

Мастерская региональных культурных инициатив

Оценка проекта Нейробаюн, виртуальный сказочник

Сергей Пархоменко

20.04.2026

МАСТЕРСКАЯ
РЕГИОНАЛЬНЫХ
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ

 ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ

Партнеры

 ЯРКИЕ КРАСКИ
КРЕАТИВНЫХ
ИНДУСТРИЙ

 ИДЕИ
РЕШЕНИЯ

1

Характеристики проекта

- Цель проекта и главная ценность
- Вид искусства (канал коммуникации с ЦА)
- Целевая аудитория: характеристики, численность, регион

2

Творчество или охват? Или и то и другое?

3

Роль проекта в коммуникационном процессе

4

Уровень воздействия по “воронке ценности”

5

Выбор метрик для оценки



6

Составление плана оценки

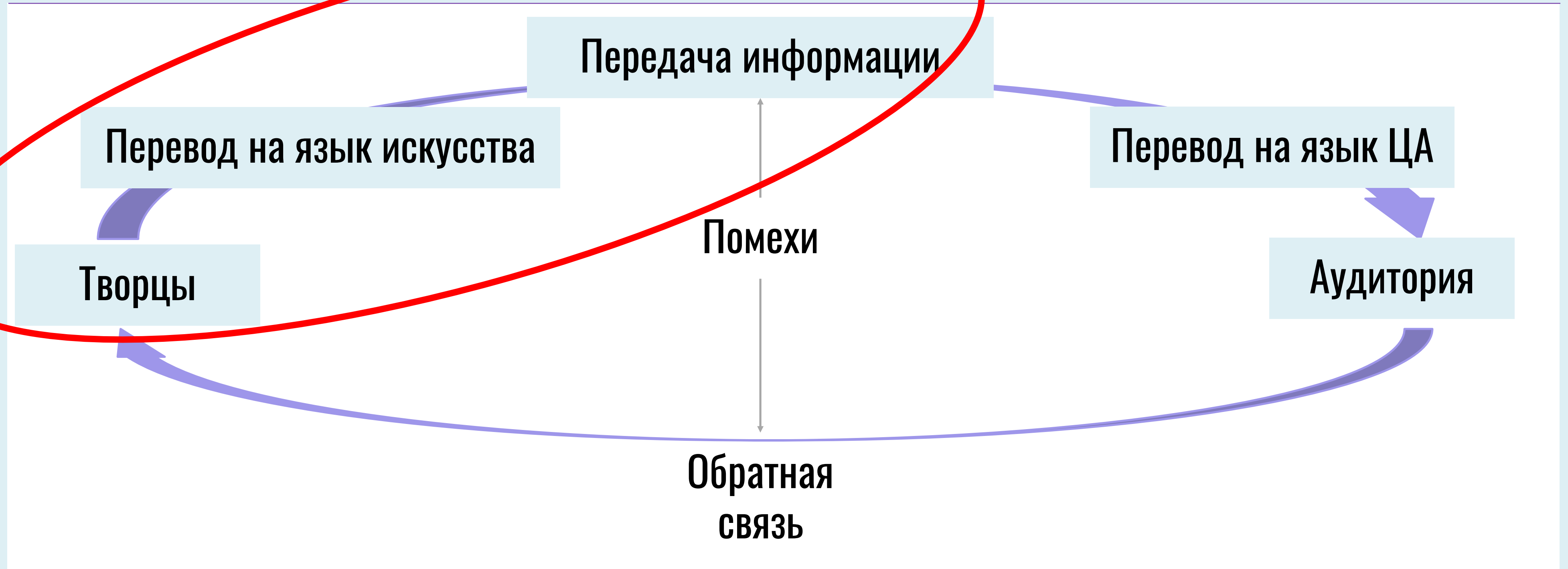
Шаги 1 и 2. Нейробаюн

Цель: популяризация среди детской и молодёжной аудитории российские народные сказки



- **Компьютерная игра**
- **Аудитория:**
 - Дошкольники и младшие школьники в возрасте 5-12 лет
 - Молодые геймеры (25-35 лет)
- **Ценности:**
 - “Взаимопомощь и взаимоуважение”
 - “Крепкая семья”
 - “Патриотизм”
 - “Справедливость”
 - “Историческая память и преемственность поколений”
- **Оценка охватывает начальный этап создания творческого продукта и анонс вывода на рынок (охват ЦА оценивается только частично)**

Шаг 3. От авторов к игровой платформе



Шаг 4. Ценности: на что должен влиять Нейробаюн?



Шаг 5. Выбор метрик для оценки

Проекты с целью развития канала как такового

Подготовка проекта

Воздействие и реакции

Влияние

Проекты "только творим, охват - не наше"

- Сверхзадача
- Авторы как носители сообщений
- Репертуар\сценарий\мурал с точки зрения ценностей: как автор задумал провести ценность?
- Речи, костюмы, декорации в части проведения ценностей

Творчество

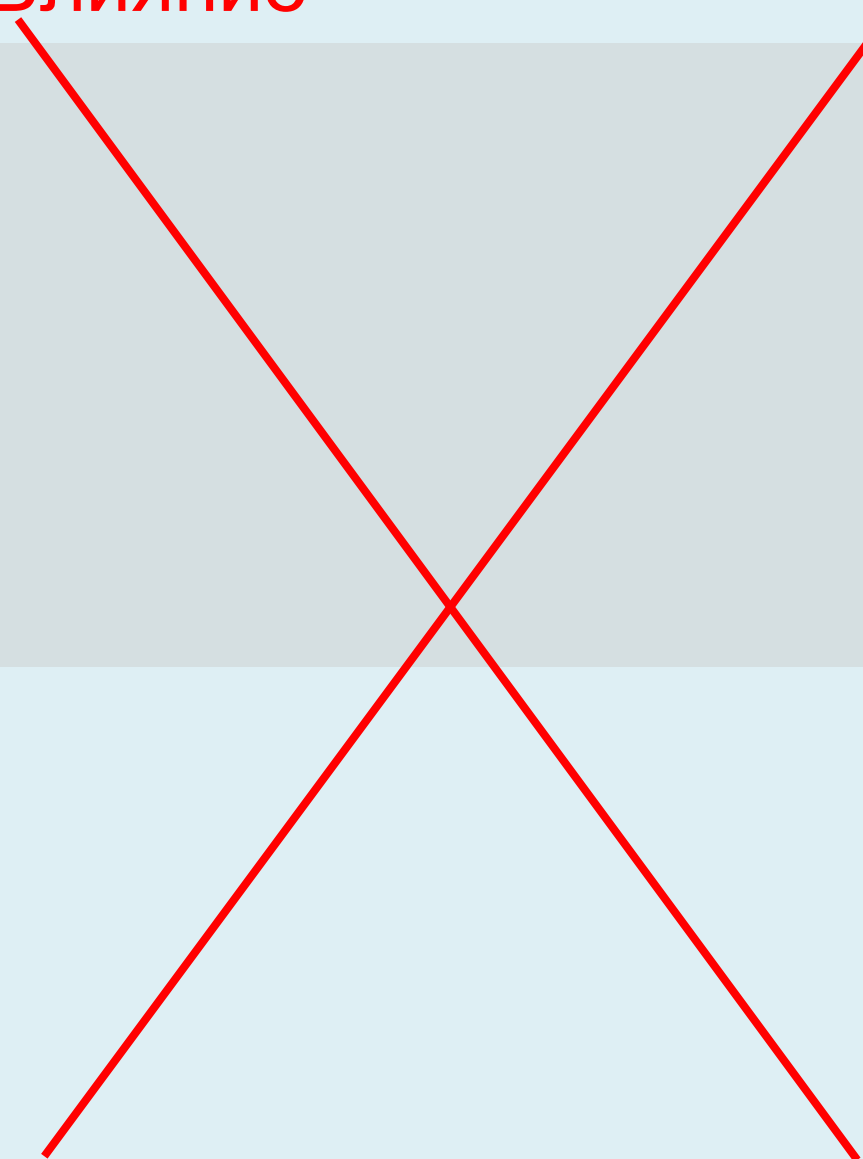
- Модальность и ценностное наполнение реакций ЦА во время анонса: лайки, комментарии...
- Реакции (модальность и ценности) СМИ, блогеров и индустрии на анонс: реакция при PR-контактах, отзывы, рецензии, мнения, выбор оценки...

Проекты "не только творим, но и меняем страну"

- Качество и объем рекламной кампании
- Качество и объем PR-кампании
- Планируемый охват и частотность воздействия на аудиторию

Охват

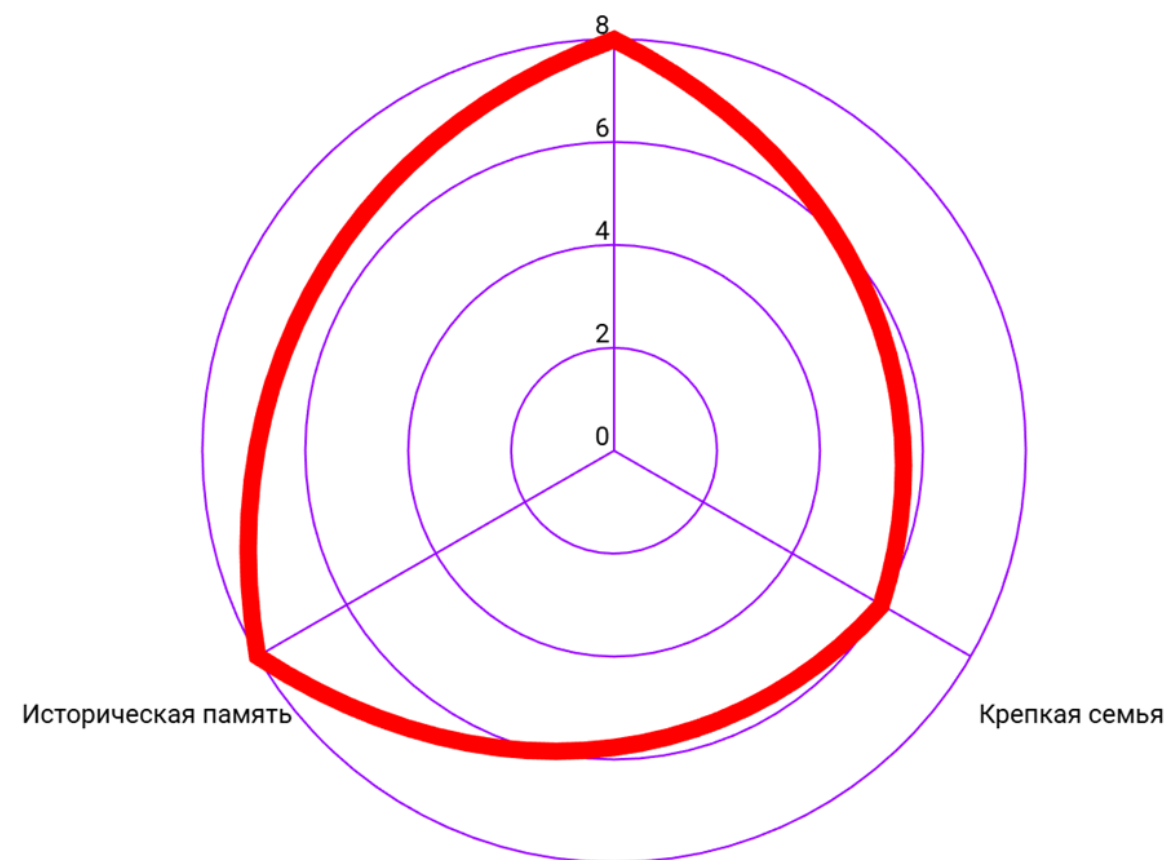
- Число просмотров страниц на платформах, списки желаний
- Соцсети: охват и вовлечение
- СМИ: число публикаций, охват
- Конкуренция: SOV (доля внимания) на платформах, в СМИ, блогосфере и пабликах



Насколько органичны ценности для авторов

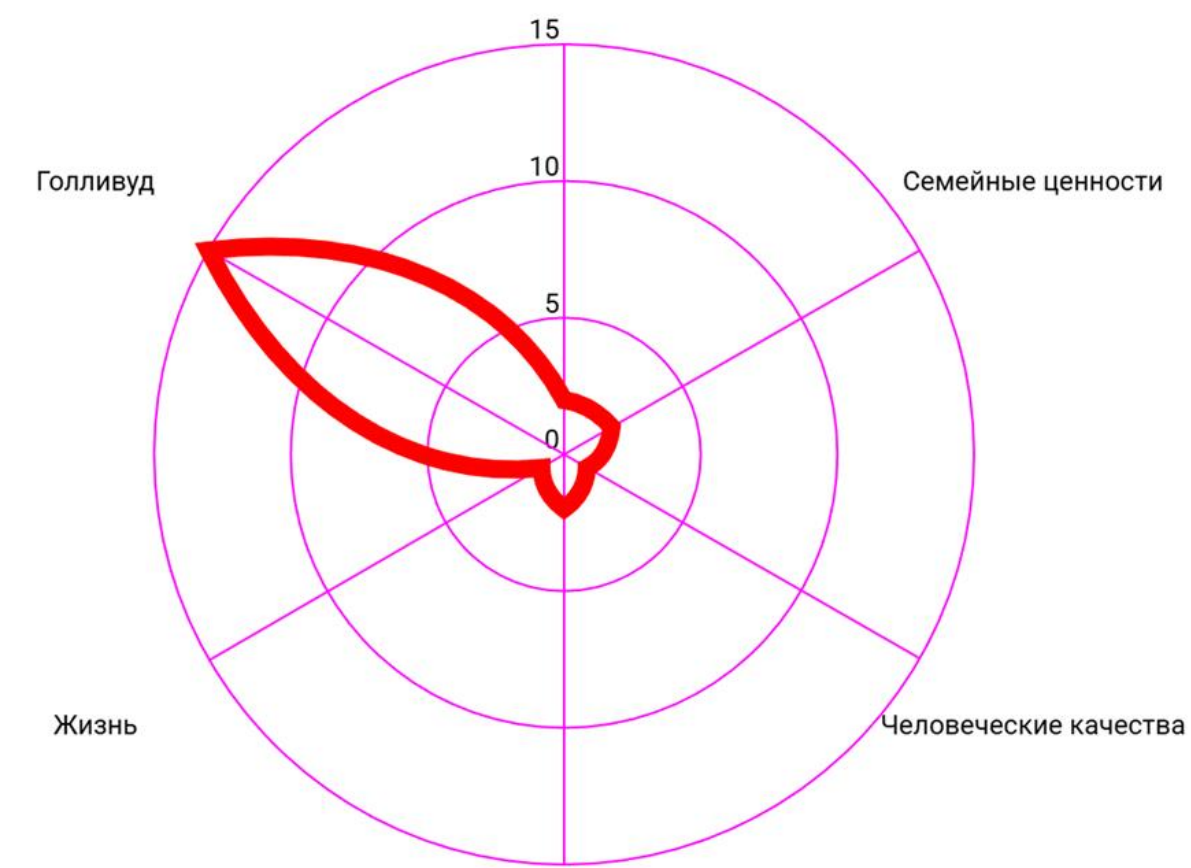
Иван Клёнов, руководитель проекта

Спорные ценности



Владимир Бузов, арт-директор

Историческая память



Милосердие

Игровой “скелет” и ценности

Визуализация

- строения
- оружие
- герои

Механики

- украл - проиграл
- иное - в разработке

Диалоги

- ИИ - ограничения
- литературная обработка

Ценности, заявленные в проекте

- Взаимопомощь и взаимоуважение
- Крепкая семья
- Патриотизм
- Справедливость
- Историческая память

Фабула

- сюжеты по мотивам древнерусских былин, сказаний, сказок

Герои

- классическое имя
- стилизованное, но понятное обращение в диалогах
- семья - в разработке

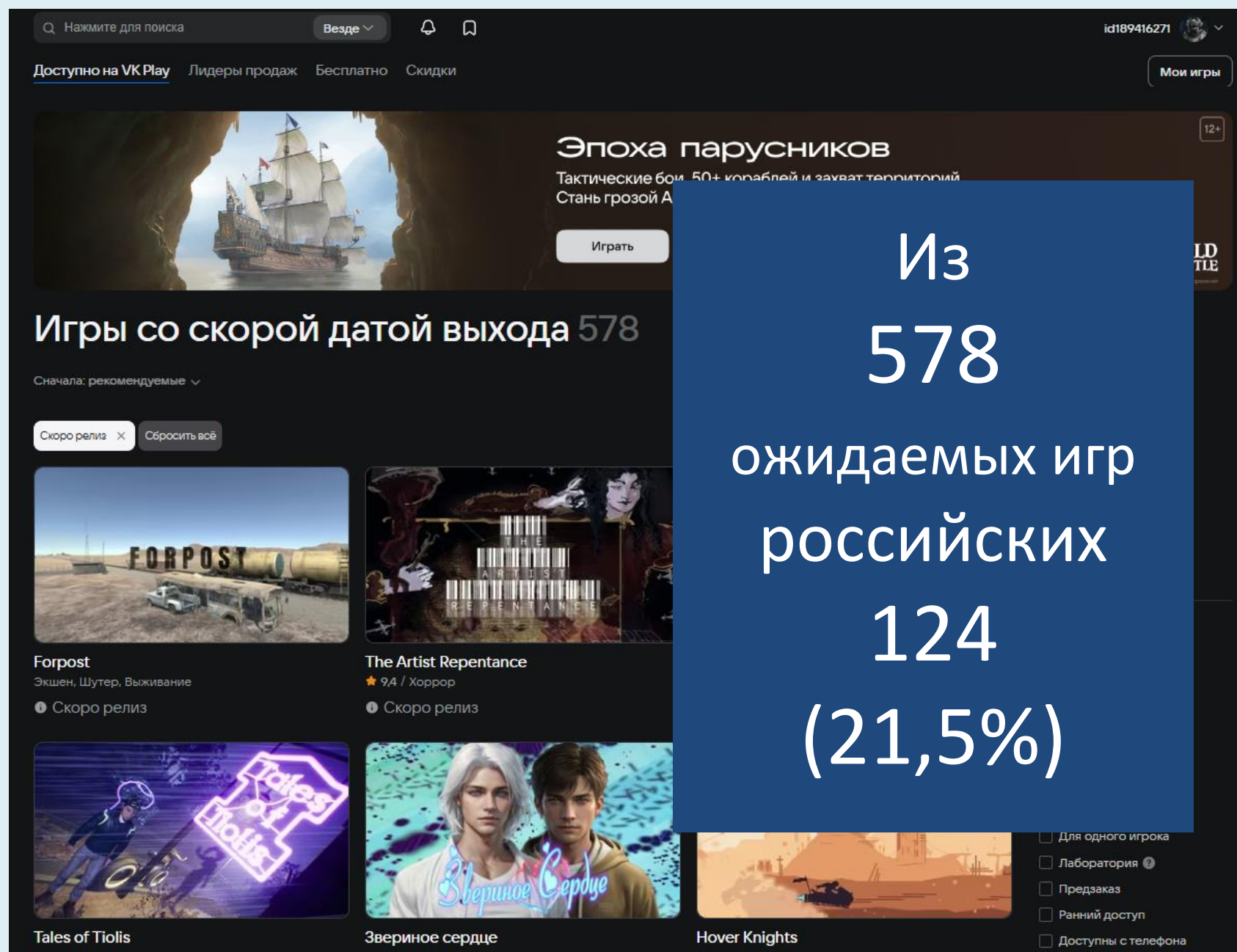
Музыка

- ???

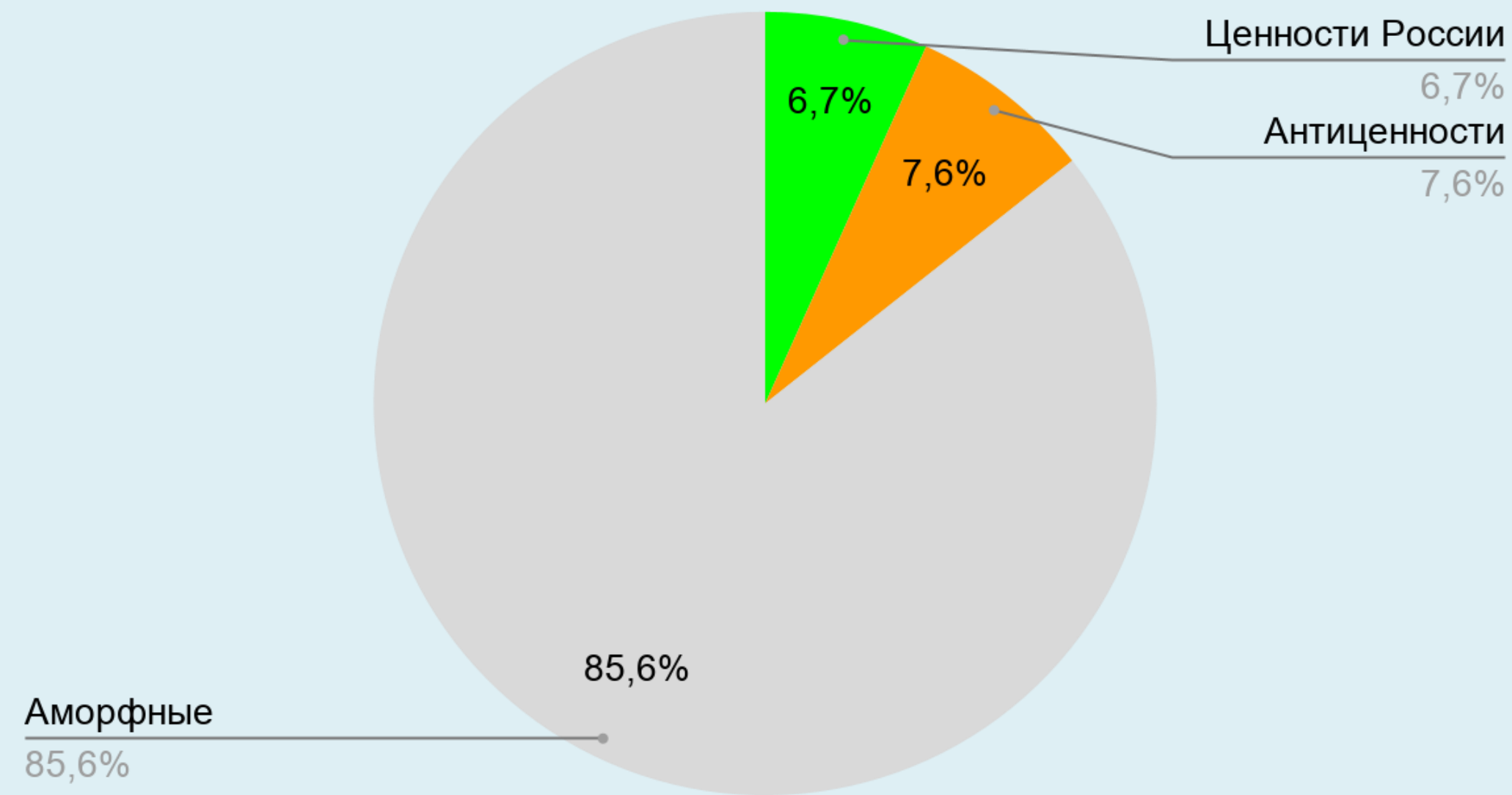
Ценностное наполнение игр, готовящихся к релизу

- Сказка связана с Историей неявной для многих цепью ассоциаций: Сказка - Быль - История - Россия
- С точки зрения визуализации команда проекта достоверно прорабатывает визуальные элементы (здания, оружие, одежду)
- Проработка логических ходов сюжета (Механик) и диалогов пока затрагивает только ценности Справедливость, Взаимопомощь и взаимоуважение.
- Патриотизм и Крепкая семья пока не проводятся в игре в законченном виде.

Ценности и антиценности. Обзор ожидаемых игр



Скоро релиз (игры на VK PLAY). 20 марта 2026 года



VK Play — игровая платформа от российского холдинга ВКонтакте, которая объединяет магазин игр, облачный гейминг, стриминговый сервис и другие функции.

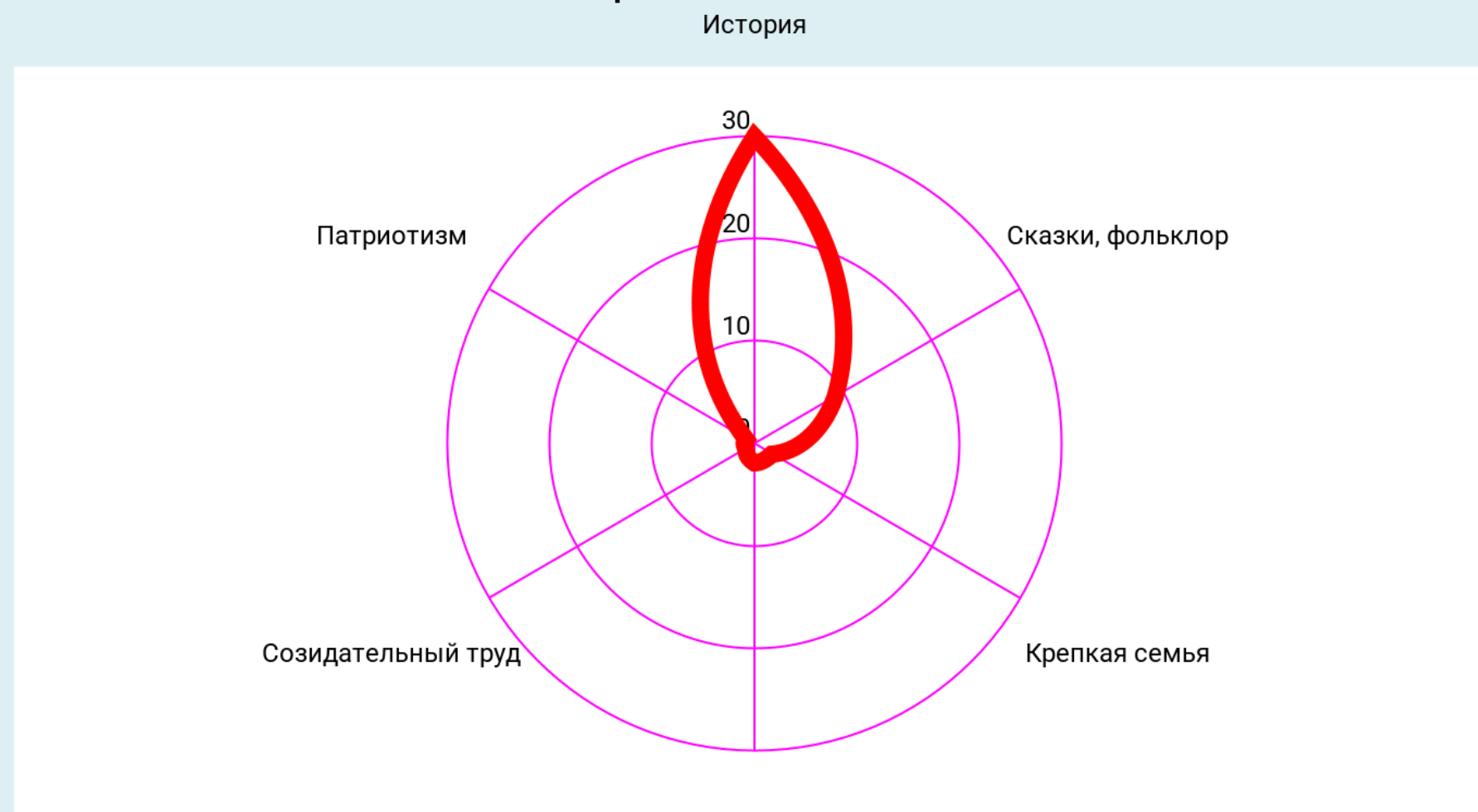
Для анализа мы использовали список игр, которые планируются к выводу на рынок (“релизу”) на данной платформе.

На 20 марта 2026 года таких игр было 578.

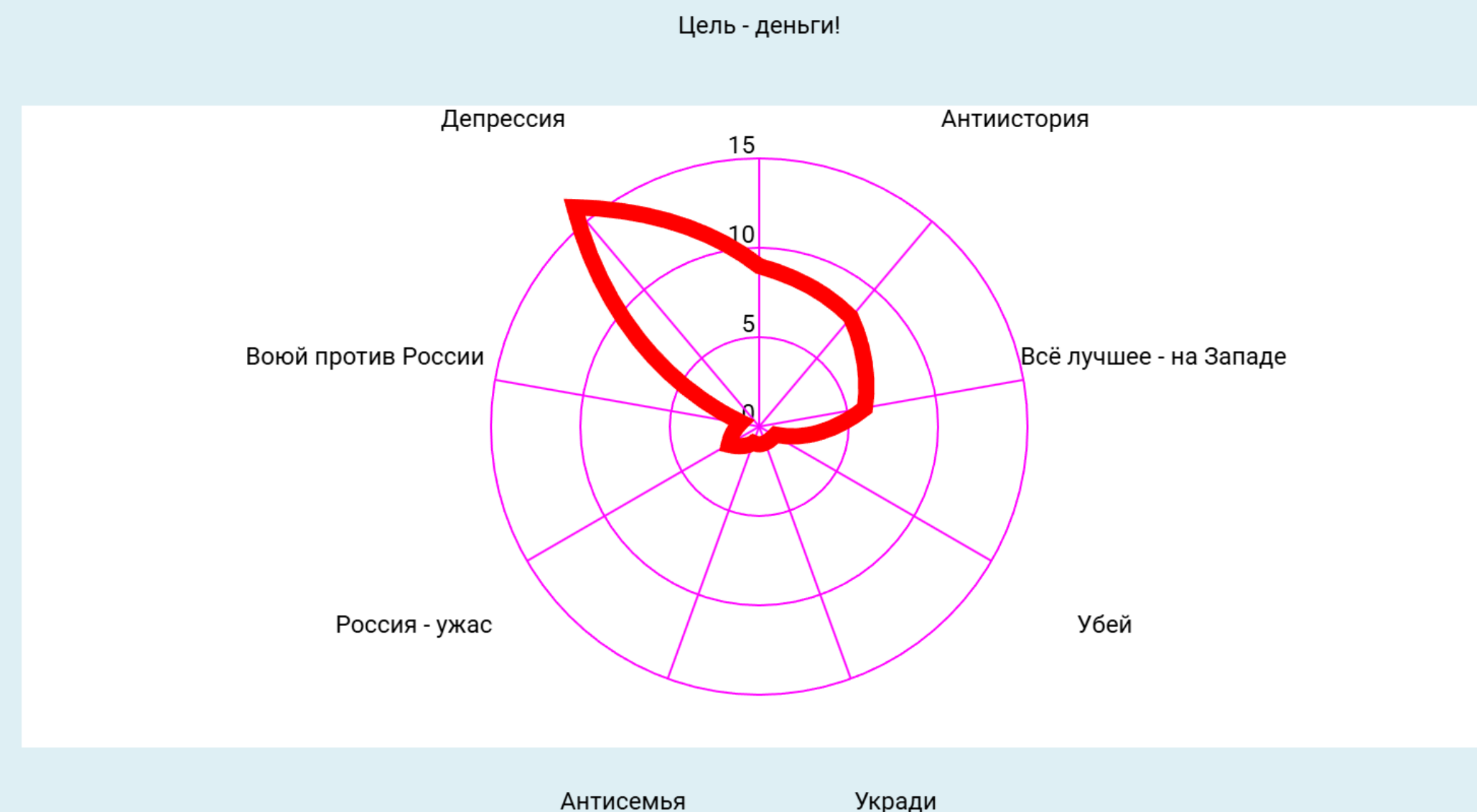
Экспертный анализ проводился на основе описаний, которые дают разработчики игр на страницах платформы VK play (у каждой такой анонсируемой игры создается своя страница с описанием, публикациями в СМИ, список системных требований и т.д.).

Что несут игры детям (и не только)?

Ценности, заявленные в играх



Антиценности, заявленные в играх



Ваши вопросы

Благодарю за внимание!



Сайт ЯККИ



Max



VK



Telegram