

ЭКОНОМИКА КИТАЙСКИХ ВИДЕОИГР: ОТ МИРОВОГО ЛИДЕРСТВА ДО ЖЕСТКОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ И ЕГО ПОСЛЕДСТВИЙ

Царегородцева Дарья Александровна

студент, Ульяновский государственный технический университет, РФ, г. Ульяновск

Моисеева Кира Сергеевна

студент, Ульяновский государственный технический университет, РФ, г. Ульяновск

Смоленская Светлана Владимировна

научный руководитель, канд. экон. наук, доцент кафедры экономической теории, Ульяновский государственный технический университет, РФ, г. Ульяновск

Экономическая модель Китая, долгое время служившая глобальным локомотивом, сталкивается с серьезными вызовами, что приводит к заметному замедлению. Правительство КНР поставило цель экономического роста на уровне 5% в этом году. [4] В рамках более широкой стратегии развития, к 2025 году объем цифровой экономики Китая должен превысить 60 трлн юаней. [1, с. 5] На этом фоне игровая индустрия КНР прошла путь от почти полного запрета до мирового лидерства под жестким государственным контролем, став не только крупным экономическим сектором, но и инструментом идеологического воздействия. [7]

Киберугрозы – с увеличением зависимости от цифровых технологий возрастает угроза кибератак на финансовые системы и критическую инфраструктуру. [8]

1. Ранний период: Запреты и "электронный героин". Национальная индустрия видеоигр в Китае зародилась сравнительно поздно из-за отсутствия предпосылок для развития гражданского ПО. До начала 2000-х годов государство не было заинтересовано в ее развитии, напротив, применяя таможенные меры и строгую цензуру для минимизации проникновения зарубежной продукции. Игры называли "электронным героином", игровые клубы сравнивали с наркопритонами, а подростков с зависимостью отправляли в лагеря перевоспитания. [2]

Несмотря на высокий импортный тариф на аппаратное обеспечение и игры, делавший их непомерно дорогими, в конце 1980-х в КНР появилась первая консоль с клонами популярных японских игр. Хотя импортные консоли стали доступны в 1990-х, большинство предпочитало игровые автоматы из-за дороговизны домашних приставок. К 2000 году была введена жесткая предпродажная цензура для импортируемых онлайн-игр, а под лозунгом защиты подростков была разработана общая модель контроля. [7]

2. Смена приоритетов и подъем ПК-гейминга (2000-2010). В 2000 году запрет на импорт игровых консолей, хотя и малоэффективный из-за контрабанды, привел к массовому переходу потребителей на компьютерные игры. Это стимулировало возникновение национальных компаний-разработчиков игр для ПК и формирование центров разработки мирового уровня. Крупные зарубежные издатели, такие как Ubisoft, 2K и EA, начали открывать филиалы в Китае.

На фоне непрозрачных рекомендаций по цензуре, китайские переводчики и локализаторы начали применять очень строгую самоцензуру. Это иногда доходило до абсурда в переводах и локализациях зарубежных игр. [2]

3. Эра жесткого регулирования и государственного контроля (с 2010 года). С ростом доступности компьютеров и интернета число геймеров в КНР значительно увеличилось. Полный запрет на импорт игровых консолей был снят только в 2015 году. [2] Китай является одним из самых прибыльных рынков для игровой индустрии. Ожидается, что китайская игровая индустрия вырастет с 66,13 млрд долларов США в 2024 году до 95,51 млрд долларов США к 2029 году, при среднегодовом темпе роста 7,63%. [3]

Государство строго контролирует игровую индустрию. Недавно Китай принял закон, ограничивающий лимит расходов на игры для лиц младше 18 лет до 28–57 долларов США в месяц. [3] Постановление было принято для решения проблемы плохой успеваемости среди молодежи и решения проблем зависимости от видеоигр. [7] В 2018 году был сформирован Комитет по этике в онлайн-играх при Министерстве культуры КНР для изучения влияния и решения проблемы игровой зависимости у подростков, а также для модерации этических аспектов игр. Государство рассматривает игры как мощный инструмент пропаганды и контроля. Система социального кредита связана с видеоиграми, требуя обязательной регистрации по паспортным данным. [6]

4. Последствия и использование игр как инструмента воздействия. Связанные с правительством компании разрабатывают "красные игры" или "патриотические игры" в качестве инструмента внутриполитической пропаганды. Эти игры, часто основанные на периоде от Второй мировой до Корейской войны, призваны воспитывать добродетели Китая и компартии. В таких играх китайский солдат никогда не изображается раненым или трусом, и персонаж никогда не может проиграть. [2]

Несмотря на снижение популярности явных "красных игр", сама пропаганда в индустрии не исчезла, лишь поменялся формат. Компартия требует, чтобы игры соответствовали режиму цензуры и включали элементы агитации, иначе они запрещаются. Пример — игра Player's Unknown Battlegrounds (PUBG), которая была переиздана Tencent в более "патриотичной" форме, включив рекламу набора в BBC НОАК. [5]

5. Будущее китайской игровой промышленности и глобальная экспансия. Хотя до недавнего времени китайские разработчики концентрировались на внутреннем рынке, их сверхбыстрый рост подходит к концу, и компании вынуждены искать аудиторию за границей. Экспансия на внешние рынки стала частью стратегии Китая по достижению величия в сфере IT. [2] Крупнейшие игроки рынка, такие как Tencent Holdings Limited и NetEase, Inc., активно инвестируют в зарубежные студии и приобретают доли в западных компаниях. Например, NetEase приобрела Quantic Dream SA. [3]

Мобильные игры занимают наибольшую долю рынка в Китае, и ожидается, что в этом сегменте будет наблюдаться значительный спрос. Исследования и разработки игр, особенно мобильных, становятся более зависимыми от облака. Ожидается, что облачные игры станут самым быстрорастущим сектором игровой индустрии в Китае. Технологии, такие как 5G, также стимулируют рынок мобильных VR-игр. [3]

При продолжении этой тенденции, видеоигры с большой вероятностью станут удобным инструментом экспорта культуры Китая на Запад. Методы "мягкой силы" на внешнем рынке будут отличаться от внутренней пропаганды, фокусируясь на играх, основанных на китайской традиционной культуре. На фоне экономической войны и эскалации конфронтации с США, развитие игрового рынка будет занимать лидирующие позиции в сфере IT-продуктов, где растет ценность цифрового суверенитета. Политизация этого сектора экономики указывает на растущую актуальность игр как проводника мягкой силы и пропаганды. В рамках стратегии "Сделано в Китае 2025", китайская игровая промышленность вполне может стать значимым, если не мировым лидером, в мировой игровой промышленности. [2]

Таким образом, экономика китайских видеоигр представляет собой сложную картину огромного роста и глобального влияния, тесно переплетенную с жестким государственным регулированием, цензурой и использованием индустрии в качестве инструмента как внутреннего, так и внешнего политического воздействия и пропаганды. [7] Несмотря на ограничения, рынок продолжает расти, особенно в сегментах мобильных и облачных игр, с ключевыми игроками, расширяющими свое присутствие как внутри страны, так и за ее

пределами. [3]

Список литературы:

1. Денисов, И.Е. Китайская стратегия «больших данных»: реформа управления, инновации и глобальная конкуренция. // М.: Издательство «МГИМО-Университет», 2023. – С. 28.
2. Дертев Алексей Васильевич КИТАЙСКИЙ ИГРОВОЙ РЫНОК И ГОСУДАРСТВО: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ // Восточная Азия: прошлое, настоящее, будущее. 2021. №2021. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kitayskiy-igrovoy-rynok-i-gosudarstvo-proshloe-nastoyashee-i-budushee> (дата обращения: 04.05.2025).
3. Игровая индустрия - анализ размеров и долей в Китае - тенденции роста и прогнозы (2024–2029 гг.) [Электронный ресурс] // Mordor Intelligence: сайт. – 2025. – Режим доступа: <https://www.mordorintelligence.com/ru/industry-reports/chinese-gaming-industry> (Дата обращения: 04.05.2025)
4. Как развивается китайская экономика в 2025 году [Электронный ресурс] // Noi.md: сайт. – 2025. – Режим доступа: <https://noi.md/ru/v-mire/kak-razvivaetsya-kitajskaya-jekonomika-v-2025-godu?prev=1%5D%28https%3A%2F%2Fnoi.md%2Fmd%2Fsocietate%2Fpiata-centrala-din-capitala-un-adevarat-focar-de-coronavirus-video%3Fprev%3D1%29> (Дата обращения: 04.05.2025)
5. Кондакова, Т. Китай готовит супермеры для стабилизации рынка: чего ждать инвесторам [Электронный ресурс] // Alle: сайт. – 2025. – Режим доступа: <https://allestate.pro/news/06.05.2025/kitay-gotovit-supermery-dlya-stabilizacii-rynka-chego-zhdet-investoram?category=ekonomika-finansy-investicii> (Дата обращения: 04.05.2025)
6. Кристофилопулос Эпаминондас, Манцанакис Ставрос Китай-2025: научный и инновационный ландшафт // Форсайт. 2016. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kitay-2025-nauchnyy-i-innovatsionnyy-landshaft> (дата обращения: 04.05.2025).
7. Рыбин, А. Фарминг, патриотизм и гробница Хуан-ди: как завоевать китайский рынок гейминга [Электронный ресурс] // Forbes: сайт. – 2024. – Режим доступа: <https://www.forbes.ru/mneniya/521028-farming-patriotizm-i-grobnica-huan-di-kak-zavoevat-kitajskij-rynok-gejminga> (Дата обращения: 04.05.2025)
8. Смоленская, С. В. Экономическая безопасность: концепция, составляющие и актуальные вызовы / С. В. Смоленская, Р. М. Азизова // Вестник Ульяновского государственного технического университета. – 2024. – № 4(108). – С. 72-74.