

Теоретическая и прикладная экономика

Правильная ссылка на статью:

Цымляков А.М. Анализ влияния системных ограничений на ключевые показатели функционирования игровой индустрии Китая // Теоретическая и прикладная экономика. 2024. № 1. DOI: 10.25136/2409-8647.2024.1.70010  
EDN: DXVNB URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=70010](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=70010)

## Анализ влияния системных ограничений на ключевые показатели функционирования игровой индустрии Китая

Цымляков Алексей Максимович

ORCID: 0009-0003-2546-4960

студент, кафедра мировой экономики, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

101000, Россия, г. Москва, ул. Мясницкая, 20

alextsymliakov2015@gmail.com

Статья из рубрики "Экономическая теория и история экономической мысли"

### DOI:

10.25136/2409-8647.2024.1.70010

### EDN:

DXVNB

### Дата направления статьи в редакцию:

29-02-2024

**Аннотация:** Предмет настоящего исследования заключается в проведении изыскания, направленного на оценку функционирования и развития игровой индустрии Китая в условиях ограничений, вводимых китайским регулятором в отношении указанной индустрии. Соответственно, объектом настоящего исследования является игровая индустрия материкового Китая. Взор, в рамках данного изыскания, направлен именно на китайскую игровую индустрию постольку, поскольку именно китайский рынок, в рамках Азиатско-Тихоокеанского региона, является наикрупнейшим как по объему "в деньгах", так и по количеству пользователей игр – геймеров. Тем не менее, китайская игровая индустрия – единственный рынок в регионе (и в мире в целом), который уже на протяжении более чем 20 лет, с 2000 года, подвергается различного рода системным ограничениям и регуляциям. Фактически, китайская игровая индустрия является "полигоном", изучение которого представляется релевантным в рамках получения выводов, касающихся влияния вводимых государствами ограничений в отношении креативных индустрий, индустрий связанных с производством контента в целом,

индустрии игр – в частности. В рамках исследования была произведена сегментация и систематизация данных, касающихся введенных в отношении китайской игровой индустрии системных ограничений. Также, был произведен анализ динамики статистических данных по ключевым показателям функционирования игровой индустрии. Научная новизна работы состоит в попытке оценить потенциальное влияние введения тех или иных ограничений, наложенных на игровую индустрию Китая, на ключевые показатели функционирования данной индустрии. В рамках изыскания представлены первичные выводы, касающиеся наличия возможного негативного влияния государственных ограничений, введенных китайским регулятором в отношении игровой индустрии Китая. В исследовании представлены выводы, касающиеся возможного будущего развития китайской игровой индустрии под влиянием системных ограничений. В том числе, в рамках изыскания представлены рекомендации, направленные на проведение дальнейших исследований по проблематике настоящего исследования, которые, в частности, могли бы позволить количественно выделить системные ограничения и, в целом, количественно оценить влияние тех или иных системных ограничений в отношении игровой индустрии Китая.

### **Ключевые слова:**

Игровая индустрия, Китай, Системные ограничения, Политические аспекты, Государственные рестрикции, Цензура, Регулирование контента, Развитие игровой индустрии, Неотехнонационализм, Экономическое развитие отрасли

### **Введение**

В условиях все увеличивающегося уровня цифровизации, большей доступности мобильных и десктопных девайсов, увеличения скорости интернет-соединения и его охвата [\[1\]](#), наблюдающегося тренда на нивелирование разграничений между реальным миром и его виртуальной версией [\[2\]](#), механизмы функционирования отрасли – игровой индустрии-, в которую, вероятно, будут погружаться все больше и больше жителей Планеты, вызывают интерес и, более того, требуют внимания, так как, безусловно, будущее игровой индустрии видится колоссальным: к 2032 году отрасль может достичь, в мировом масштабе, объема в 1 триллион долларов США [\[3\]](#).

Согласно данным, представленным в отчете «Global Games Market 2023» [\[4\]](#) за авторством исследовательской компании NewZoo, на 2023 год в мире насчитывается порядка 3,305 миллиардов человек, которых можно считать геймерами (теми, кто играет в видеоигры). При этом наикрупнейшим макро-рынком как по количеству геймеров (1,73 миллиардов человек), так и объему выручки (84,1 миллиардов долларов при общем объеме мирового рынка в 184 миллиарда долларов) является азиатско-тихоокеанский регион.

В рамках азиатско-тихоокеанского региона наикрупнейшим рынком, в рамках игровой индустрии, является Китай: наибольшее количество геймеров в регионе – 710,3 миллионов человек и наивысший объема индустрии в регионе - 47,86 миллиардов долларов США [\[5\]](#)

Интерес представляет тот факт, что более 20 лет китайский рынок видеоигр подвергается различным видам рестрикций, касающихся различных аспектов как разработки игр, так и их реализации потребителям.

В рамках данной статьи будет предпринята попытка систематизации «фундамента», который может свидетельствовать об отсутствии, либо наличии влияния государственных рестрикций (системных ограничений – набор правил, политик и регуляций, устанавливаемых китайским регулятором, ограничивающих различные аспекты игрового контента, монетизации игр и пр. [\[6\]](#)) на развитие китайской игровой индустрии.

### **Регулирование игровой индустрии Китая**

Игровая индустрия Китая колоссально зарегулирована: ограничения касаются и вопросов разработки игр, вопросов контента, представленного в играх, и вопросов механики игровых процессов, и вопросов реализации игровых продуктов.

Основные функции регулирования индустрии осуществляют Главное государственное управление КНР по делам прессы и издательств (NPPA), однако вопросы регулирования отрасли, в том числе, лежат в плоскости деятельности Государственного совета КНР, министерства коммерции КНР, китайской ассоциации аудио, видео и цифровых издателей и прочими ведомствами [\[7, с. 5\]](#).

Касаясь непосредственно мер, направленных на регулирование китайской игровой индустрии, отметим лишь те, которые, по нашему мнению, могут в наибольшей степени влиять на развитие и функционирование китайской игровой индустрии (опустим такие меры нормативно-правового регулирования, как: регулирование кибербезопасности, регулирование интеллектуальных прав и прочее регулирование, связанное с непосредственными правовыми основаниями функционирования отрасли) следующие рестрикции:

#### **1. Обязательный процесс лицензирования для вновь выпускаемых на рынок игр.**

Процесс лицензирования производится Главным государственным управлением КНР по делам прессы и издательств.

В частности, в рамках процесса лицензирования, фактически осуществляется регулирование контента: игровые продукты проходят довольно жесткие отбор, включающий в себя, в частности, следующие критерии, несоблюдение которых ведет к запрету доступа игрового продукта для продаж в Китае [\[7, с. 7-8\]](#):

- Продукт не должен противоречить конституции Китайской Народной Республики;
- Продукт не подвергает сомнению суверенитет и территориальную целостность Китая;
- Продукт не направлен на разжигание ненависти и вражды;
- Продукт не содержит материалов, которые могут трактоваться как распространяющие информацию о сверхъестественных силах, культурах и пр.;
- Продукт не противоречит культурным особенностям и морали китайского общества;
- Продукт не содержит эротических сцен, сцен насилия, сцены с азартными играми;
- Продукт не подрывает общественный порядок, не поощряет экстремистские проявления.

В том числе, заявка на получение лицензии для игрового продукта включается в себя данные об игровых механиках, полный код игры и данные о движках, скриншоты и видео

геймплея. В частности, игровой продукт должен [\[8, с. 10\]](#): соответствовать принятому в Китае взгляду на историю и политико-идеологическому курсу; должен иметь нескопированный, новационный дизайн; должен иметь качественные игровые механики; должен погружать пользователя в китайскую культуру и, по возможности, быть готовым к реализации (завершенным), что также оценивается экспертами со стороны регулятора.

Помимо прочего, экспертами рассматриваются вопросы, связанные с внедренной в игровой продукт системой идентификации игроков и список цензурируемых слов.

Если говорить про экспертную оценку со стороны регулятора в целом, то можно сказать, что каждая из обозначенных выше категорий оценивается по пятибалльной шкале – от 0 до 5 баллов. Лицензия выдается тем игровым продуктам, который ни по одной из категорий не получили 0 баллов и чья средняя оценка по всем обозначенных категориям выше, либо равна двум баллам.

Санкции в виде штрафа, либо полной конфискации доходов от продаж игрового продукта последуют со стороны регулятора в том случае, если компания-разработчик примет решение опубликовать игру без наличия лицензии [\[8, с. 10\]](#).

## **2 . Ограничения, касающиеся игрового времени и игровых трат несовершеннолетних.**

В рамках борьбы с игровой зависимостью несовершеннолетних, китайское правительство ограничило время, которое разрешено проводить несовершеннолетним в игровом процессе, тремя часами в неделю: 1 час в пятницу, субботу и воскресенье [\[8, с. 7\]](#).

Ограничение, в частности, обеспечивается необходимостью внедрения в игровые механики системы идентификации пользователей: потенциальный игрок, при входе в игровой интерфейс, вводит свой идентификационный номер, согласно которому определяется возраст геймера и включаются соответствующие ограничения.

Аналогичным образом, месячные игровые траты несовершеннолетних ограничены диапазоном от 30 долларов США (для 8-16-летних детей) до 60 долларов США (для подростков в возрасте 16-18 лет).

## **3. Регулирование монетизации игр.**

Регулирование монетизации игр в Китае включает в себя правила, которые ограничивают продажу товаров и услуг внутри игрового интерфейса.

В частности, разработчиками игр, в отношении пользователей, должна предоставляться информация о ценах внутриигровых товаров и услуг, должны быть подробно изложены условия совершения внутриигровой сделки.

В том числе, китайский регулятор регламентирует рекламу в играх: как и в случае с критериями, касающимися лицензирования игр, реклама внутри игровых продуктов не должна нарушать принятые в Китае культурные нормы и законы, содержать эротические сцены, информацию об азартных играх и прочее.

## **4. Регулирование разработки онлайн-игр.**

Для выпуска онлайн-игр, которые имеют возможность монетизации, разработчики должны иметь специализированные лицензии, издаваемые Главным государственным управлением КНР по делам прессы и издательств.

## 5. Регулирование использования AR/VR-технологий.

Сфера применения AR/VR-технологий в игровых продуктах регулируется в разрезе применения данных технологий разработчиками в рамках, принятых китайским регулятором норм, касающихся контента и прочих вопросов, озвученных выше. Применение AR/VR-технологий в игровых продуктах регулируется Министерством промышленности и информатизации КНР.

Для большей наглядности, ограничения, когда-либо вводимые китайскими регуляторами в отношении местной игровой индустрии, будут представлены по годам в таблице 1.

Таблица 1 – Системные ограничения, введенные в отношении индустрии игр Китая

2000 год	2002 год	2005 год	2010 год
Введен запрет на игровые консоли в Китае (запрет снят в 2014 году по мере достижения соглашения с компанией Sony и Microsoft, которые согласились выпустить специализированные версии своих "приставок" для китайского рынка)	Вводится обязательное лицензирование онлайн-игр для персональных компьютеров (все игры должны быть одобрены регулятором перед публикацией)	Неблокирующее требование китайского правительства к внедрению систем отслеживания игрового времени несовершеннолетних	Введение обязательного лицензирования для всех онлайн-игр, в которые встроена возможность монетизации.
		После 3 часов гейминга, внутриигровые награды несовершеннолетних сокращались на 50%, после 5 часов - на 100%.	Важно отметить, что на данном этапе бета-версии игровых продуктов не подлежали обязательному лицензированию, что активно использовалось игровыми компаниями, которые через выпуск бета-версий игр обходили необходимость лицензирования.
2016 год	2017 год	2018 год	2019 год
Ввод требования, обязывающего игровые компании	Как в игровые продукты на персональном компьютере, так и в игры на мобильных устройствах внедряется система по борьбе с игровой зависимостью (game anti-	Прекращение выдачи лицензий на выпуск игровых продуктов регулятором в связи перераспределением полномочий: лицензированием игр вместо Министерства	Ограничения на игровые траты несовершеннолетних (в месяц): \$30 для 8-16-летних детей и \$60 для подростков в возрасте 16-18 лет

лицензировать игры для мобильных устройств, которые прежде лицензирования не требовали.	addiction system), которая модернизирует процесс идентификации пользователей. Все пользователи обязаны регистрироваться в играх через ввод и подтверждение персональных данных	коммерции КНР начало заниматься Главное государственное управление КНР по делам прессы и издательств. Процесс лицензирования был приостановлен с марта по декабрь 2018 г.	Ограничения на игровое время для несовершеннолетних: разрешается 1,5 часа игрового времени каждый будний день и 3 часа в день - в выходные	целевые при (I) 2020 О игра не дос не час час пя час вс
---	--	---	--	---

Регулирование игровой индустрии, как можно заметить, в частности, исходя из данных, представленных в таблице 1, направлено, в основном, на:

- 1 . Защиту детей и подростков от декларируемой китайским правительство игровой зависимости;
- 2 . Недопуск контента, который может каким-либо образом повлиять на политическую ситуацию в Китае, либо каким-либо образом задеть социальный уклад китайского общества.

Собственно, несмотря на то, что китайское правительство декларирует целью системных рестрикций именно борьбу с детской игровой зависимостью, а также сохранение национальной идентичности, ряд исследователей отмечают [71], что цензурные ограничения, налагаемые против местной игровой индустрии, могут служить инструментом для сохранения политической стабильности внутри Китая, избежание возможных экстерналий на китайское общество через игровые продукты, разработанные иностранными компаниями.

Анализ влияния системных ограничений на показатели функционирования игровой индустрии Китая

Обобщая имеющиеся данные по объему китайской игровой индустрии [9], представляется возможным представить график, на котором будет отражена динамика темпов прироста и наложены данных по вводимым ограничениям в каждый конкретный год (рисунок 1).

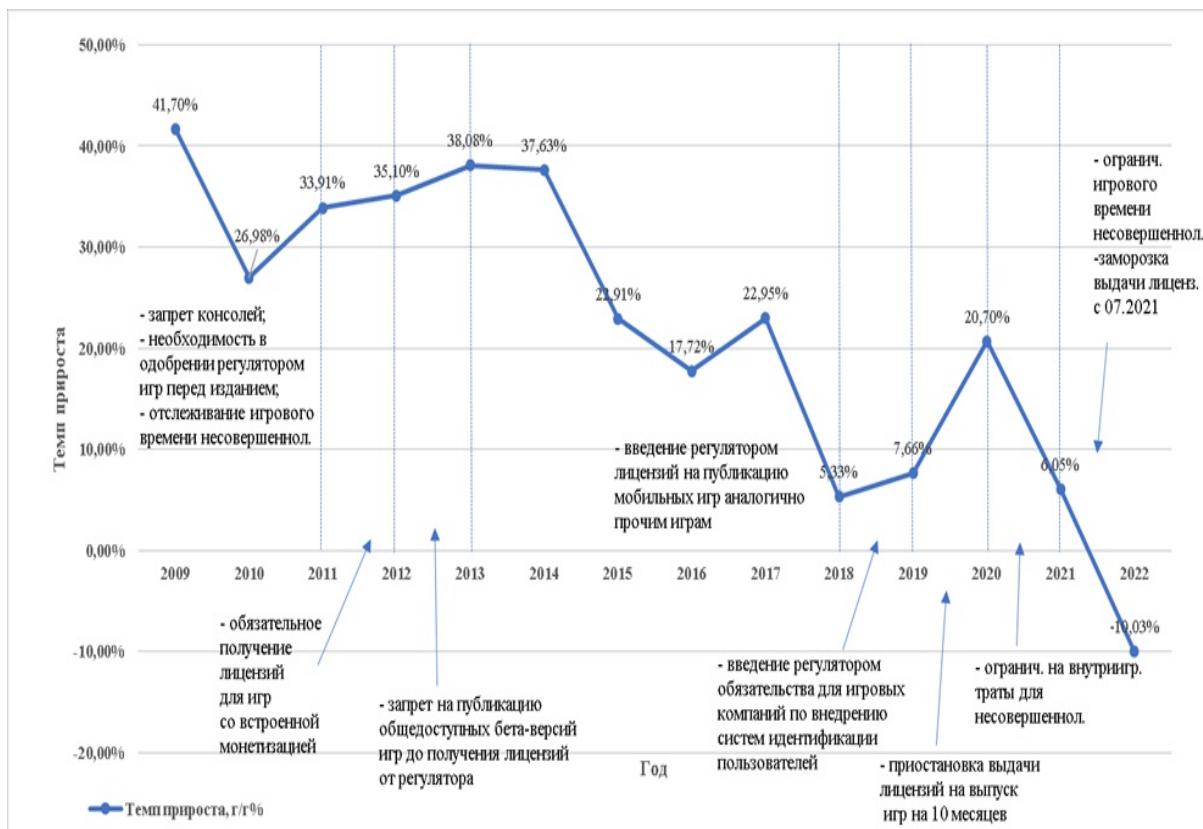


Рисунок 1 – Темпы прироста объема китайской игровой индустрии с разбивкой по периодам введения системных ограничений

Исходя из иллюстрации, представленной на рисунке 1, можно заметить, что по мере накопления вводимых относительно китайской игровой индустрии рестрикций темпы прироста китайской игровой индустрии снизились на порядок: если в период между 2009 и 2014 годом средний темп прироста индустрии составлял 35,5%, то уже в 2015-2017 году средний темп прироста снизился до 21,19%, а в 2017-2022 гг. средний темп прироста рынка и вовсе рухнул до 8,78%. Однако в абсолютных значениях с 2008 к 2022 году китайская игровая индустрия выросла в объеме в 14,3 раза (с \$2,59 млрд. до \$37,22 млрд.

Интересным представляется вопрос сравнения мировых средних темпов прироста игровой индустрии с аналогичным показателем китайской игровой индустрии.

Данные об объеме мирового рынка видеоигр представлены в таблице 2.

Таблица 2 - Объем мирового рынка видеоигр [\[10\]](#)

Год	Млрд, долларов	Темп роста	Темп прироста
2017	148,04		
2018	173,01	116,87%	16,87%
2019	203,54	117,65%	17,65%
2020	245,01	120,37%	20,37%
2021	301,68	123,13%	23,13%
2022	319,91	106,04%	6,04%

Мировая игровая индустрия в среднем росла на 16,81% в течение 6 лет с 2017 по 2022 годы. В целом же за 6 лет рынок вырос на 116,1%.

Сравнивая показатели китайской игровой индустрии за тот же период можно отметить,

что с 2017 года, в котором объем игровой индустрии составлял \$28,5 млрд., рынок вырос лишь на 30,6% со средним темпом прироста объема, как было обозначено выше, в размере 5,94%, достигнув в 2022 году объема в \$37,22 млрд. (таблица 3) [\[9\]](#).

Таблица 3 – Данные по объему китайской игровой индустрии

Год	Млрд., долларов	Темп роста	Темп прироста
2008	2,59		
2009	3,67	141,59%	41,59%
2010	4,66	126,71%	26,71%
2011	6,24	133,96%	33,96%
2012	8,43	135,13%	35,13%
2013	11,64	137,97%	37,97%
2014	16,02	137,65%	37,65%
2015	19,69	122,90%	22,90%
2016	23,18	117,68%	17,68%
2017	28,5	122,98%	22,98%
2018	30,02	105,32%	5,32%
2019	32,32	107,67%	7,67%
2020	39,01	120,71%	20,71%
2021	41,37	106,04%	6,04%
2022	37,22	89,97%	-10,03%

Косвенно, исходя из сравнения данных между темпами прироста китайской игровой индустрии и мировой, можно выдвинуть предположение о возможном влиянии государственных рестрикций на развитие игровой индустрии Китая.

Рассмотрим количество игроков в китайской игровой индустрии по годам (данные представлены в таблице 4).

Таблица 4 – Данные по количеству геймеров в Китае [\[11\]](#)

Год	Количество игроков, млн.	Темп роста	Темп прироста
2012	410		
2013	495	120,73%	20,73%
2014	517,31	104,51%	4,51%
2015	533,96	103,22%	3,22%
2016	565,51	105,91%	5,91%
2017	538,18	95,17%	-4,83%
2018	625,66	116,25%	16,25%
2019	641,08	102,46%	2,46%
2020	664,79	103,70%	3,70%
2021	666,24	100,22%	0,22%
2022	664	99,66%	-0,34%

Исходя из данных, представленных в таблице 4, количество геймеров в рамках китайской игровой индустрии с 2012 по 2022 год выросло на 61,95%, достигнув значения в 664 миллиона человек. Среднегодовой темп прироста количества игроков за указанный период составил 5,18%.

Данные о количестве геймеров в мире представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Данные по количеству игроков в мире [\[12\]](#)

Год	Количество игроков, млн.	Темп роста	Темп прироста
2015	2030		
2016	2170	106,90%	6,90%
2017	2330	107,37%	7,37%
2018	2490	106,87%	6,87%
2019	2640	106,02%	6,02%
2020	2810	106,44%	6,44%
2021	2960	105,34%	5,34%
2022	3090	104,39%	4,39%

Можно заметить, что средний темп прироста геймеров в мире в период с 2015 по 2022 год составил 6,19%, в то время как количество игроков увеличилось с 2,03 млрд. человек до 3,09 млрд. человек – на 52,2%.

В рамках аналогичного периода (2015-2022 гг.) средний прирост количества игроков в Китае год-к-году составил 3,32%, а общий рост количества игроков с 2015 к 2022 году составил 24,35% - с 533,96 млн. человек до 664 млн. человек.

Вероятно, рестрикции китайского правительства в отношении игровой индустрии могли привести к снижению темпов прироста, в сравнении с мировыми показателями, количества игроков.

Касаясь дохода на одного геймера, темп прироста данного показателя в Китае был ниже, нежели при рассмотрении показателей отрасли в мировом масштабе в течение 2017-2022 гг. (таблица 6).

Таблица 6 – Данные по среднему доходу на пользователя видеоигр [\[10, 13\]](#)

Год	Средний доход на игрока, \$ (Китай)	Темп роста	Темп прироста	Средний доход на игрока, \$ (Мир)	Темп роста	Темп прироста
2014	30,98			н/д		
2015	36,89	119,07%	19,07%	н/д		
2016	40,98	111,10%	11,10%	н/д		
2017	48,87	119,25%	19,25%	52,52		
2018	47,98	98,17%	-1,83%	55,67	106,00%	6,00%
2019	50,41	105,07%	5,07%	58,14	104,44%	4,44%
2020	58,68	116,40%	16,40%	63,91	109,92%	9,92%
2021	62,3	106,16%	6,16%	70,82	110,81%	10,81%
2022	56,06	89,97%	-10,03%	78,9	111,41%	11,41%
Рост показателя за период 2017-2022 гг., %	14,69			50,23		
Средний темп прироста 2017-2022 гг.			3,15%			8,52%

В данном контексте важно упомянуть, что китайским регулятором в 2019 году были

введены ограничения, касающиеся трат несовершеннолетних игроков на игры. В частности, как упоминалось ранее, траты были ограничены для лиц от 8 до 16 лет в размере \$30 в месяц, для лиц от 16 до 18 - \$60 в месяц.

В целом, меньший по темпам прирост среднего дохода на пользователя может быть индикатором, с помощью которого представляется возможным анализировать заинтересованность пользователей в игровом контенте. Чем больше на рынке представлено контента, тем выше, по представлению, будет заинтересованность пользователя в данном контенте.

Обращаясь к статистическим данным, касающимся выдачи лицензий на игровые продукты китайским регулятором, можно заметить, что количество лицензий, выданных на иностранные игровые продукты, в разы ниже, нежели количество лицензий, выданных на отечественные игровые продукты (таблица 7).

Таблица 7 – Данные по выдаче лицензий китайским регулятором [\[14\]](#)

Год	Количество выданных лицензий на отечественные (китайские) игры, ед.	Количество выданных лицензий на импортные игры, ед.
2009	н/д	29
2010	245	46
2011	452	49
2012	576	50
2013	567	63
2014	680	63
2015	621	87
2016	4021	226
2017	9177	456
2018	1893	50
2019	1365	180
2020	1308	97
2021	679	76
2022	314	0

Факт малого количества лицензируемых иностранных игр, вероятнее всего, связан с довольно высокими техническими требованиями к продукту и, наравне с этим, с необходимостью глубокой локализации, которая требуется для выхода игры на китайский рынок. В частности, исследователи отмечают, что требуемая локализация колоссально меняет игру, порой приводя к полному нивелированию ее изначальной сюжетной задумки [\[15\]](#).

Частный пример с игрой «Civilization IV»: для китайского рынка игру пришлось довольно глубоко локализовывать. В частности, Китай был переименован в «Империю Цинь», Мао Цзэдун был заменен на никогда не существовавшего в реальности персонажа, а Монгольскую империю и вовсе переименовали, заменив, при этом, правителя Монголии в мировом релизе – Чингизхана - на Хо-Орлука, поскольку, судя по всему, последний никогда не проводил интервенций в Китай. В том числе, в рамках локализации игры для китайского рынка, идеология «коммунизм» была заменена на «Доктрину национального благосостояния» [\[16\]](#).

Можно предположить, что именно смена изначальной идеи игр, смена ряда важнейших сюжетных характеристик, может вести к снижению интереса пользователей к играм,

поскольку они не могут получить оригинальный продукт, который распространен по всему миру. Данный факт, безусловно, ведет к снижению доходов в рамках китайской игровой индустрии, так как снижается интерес пользователей к игровым продуктам на местном рынке в целом. Собственно, при снижении общих доходов на рынках, в совокупности с колоссальными техническими и контентными требованиями китайского регулятора, снижается интерес к выходу на китайский рынок и у международных игровых компаний.

Представляется возможным, в частности, обратить вниманием на интервью в *China Business Daily*, в рамках которого аналитик одной из китайских игровых компаний указал на снижение интереса к играм со стороны пользователей [\[17\]](#). Безусловно, снижение интереса пользователей может являться эффектом цензурирования игрового контента.

Следует обозначить и продвигаемую китайскими властями концепцию

«неотехнонационализма» в рамках которой, в том числе, по отношению к местной игровой индустрии применяются протекционистские меры [\[18\]](#), которые выражаются в следующем:

1. Отменен НДС для игр, предполагающихся «на экспорт» (в частности, продвигающих в своем сюжете китайские ценности и культуру. Всецелое продвижение компаний, игровые продукты которых направлены на формирование положительного имиджа Китая);
2. Стимулирование создания местных компаний, функционирующих в рамках игровой индустрии;
3. Использование механизма лицензирования для затруднения доступа иностранных компаний на локальный рынок.

## **Заключение**

В рамках статьи был произведен обзор системных ограничений, которые, по мнению автора, напрямую влияют на развитие игровой индустрии Китая.

В рамках анализа потенциального влияния ограничений, введенных китайским регулятором, с помощью рассмотрения статистических данных, представлены первичные выводы, касающиеся возможного негативного влияния системных ограничений на функционирование и развитие игровой индустрии Китая.

Резюмируя, следует отметить, что, вводя запреты на гейминг для детей и подростков, создаются негативные предпосылки для дальнейшего развития китайского игровой индустрии. Новые поколения китайцев, вероятно, не будут иметь привычки проводить время за видеоиграми и, тем самым, китайская игровая индустрия «растеряет» потенциальных пользователей.

Относительно инвестиционной привлекательности отрасли, в долгосрочной перспективе, также стоит отметить некоторую настороженности, так как излишняя зарегулированность и потенциальное снижение базы пользователей игр подрывает инвестиционный потенциал китайской игровой индустрии.

Дальнейшие исследования в рамках данной проблематики могут быть направлены на количественное выражение системных ограничений, вводимых китайским правительством против локальной игровой индустрии, и построение регрессионной модели, иллюстрирующей количественно влияние указанных ограничений на развитие

китайской игровой индустрии.

## Библиография

1. ИСИЭЗ НИУ ВШЭ (2021). Гейминг в России и мире // сайт ИСИЭЗ (<https://issek.hse.ru/news/525569783.html>). Просмотрено: 15.02.2024.
2. ИСИЭЗ НИУ ВШЭ (2022). Стирание границ между виртуальным и реальным мирами // сайт ИСИЭЗ ([https://ncmu.hse.ru/chelpoten\\_trends/phygital](https://ncmu.hse.ru/chelpoten_trends/phygital)). Просмотрено: 15.02.2024.
3. Исследовательская компания ИнкВуд (2024). Стоимость мирового рынка видеоигр с 2022 по 2032 год (в миллиардах долларов США) [График] // Статиста (<https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>). Просмотрено: 16.02.2024.
4. НьюЗу (2024). Отчет о мировом рынке игр за 2023 год // NewZoo.com сайт (<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>). Просмотрено: 16.02.2024.
5. Элиза Крайтон-Стюарт [из GAM3S.GG] (2024). Игровой рынок Китая вырос на 5,2% в 2023 году с выручкой в 47,76 миллиарда долларов // gam3s.gg сайт (<https://gam3s.gg/news/china-gaming-market-growth-2023-billions/>). Просмотрено: 16.02.2024.
6. Цымляков, А. (2023). Оценка развития игровой индустрии Китая в условиях системных ограничений. Оценка развития игровой индустрии Китая в условиях системных ограничений. Курсовая работа студента НИУ ВШЭ, магистерская программа - мировая экономика [работа автора настоящего исследования], 51 с.
7. Пиларовски Г., Ю., С. и Зивэй З. (2022). Юридический справочник: Регулирование индустрии цифровых игр в Китае // ПиларЛигал (<http://www.pillarlegalpc.com/en/legalupdates/wp-content/uploads/2022/12/Pillar-Legal-CRW-Legal-Primer-China-Digital-Game-Industry.pdf>). Просмотрено 16.02.24.
8. НьюЗу (2022) Отчет о регулировании игорного бизнеса в Китае // NewZoo.com Сайт (<https://newzoo.com/resources/trend-reports/chinas-gaming-regulations-report>). Просмотрено 17.02.2024.
9. Статиста (2022). Гейминг в Китая // Сайт Статиста (<https://www.statista.com/study/20892/game-industry-in-china/>). Просмотрено: 17.02.2024.
10. Статиста (2022). Мировой рынок видеоигр // Сайт Статиста (<https://www.statista.com/study/123559/video-gaming-worldwide/?locale=en>). Просмотрено: 17.02.2024.
11. Scince.china.com.cn (2023). Общее количество игроков в Китае с 2012 по 2022 гг. (в миллионах человек) [График] // Сайт Статиста (<https://www.statista.com/statistics/870620/china-number-of-game-users/>). Просмотрено 17.02.2024.
12. Ховарт, Дж. (2023). Сколько на свете геймеров? // Сайт explodingtopics (<https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>). Просмотрено 18.02.2024.
13. Статиста (2023). Средняя выручка на одного геймера в Китае с 2014 по 2022 гг. (в юанях) [График] // Сайт Статиста (<https://www.statista.com/statistics/1287724/china-video-game-average-revenue-per-user/>). Просмотрено: 19.04.2024.
14. Национальное управление по делам печати и издательскому делу Китая (2022).

- Результат одобрения игр // NPPA Сайт ([https://www.nppa.gov.cn/nppa/channels/317\\_5.shtml](https://www.nppa.gov.cn/nppa/channels/317_5.shtml)). Просмотрено 19.04.24.
15. Чжан, Х. (2012). Цензура и локализация цифровых игр в Китае. *Meta*, 57(2), 338-350. <https://doi.org/10.7202/1013949ar>.
16. Де Вилле, Т. & Боттура, П. (2019). Правила гармонии: цензура видеоигр в Китае // Сайт Multilingual (<https://multilingual.com/issues/may-jun-2019/the-rules-of-harmony/>). Просмотрено: 22.02.2024.
17. Фельдсу, Х. (2021) *Сможет ли осажденная игровая индустрия Китая преодолеть Новую волну ограничений?* // Сайт China Business Review (<https://www.chinabusinessreview.com/can-chinas-beleaguered-gaming-industry-overcome-the-new-wave-of-restrictions/>). Просмотрено 27.02.2024.
18. Цзян, К., и Фунг, А. Ю. Х. (2019). Игры с континуумом: глобализация, регионализация и национальное государство в развитии индустрии онлайн-игр Китая. *Games and Culture*, 14(7–8), 801-824. <https://doi.org/10.1177/1555412017737636>
19. Ен Цао, Джон Д.Х. Даунинг (2008) Реалии виртуальной игры: видеоигры и их индустрия в Китае. *Media, Culture and Society*, 30(4), 515-529.
20. Чжан, Дж., & Чиу, К. Л. (2020). Влияние игровой цензуры и нормативных актов на иностранные игры в Китае. 13th CMI Conference on Cybersecurity and Privacy – Digital Transformation – Potentials and Challenges, CMI 2020. / IEEE Xplore (<https://doi.org/10.1109/CMI51275.2020.9322695>).
21. Фан Куанг Ань (2021). Смещение акцента на Восточную и Юго-Восточную Азию: Критический обзор региональных исследований игр. *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences* (2021) 14:173-196.
22. Жун Юн Ким и Сон Хи Кан (2021). Окна возможностей, потенциал и наверстывание упущенного: Китайская игровая индустрия, *Journal of Contemporary Asia*, 51:1, 132-156. DOI:10.1080/00472336.2019.1656761.

## Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Статья посвящена изучению влияния системных ограничений на ключевые показатели функционирования игровой индустрии Китая.

Методология исследования базируется на обобщении системных ограничений, введенных в отношении индустрии игр в Китае с 2000 г по настоящее время, анализе данных об индустрии игр в Китае и мире.

Актуальность работы авторы справедливо связывают с тем, что Китай является крупнейшим рынком рамках игровой индустрии в рамках азиатско-тихоокеанского региона.

Научная новизна рецензируемого исследования, по мнению рецензента, состоит в систематизации ограничений, влияющих на развитие игровой индустрии Китая.

В статье структурно выделены следующие разделы: Введение, Регулирование игровой индустрии Китая, где выделены несколько рестрикций, оформленных, по сути, как подразделы публикации: «Обязательный процесс лицензирования для вновь выпускаемых на рынок игр», «Ограничения, касающиеся игрового времени и игровых трат несовершеннолетних», «Регулирование монетизации игр», «Регулирование разработки онлайн-игр», «Регулирование использования AR/VR-технологий»,

### Заключение и Библиография.

В тексте статьи авторы отмечают, что регулирование игровой индустрии направлено в основном на защиту детей и подростков от декларируемой китайским правительство игровой зависимости, а также недопущение контента, который может каким-либо образом повлиять на политическую ситуацию в стране, либо задеть социальный уклад китайского общества. Представляют интерес приведенные в публикации темпы прироста объема китайской игровой индустрии с разбивкой по периодам введения системных ограничений, данные об объеме мирового рынка видеоигр, количестве геймеров в Китае и мире, сведения о выдаче лицензий китайским регулятором.

Библиографический список включает 22 источника – научные публикации по теме статьи, а также официальные документы и интернет-ресурсы, на которые в тексте имеются адресные ссылки, подтверждающие наличие апелляции к оппонентам.

В качестве замечаний следует отметить, что четвертый подраздел «Регулирование разработки онлайн-игр» выглядит нераскрытым – его текст представлен всего лишь одним предложением, здесь не отражен порядок получения специализированной лицензии, не понятно, какие документы необходимо представить, в какой форме осуществляется взаимодействие разработчиков онлайн-игр с государственными структурами, выдающими лицензии, сроки лицензирования и другие важные детали. Представляется, что этот подраздел следует либо расширить, либо объединить с предыдущим, либо оформить перечисление рестрикций без выделения полужирным шрифтом, чтобы они не выглядели как подзаголовки.

Статья отражает результаты проведенного авторами исследования, соответствует направлению журнала «Теоретическая и прикладная экономика», содержит элементы научной новизны и практической значимости, может вызвать интерес у читателей, рекомендуется к опубликованию после рассмотрения авторами предложений рецензента, направленных на улучшение статьи.