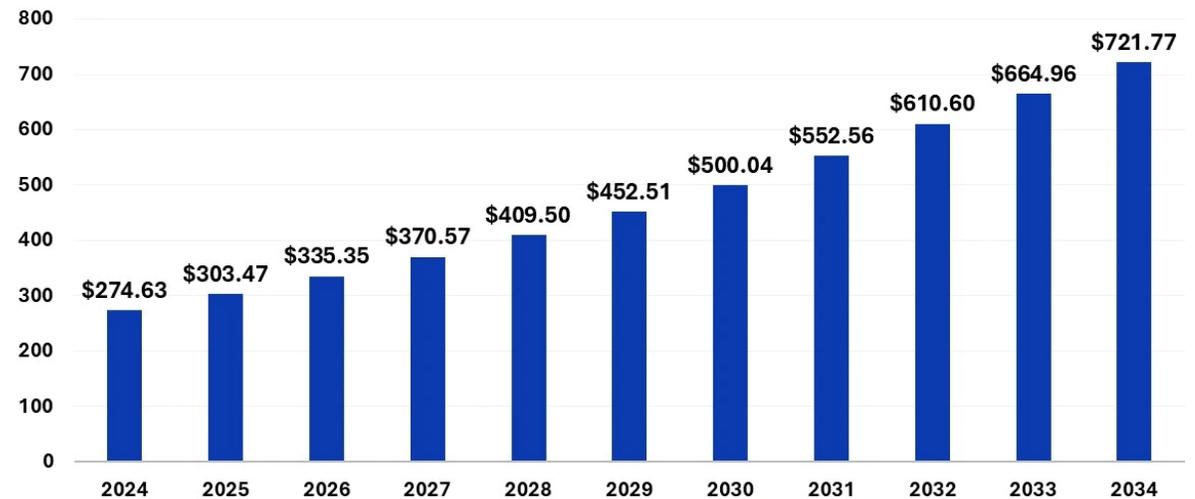
Одна из самых быстрорастущих индустрий в мире

Global active gamers over time



Precedence  
RESEARCH

Video Games Market Size 2024 to 2034 (USD Billion)

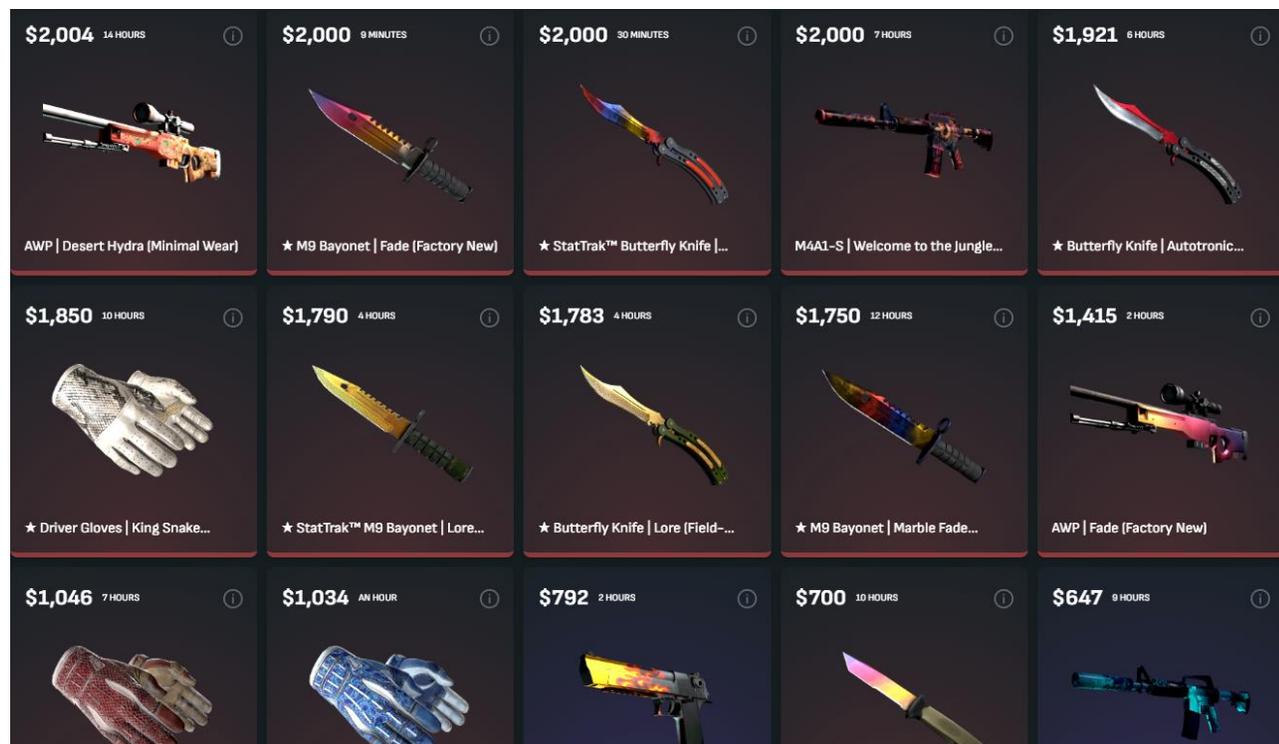


Source: <https://www.precedenceresearch.com/video-game-market>

# НОВЫЕ ВЫЗОВЫ ДЛЯ КИБЕРЗАЩИТЫ

**823 ТЫС**  
ДОЛЛАРОВ

Стоимость самого дорогого внутриигрового инвентаря



Цифровые активы данного рода, как правило, являются не собственностью, а лицензией, и находятся в серой зоне правового поля

# **ВИДЕОИГРЫ ПОВЫШАЮТ КОГНИТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ЦИФРОВЫЕ НАВЫКИ**

**Анализ 28 международных исследований показывает, что занятие видеоиграми повышает такие когнитивные способности как внимание, пространственное мышление, зрительную память, сенсо-моторные функции, а также улучшает коммуникативные навыки и способность к обучению**

**В исследовании Университета Кордовы (Испания) Video gaming and digital competence among elementary school students авторы приходят к выводу о позитивном влиянии увлечения видеоигр на цифровые навыки детей 7-10 лет.**

**Также на основе анализа состава киберспортивного сектора Уфимского университета науки и технологий за последние 7 лет работы, выявлена корреляция между увлечением видеоиграми в детстве и выбором IT профессии в будущем: более 60% сборной университета являются студентами IT направлений**

# ЦЕНТР СПАРКС – ПОЛНЫЙ ОХВАТ КОМПЕТЕНЦИЙ

