

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Кафедра международных экономических отношений

БУХВАЛОВА

Елизавета Павловна

**МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ОСОБЕННОСТИ
ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ**

Аннотация дипломной работы

Научный руководитель -
кандидат экономических наук,
доцент Л.А. Климович

Минск, 2022

РЕФЕРАТ

Дипломная работа: 82 с., 19 рис., 5 табл., 60 источников, 1 прил.

Ключевые слова: ИНФОРМАЦИОННО-КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИНДУСТРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ, МАРКЕТИНГ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, МИРОВОЙ РЫНОК КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, МОНЕТИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

Объект исследования: мировая индустрия компьютерных игр.

Предмет исследования: особенности функционирования и перспективы развития мировой индустрии компьютерных игр.

Цель исследования: выявление и обоснование особенностей функционирования международного рынка компьютерных игр, определение проблем и перспектив его развития, а также разработка практических рекомендаций по развитию стратегии продвижения компании Wargaming на мировой рынок компьютерных игр.

Методы исследования: метод сравнительного анализа, статистический и эмпирический анализ данных, методы обобщения и наблюдения.

Полученные результаты и их новизна: проведён анализ динамики развития международного рынка компьютерных игр, изучены особенности монетизации компьютерных игр как источника дохода компаний индустрии, оценены тенденции и проблемы сектора, проведен анализ стратегии развития и дальнейшей интеграции компании Wargaming в международный рынок.

Область возможного практического применения: выводы и предложения проведенного исследования могут быть использованы компаниями индустрии компьютерных игр, отдельными разработчиками при разработке нового продукта.

Автор работы подтверждает, что приведенный в ней расчетно-аналитический материал правильно и объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методологические и методические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

(подпись студента)

РЭФЕРАТ

Дыпломная праца: 82 с., 19 мал., 5 табл., 60 крыніц, 1 прык.

Ключавыя словы: ІНФАРМАЦЫЙНА-КАМП'ЮТЭРНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ, ІНДУСТРЫЯ КАМП'ЮТЭРНЫХ ГУЛЬНЯЎ, ГУЛЬНЯВАЯ ІНДУСТРЫЯ, МАРКЕТЫНГ ГУЛЬНЯВОЙ ІНДУСТРЫІ, СУСВЕТНЫ РЫНАК КАМП'ЮТЭРНЫХ ГУЛЬНЯЎ, МАНЕТЫЗАЦЫЯ КАМП'ЮТЭРНЫХ ГУЛЬНЯЎ.

Аб'ект даследавання: сусветная індустрыя камп'ютэрных гульняў.

Прадмет даследавання: асаблівасці функцыянавання і перспектывы развіцця сусветнай індустрыі камп'ютэрных гульняў.

Мэта даследавання: выяўленне і абгрунтаванне асаблівасцяў функцыянавання міжнароднага рынку камп'ютэрных гульняў, вызначэнне праблем і перспектывы яго развіцця, а таксама распрацоўка практычных рэкамендацый па развіцці стратэгіі прасоўвання кампаніі Wargaming на сусветны рынак камп'ютэрных гульняў.

Метады даследавання: метады параўнальнага аналізу, статыстычны і эмпірычны аналіз дадзеных, метады абагульнення і назірання.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: праведзены аналіз дынамікі развіцця міжнароднага рынку камп'ютэрных гульняў, вывучаны асаблівасці манетызацыі камп'ютэрных гульняў як крыніцы да-ходу кампаній індустрыі, ацэнены тэндэнцыі і праблемы сектара, праведзены аналіз стратэгіі развіцця і далейшай інтэграцыі кампаніі Wargaming ў міжнародны рынак.

Вобласць магчымага практычнага прымянення: высновы і прапановы праведзенага даследавання могуць быць выкарыстаны кампаніямі індустрыі камп'ютэрных гульняў, асобнымі распрацоўшчыкамі пры распрацоўцы новага прадукту.

Аўтар працы пацвярджае, што прыведзены у ёй разлікова-аналітычны матэрыял правільна і аб'ектыўна адлюстроўвае стан даследаванняў дуемого працэсу, а все запазычаныя з літаратурных і іншых источни-каў тэарэтычныя, метадалагічныя і метадычныя становішча і канцэпцыі суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

(подпіс студэнта)

ANNOTATION

Thesis: 82 p., 19 fig., 5 tables, 60 sources, 1 adj.

Key words: INFORMATION AND COMPUTER TECHNOLOGIES, VIDEOGAMES INDUSTRY, VIDEOGAME INDUSTRY, VIDEOGAME INDUSTRY MARKETING, GLOBAL VIDEOGAMES MARKET, VIDEOGAMES MONETIZATION.

Object of research: global videogames industry.

Subject of research: features of functioning and prospects for the development of the global computer games industry.

The purpose of the study: identification and substantiation of the features of the functioning of the international computer games market, identification of problems and prospects for its development, as well as the development of practical recommendations for the development of the strategy of the Wargaming company's movement to the world computer games market.

Research methods: method of comparative analysis, statistical and empirical data analysis, methods of generalization and observation.

The results obtained and their novelty: the analysis of the dynamics of the development of the international computer games market was carried out, the features of the monetization of computer games as a source of income of industry companies were studied, trends and problems of the sector were assessed, the analysis of the development strategy and further integration of Wargaming into the international market was carried out.

Area of possible practical application: the conclusions and suggestions of the conducted research can be used by computer game industry companies, individual developers when developing a new product.

The author of the work confirms that the computational and analytical material presented in it correctly and objectively reflects the state of the process under study, and all theoretical, methodological and methodological provisions and concepts borrowed from literary and other sources are accompanied by references to their authors.

(student's signature)