

УДК 004.9:794.5

## ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ КАК СФЕРА ИТ И ИКТ. СОСТОЯНИЕ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

*Мацкевич В. В., студент гр. 361401*

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Чепикова В. В. – старший преподаватель*

**Аннотация.** В статье рассматривается игровая индустрия как важная часть сферы информационных технологий и информационно-коммуникационных технологий. Анализируются структура и технологическая основа индустрии видеоигр, а также её экономическое значение на мировом рынке. Особое внимание уделяется состоянию игровой индустрии в Республике Беларусь, её проблемам и ограничениям развития. Также исследуются перспективы развития отрасли и потенциал Беларуси в сфере разработки видеоигр.

**Ключевые слова.** Игровая индустрия, видеоигры, информационные технологии, ИТ, ИКТ, цифровая экономика, разработка игр, game development, издательство игр, publishing, платформы распространения, цифровые платформы, киберспорт, esports, игровые сервисы, облачный гейминг, cloud gaming, искусственный интеллект, AI, VR, AR, метавселенные, игровые движки, программирование, сетевые технологии, интернет-инфраструктура, мобильный гейминг, рынок видеоигр, экономика игр, ИТ-сектор Беларуси, Парк высоких технологий, ПВТ, аутсорсинг, стартапы, инвестиции, экспорт ИТ-услуг, кадровый потенциал, разработчики игр, цифровые технологии.

В условиях стремительной цифровизации экономики особую роль начинает играть индустрия видеоигр, которая в последние десятилетия превратилась из развлекательного сегмента в полноценную высокотехнологичную отрасль. Игровая индустрия объединяет разработку программного обеспечения, компьютерную графику, сетевые технологии и цифровые коммуникации, что делает её важной частью сферы информационных технологий (ИТ) и информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Благодаря широкому распространению интернета, мобильных устройств и цифровых платформ видеоигры стали одним из наиболее динамично развивающихся сегментов мировой цифровой экономики.

Актуальность исследования данной темы обусловлена тем, что индустрия видеоигр демонстрирует устойчивый рост и оказывает значительное влияние на развитие технологических и экономических процессов. По данным аналитических исследований, мировой рынок видеоигр в 2024 году оценивался примерно в 274–300 млрд долларов США, а в ближайшие годы ожидается дальнейшее увеличение объёма рынка до более чем 700 млрд долларов к 2034 году [1]. Такой рост обусловлен развитием мобильного гейминга, распространением высокоскоростного интернета, а также увеличением аудитории игроков по всему миру.

Помимо экономической значимости, игровая индустрия играет важную роль в развитии современных технологий. Разработка видеоигр стимулирует развитие компьютерной графики, алгоритмов искусственного интеллекта, сетевых сервисов и облачных вычислений. В частности, технологии искусственного интеллекта используются для создания интеллектуального поведения игровых персонажей, генерации игровых миров и анализа поведения пользователей. Одновременно с этим развитие графических движков, виртуальной и дополненной реальности (VR/AR) способствует появлению новых форм интерактивного контента и расширяет возможности применения игровых технологий в других областях – образовании, медицине и моделировании сложных систем [2].

В последние годы игровая индустрия также стала важным драйвером инноваций в области сетевых технологий и цифровых платформ. Массовые многопользовательские онлайн-игры, облачный гейминг и игровые сервисы требуют высокопроизводительной инфраструктуры передачи данных и обработки информации, что напрямую связано с развитием ИКТ-сектора [3]. Таким образом, игровая индустрия представляет собой не только культурное и развлекательное явление, но и значимый элемент современной технологической экосистемы.

Особый интерес представляет развитие игровой индустрии в отдельных странах, включая государства с развитым ИТ-сектором. Республика Беларусь является одним из заметных центров разработки программного обеспечения в Восточной Европе и обладает значительным кадровым потенциалом в области информационных технологий. В связи с этим исследование состояния и перспектив развития игровой индустрии в Беларуси является актуальным как с научной, так и с практической точки зрения.

Целью данной статьи является анализ игровой индустрии как сферы ИТ и ИКТ, а также исследование её современного состояния и перспектив развития в Республике Беларусь.

Игровая индустрия представляет собой совокупность экономических и технологических процессов, связанных с созданием, распространением и коммерциализацией цифровых интерактивных развлечений. Она включает разработку программного обеспечения для видеоигр,

создание графических и звуковых компонентов, маркетинг, распространение и поддержку игровых продуктов. В современном понимании игровая индустрия является частью более широкой сферы информационных технологий и цифровых медиа, поскольку её функционирование напрямую связано с программированием, обработкой данных, компьютерной графикой и сетевыми коммуникациями.

Современная структура игровой индустрии состоит из нескольких ключевых сегментов [4]:

– Разработка игр (game development). Данный сегмент включает процесс создания игровых продуктов: проектирование игровой механики, разработку программного кода, создание графики, анимации, звуковых эффектов и тестирование игры. Разработчики используют различные языки программирования, инструменты моделирования и специализированные игровые движки для реализации игровых проектов;

– Издательство игр (publishing). Издатели выполняют функции финансирования, маркетинга и продвижения игровых проектов. Они обеспечивают выпуск игр на различных платформах, проводят рекламные кампании и организуют распространение продукта на международных рынках;

– Платформы распространения. Распространение видеоигр осуществляется через цифровые платформы и магазины приложений, а также через консольные и компьютерные экосистемы. Развитие цифровых платформ позволило значительно упростить доступ пользователей к игровому контенту и ускорить процесс распространения игр на глобальном рынке;

– Киберспорт (esports). Киберспорт представляет собой организованные соревнования по видеоиграм между профессиональными игроками или командами. Данный сегмент индустрии активно развивается и формирует отдельную экономическую экосистему, включающую турниры, трансляции, спонсорство и рекламные контракты. По данным аналитических исследований, мировой рынок киберспорта демонстрирует устойчивый рост и может достигнуть десятков миллиардов долларов в ближайшие годы;

– Игровые сервисы и экосистемы. К этому сегменту относятся облачные игровые платформы, подписочные сервисы, системы микротранзакций, игровые сообщества и стриминговые сервисы. Они обеспечивают долгосрочное взаимодействие пользователей с игровыми продуктами и формируют дополнительные источники дохода для разработчиков и издателей.

Функционирование игровой индустрии базируется на широком спектре современных информационных технологий, которые обеспечивают создание, обработку и передачу цифрового контента. Сюда входят [4]:

– Игровые движки. Игровой движок представляет собой программную платформу, предназначенную для разработки видеоигр. Он включает набор инструментов для работы с графикой, физикой, анимацией и звуком. Использование игровых движков значительно ускоряет процесс разработки и позволяет создавать сложные интерактивные виртуальные среды;

– Программирование. Разработка видеоигр требует применения различных языков программирования и технологий разработки программного обеспечения. Программный код обеспечивает реализацию игровой логики, взаимодействие пользователя с игровым миром и работу различных игровых систем;

– Искусственный интеллект. Технологии искусственного интеллекта широко применяются для создания поведения неигровых персонажей, адаптации сложности игры и анализа поведения игроков. Использование алгоритмов машинного обучения также позволяет улучшать игровые механики и повышать уровень реалистичности игровых миров;

– Облачные технологии. Облачные вычисления используются для хранения игровых данных, обработки больших объёмов информации и реализации облачного гейминга. Благодаря облачным платформам пользователи могут запускать современные игры без необходимости использования мощного оборудования;

– Сетевые технологии. Онлайн-игры требуют стабильных и высокоскоростных сетевых соединений, позволяющих миллионам пользователей одновременно взаимодействовать в виртуальных мирах. Развитие сетевых протоколов и серверных технологий позволило создать масштабные многопользовательские игровые проекты.

Игровая индустрия тесно связана со сферой информационно-коммуникационных технологий. Основой её функционирования является развитая интернет-инфраструктура, обеспечивающая передачу данных между игровыми серверами и пользователями. Кроме того, важную роль играют мобильные сети, благодаря которым мобильные игры стали одним из крупнейших сегментов рынка. Значительное значение имеют онлайн-сервисы, такие как игровые магазины, стриминговые платформы и социальные сети для игроков. Они обеспечивают коммуникацию пользователей, распространение контента и формирование игровых сообществ.

Игровая индустрия является одной из наиболее быстрорастущих отраслей цифровой экономики. По данным аналитических исследований, мировой рынок видеоигр в 2024 году оценивался примерно в 274 млрд долларов, а к 2034 году его объём может превысить 720 млрд долларов, демонстрируя среднегодовые темпы роста около 10 % [1].

Рост отрасли обусловлен несколькими факторами:

– Увеличением числа пользователей видеоигр по всему миру;

- Развитием мобильного гейминга;
- Распространением высокоскоростного интернета;
- Развитием облачных игровых сервисов и цифровых платформ.

Кроме того, игровая индустрия оказывает значительное влияние на рынок труда в сфере информационных технологий. Разработка видеоигр требует специалистов различных направлений: программистов, дизайнеров, художников, аналитиков данных, специалистов по кибербезопасности и маркетингу. Таким образом, индустрия формирует большое количество рабочих мест и способствует развитию человеческого капитала в ИТ-секторе.

Дополнительным экономическим сегментом индустрии является киберспорт, который развивается как самостоятельная отрасль цифровой экономики. По оценкам аналитиков, рынок киберспорта может вырасти с нескольких миллиардов долларов в настоящее время до десятков миллиардов в течение следующего десятилетия, что связано с ростом аудитории, увеличением спонсорских контрактов и развитием онлайн-трансляций [5].

Таким образом, игровая индустрия представляет собой значимый элемент современной ИТ-экономики, оказывающий влияние на технологическое развитие, рынок труда и глобальные цифровые коммуникации.

В последние два десятилетия Республика Беларусь сформировала достаточно развитый сектор информационных технологий, который стал одним из ключевых драйверов экономического роста страны. ИТ-индустрия Беларуси ориентирована преимущественно на экспорт программного обеспечения и цифровых услуг, что позволяет интегрировать национальную экономику в глобальный рынок информационных технологий. По оценкам аналитиков, экспорт ИКТ-услуг в 2021 году достиг примерно 3,2 млрд долларов США, что составило около 7,5 % общего экспорта страны и около 5 % валового внутреннего продукта. В 2025 году экспорт ИКТ-услуг достиг примерно 2,1 млрд долларов США, что составило около 2% валового внутреннего продукта [6].

Одним из ключевых факторов развития ИТ-сектора в Беларуси стало создание специальной экономической зоны – Парка высоких технологий (ПВТ), который был основан в 2005 году для стимулирования развития программной индустрии. ПВТ предоставляет резидентам льготный налоговый режим, благоприятные условия для ведения бизнеса и поддержку международного сотрудничества.

Благодаря деятельности Парка высоких технологий ИТ-сектор Беларуси демонстрировал устойчивый рост. Количество компаний-резидентов ПВТ постоянно увеличивалось, а экспорт программного обеспечения и компьютерных услуг значительно вырос. К 2025 году в ПВТ насчитывается более 1000 компаний, в которых работало свыше 60 тысяч специалистов. Для сравнения, экспорт услуг компаний-резидентов ПВТ достиг 2,7 млрд долларов в 2022 году, что составило почти 30 % экспорта всех услуг страны. Экспорт услуг компаний-резидентов ПВТ превысил 2 млрд долларов в 2025 году, что составляет 2 % ВВП страны [7].

Беларусь известна на международном уровне игровой индустрии благодаря нескольким крупным компаниям, занимающимся разработкой видеоигр. Одной из наиболее известных является компания Wargaming, основанная в Минске. Она получила мировую известность благодаря созданию многопользовательской онлайн-игры World of Tanks, которая стала одним из самых успешных проектов в жанре массовых онлайн-игр. Помимо Wargaming, в Беларуси были основаны и другие студии разработки игр, такие как Vizor Games и Melsoft Games, специализирующиеся преимущественно на мобильных играх и социальных игровых проектах. Эти компании создают проекты для международного рынка и сотрудничают с зарубежными издателями и платформами распространения.

Значительная часть белорусских игровых студий работает в формате **аутсорсинга**, выполняя заказы крупных международных компаний. В рамках таких проектов специалисты участвуют в разработке графики, программного кода, игровых механик и тестировании программного обеспечения. Беларусь стала привлекательной площадкой для аутсорсинговых проектов благодаря высокому уровню подготовки специалистов и относительно низким издержкам разработки. Кроме того, многие белорусские компании участвуют в международных проектах и сотрудничают с ведущими мировыми разработчиками программного обеспечения, что способствует обмену опытом и развитию национальной индустрии разработки игр.

Одним из ключевых факторов развития игровой индустрии в Беларуси является высокий уровень подготовки специалистов в области информационных технологий. Система высшего образования страны включает ряд университетов, готовящих специалистов по направлениям программирования, компьютерной графики, информационных систем и программной инженерии. К числу ведущих образовательных учреждений относятся Белорусский государственный университет, Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, Белорусский государственный университет и Белорусский национальный технический университет. Эти университеты обеспечивают подготовку специалистов в области программирования, системного анализа, информационных технологий и разработки программного обеспечения.

Дополнительную роль в развитии кадрового потенциала играет образовательная инфраструктура Парка высоких технологий. На базе ПВТ функционируют образовательные программы и курсы, направленные на развитие навыков программирования, разработки программного обеспечения и управления ИТ-проектами. Белорусские разработчики обладают высоким уровнем квалификации в таких областях, как программирование, разработка программного обеспечения, компьютерная графика, искусственный интеллект и анализ данных. Благодаря этому специалисты из Беларуси востребованы на международном рынке труда и активно участвуют в глобальных технологических проектах [8].

ИТ-индустрия оказывает значительное влияние на экономику Республики Беларусь, в том числе через экспорт программного обеспечения и цифровых услуг. Основная часть продукции ИТ-компаний ориентирована на зарубежные рынки, что способствует притоку валютных средств в экономику страны. Более 90 % программного обеспечения, созданного компаниями-резидентами ПВТ, экспортируется за пределы Беларуси [7].

Развитие ИТ-сектора способствует созданию новых рабочих мест. В компаниях-резидентах Парка высоких технологий работают десятки тысяч специалистов, а число занятых в отрасли продолжает увеличиваться [7].

Хотя точную долю игровой индустрии в структуре ИТ-экспорта определить сложно, игровые компании занимают заметное место среди разработчиков программного обеспечения. Они создают продукты, ориентированные на глобальный рынок цифровых развлечений, что способствует росту экспорта и повышению международной конкурентоспособности белорусской ИТ-индустрии.

Таким образом, игровая индустрия в Беларуси развивается в тесной связи с национальным ИТ-сектором и опирается на развитую инфраструктуру, высококвалифицированные кадры и экспортную ориентацию экономики. Эти факторы формируют основу для дальнейшего роста и интеграции белорусских компаний в мировой рынок цифровых технологий.

Несмотря на значительный потенциал и высокий уровень развития ИТ-сектора, игровая индустрия Республики Беларусь сталкивается с рядом проблем и ограничений, которые оказывают влияние на темпы её роста и конкурентоспособность на международном рынке. К основным факторам, сдерживающим развитие отрасли, относятся отток квалифицированных специалистов, ограниченный доступ к инвестициям, влияние международных санкций и относительно небольшое количество крупных игровых студий и издателей.

Существенное влияние на развитие ИТ-сектора и игровой индустрии оказали международные санкции и изменение геополитической ситуации. Ограничения, введённые рядом стран в отношении белорусской экономики, затруднили доступ компаний к международным рынкам, финансовым инструментам и технологическим партнёрам. Некоторые технологические компании приняли решение о переносе своих офисов или регистрации бизнеса в других странах для сохранения доступа к глобальному рынку. Это также привело к частичному перемещению игровых студий и специалистов за пределы Беларуси.

Несмотря на наличие талантливых специалистов и успешных проектов, в Беларуси относительно небольшое количество крупных игровых студий и издателей, способных создавать масштабные международные проекты. Большая часть компаний работает в сегменте мобильных игр, социальных игр или выполняет аутсорсинговые задачи для зарубежных разработчиков. Отсутствие большого числа крупных издательских компаний ограничивает возможности продвижения игровых продуктов на мировом рынке. В мировой игровой индустрии издатели играют ключевую роль в финансировании разработки, маркетинге и распространении игр. Без поддержки крупных издателей даже качественные проекты могут испытывать трудности с выходом на международный рынок и привлечением широкой аудитории.

Ещё одной важной проблемой является ограниченный доступ к инвестиционным ресурсам. Разработка современных видеоигр требует значительных финансовых вложений, особенно в случае создания крупных проектов класса AAA. Однако в Беларуси венчурная экосистема находится на относительно ранней стадии развития, а количество крупных инвестиционных фондов, специализирующихся на финансировании игровых стартапов, остаётся ограниченным. Многие белорусские студии вынуждены искать финансирование за рубежом или работать в формате аутсорсинга, выполняя отдельные этапы разработки для иностранных компаний. Такой формат сотрудничества позволяет поддерживать занятость специалистов, однако ограничивает возможности создания собственных масштабных игровых проектов и национальных брендов в игровой индустрии.

Также среди проблем для развития ИТ-индустрии Беларуси стоит отметить отток высококвалифицированных кадров за пределы страны. Для игровой индустрии этот фактор особенно критичен, поскольку разработка видеоигр требует специалистов высокого уровня подготовки – программистов, дизайнеров, художников, специалистов по компьютерной графике и искусственному интеллекту. Потеря значительной части квалифицированных кадров может замедлить развитие новых проектов и уменьшить возможности создания крупных игровых студий внутри страны.

Таким образом, развитие игровой индустрии в Республике Беларусь сдерживается рядом экономических, кадровых и институциональных факторов. Решение этих проблем требует

комплексного подхода, уже реализуемого государством, включающего развитие инвестиционной инфраструктуры, поддержку технологических стартапов, сохранение кадрового потенциала и расширение международного сотрудничества в сфере информационных технологий,

Игровая индустрия продолжает активно развиваться благодаря внедрению новых технологий, расширению цифровых платформ и росту аудитории пользователей по всему миру. Перспективы дальнейшего развития отрасли связаны как с технологическими инновациями, так и с экономическими и организационными факторами, включая появление новых бизнес-моделей и расширение международного сотрудничества.

Одним из ключевых направлений развития игровой индустрии являются технологии виртуальной и дополненной реальности (VR/AR). Использование данных технологий позволяет создавать более реалистичные и интерактивные игровые среды, что значительно повышает уровень погружения пользователя в виртуальный мир. VR- и AR-технологии находят применение не только в индустрии развлечений, но и в образовании, медицине и профессиональном обучении. По прогнозам аналитиков, мировой рынок VR и AR может превысить 450 млрд долларов к 2030 году, что свидетельствует о значительном потенциале развития этих технологий [9].

Другим важным направлением развития является облачный гейминг. Облачные игровые сервисы позволяют пользователям запускать современные игры на удалённых серверах без необходимости использования мощного локального оборудования. Это расширяет доступ к игровому контенту и делает видеоигры более доступными для широкой аудитории. Развитие облачных вычислений и высокоскоростных интернет-сетей способствует росту популярности таких сервисов [3].

Значительное влияние на развитие игровой индустрии оказывает искусственный интеллект. Алгоритмы машинного обучения используются для создания более реалистичного поведения персонажей, генерации игровых уровней и анализа поведения игроков. Кроме того, искусственный интеллект может применяться для автоматизации процессов разработки, тестирования и оптимизации игровых проектов.

Перспективным направлением также является развитие метавселенных – цифровых виртуальных пространств, в которых пользователи могут взаимодействовать друг с другом, участвовать в различных видах деятельности и создавать собственный контент. Игровые платформы рассматриваются как одна из основ формирования метавселенных, поскольку они уже обладают необходимой технологической инфраструктурой и большим количеством пользователей [10].

Экономические перспективы игровой индустрии во многом связаны с ростом аудитории игроков и развитием новых бизнес-моделей. Одним из наиболее быстрорастущих сегментов рынка является мобильный гейминг. Благодаря широкому распространению смартфонов и мобильного интернета мобильные игры стали наиболее массовым сегментом игровой индустрии. По данным аналитических исследований, на мобильные игры приходится более 50 % мировых доходов игровой индустрии [2].

Важной тенденцией является также развитие независимых студий разработки игр (indie-студий). Современные инструменты разработки и цифровые платформы распространения позволяют небольшим командам создавать и распространять собственные игровые проекты без необходимости сотрудничества с крупными издателями. Это способствует повышению разнообразия игрового контента и стимулирует инновации в отрасли.

Кроме того, значительные перспективы связаны с международным сотрудничеством и реализацией глобальных проектов. Игровая индустрия является по своей природе международной, поскольку разработчики, издатели и пользователи могут находиться в разных странах. Международные проекты позволяют объединять ресурсы, обмениваться опытом и расширять рынки сбыта игровых продуктов.

Несмотря на существующие ограничения, Республика Беларусь обладает рядом факторов, которые могут способствовать дальнейшему развитию игровой индустрии. Одним из таких факторов является высокий уровень подготовки специалистов в сфере информационных технологий. Наличие квалифицированных программистов, дизайнеров и специалистов по компьютерной графике создаёт благоприятные условия для формирования новых игровых студий и стартапов.

Перспективным направлением является развитие стартапов в области разработки видеоигр. Небольшие команды разработчиков могут создавать инновационные игровые проекты, ориентированные на глобальный рынок цифровых развлечений. Поддержка стартапов со стороны технологических парков, акселераторов и инвестиционных фондов может способствовать формированию новых компаний в игровой индустрии.

Также важным фактором развития может стать сотрудничество с зарубежными компаниями. Участие белорусских разработчиков в международных проектах позволяет получать доступ к современным технологиям, инвестициям и мировым рынкам. Такое сотрудничество может реализовываться как в формате аутсорсинга, так и через совместную разработку игровых продуктов.

Не менее важным направлением является развитие образовательных программ, направленных на подготовку специалистов в области разработки видеоигр. Включение в учебные программы университетов дисциплин, связанных с игровым программированием, компьютерной графикой и

дизайном игр, может способствовать формированию нового поколения специалистов для игровой индустрии.

Таким образом, перспективы развития игровой индустрии связаны с внедрением новых технологий, расширением международного сотрудничества и развитием образовательной инфраструктуры. При эффективном использовании имеющихся ресурсов Республика Беларусь может не только сохранять, но и укреплять свои позиции на мировом рынке разработки программного обеспечения и цифровых развлечений.

Игровая индустрия в современном мире является одной из наиболее динамично развивающихся отраслей цифровой экономики и важной частью сферы информационных технологий и информационно-коммуникационных технологий. В ходе проведенного исследования было установлено, что индустрия видеоигр представляет собой сложную технологическую и экономическую систему, включающую разработку программного обеспечения, цифровые платформы распространения, игровые сервисы, а также быстро развивающийся сегмент киберспорта.

Анализ структуры игровой индустрии показал, что её развитие тесно связано с использованием современных информационных технологий, включая игровые движки, технологии программирования, искусственный интеллект, облачные вычисления и сетевые решения. Развитие этих технологий способствует созданию более сложных и реалистичных игровых проектов, а также расширяет возможности применения игровых технологий в других сферах, таких как образование, медицина и моделирование сложных процессов.

В ходе исследования также было установлено, что мировой рынок видеоигр демонстрирует устойчивый рост. Увеличение количества пользователей цифровых развлечений, распространение мобильных устройств, развитие высокоскоростного интернета и появление новых форм интерактивного контента способствуют расширению масштабов отрасли. Игровая индустрия становится важным драйвером инноваций в сфере ИТ и ИКТ и оказывает значительное влияние на развитие цифровой инфраструктуры и рынка труда.

Особое внимание в статье было уделено анализу состояния игровой индустрии в Республике Беларусь. Проведенный анализ показал, что страна обладает развитым ИТ-сектором, который сформировался благодаря благоприятной институциональной среде, включая деятельность Парка высоких технологий, а также наличие квалифицированных специалистов в области программирования и разработки программного обеспечения. Белорусские компании, такие как разработчики известных онлайн-игр и мобильных игровых проектов, внесли заметный вклад в развитие мирового рынка видеоигр и укрепили репутацию страны как одного из центров разработки программного обеспечения в Восточной Европе.

Несмотря на существующие ограничения, Республика Беларусь сохраняет значительный потенциал для дальнейшего развития игровой индустрии. Высокий уровень подготовки специалистов, развитая ИТ-инфраструктура, а также участие белорусских компаний в международных проектах создают благоприятные условия для формирования новых игровых студий и стартапов. Дополнительные возможности для роста отрасли могут быть связаны с развитием образовательных программ, расширением международного сотрудничества и внедрением современных технологий, таких как виртуальная и дополненная реальность, облачный гейминг и искусственный интеллект.

Таким образом, игровая индустрия представляет собой перспективное направление развития ИТ и ИКТ-сектора, способное оказывать значительное влияние на экономическое и технологическое развитие государств. При эффективном использовании имеющихся ресурсов и создании благоприятных условий для развития инновационного предпринимательства Республика Беларусь может укрепить свои позиции на мировом рынке разработки программного обеспечения и цифровых развлечений.

**Список использованных источников:**

1. Video Games Market Size and Forecast 2025 to 2034 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.precedenceresearch.com/video-game-market>. – Дата доступа: 10.03.2026.
2. Video Game Industry Statistics and Facts [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>. – Дата доступа: 10.03.2026.
3. Cloud Gaming Market Size And Share Analysis: Growth, Trends, Forecast (2026-2031) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/cloud-gaming-market>. – Дата доступа: 10.03.2026.
4. Newman J. Videogames / James Newman. – London: Routledge, 2013. – 27 с.
5. Esports Market Size, Share and Trends 2026 to 2035 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.precedenceresearch.com/esports-market>. – Дата доступа: 10.03.2026.
6. Внешняя торговля услугами [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.belstat.gov.by/ofitsialnaya-statistika/realny-sector-ekonomiki/vneshnyaya-torgovlya/vneshnyaya-torgovlya-uslugami/>. – Дата доступа: 10.03.2026.
7. Цифры и факты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://park.by/http/facts/>. – Дата доступа: 10.03.2026.
8. ИТ-образование и ИТ-индустрия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.park.by/education/about/>. – Дата доступа: 10.03.2026.
9. Virtual Reality (VR) – Statistics & Facts [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.statista.com/topics/2532/virtual-reality-vr/>. – Дата доступа: 10.03.2026.
10. What is the Metaverse? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.mckinsey.com/featured-insights/mckinsey-explainers/what-is-the-metaverse>. – Дата доступа: 10.03.2026.

UDC 004.9:794.5

## **GAMING INDUSTRY AS A SPHERE OF IT AND ICT. STATUS AND DEVELOPMENT PROSPECTS IN THE REPUBLIC OF BELARUS**

*V. V. Matskevich*

*Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics  
Minsk, Republic of Belarus*

*V. V. Chepikova – Senior Lecturer*

**Abstract.** This article examines the gaming industry as an important part of the information technology and information and communications technology sectors. It analyzes the structure and technological foundation of the video game industry, as well as its economic significance in the global market. Particular attention is paid to the state of the gaming industry in the Republic of Belarus, its problems, and development constraints. It also examines the industry's development prospects and Belarus's potential for video game development.

**Keywords.** Gaming industry, video games, information technology, IT, ICT, digital economy, game development, game publishing, publishing, distribution platforms, digital platforms, eSports, gaming services, cloud gaming, artificial intelligence, AI, VR, AR, metaverses, game engines, programming, network technologies, internet infrastructure, mobile gaming, video game market, gaming economy, IT sector of Belarus, High-Tech Park, HTP, outsourcing, startups, investments, IT service exports, human resources, game developers, digital technologies.