

УДК 658.1

ИНВЕСТИЦИОННАЯ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

П.В. Поснов, О.С. Салькова

ФГБОУ ВО «Кемеровский Государственный Университет», Кемерово, email: posnovrabota@mail.ru

Аннотация. Актуальность исследования обусловлена тем, что игровая индустрия является одной из наиболее динамично развивающихся отраслей мировой экономики, однако сталкивается с проблемами финансирования. Цель исследования — выявить и проанализировать ключевые факторы, влияющие на инвестиционную привлекательность игровой индустрии. В качестве методологической основы исследования использованы статистический, сравнительный и факторный анализы, а также элементы экономического моделирования. В работе выявлены шесть основных факторов: рост прибыли и числа потребителей, высокий уровень конкуренции, поддерживающая государственная политика, особенности производимого товара, технологическая гибкость, а также вариативные барьеры входа и выхода из отрасли в зависимости от размера компании. Авторами сделан вывод, что совокупность выделенных факторов показывает устойчивое развитие игровой индустрии, и обуславливает ее высокую инвестиционную привлекательность для инвесторов.

Ключевые слова: инвестиционная привлекательность, игровая индустрия, государственная политика, игровые компании, финансирование.

INVESTMENT ATTRACTIVENESS OF THE GAMING INDUSTRY

P.V. Posnov, O.S. Salkova

FGBOU VO «Kemerovo State University», Kemerovo, email: posnovrabota@mail.ru

Abstract. The relevance of the scientific research is due to the fact that the gaming industry is one of the most dynamic sectors of the world economy, but faces funding problems. The aim of the study is to identify and analyze key factors that influence the investment attractiveness of the gaming industry. The scientific research uses statistical, comparative and factor analysis as well as elements of economic modelling are used as methodological basis. The study identified six main factors: growth of profits and number of consumers, high level of competition, supporting public policy, characteristics of the product produced, technological flexibility, as well as variable barriers to entry and exit depending on the size of the company. The authors concluded that the set of highlighted factors shows the sustainable development of the gaming industry, and makes its high investment attractiveness for investors.

Keywords: investment attractiveness, gaming industry, public policy, gaming companies, financing.

Дата поступления статьи в редакцию: 04.11.2025

Дата принятия статьи в печать: 03.12.2025

Введение

Игровая индустрия как отдельный сектор экономики, занимающаяся разработкой и продажей компьютерных игр, зародилась в 70-ые годы прошлого века. С самого зарождения индустрия начала активно набирать обороты, увеличивая объемы продаж и прибыли, расширяя клиентскую базу по всему миру, привлекая новых инвесторов и разработчиков, а также увеличивая масштабы внедрения своей продукции в повседневную жизнь людей. Можно сказать, что игровая индустрия в большей или меньшей степени стала неотъемлемой частью экономики многих стран, например Китая, США, Японии, Англии и других стран.

Однако, как и в любом другом секторе экономики в индустрии игровой компании сталкиваются с множеством проблем, в том числе и экономических. Одной из самых значимых экономических проблем игровых компаний является проблема финансирования. Все игровые компании, независимо от масштаба деятельности, отличаются высокой чувствительностью прибыли к колебаниям спроса на игровые продукты, иначе говоря, сталкиваются с трудностями прогнозирования продаж новых продуктов, так как успех игр сильно зависит от трендов, маркетингового воздействия, восприятия аудитории и т. д. Для крупных студий, которые занимаются AAA-проектами, проблема финансового обеспечения хозяйственной деятельности усугубляется высокими затратами на разработку, приводящими к необходимости привлечения дополнительных денежных средств. Так, структура финансирования крупных игровых

компаний показывает значительную долю внешних источников. Например, у EA доля привлечённых средств составляет за 2022-2024 годы 44%, 46%, 44% соответственно, а у Take-Two Entertainment за тот же период — 42%, 43%, 53%. При этом крупным компаниям легче привлечь инвестиции в проверенные франшизы, а рискованные и новые проекты либо не получают финансирование, либо их финансирование минимально [1].

Тогда как малые и инди-разработчики используют преимущественно собственные средства, поскольку именно этот способ финансирования позволяет снижать финансовые риски, но ограничивает масштаб игрового проекта и делает такие компании зависимыми от успеха каждой, в особенности первой, игры.

Для поиска направлений решения проблемы финансирования в индустрию компьютерных игр, а также определения оптимальных способов и форм финансирования, необходима оценка инвестиционной привлекательности всей отрасли. Это позволит также понять, могут ли игровые компании иметь какую-либо инвестиционную привлекательность, и для какого типа инвесторов она может представлять интерес (бизнес-ангелов, венчурных фондов, корпоративных инвесторов).

Результаты исследования

Понятие инвестиционная привлекательность рассматривалась множеством как отечественных, так и зарубежных ученых, тем не менее общего подхода к определению инвестиционной привлекательности до сих пор нет.

В данной работе было выбрано следующее определение инвестиционной привлекательности, а именно — это комплекс факторов, которые позволяют оценить, насколько выгодно вкладывать финансовые средства в развитие компаний в данной отрасли.

Опираясь на вышеупомянутое определение инвестиционной привлекательности, для получения ее оценки необходимо рассмотреть и дать характеристику факторам, которые на нее влияют. Данные факторы включают в себя:

- 1) тенденцию прибыли и количества потребителей в игровой индустрии;
- 2) конкуренцию;
- 3) государственную политику;
- 4) особенности производимого товара;
- 5) технологии;
- 6) барьеры на вход и выход из отрасли.

Первым фактором, который был рассмотрен с целью выявления инвестиционной привлекательности игровой индустрии, является тенденция прибыли данной отрасли за 10 лет.

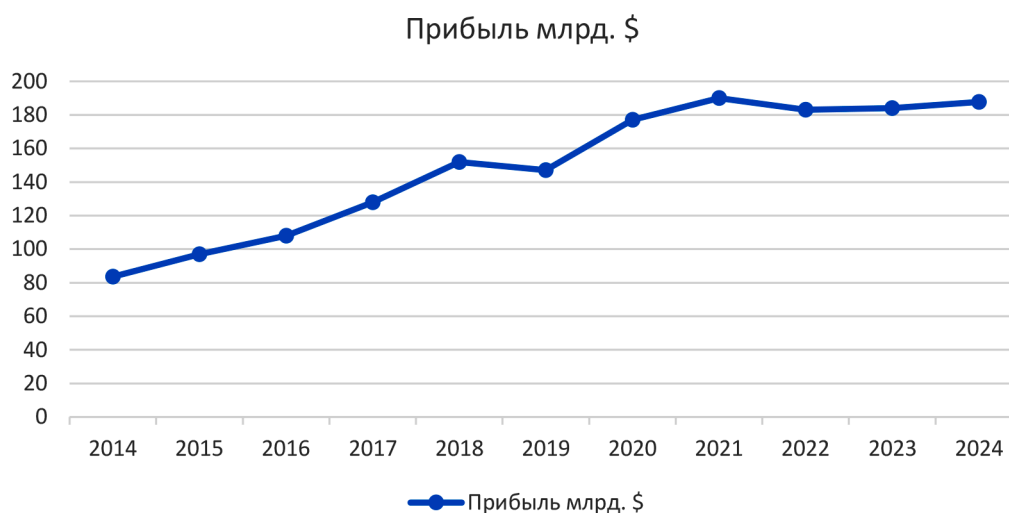


Рис. 1. Показатель прибыли игровой индустрии за 10 лет в млрд. \$ по данным [2]

Как видно из представленного рисунка 1 прибыль игровой индустрии за 10 лет выросла с 91 млрд\$ до 187,7 млрд\$, то есть увеличилась более чем в два раза. Помимо этого, рассматривая данный график, можно увидеть стабильный рост прибыли за исследуемые годы, и только в двух периодах прибыль снижалась по сравнению с предыдущими годами, а именно в 2019 году снизилась на 3% и в 2022 году — на 4%.

Изучая падение прибыли игровой индустрии в 2019 году на 3%, причем это было первое падение прибыли за 24 года, можно сказать, что данное снижение произошло по следующим причинам:

1. В Китае, в стране, которая активно соревнуется с США и с переменным успехом занимает первое место по количеству прибыли от игровой индустрии, были проблемы с выдачей лицензий на новые игры.

2. В США в то же время на уровне государства начал подниматься вопрос по ограничению или полной блокировке лутбоксов.

3. За три предыдущих года за счет бума мобильного гейминга прибыль игровой индустрии выросла практически на 50%, поэтому можно сказать, что это была корректировка прибыли после резкого скачка ее увеличения за счет стремительного развития мобильного гейминга.

Рассматривая снижение прибыли игровой индустрии в 2022 году, необходимо отметить, что по причине глобальной эпидемии Коронавируса, из-за которой с 2020 года начали вводиться локдауны, и люди начали больше времени проводить дома, прибыль всей индустрии развлечений резко возросла. Так, прибыль игровой индустрии за 2020 год выросла на 20%, поэтому снижение в 2022 году можно связать с тем, что за счет начала снятия ограничений игроки стали меньше времени проводить за компьютерными играми, предпочитая более активные виды развлечений, а также потому как в предыдущие два года действовали ограничения, производство новых игр замедлилось, из-за чего релизы новых игр были отложены на более поздний срок.

Результаты анализа динамики прибыли, заработанной игровой индустрией за 10 лет, позволяют утверждать о наличии высокого потенциала для дальнейшего увеличения прибыли, так как:

1. Прибыль стабильно росла и в среднем за исследуемые 10 лет прибыль в данной отрасли увеличивалась ежегодно на 8,4%.

2. Снижение прибыли, которое случилось в 2019 и 2022 годах, является результатом корректировочных действий после резких увеличений прибыли данной индустрии и не может служить индикатором снижения интереса к компьютерным играм, так как оно отражает естественные колебания рынка, обусловленные временными ограничениями и изменениями внешней среды, а не является следствием падения интересов потребителей.

3. По данным аналитической компании Newzoo, глобальный рынок видеоигр по итогам 2025 года достигнет 189 млрд\$, а к 2028 году прогнозируется превысить 200 млрд\$, в частности за счет выхода крупных релизов [3].

Далее рассмотрим количество людей, играющих в компьютерные игры за период исследования, равный 10 лет, с целью выявления общей тенденции развития (рис. 2). Для этого были изучены различные статистические данные с сайтов, которые исследуют как в целом статистику, так и с сайтов, которые изучают конкретно игровую индустрию. При изучении существующих данных можно было заметить, что хотя большинство исследований демонстрировали примерно одинаковые цифры, были исследования, которые сильно отличались. В данной работе будут использованы цифры, которые подтверждены большим количеством исследований.



Рис. 2. Количество игроков в млрд. человек по данным [4]

Как видно из рисунка 2, количество людей, играющих в компьютерные игры, стабильно растет. Согласно этим данным, наибольший прирост игроков был в 2020 году и составил 170 млн., это произошло по причине локдаунов из-за Коронавируса. В среднем за исследованные 10 лет количество гейме-

ров ежегодно увеличивалось на 143 млн, что говорит о стабильном и значительном росте потенциальных потребителей. На конец 2024 года количество игроков составляет 3,32 млрд человек, что является 40% населения все планеты, иначе говоря, 40% людей со всей планеты могут считаться потенциальными потребителями новой компьютерной игры.

Рассматривая отдельную страну, в данном случае Россию, можно отметить, что количество геймеров по различным данным в стране варьируется от 50-60% от общего населения России, так:

1. Результаты исследования, проведенного организацией «Национальное агентство финансовых исследований» (НАФИ), показало, что в 2022 году порядка 88 млн. россиян (60% от всего населения России) эпизодически играют в видеоигры [5].

2. Изучив данные иностранных источников как Newzoo, которые изучают игровую индустрию, видно, что в России только 50% граждан играет в компьютерные игры, а именно 73 млн человек [6].

На основе вышесказанного можно сказать, что каждый второй россиянин играет в компьютерные игры и потенциально готов потратить на данную продукцию денежные средства. Также вышеизложенные данные подтверждают, что как минимум 40% населения планеты играют в компьютерные игры.

Подводя общий итог по тенденции прибыли и количеству потребителей в игровой индустрии, можно отметить, что:

1) тенденция прибыли является положительной, и имеет высокий потенциал для дальнейшего увеличения;

2) тенденция количества потребителей в игровой индустрии также является положительной и имеет стабильной рост, иначе говоря, с каждым годом без исключения количество геймеров растет.

Общая тенденция прибыли и количества потребителей в игровой индустрии является положительной, что говорит о том, что данная индустрия продолжит активно развиваться, работать на увеличение прибыли и своей потребительской базы, а следовательно, имеют высокую инвестиционную привлекательность для потенциальных инвесторов.

Второй фактор, который был рассмотрен, это конкуренция в игровой индустрии. Конкуренция — это процесс взаимодействия и соперничества между участниками рынка, направленный на достижение лучших результатов. Конкуренция является ключевым элементом рыночной экономики, стимулируя инновации и эффективность.

Рассматривая уровень конкуренции в игровой индустрии с позиции количества конкурирующих между собой игровых компаний, можно сказать, что он высокий, так как множество организаций занимаются разработками игровых продуктов. Так, например, в России количество компаний, работающих по ОКВЭД 2 «62.01 Разработка компьютерного программного обеспечения» и «58.21 Издание компьютерных игр», а именно эти два экономических вида деятельности являются основными для игровых компаний, достигает значения более 1000 по всей России [7]. Можно сказать, что за счет того, что игровая индустрия представляет собой множество конкурирующих игровых компаний, происходит увеличение разнообразия игр, что способствует росту количества игроков по всему миру, а следовательно, увеличивается инвестиционная привлекательность всей индустрии в целом.

Также важно отметить, что на основе данных годовых отчетов игровых компаний 43% прибыли игровой индустрии приходится на 4 крупные компании, а именно на Tencent, Sony, Microsoft [1, 8]. Это говорит о том, что на рынке присутствуют доминирующие крупные игроки, что может негативно сказаться на конкуренции внутри индустрии. Однако рассматривая данный факт с точки зрения инвестиционной привлекательности игровой индустрии, можно утверждать о заинтересованности крупных компаний в ее развитии, так:

1. Tencent — это крупнейший китайский конгломерат, который активно вкладывается в разработку игр, является самым прибыльным китайским разработчиком, владеет такими играми как League of Legends, PUBG Mobile, Clash of Clans и т.д., ключевым драйвером для роста дохода Tencent в 2024 году [8].

2. Sony — это японский транснациональный конгломерат, есть собственная консоль Playstation, для которой они создают различные игровые студии разработки, покупают уже готовые, либо же сотрудничают со сторонними игровыми разработчиками.

3. Microsoft — американская публичная транснациональная корпорация, она проводит более активную деятельность по покупке уже известных игровых студий разработки. Так, в 2023 году американская корпорация купила Activision Blizzard, общая стоимость которой составила 75,4 миллиарда долларов, согласно информации, представленной в пресс-релизе Microsoft и документах Комиссии по ценным бумагам и биржам США (SEC) [9].

Тот факт, что такие крупные корпорации и конгломераты активно вкладываются в игровую индустрию, говорит о ее инвестиционной привлекательности и наличии потенциала для дальнейшего развития.

Третий фактор – это государственная политика, направленная на регулирование игровой индустрии. Рассматривая данный факт, можно сказать, что в целом большинство стран не вводят какие-либо дополнительные ограничения на игровую индустрию, то есть существуют ограничения, такие как возрастные, политические, на содержание насилия в играх и т. д., но данные ограничения существуют независимо от игровой индустрии и распространяются в целом как на всю индустрию развлечений, так и на жизнедеятельность человека.

Однако есть и исключения, а именно проблема, связанная с лутбоксами и микротранзакциями. Так:

- 1) в Бельгии с 2018 года лутбоксы запрещены законом, так как они считаются азартными играми, при этом компании все равно обходят этот запрет и продолжают продавать лутбоксы;
- 2) в Великобритании существуют меры по защите детей от лутбоксов и микротранзакций в играх;
- 3) в Китае обязывают разработчиков показывать шансы лутбоксов, ограничивают количество возможностей открывания лутбоксов в день;
- 4) в Южной Корее введены строгие законы, регулирующие микротранзакции и лутбоксы, чтобы защитить потребителей от недобросовестных практик.

Помимо данной актуальной для многих стран проблемы, можно увидеть, что политика стран больше направлена на поддержание и развитие игровой индустрии. Например:

1) В конце 2023 года в Китае был предложен законопроект, с новыми правилами регулирования игрового рынка, согласно информации, представленной Bloomberg. Публикация проекта вызвала падение акций крупнейших китайских игровых компаний, таких как Tencent и NetEase, более чем на 80 млрд долларов, что подтверждается биржевыми графиками. Впоследствии реализация законопроекта была приостановлена, что указывает на стремления Китая продолжать развитие национальной игровой индустрии [10];

2) Южная Корея активно поддерживает киберспорт, рассматривая его как важный элемент своей культурной политики. Правительство инвестирует в инфраструктуру и проводит крупные мероприятия по киберспорту. Так, например, был утверждён «Комплексный план развития игровой индустрии на 2024-2028 годы» для увеличения продаж корейских игр и роста числа специалистов, занятых в их разработке [11];

3) ЕС выделяет гранты и субсидии на развитие игровой индустрии в рамках программы Creative Europe, что способствует развитию инди-разработчиков и культурных проектов. Так, согласно данным с Gamesmarkt в 2024 году Creative Europe выделила 7,7 миллионов евро на разработку европейских игр [12];

4) Российская автономная некоммерческая организация «Институт развития интернета», основным источником финансирования которой являются субсидии из федерального бюджета Российской Федерации, предоставляемые в рамках различных федеральных проектов, таких как «Цифровая культура» и «Мы вместе» [13], в 2024 году поддержала проект отечественных разработчиков игр на сумму 1,5 млрд. рублей [14].

В целом государственная политика стран направлена больше не на ограничение деятельности игровых компаний, а на поддержку их развития, а, следовательно, можно сказать, что на этом фоне инвестиционная привлекательность игровой индустрии растет.

Четвертый фактор – это особенности производимого товара. Данный фактор был добавлен, так как мы считаем, что его особенности способны показать привлекательность всей игровой индустрии.

Так, первой особенностью можно назвать то, что игры являются неотъемлемой частью человеческой цивилизации и являются важным фактором развития человечества. Это один из древнейших форм взаимодействия, причем не только у человека, но и у животных. С развитием человека игры также преобразовались, становились более сложными, охватывали все больше сфер деятельности человека. В середине XX века с появлением первого ЭВМ, начали появляться первые компьютерные игры, и если в 80-90 года прошлого века многие аналитики считали, что компьютерные игры как новый вид игр быстро надоеет и перестанет быть востребован, то из-за развития технологий компьютерные игры с каждым годом все больше внедряются в повседневную жизнь людей, стирая возрастное ограничение. При этом игры выполняют важную познавательную функцию, развивая логическое мышление, память и способность к принятию решений. Многие компьютерные игры имеют обучающий характер, помогая осваивать новые навыки и изучать различные предметные области, включая историю, языки, математику и т. д.

Второй особенностью компьютерных игр можно назвать их разнообразие и способы применения. Говоря о разнообразии, имеется ввиду то, что игры имеют множество различных жанров, стилей, размеров, геймплея, наполнений и т. д., как раз совмещение всех этих пунктов создает по-своему уникальную компьютерную игру. В качестве примера возьмем две игры из одинакового жанра «песочница/строительство», сочетающих элементы творчества, исследования и свободного взаимодействия. Например, Minecraft и Terraria по своей сути одинаковые, обе дают игроку свободу создавать и исследовать мир, но благодаря разному стилю – первая использует 3D, а вторая 2D, они обе собрали свою фан-базу, и обе являются доминирующими в данном жанре, и можно сказать благодаря их успеху данный жанр продолжает развиваться и создаются все новые и новые игры.

Рассматривая способы применения, сразу можно сказать, что большинство людей играют в игры, чтобы развлечься, однако изучая данный вопрос можно понять, что компьютерные игры используются:

- 1) в научных исследованиях – например, выявляют как, люди поступят в том или ином случае;
- 2) в медицине – например, используя игры для поддержания умственного развития человека;
- 3) в образовании, например, языковые компьютерные игры, или игры, в которых можно узнать различные исторические факты, нормы общества, развить навыки, например, навыки планирования, логического мышления, стратегического принятия решений и т. д.;
- 4) для социализации, то есть одними из самых востребованных игр на данный момент является онлайн игры, где происходит общение, кооперация и т.д. Помимо сообществ, создаваемых для отдельных игр, существует и множество площадок, объединяющих игровую индустрию в целом. На таких мероприятиях участники могут обмениваться опытом и находить единомышленников.

Данные особенности производимого товара, а именно игр, говорит о том, что игровая индустрия стала неотъемлемой частью человечества, его повседневной жизни, стирая ограничения, что игры существуют только для детей, а это значит, что пока развивается человек, будет развиваться и игровая индустрия, а следовательно инвестиционная привлекательность всей этой отрасли, также будет расти.

Пятый фактор – это технологии, а именно использование новых технологий в игровой индустрии, а также их доступность.

Для того, чтобы показать активно ли используют новые технологии в игровой индустрии, можно обратиться к истории, а именно:

- 1) первые компьютерные игры начали появляться в середине XX века, причем на университетских компьютерах;
- 2) по мере развития технологий активно развивались и компьютерные игры. Так, за счет инновационного развития технологий разработчики игр смогли перейти с 2D графики на 3D графику, что является одним из важнейших моментов в истории компьютерных игр;
- 3) по мере развития телефонов и увеличения их мощности, начиная с 2010 года, начали активно создаваться мобильные компьютерные игры.

Очевидно, что игровая индустрия заинтересована и активно использует новые технологии для повышения качества игр, увеличения прибыли и количества потребителей. На данный момент развитие игровой индустрии тесно связано с внедрением искусственного интеллекта в игры для большего реализма.

Поскольку игровая индустрия активно использует технологии для своего развития, то можно полагать, что она имеет к ним свободный доступ. Углубляясь в данный вопрос, отметим, что в сети есть множество как бесплатных, так и платных инструментов для разработки компьютерных игр, которые активно обновляются и улучшаются по мере развития технологий.

Однако нельзя не отметить, что, например, в России из-за наложенных санкций и торговых ограничений, связанных с покупкой лицензий зарубежного ПО для разработки игр, их обновление зачастую становится невозможным.

В целом рассмотрев использование и доступность новых технологий для игровой индустрии, можно утверждать, что новые технологии доступны для данной индустрии и активно используются ею для развития.

Шестой и последний фактор – это барьеры на вход и выход из игровой индустрии.

Рассматривая барьеры на вход в индустрию, можно сказать, что они во многом зависят от размеров игровой компании и игр, которые они планируют выпускать, так в зависимости от размера:

- 1) затраты в программное обеспечение, оборудование, оплату труда команды разработчиков, маркетинг, у маленьких игровых компаний с небольшими играми будут минимальными и наоборот;
- 2) в зависимости от размера игры конкуренция будет разной, то есть чем меньше игра, тем больше конкурентов и наоборот;

3) лицензирование и авторские права, то есть необходимо соблюдать законы об интеллектуальной собственности и авторские права, лицензирование движков и других технологий.

Барьеры на выход из игровой индустрии, так же как барьеры на вход в зависимости от размеров компании изменяются, чем больше игровая компания, тем более они значительны. Основные барьеры на выход, это:

1) долги и обязательства, то есть компания может иметь финансовые обязательства перед инвесторами, кредиторами и сотрудниками, что затрудняет выход с рынка;

2) имиджевые потери, выход с рынка может негативно сказаться на репутации компании и её руководства, что может повлиять на их будущие проекты и карьеру;

3) партнерские обязательства, необходимость выполнения существующих контрактов и соглашений с партнерами, платформодержателями и издателями;

4) сотрудники и команды, обязанности перед сотрудниками, включая компенсации и соблюдение трудового законодательства;

4) управление активами, необходимость распоряжения интеллектуальной собственностью (игры, технологии, патенты), что может быть сложным и затратным процессом.

В целом, рассматривая барьеры на вход и выход из игровой индустрии, можно сказать, что как и в любой другой отрасли экономики они играют значительную роль при принятии решения о создании компаний, однако у данной индустрии есть преимущество в том, что на создание маленьких и средних компаний, которые планируют создавать мобильные, инди-игры, маленькие и средние игровые проекты, затраты на вход будут минимальными, за счет размера игр, необходимого инструментария и персонала. Данное преимущество позволяет сказать, что игровая индустрия имеют хорошую инвестиционную привлекательность.

Рассмотрев отчет Московского инновационного кластера «Рынок венчурных инвестиций в России» за 2023-2024 годы и первое полугодие 2025 года, можно увидеть, что:

1) в 2023 году была произведена крупная инвестиция в КЕК Entertainment, на сумму 8 млн.\$, при этом инвестировали как отечественные венчурные фонды, так и зарубежные;

2) в 2024 году были осуществлены инвестиции в разные игровые студии в общей сумме на 358,5 тыс.\$, инвесторами были как бизнес-ангелы, так и различные фонды. Также в 2024 году был создан венчурный фонд Indie GO Start с объемом 3,05 млн.\$ для поддержки независимых разработчиков видеоигр от компании «Ростелеком» и Indie GO;

3) основная часть инвестиций приходится на стадию Seed, что отражает раннюю фазу финансирования игровых проектов в России [15].

Можно сказать, что в России доминируют венчурные инвестиции в игровые компании, в основном на стадии Seed. При этом существуют как частные инвесторы, так и фонды. А также важным моментом является появление специализированных фондов, направленных на поддержание независимых разработчиков.

Выводы

В заключение важно отметить, что на данный момент игровая индустрия имеет высокую инвестиционную привлекательность, так как:

1) тенденция изменения прибыли является положительной, и имеет высокий потенциал для дальнейшего увеличения;

2) тенденция изменения количества потребителей в игровой индустрии также является положительной и имеет стабильный рост;

3) государственная политика стран направлена больше не на ограничение деятельности игровых компаний, а скорее наоборот на поддержку их развития;

4) особенности производимого продукта говорят о том, что игровая индустрия никуда не уйдет и продолжит развиваться;

5) индустрия активно использует и имеет доступ к новейшим технологиям;

6) хотя и имеет барьеры на вход и выход, однако имеется возможность варьировать расходами, с ними связанными, в зависимости от размера компании и создаваемых ею игр.

Перечисленные факторы могут служить основой для построения эконометрических моделей, отражающих зависимость инвестиционной привлекательности игровой индустрии от внутренних и внешних параметров.

На основе этих факторов возможно формирование регрессионных зависимостей, которые позволят количественно оценить их влияние на инвестиционную привлекательность игровой индустрии.

Результативным показателем (Y) может быть объем привлеченных инвестиций в игровые компании, рыночная капитализация таких компаний и т. д.

В качестве объясняющих переменных (X) можно использовать следующие:

1) прибыль — совокупная прибыль игровой индустрии, причем как всей индустрии, так и ее отдельных сегментов, например прибыль мобильных или ПК игр, в зависимости от результативного показателя;

2) уровень конкуренции — индекс концентрации рынка, например индекс Херфиндаля-Хиршмана, либо же просто количество активных компаний на рынке, здесь можно либо в целом оценить игровую индустрию, либо разделить по масштабности проектов, жанров и т. д.;

3) государственная поддержка — объем бюджетных субсидий, грантов, налоговых льгот, направленных на развитие как IT, так и конкретно игровой индустрии;

4) технологические инновации — доля расходов на НИОКР в структуре затрат игровых компаний, количество новых движков и патентов и т. д.;

5) барьеры входа и выхода на рынок — можно выразить через среднюю стоимость разработки одной игры, в зависимости от размера игры, срока окупаемости и т. д.

Полученные модели позволяют количественно оценить влияние ключевых факторов на инвестиционную привлекательность игровой индустрии, выявить закономерности ее развития и спрогнозировать динамику привлечения инвестиций в будущем, что делает их полезными как для практических инвестиционных решений и разработки стратегий государственной поддержки, так и для научного анализа динамики отрасли на фондовом рынке.

Литература

1. Investing: сайт. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.investing.com/> (дата обращения: 07.09.2025).
2. Newzoo: сайт. [Электронный ресурс]. URL: <https://newzoo.com> (дата обращения 07.09.2025).
3. Newzoo. Newzoo's Global Games Market Report 2025. [Электронный ресурс]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025> (дата обращения: 12.09.2025).
4. Exploding Topics. Number of Gamers: How Many People Play Video Games in 2024. [Электронный ресурс]. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> (дата обращения 12.09.2025).
5. Гейминг в России 2022: социальные и экономические эффекты / Национальное агентство финансовых исследований (NAFI). [Электронный ресурс]. URL: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (дата обращения: 12.09.2025).
6. Newzoo. Newzoo's Global Games Market Report 2022. [Электронный ресурс]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version> (дата обращения: 12.09.2025).
7. Rysprofile: сайт. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.rusprofile.ru/> (дата обращения: 10.10.2025).
8. Tencent. Annual report 2024 / Tencent. [Электронный ресурс]. URL: <https://static.www.tencent.com/uploads/2025/04/08/1132b72b565389d1b913aea60a648d73.pdf>.
9. (дата обращения: 10.10.2025).
10. Microsoft Corporation. Form 8-K: Business Combinations. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/789019/000095017024132722/R15.htm> (дата обращения: 10.10.2025).
11. Bloomberg. Chine to curb excessive online games spending in the tightening. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2023-12-22/china-to-curb-excessive-online-games-spending-in-new-tightening> (дата обращения 12.10.2025).
12. Bae Kin & Lee LLC. Key contents and implications pf the comprehensive plan for promotion of game industry (2024-2028) / Bae Kim & Lee LLC. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=a23bff13-fd3d-43a8-8edb-69fe44dcea2b> (дата обращения: 12.10.2025).
13. GamesMarkt. Creative Europe Media 2024: 7.7M Euros for European Video Games / GameMarkt. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gamesmarket.global/business/funding-creative-europe-media-2024-euro77m-euros-for-european-video-games-d42fe0da4c84a414d3f358cb69d33702> (дата обращения 10.10.2025).
14. ИРИ выделит на поддержку видеоигр больше трех миллиардов рублей // РИА Новости. 2025. 18 июня. [Электронный ресурс]. URL: <https://ria.ru/20250618/igra-2023596672.html> (дата обращения: 17.10.2025).
15. ТАСС. ИРИ в 2023 году получит более 8 млрд рублей на поддержку проектов по производству контента // ТАСС. [Электронный ресурс]. URL: <https://tass.ru/ekonomika/15834123> (дата обращения: 20.10.2025).
16. Аналитический центр Московского инновационного кластера. [Электронный ресурс]. URL: <https://i.moscow/ventureGuide> (дата обращения: 20.10.2025).