

Лысова Вероника Александровна, магистрант, Дальневосточный федеральный университет, г. Владивосток

**ТРЕНДЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ РЕСПУБЛИКИ КОРЕЯ (НА
ОСНОВЕ ДАННЫХ ГЕЙМЕРСКОЙ МЕДИАПЛАТФОРМЫ № 1 В
РЕСПУБЛИКЕ КОРЕЯ INVEN)**

Аннотация. Игровой рынок Республики Корея является одним из крупнейших в мире и оказывает значительное влияние на глобальные тренды мировой индустрии игр благодаря инновационному подходу, высокой адаптивности к новым технологиям, а также постоянному изучению предпочтений широкой аудитории. В данной статье анализируются ключевые тренды игровой индустрии Южной Кореи, выявленные на основе данных сайта INVEN – геймерской медиаплатформы № 1 в стране, включая устойчивую популярность мобильных игр в жанре MMORPG (массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра), растущую конкуренцию в сегменте PC-игр (компьютерных игр), внедрение технологий блокчейна, влияние киберспорта и т. д. [8] Актуальность выбранной темы связана с ведущей ролью Республики Корея на мировом игровом рынке и ростом популярности корейских игр за рубежом: по данным опроса немецкой статистической компании Statista, проведенного в 2024 году, в 28 странах мира около 38,1% респондентов заявили, что корейские игры очень популярны в их странах. [20]. Цель статьи – выявить текущие тренды корейской игровой индустрии методом сбора и анализа данных медиаплатформы INVEN – источника новейшей достоверной информации Республики Корея. Научная новизна статьи заключается в возможности прогнозирования будущих направлений развития корейской игровой индустрии и влияния местных трендов на мировой рынок игр на основе проведенного анализа данных. Помимо метода сбора и анализа данных, в процессе написания данной статьи был использован метод синтеза и обработки полученной информации, а также

метод дедукции. В результате исследования было выявлено, что ключевыми трендами игровой индустрии в Республики Корея являются игры, относящиеся к киберспортивным дисциплинам, отечественные игры в жанре MMORPG, мобильные игры, поддержка консольных платформ и игры, разработанные при помощи технологии блокчейн.

Annotation. The gaming market of the Republic of Korea is one of the largest in the world and has a significant impact on global trends in the world gaming industry due to its innovative approach, high adaptability to new technologies, as well as constant study of the preferences of a wide audience. This article analyzes the key trends in the gaming industry of South Korea, identified based on data from the INVEN website, the No. 1 gaming media platform in the country, including the stable popularity of MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) mobile games, growing competition in the PC games (computer games) segment, the introduction of blockchain technologies, the influence of eSports, etc. [8] The relevance of the chosen topic is due to the leading role of the Republic of Korea in the global gaming market and the growing popularity of Korean games abroad: according to a survey by the German statistical company Statista, conducted in 2024, in 28 countries of the world, about 38.1% of respondents said that Korean games are very popular in their countries. [20]. The purpose of the article is to identify current trends in the Korean gaming industry by collecting and analyzing data from the INVEN media platform, a source of up-to-date reliable information from the Republic of Korea. The scientific novelty of the article lies in the possibility of forecasting future directions of development of the Korean gaming industry and the influence of local trends on the global gaming market based on the analysis of data from the Korean media platform INVEN. In addition to the method of collecting and analyzing data, the method of synthesis and processing of the obtained information, as well as the deduction method, were used in the process of writing this article. As a result of the study, it was revealed that the key trends in the gaming industry in the Republic of Korea are games related to e-sports disciplines, domestic MMORPG

games, mobile games, support for console platforms and games developed using blockchain technology.

Ключевые слова: тренды игровой индустрии Республики Корея, игровой рынок Южной Кореи, PC-игры, мобильные игры, MMORPG, консольные игры, технология блокчейн, блокчейн-игры.

Key words: trends in the gaming industry of the Republic of Korea, the gaming market of South Korea, PC games, mobile games, MMORPG, console games, blockchain technology, blockchain games.

Введение

Сочетание развитой технологической базы, инновационного подхода и государственной поддержки делает Республику Корея одним из мировых лидеров игровой индустрии. По этой причине изучение актуальных трендов игрового рынка Южной Кореи крайне важно не только для активных пользователей, но и для разработчиков и инвесторов.

Статья посвящена анализу трендов игровой индустрии Республики Корея, выявленных на основе обширной базы данных старейшей медиаплатформы для геймеров № 1 в стране – INVEN (кор. 인벤). Будучи крупнейшим источником актуальной информации для корейских игроков, данный сайт предоставляет уникальную возможность изучения предпочтений аудитории, динамики местного рынка и последних инновационных подходов в разработке игр. В ходе исследования рассматриваются тренды игрового рынка Республики Корея, выявленные в результате сбора и анализа данных платформы INVEN: доминирование мобильных игр, развитие компьютерных игр, внедрение технологий блокчейн, а также роль киберспорта в формировании современного игрового ландшафта Южной Кореи. Цель статьи – выявить текущие тренды корейской игровой индустрии с использованием платформы INVEN как одного из крупнейших источников информации с новейшими данными, определить, игры какого жанра пользуются

популярностью у корейских пользователей, и выявить динамику развития рынка игр Республики Корея.

Мировой рынок игр

Мировой игровой рынок является собой многогранный и стремительно расширяющийся сектор экономики, характеризующийся колоссальными финансовыми оборотами и технологическими инновациями. Оцениваемый в сотни миллиардов долларов США, этот рынок превосходит по доходности индустрии кино и музыки, демонстрируя устойчивый рост, обусловленный сочетанием социально-экономических и технологических факторов. Географически рынок игр распределен неравномерно, а именно с доминированием Азиатско-Тихоокеанского региона, Северной Америки и Европы, где сосредоточены основные потребители, разработчики и инвесторы. [6] Ключевыми движущими силами роста выступают: повсеместное распространение широкополосного Интернета и мобильных устройств, делающее игры доступными для широкой аудитории; увеличение числа геймеров, охватывающих все возрастные группы и социально-экономические слои; развитие киберспорта, привлекающего миллионы зрителей и спонсоров; и постоянное появление новых игровых платформ и технологий, например виртуальная и дополненная реальность (VR/AR).

Конкуренция на рынке крайне высока в связи с доминированием крупных транснациональных корпораций, таких как Sony, Microsoft и Nintendo, которые контролируют значительную долю рынка посредством разработки, издания и дистрибуции игр, а также владения игровыми платформами. [16, с. 16] Структура рынка характеризуется разнообразием сегментов, включая мобильные игры, PC-игры, консольные игры и VR/AR-игры, каждый из которых имеет свою специфику, целевую аудиторию и потенциал для роста. Монетизация игр осуществляется посредством различных моделей, включая продажу игр, микротранзакции, подписки, рекламу и продажу игровых активов. [9, с. 52]

По данным статистического сайта Statista, прогнозируется, что доход в мирового рынка игр будет непрерывно расти в период с 2025 по 2030 год в общей сложности на 210,8 млрд долларов США (+40,35%). После восьмого года роста подряд доход, как ожидается, достигнет 733,22 млрд долларов США и, следовательно, нового пика в 2030 году. Это будет являться результатом роста каждого из субрынков, которые являются движущей силой всего рынка – игровое оборудование, мобильные игры и внутриигровая реклама. [20]

Глобальный рынок физических игр претерпел существенные изменения в 2024 году: выручка от физических игр резко упала почти на 10% (что в общей сложности составило \$8,5 млрд). Это существенное изменение отражает меняющиеся потребительские предпочтения и тенденции в отрасли: популяризация игр, основанных на цифровой загрузке, заменила спрос на физические продукты. В целом игровая индустрия продолжает расти за счет технологических достижений и диверсификации платформ, а сегментация и специализация субрынков оцениваются как ключевые факторы, поддерживающие расширение общего рынка.

Таким образом, мировой игровой рынок представляет собой сложную и динамичную систему, требующую постоянного мониторинга и анализа для понимания его текущего состояния и перспектив развития.

Тренды мировой игровой индустрии

Современная игровая индустрия переживает период бурного развития и трансформации, подпитываемый технологическими инновациями и меняющимися потребительскими предпочтениями. Мировой игровой рынок, оцениваемый в сотни миллиардов долларов, диктует условия, при которых доминируют мобильные игры, но и другие сегменты набирают обороты. Одним из наиболее устойчивых трендов является преобладание мобильного гейминга в игровой индустрии, где легкость доступа, разнообразие жанров и условно-бесплатная модель монетизации привлекают миллиарды игроков по всему миру. От казуальных игр, отличающихся простотой механики,

короткими игровыми сессиями и монетизацией через рекламу, до сложных MMORPG, мобильные платформы предлагают развлечения на любой вкус. В то же время происходит эволюция мобильных игр в сторону проектов, предлагающих графику консольного уровня и глубокий геймплей, что стирает границы между мобильным и традиционным геймингом. Причина заключается в том, что большинство игроков предпочитают веселые, казуальные и расслабляющие продукты, в которые легко играть. Так, в метаанализе из 13 исследований, изучающих влияние казуальных игр на тревожность, депрессивное состояние и стресс, было выявлено, что продукты такого жанра оказывают эффект «смягчения» на приведенный спектр проблем психического здоровья. [10, с. 13]

Параллельно с мобильным сектором стремительно развивается облачный гейминг, представляющий собой революционную модель дистрибуции игр. Облачные сервисы, такие как Xbox Cloud Gaming и GeForce Now, позволяют запускать самые требовательные игры на практически любом устройстве, имеющем доступ в Интернет, что устраняет необходимость в дорогостоящем игровом оборудовании и открывает новые возможности для расширения аудитории. [19, с. 70]. Благодаря этому тренду игры становятся более доступными и демократичными.

Хотя ажиотаж вокруг блокчейн-гейминга несколько утих, блокчейн по-прежнему имеет потенциал для трансформации игровой индустрии – это технология, которая позволяет хранить данные в децентрализованной сети. Она имеет ряд преимуществ, которые могут быть использованы в компьютерной индустрии для решения различных задач, например в финансовых транзакциях в онлайн-играх для обеспечения их открытости и справедливости. Игра на основе блокчейна способна предложить истинное владение цифровым игровым активом, поскольку ссылка на владельца этого актива может быть записана на неизменяемом блокчейне в виде смарт-контракта. Таким образом, смарт-контракты помогают обеспечить права

собственности на цифровой игровой актив и одновременно открытость транзакций с цифровыми игровыми активами [3, с. 598].

Киберспорт и стриминг продолжают укреплять свои позиции в качестве неотъемлемой части игровой культуры. Киберспортивные турниры привлекают миллионы зрителей и спонсоров, а стриминг стал популярным способом заработка и взаимодействия с аудиторией.

Компьютерные игры и киберспорт, тесно связанные с передовыми технологиями, служат плацдармом для внедрения новейших научных и технических достижений. Киберспорт выступает в роли своеобразной «экспериментальной площадки» для апробации технологий искусственного интеллекта, современных средств связи, передовых систем визуализации и обработки больших данных. Компьютерные игры, выступая в качестве проводника технологических инноваций, играют важную роль в распространении информации и стимулировании национального научно-технического прогресса. [21, с. 296]

Продолжая тему технологий, искусственный интеллект (ИИ) все активнее используется в разработке игр, автоматизируя создание контента, улучшая поведение неигровых персонажей (*англ.* NPC – non-playing characters) и помогая в тестировании и оптимизации игр. В октябре 2023 года организаторы конференции «Game Developers Conference 2024» провели опрос среди более чем 3000 разработчиков игр, который показал, что: «31% респондентов лично используют генеративный искусственный интеллект в своей работе, а 18% отметили, что, хотя сами не прибегают к его помощи, но их коллеги активно применяют эти технологии при создании видеоигр». [2] Ярким примером может послужить игра с говорящим названием – AI Dungeon. В ней используются модели глубокого обучения для создания игровых миров, сюжетов и диалогов, работая по следующему алгоритму: игрок вводит небольшое описание своего персонажа и игрового мира, свои действия и то, что видит его персонаж во время совершения этих действий, а ИИ в ответ на заданные параметры генерирует изображения с действиями игрока и текст с

сюжетом, квестами и диалогами в реальном времени, что позволяет создавать бесконечное количество уникальных ситуаций, полностью адаптированных под действия игрока. [1, с. 59]

Таким образом, игровая индустрия находится в состоянии непрерывной эволюции, где новые технологии, меняющиеся потребительские предпочтения и глобальные тенденции формируют ее будущее. Успех в этой динамичной среде требует постоянной адаптации, инноваций и глубокого понимания потребностей аудитории.

Игровая индустрия Республики Корея

2024 год был отмечен как беспокойный год для корейской игровой индустрии: продолжалась поляризация между крупными издателями и малыми и средними разработчиками, а также критика нормативной дискриминации в отношении рейтингов игр и вероятностных элементов. [18]

Кроме того, объем экспорта корейской игровой индустрии упал впервые за 23 года. Согласно «2024 Game White Paper», выпущенному Корейским агентством креативного контента (КОССА) 17 марта 2025 года, объем экспорта отечественных игровых компаний в 2023 году составил 8,394 млрд долларов (примерно 12,1402 трлн вон), что на 6,5% меньше, чем годом ранее. Это первое снижение с 2000 года (-5,7%). [17]

Согласно «Отчету об анализе тенденций в индустрии контента за 3-й квартал 2024 года», также выпущенному КОССА в феврале 2025 года, объем экспорта корейской игровой индустрии снизился во 2-м и 3-м кварталах прошлого года. Соответственно, объем экспорта игровой индустрии в 2024 году, по оценкам, сократился. Экспорт, вероятно, будет сокращаться в течение первых двух лет подряд.

Это связано с влиянием Китая, второго по величине игрового рынка в мире, ограничивающего импорт корейских игр, и вялой популярностью новых релизов. Доля корейского экспорта игр в Китай снизилась с 30,1% в 2022 году до 25,5% в 2023 году. Размер внутреннего игрового рынка увеличился на 3,4%

по сравнению с прошлым годом и составил 22,9642 трлн корейских вон в 2023 году. [7]

В связи со сложившейся ситуацией каждая корейская игровая компания предприняла новые попытки для дополнительного роста и выживания. В частности, поскольку центр тяжести сместился обратно в разработку игр для консолей и ПК, разработчики активно занялись разработкой консольных игр уровня AAA (таким неформальным термином называют высокобюджетные игры), чтобы усилить свою глобальную конкурентоспособность, так как доля консольных проектов на корейском игровом рынке очень мала. Но консольный рынок занимает второе место в мире, и упускать такую возможность заработать непозволительно. Исходя из этого, правительство заявило о проведении полномасштабной политики разработки консольных игр, которая, как оценивается, придала некоторую «жизненную силу» всей отрасли.

Одним из ключевых событий прошлого года стала разработка и объявление комплексного плана по развитию игровой индустрии, который будет реализован до 2028 года. Министерство культуры, спорта и туризма Республики Корея пояснило, что необходимо реорганизовать структуру отрасли, сосредоточившись на онлайн- и мобильных играх, и что оно планирует активно развивать консольные игры.

В настоящее время в разработке находится ряд консольных проектов, ориентированных на глобальный рынок. Однако многие из них сталкиваются с серьезными проблемами. Некоторые проекты теряют свои первоначальные идеи и задерживаются, другие полностью переделываются, а третьи, несмотря на все трудности, упорно двигаются к релизу, методично решая возникающие проблемы. Тем не менее успех этих проектов далеко не гарантирован и существует риск того, что они могут не только не достичь поставленных целей, но и привести к финансовым потерям для компаний, занимающихся их разработкой. [12]

INVEN – геймерская медиаплатформа № 1 в Республике Корея

INVEN – геймерская медиаплатформа № 1 в Республике Корея, у которой есть своя база данных, содержащая информацию как о корейских, так и о зарубежных компьютерных, мобильных и консольных играх (название, дата выпуска, жанр и рейтинг т. д.). На данной платформе также представлены статистические данные и актуальные новости игровой индустрии, позволяющие отследить тренды среди игроков.

Сайт INVEN был запущен 11 ноября 2004 года корейской компанией INVEN и является одним из старейших игровых порталов в Корее. Он ориентирован на сферу игр и киберспорта и служит платформой для геймеров, предоставляя последние новости и доступ к статистическим данным, связанным с игровой индустрией, и рейтингам игр. Помимо этого, на данной платформе есть магазин для игровых продуктов и услуг, который учитывает потребности геймерского сообщества Южной Кореи, форумы для общения игроков и форумы, содержащие информацию об игровых стратегиях.

Сайт INVEN представляет собой обширную базу данных не только об играх всех жанров и платформ, но и об игровой индустрии в целом: здесь представлены раздел с новостными статьями, в котором можно выбрать категорию на интересующую тематику – от киберспорта до анализа рейтинга игр; раздел статей с обзорами на игры, которые включают в себя рейтинг обозреваемого продукта и всю основную информацию о нем; раздел с информацией об игровых мероприятиях (выставках, шоу, премиях и т.д.) в разных странах.

Сайт INVEN включает в себя отдельную базу данных – 게임 DB (Гейм Ди-Би), в которой собраны игры разных стран. В этой базе данных можно выбрать нужный жанр (RPG – ролевая игра, экшн, инди-хоррор и т.д.), платформу, на которой была выпущена игра (ПК, мобильное устройство, консоль и т.д.), или вбить название нужной игры в поисковую строку. Благодаря комплексному поиску база данных предоставит не только общую информацию об игре (разработчик, дата выхода, жанр, рейтинг и т.д.), но и последние новости

связанные со вселенной игры, если, например, она включает в себя несколько продуктов. [4]

На форумах, представленных на сайте INVEN, пользователи могут создавать обсуждения, оставлять комментарии под ними и общаться с другими участниками игрового сообщества. Это создает интерактивную среду, в которой пользователи могут обмениваться мнениями и опытом и благодаря чему можно отслеживать тренды игровой индустрии

Тренды корейской игровой индустрии

Для того, чтобы иметь представление об игровом рынке Республики Корея, в первую очередь стоит изучить новостные сводки, собранные в соответствующем разделе, со актуальными статистическими данными, основанными на информации, полученной из компьютерных клубов (*кор.* PC-방), проводимом платформой голосовании среди игроков и реакциях пользователей в обсуждениях. Такие статьи находятся в подразделе 순위분석 [сунви пунсок], что можно перевести как «анализ рейтинга», они выпускаются раз в неделю и позволяют следить за изменениями предпочтений пользователей практически в режиме реального времени: например, всемирно известная многопользовательская игра, разработанная в Южной Корее в 2005 году и добившаяся значительного успеха в 2023 году, в жанре экшн с ролевыми элементами *Dungeon Fighter Online* за неделю поднялась в рейтинге на две позиции, заняв 5-е место, что связано с выходом обновления и внутриигрового события, которое как привлекло новых игроков, так и побудило вернуться старых. [5]

Проанализировав рейтинг за 2025 год, стоит отметить, что именно выпуск пакетов обновлений повышают позиции тех или иных продуктов. Однако удержит ли игра место в рейтинге или опустится снова вниз зависит от того, насколько удачным вышли нововведения с точки зрения усовершенствования медиапродукта или насколько они понравились аудитории.

Так, игра в жанре RPG Path of Exile повысила свой рейтинг на 6 позиций на первой неделе июня 2025 года и достигла 41-го места в связи с выпуском видеоролика о предстоящем пакете расширений впервые за долгое время. Тем не менее рейтинг может измениться на следующей неделе в зависимости от оценок пользователей, что продемонстрирует успех или провал.

В рейтинге стабильно лидирующие позиции занимают такие игры, как League of Legends, что напрямую связано с киберспортом. Киберспортсмены Республики Корея традиционно одерживают победы в ряде дисциплин, что напрямую отражает высокую популярность упомянутых выше игр среди корейских игроков, что и демонстрирует представленный на сайте INVEN рейтинг.

League of Legends является бесспорной «королевой киберспорта» в Южной Корее. Корейские команды доминируют на мировой арене, регулярно выигрывая чемпионаты мира. В 2022 и 2023 годах корейская сборная выиграла Азиатские игры League of Legends и завоевала золотую медаль. В 2024 году команда T1 завоевала титул мировых чемпионов по League of Legends на турнире Worlds 2024, что стало для Кореи третьим мировым триумфом подряд.

Высокий уровень игры, огромное количество игроков, активное сообщество, крупные спонсорские контракты и телевизионные трансляции делают эту игру культовой. Индикаторами популярности служат: высокое количество зрителей на трансляциях, активное участие в рейтинговых играх и организация крупных турниров с участием корейских команд, в том числе и высокий спрос на данный продукт в компьютерных клубах.

Исходя из приведенных данных, можно сделать вывод, что киберспорт оказал огромное влияние на игровую индустрию и предпочтения корейской аудитории. Но стоит отметить, что практически нет киберспортивных игр от корейских разработчиков, которые привлекли бы внимание игроков по всему миру, поэтому среди «онлайн-гигантов» рейтинга найти отечественные игры не удастся. Тем не менее медиапродукты производства корейских компаний

расположились на большинстве позиций, что говорит о популярности среди отечественной аудитории.

Причины популярности заключаются в следующем: Республика Корея является одним из мировых лидеров в области разработки видеоигр в жанрах MMORPG и MOBA (многопользовательская онлайн-боевая арена) – любимых жанрах отечественной аудитории. Корейцы предпочитают общение и развлечения, сидя за компьютером, и сфера услуг в виде компьютерных клубов активно подстраивается под все тенденции и пожелания потребителей.

Кроме того, игры, созданные в Южной Корее, часто лучше учитывают менталитет и предпочтения своих игроков, чем западные или китайские игры. Это способствует более глубокому вовлечению пользователей и формированию сильной базы поклонников. Таким образом, популярность корейских игр на отечественном рынке обусловлена несколькими факторами, включая развитую игровую индустрию, культуру компьютерных клубов и тесную связь корейских игроков с местными разработчиками.

Республика Корея освоилась на рынке компьютерных игр и теперь расширяет свое влияние на рынке мобильных.

Мобильные игры могут расширить охват гейминга по всему миру. Аналитическая компания Newzoo ожидает, что они станут «воротами» для новых игроков с развивающихся рынков благодаря низкому барьеру для входа. По состоянию на 2020 год рынок мобильных игр (93,2 млрд долларов США) превысил совокупные объемы рынка компьютерных (36,7 млрд долларов США) и консольных игр (50,4 млрд долларов США) в Корее. [15]

У мобильных игр существует преимущество в предоставлении контента для облачных игровых сервисов. Перенести существующий контент в облачную игровую среду относительно просто по сравнению с аркадными играми для ПК или консолей, поскольку облачные игровые сервисы требуют простого ввода и минимальных изменений. Мобильные игры станут проще, потому что они будут одинаково удобны для пользователей независимо от устройства. Учитывая разнообразие контента, все больше разработчиков будут

использовать такие облачные сервисы, и ожидается, что некоторые из них даже разработают специальные версии игр, оптимизированные для облачного гейминга. [11, с. 7]

Облачной игровой площадкой потребуются связь со сверхнизкой задержкой для обеспечения бесперебойного двунаправленного взаимодействия между пользователем и сервисом, а также высокая пропускная способность для потоковой передачи видеоданных. Вот почему предыдущие поколения облачного гейминга потерпели неудачу, поскольку производительность сети не соответствовала требованиям, что теперь благодаря разработанной технологии 5G можно исправить. [19, с. 69]

Так, например, мобильная версия популярной в связи с киберспортом компьютерной игры FC Online – EA Sports FC Online M – заняла 1-е место в южнокорейском магазине приложений One Store и 5-е место в магазине приложений AppStore на неделе 02.06.2025-08.06.2025.

Мобильная версия одной из самых популярных MMORPG-игр в стране Lineage производства компании NCSoft имеет более высокий рейтинг среди игроков, занимая почётное 2-е место в магазине приложений Play Market и 3-е место в AppStore в период со 02.06.2025 по 08.06.2025, при этом сохраняя позиции в начале и середине списка на протяжении всего 2025 года. В то же время компьютерная версия Lineage занимает лишь 16-е место, тем не менее оставаясь ближе к началу рейтинга, состоящего из 50 позиций. Стоит отметить, что с 1998 года Lineage является одним из основных продуктов южнокорейской игровой индустрии и за 2022 год принесла компании около 10 миллиардов долларов США, поэтому остается востребованной на обеих платформах. [13, с. 111] Но, как видно из данных выше, большая часть корейцев предпочитает мобильную версию игры ввиду удобства и постоянной доступности.

На устойчивую популярность мобильных игр влияет в том числе и то, что корейцы проводят много времени, используя приложения для смартфонов: они используют приложения более 3 часов в день, а 25% этого времени приходится в основном на игры популярного жанра – многопользовательские ролевые

онлайн-игры (MMORPG). Такая популярность в 2017 году обеспечила Южной Корее самый высокий валовой доход на мировом рынке мобильных приложений, согласно ретроспективному отчету App Annie за 2017 год.

[14, с. 2]

В заключение можно привести в качестве аргумента в пользу мобильной игровой площадки опрос, проведенный компанией Statista в 2023 году, в котором около 53% респондентов заявили, что предпочитают мобильные игры компьютерным или тем более консольным, что сделало их самой популярной игровой платформой в стране. [20]

Как упоминалось ранее, из-за ограниченного опыта и короткой истории разработки игр корейским разработчикам не хватало опыта в консольных медиапродуктах. Вместо этого они сосредоточились на онлайн-играх, в частности, на ролевых [11, с. 4], что также было показано выше, – ролевые онлайн-игры все еще остаются безусловными лидерами корейской игровой индустрии, и правительству придется приложить огромное количество усилий и финансов, чтобы вывести консольные игры на достойный уровень.

Сейчас доля консолей в Корее составляет всего 1,5 % от всего игрового рынка, притом что игровая индустрия страны находится на 5-м месте в мире. Тем не менее с поддержкой государства в 2024 году в десятку самых продаваемых игр в регионе вошла Dave the Diver. Это одна из немногих корейских игр, сумевших войти в топ в местном Nintendo eShop – официальном цифровом магазине компании Nintendo, предназначенном для пользователей консолей Nintendo Switch. Её разработали в Сеуле, а в основу легла история о реальном владельце рыбного ресторана на острове Чеджу. Успех данной игры дает надежду на дальнейшее развитие рынка консольных игр и увеличение числа поклонников, однако эта платформа вряд ли сможет обрести большую популярность в стране и тем более на мировом рынке. Это же доказывают и низкие реакции на новости и обсуждения, связанные с консольными играми, а также многочисленные опросы игроков, в которых консоль всегда занимает последнее место с большим отрывом в процентах.

И немаловажный тренд, который активно продвигается различными корейскими игровыми компаниями, – это создание игр с технологией блокчейн.

На платформе INVEN данной теме посвящен отдельный раздел, в котором освещаются последние новости о заключенных соглашениях между разработчиками игр и создателей уникальных блокчейн-технологий, достижения в данной сфере и обзоры игр на основе данной разработки.

Так, в 21 мая 2025 года на крупнейшем в мире ежегодном мероприятии Global Project Management Forum (GPMF), проводимом в Саудовской Аравии, вице-председатель Корейской блокчейн-ассоциации Мун Ён Бэ выступил с презентацией на тему «Раскрытие потенциала ИИ с помощью блокчейна». Он отметил, что, хотя ИИ может значительно повысить эффективность и прибыльность различных отраслей, также сохраняются риски утечек конфиденциальных данных и появления дипфейков. Чтобы снизить эти риски, он подчеркнул необходимость соблюдения нормативных требований на протяжении всего процесса – от обучения ИИ до генерации и идентификации результатов, что нашло отклик у аудитории. Вместе с этим, было также подробно представлено техническое совершенство технологии Locus Chain, разработанной в рамках южнокорейского стартапа Bloom Technology, которая сможет обеспечить как сверхскоростную обработку транзакций, так и экономическую эффективность. [8]

Правительство страны поддерживает развитие экосистемы блокчейна, например, в 2024 году создало «Национальный центр инноваций блокчейна» для исследований и применения технологии, и это дало свои плоды в виде популярных и успешных проектов: MapleStory N, Rohan 2, Nine Chronicles.

Игра MapleStory N, созданная корейской компанией-разработчиком Nexon, использует систему NFT-активов (цифровых активов, которые удостоверяют права на какой-либо уникальный объект), которая позволяет игрокам получать ценные виртуальные предметы и награды.

Rohan 2 – кроссплатформенная MMORPG, которая в сентябре 2024 года вышла в Южной Корее, а в марте 2025 года была запущена в Тайване, Гонконге

и Макао. Игра поддерживает блокчейн-технологии, которые проводить прямой обмен предметами между игроками.

Nine Chronicles — онлайн-ролевая игра без сервера, все операции которой выполняются в сети блокчейна, созданной игроками. Игра открыта для модификации, имеет 9 миров и сложную экономику.

Все вышеперечисленные продукты являются сочетанием качественно сделанной MMORPG и блокчейн-технологий, что стало формулой успеха на рынке блокчейн-игр – корейском и глобальном в целом. А с учётом модели частичной подписки, позволяющей передавать экономические выгоды напрямую игрокам, в ближайшем будущем такие медиапродукты заполнят рынок и займут высокие позиции в рейтингах корейских игроков в том числе.

Выводы

Геймерская медиаплатформа INVEN представляет собой ценный ресурс для проведения исследований игрового рынка Республики Корея – одного из крупнейших в мире. Данный сайт, ориентированный исключительно на корейское игровое сообщество и состоящий из подробных статей и статистических данных, может быть использован как для изучения влияния киберспорта на игровую индустрию Кореи, так и для изучения формирующихся тенденций и развития местного рынка игр. Приведенные ранее в статье рейтинги, основанные на оценках пользователей, отражают удовлетворенность игроков, а платформы, подобные сайту INVEN, выступают в качестве средства общения между разработчиками и пользователями, обеспечивая цикл обратной связи и помогая отслеживать стремительно меняющиеся тенденции на игровом рынке.

Исходя из материалов проведенного сбора актуальных данных сайта INVEN и их последующего анализа, можно прийти к следующим выводам: во-первых, киберспорт имеет огромное влияние на предпочтения корейских игроков и игровой рынок в целом; во-вторых, в Корее очень популярны отечественные медиапродукты ввиду тесного и неразрывного контакта

компаний-разработчиков и игрового сообщества, к предпочтениям которого почти всегда прислушиваются; в-третьих, во многом благодаря развивающейся технологии облачного гейминга мобильные игры удерживают уверенное лидерство среди прочих платформ; в-четвертых, несмотря на широкую популярность мобильной платформы, компьютерные игры остаются не менее популярными в связи с большим количеством комфортных и доступных компьютерных клубов, в которых часто проводятся киберспортивные соревнования; в-пятых, рынок консольных игр постепенно укрепляет позиции: благодаря поддержке правительства страны у Южной Кореи появился шанс заявить о себе на данной платформе; в-шестых, игры с технологией блокчейн вызывают бурный интерес не только у мирового игрового сообщества, но и у корейского, сочетая в себе элементы развлечения в виде игр в любимом жанре корейцев и возможности заработка.

Таким образом, медиаплатформа INVEN является важным ресурсом для анализа игрового рынка Республики Корея.

Список литературы

1. Бабенко А.А. Авторско-правовые проблемы использования генеративного искусственного интеллекта в процессе создания видеоигр // Вопросы российской юстиции. 2024. №. 34. С. 57-71.
2. В опросе GDC разработчики видеоигр признались в использовании ИИ. 19.01.2024 [Электронный ресурс]. URL: <https://kanobu.ru/news/v-oprose-gdc-razrabotchikivideoigr-priznalis-v-ispolzovanii-ii-480978> (дата обращения: 11.06.2025).
3. Гао С., Ли И. Эмпирическое исследование внедрения игр на основе блокчейна с точки зрения пользователей // Электронная библиотека. 2021. Т. 39. №. 4. С. 596-614.
4. 게임 DB. 2004 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.inven.co.kr/webzine/game/> (дата обращения: 07.06.2025).
Гейм Ди-Би – электронная база игр.

5. 게임뉴스: 순위분석. 2004 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?sclass=26> (дата обращения: 07.06.2025). Геймерские новости: анализ рейтинга.
6. 글로벌 게임산업 트렌드: [시장] 통계로 살펴보는 2024 년 글로벌 게임산업 현황. 13.02.2025 [Электронный ресурс]. URL: https://www.kosca.kr/global/2025_1+2/sub02_01.html (дата обращения: 20.05.2025). Глобальные тенденции игровой индустрии: [Рынок] Статистика мирового рынка игр в 2024 году.
7. 콘텐츠 수출 효자 게임, 23 년 만에 수폴 감소. 17.03.2025 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hankyung.com/article/2025031797671> (дата обращения: 06.06.2025). Игры – лидер экспорта на рынке контента. Экспорт сократился впервые за 23 года.
8. 인벤 – No. 1 게임 미디어 플랫폼. 2004 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.inven.co.kr/> (дата обращения: 13.05.2025). ИНВЕН – геймерская медиаплатформа № 1. 2004.
9. Индустрия видеоигр как часть креативной и цифровой экономики / Н. Семенченко, В. Мельничук, А. Запорожченко и др. // Норвежский журнал развития международной науки. № 155. 2025. С. 51-54.
10. Казуальные игры, познание и игра на протяжении всей жизни: критический синтез / К. Сквайр, Г. Уэллс, М. Дж. Андерсон-Кото и др. // ЭЙ-СИ-ЭМ Игры: Исследование и Практика. 2023. Т. 1. № 2. С. 1-25.
11. Ким Х.М., Ким С.Ч. Шоу должно продолжаться: почему Корея утратила преимущество первопроходца в киберспорте и как она может снова стать крупным игроком // Технологическое прогнозирование и социальные изменения. 2022. Т. 179. С. 1-10.
12. 콘텐츠·저작권·미디어: 게임산업 진흥 종합계획(2024~2028). 03.05.2024 [Электронный ресурс]. URL: https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/subPolicy/contents/contents13.jsp (дата

- обращения: 07.06.2025). Контент, авторские права и медиа: комплексный план по продвижению игровой индустрии (2024–2028).
13. Маленкова Л.А. Понятие «игровая индустрия» в контексте Республики Корея // Корееведение в России: направление и развитие. 2023. №2 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-igrovaya-industriya-v-kontekste-respubliki-koreya> (дата обращения: 13.06.2025).
 14. Нам К.Чж., Ким Х.Чж. Факторы успеха мобильных игр в Южной Корее // Политика в области телекоммуникаций. 2020. Т. 4. № 2. С. 1-13.
 15. Ньюзу. Отчёт о мировом рынке киберспорта 2020 года. 25.02.2020 [Электронный ресурс]. URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> (дата обращения: 08.06.2025).
 16. Пашков, С. Анализ рынка индустрии видеоигр: подходы, которые привели к успеху отрасли и высокому спросу: подходы, которые привели к успеху отрасли и высокому спросу // Университет Прикладных Наук Вааса. 2021. 40 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/497979/e1700994ThesisRevised.pdf?sequence> (дата обращения: 20.05.2025).
 17. 보도자료: ‘국내 게임산업 매출 3.4% 성장한 23 조 원’ 콘진원, ‘2024 대한민국 게임백서’ 발. 17.03.2025 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.kocsa.kr/kocsa/kocsanews/reportview.do?menuNo=204767&nttNo=869> (дата обращения: 06.06.2025). Пресс-релиз: «Продажи в отечественной игровой индустрии выросли на 3,4% до 23 триллионов вон», Корейское агентство креативного контента (КОССА) публикует «Белую книгу игр Республики Корея 2024 года».
 18. 국내 게임산업 매출 3.4% 성장… ‘2024 대한민국 게임백서’ 발간. 17.03.2025 [Электронный ресурс]. URL: <https://zdnet.co.kr/view/?no=20250317111753> (дата обращения: 06.06.2025). Продажи в игровой индустрии на внутреннем рынке

выросли на 3,4%... Опубликовано «Белая книга игр Республики Корея 2024 года».

19. Пэк С., Ан Ч., Ким Т. Будущая бизнес-модель для мобильных облачных игр: случай Южной Кореи и последствия // Журнал АЙ-И-И-И Коммьюникэйшнз. 2023. Т. 61. №. 7. С. 68-73.
20. Статиста – Статистический портал рыночных данных, маркетинговых исследований и рыночных разработок. 2008 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.statista.com/statistics/999289/south-korea-korean-game-popularity-worldwide/> (дата обращения: 15.05.2025).
21. Черкесов Р.М. Тенденции развития киберспорта в современных цифровых реалиях // Журнал прикладных исследований. 2022. Т. 4. №. 11. С. 294-297.

References

1. Babenko A.A. Copyright problems of using generative artificial intelligence in the process of creating video games // Issues of Russian Justice. 2024. № 34. P. 57-71.
2. In a GDC survey, video game developers admitted to using AI. 19.01.2024 [Electronic resource]. URL: <https://kanobu.ru/news/v-oprose-gdc-razrabotchikivideoigr-priznalis-v-ispolzovanii-ii-480978> (date of access: 11.06.2025).
3. Gao S., Li Y. An empirical study on the adoption of blockchain-based games from users' perspectives // The Electronic Library. 2021. V. 39. №. 4. P. 596-614.
4. Game DB. 2004 [Electronic resource]. URL: <https://www.inven.co.kr/webzine/game/> (date of access: 07.06.2025). Game DB is an electronic game database.
5. 게임뉴스: 순위분석. 2004 [Electronic resource]. URL: <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?sclass=26> (date of access: 07.06.2025). Gaming News: Rating Analysis.

6. 글로벌 게임산업 트렌드: [시장] 통계로 살펴보는 2024 년 글로벌 게임산업 현황. 13.02.2025 [Electronic resource]. URL: https://www.kocca.kr/global/2025_1+2/sub02_01.html (date of access: 20.05.2025). Global Game Industry Trends: [Market] Statistics on the Global Game Industry in 2024.
7. 콘텐츠 수출 효자 게임, 23 년 만에 수플 감소. 17.03.2025 [Electronic resource]. URL: <https://www.hankyung.com/article/2025031797671> (date of access: 06.06.2025). Content Export Leading Game, Shrinking in 23 Years.
8. 인벤 – No. 1 게임 미디어 플랫폼. 2004 [Electronic resource]. URL: <https://www.inven.co.kr/> (date of access: 13.05.2025). INVEN – No. 1 Game Media Platform.
9. Video game industry as a part of creative and digital economics / N. Semenchuk, V. Melnychuk, A. Zaporozhchenko, et al. // Norwegian Journal of development of the International Science. № 155. 2025. P. 51-54.
10. Casual games, cognition, and play across the lifespan: A critical synthesis / K. Squire, G. Wells, M.J. Anderson-Coto et al. // ACM Games: Research and Practice. 2023. V. 1. №. 2. P. 1-25.
11. Kim H.M., Kim S.Ch. The show must go on: Why Korea lost its first-mover advantage in Esports and how it can become a major player again // Technological Forecasting and Social Change. 2022. V. 179. P. 1-10.
12. 콘텐츠·저작권·미디어: 게임산업 진흥 종합계획(2024~2028). 03.05.2024 [Electronic resource]. URL: https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/subPolicy/contents/contents13.jsp (date of access: 07.06.2025). Content, Copyright, and Media: Comprehensive Plan for the Promotion of the Game Industry (2024–2028).
13. Malenkova L.A. The concept of "gaming industry" in the context of the Republic of Korea // Korean studies in Russia: direction and development. 2023. № 2 [Electronic resource]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pony>

- atie-igrovaya-industriya-v-kontekste-respubliki-koreya (date of access: 15.06.2025).
14. Nam K.J., Kim H.J. The determinants of mobile game success in South Korea // Telecommunications Policy. 2020. V. 4. № 2. P. 1-13.
 15. Newzoo. Global Esports Market Report 2020. 25.02.2020 [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> (date of access: 08.06.2025).
 16. Pashkov, S. Video game industry market analysis: Approaches that resulted in industry success and high demand: Approaches that resulted in industry success and high demand // Vaassa University Of Applied Sciences. 2021. 40 p. [Electronic resource]. URL: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/497979/e1700994ThesisRevised.pdf?sequenc> (date of access: 20.05.2025).
 17. 보도자료: ‘국내 게임산업 매출 3.4% 성장한 23 조 원’ 콘진원, ‘2024 대한민국 게임백서’ 발. 17.03.2025 [Electronic resource]. URL: <https://www.kocca.kr/kocca/koccanews/reportview.do?menuNo=204767&nttNo=869> (date of access: 06.06.2025). Press release: ‘Domestic game industry sales grow 3.4% to KRW 23 trillion’ KOCCA, ‘2024 Korea Game White Paper’ published.
 18. 국내 게임산업 매출 3.4% 성장... ‘2024 대한민국 게임백서’ 발간. 17.03.2025 [Electronic resource]. URL: <https://zdnet.co.kr/view/?no=20250317111753> (date of access: 06.06.2025). Domestic game industry sales grow 3.4%... ‘2024 Korea Game White Paper’ published.
 19. Baek S., Ahn J., Kim D. Future business model for mobile cloud gaming: the case of South Korea and implications // IEEE Communications Magazine. 2023. V. 61. №. 7. P. 68-73.
 20. Statista – The Statistics Portal for Market Data, Market Research and Market Studies. 2008 [Electronic resource]. URL: <https://www.statista.com> (date of access: 15.05.2025).

21. Cherkesov R. M. Development trends of eSports in modern digital realities // Journal of Applied Research. 2022. V. 4. № 11. P. 294-297.