

МОДЕЛЬ ГОСУДАРСТВЕННОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ИНДУСТРИИ: ОПЫТ КИТАЯ

А. Д. Хайруллина

Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма; Казанский (Приволжский) федеральный университет Казань, Россия
e-mail: zavkafeus@mail.ru

Р. Р. Рендикова

Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма, Казань, Россия
e-mail: rimmarendikova@gmail.com

Аннотация. Актуальность настоящего исследования заключается в том, что бурный рост интереса к компьютерным играм в России требует своевременного государственного нормативно-правового сопровождения данной отрасли. В мире уже накоплен позитивный опыт государственного регулирования киберспорта, который возможно использовать в отечественной практике.

Целью исследования является анализ практики государственного регулирования киберспорта в Китае как одной из стран – лидеров в данной области и обоснование рекомендаций по формированию модели государственного регулирования киберспортивной индустрии в РФ.

Методология исследования базируется на комплексном подходе, позволяющем выявить ключевые особенности формирования модели управления киберспортивной отраслью и установить причины успешности системы управления отраслью в Китае как стране, занимающей лидерские позиции на глобальном киберспортивном рынке. Исследование базируется на анализе отчетности ведущих отраслевых ассоциаций и консалтинговых компаний, отчетов информационного центра интернет-сети Китая, нормативно-правовых актов, регулирующих сферу как киберспорта КНР, так и игровой индустрии страны в целом. Авторами статьи использован сравнительный страноведческий анализ развития киберспорта, изучены рыночные тенденции отрасли, оценено влияние исторических событий на рынок киберспорта.

Результаты исследования позволяют рассматривать развитие киберспорта в Китае в контексте активного продвижения цифровой экономики и цифровых платформ. Доказано, что бурное развитие киберспорта в Китае является примером совместных усилий как государственного управления, так и бизнеса – в лице главных игроков игровой индустрии и электронных платформ. Фокус на глобальную стратегию расширения позволил Китаю опередить не только ближайших региональных конкурентов – Японию и Южную Корею, но также и крупнейшие мировые рынки киберспорта Северной Америки и Европы.

Научная новизна публикации состоит в разработке эффективной модели государственного участия и контроля развития игровой индустрии страны. Эта модель может быть положена в основу формирования отечественной системы государственного регулирования киберспортивной индустрии в Российской Федерации.

Результаты исследования передового опыта КНР в области государственного регулирования киберспортивной индустрии могут послужить основой и примером при выработке нормативного регулирования данной отрасли в нашей стране.

Ключевые слова: киберспортивный рынок, киберспорт, киберспортивная индустрия, управление киберспортом, Китайская модель управления киберспортом, нормативная основа киберспорта, государственное регулирование киберспортивной отрасли.

Для цитирования: Хайруллина А. Д., Рендикова Р. Р. Модель государственного регулирования киберспортивной индустрии: опыт Китая // Интеллект. Инновации. Инвестиции. – 2024. – № 1. – С. 55–65. – <https://doi.org/10.25198/2077-7175-2024-1-55>.

Original article

MODEL OF STATE REGULATION ESPORTS INDUSTRY: CHINA EXPERIENCE

A. D. Khairullina

Volga Region State University of Physical Culture, Sports and Tourism; Kazan (Volga region) Federal University, Kazan, Russia

e-mail: zavkafeus@mail.ru

R. R. Rendikova

Volga Region State University of Physical Culture, Sports and Tourism, Kazan, Russia

e-mail: rimmarendikova@gmail.com

Abstract. *The relevance of this study lies in the fact that the rapid growth of interest in computer games in Russia requires timely state regulatory support of this industry. The world has accumulated sufficient interesting experience of state regulation of sports, which is advisable to use in domestic practice.*

The purpose of the study is to analyze the practice of state regulation of eSports in China as one of the leading countries in this field and to substantiate recommendations for the formation of a model of state regulation of the e-sports industry in the Russian Federation.

The methodology of the study is based on an integrated approach that allows identifying the key features of the formation of the management model of the eSports industry and establishing the reasons for the success of the management system in China, a country that is a leader in the global esports market. The research is based on the analysis of financial statements of leading companies and industry associations, reports of the information center of the Internet Network of China, regulatory legal acts regulating the sphere of both esports and the gaming industry as a whole. The authors of the article used a comparative regional analysis of the development of eSports, studied market trends in the industry, and assessed the impact of historical events on the eSports market.

The results of the study allow us to consider the development of esports in China in the context of promoting the digital economy and digital platforms. It is proved that the rapid development of esports in China is an example of joint efforts of both government and business – represented by the main players in the gaming industry and electronic platforms. The focus on a global expansion strategy has allowed China to outpace not only Japan and South Korea in its region, but also the world's largest esports markets in North America and Europe.

Scientific novelty is a unique phenomenon where the state takes an active part in the control and development of the gaming industry. This model can be studied and analyzed to identify the advantages and disadvantages of state regulation of the esports industry.

The results of a study of the best practices of the PRC in the field of state regulation of the eSports industry can serve as a basis and example when developing regulatory regulation of this industry in our country.

Key words: eSports market, eSports, eSports industry, eSports management, Chinese model of eSports management, regulatory framework for eSports, government regulation of the eSports industry.

Cite as: Khairullina, A. D., Rendikova, R. R. (2024) [Model of state regulation eSports industry: China experience]. *Интеллек. Инновации. Инвестиции* [Intellect. Innovations. Investments]. Vol. 1, pp. 55–65. – <https://doi.org/10.25198/2077-7175-2024-1-55>.

Введение

Компьютерные игры – это культурный феномен нового типа, сформировавшийся в результате комбинации информационных технологий и социальной деятельности человека. За последнее десятилетие в обществе произошел «взрыв» международной известности и интереса к миру конкурентных видеоигр, более известному как «киберспорт». Эта культурная тенденция, которая в силу различных обстоятельств активно распространяется по всему миру, уже оказывает и, безусловно, окажет в будущем значительное влияние на экономику и общество. Логично, что история киберспорта связана с внедрением новейших компьютерных технологий. Причем, развитие кибер-

спорта в мире не является однородным: оно всегда зависело от уровня цифровых технологий и доступности их для населения каждой страны.

В России киберспорт также активно набирает обороты: растет число турниров, увеличивается количество участников и зрителей, оборудуются новые центры компьютерного спорта [7]. Соответственно, сегодня остро встает вопрос эффективного государственного регулирования данной отрасли. Ввиду отсутствия масштабной поддержки отрасли со стороны правительства, в нашей стране до сих пор не сложилось успешной системы развития киберспорта, а механизмы его регулирования по-прежнему нуждаются в тщательной проработке [7; 5; 1].

Игровая индустрия должна использовать все возможности поступательного развития цифровой экономики, инновационных технологий в реализации устойчивого и качественного развития игровой индустрии.

Что касается однозначного лидера в данной области – Китая (КНР), то нужно отметить, что игровая индустрия в этой стране в свое время активно использовала такие элементы управления рынком киберспорта, как защита несовершеннолетних детей от игровой зависимости, развитие зарубежного рынка, научно-технические инновации, многоуровневая и межуровневая интеграция, а также распространение среди участников рынка позитивных социальных ценностей. Изучение особенностей развития и регулирования киберспорта в Китае привело нас к формированию модели государственного управления киберспортивной отраслью, отличающейся своей оригинальностью и прогрессивностью. Именно на основе создания отраслевых стандартов и норм вокруг ключевых звеньев системы управления киберспортивной индустрией, таких как событие, авторское право, производство и распространение игрового контента и пр., Китай и добился значительных успехов в данной отрасли на мировом рынке.

Исследование продемонстрировало, как модель государственного регулирования киберспорта в Китае дает положительные результаты, но, в то же время, требует постоянного совершенствования и адаптации к изменяющимся требованиям и вызовам киберспортивной индустрии.

Обзор литературы

Изучение сущности и содержания киберспорта привлекло внимание исследователей еще в начале 2000 годов. Например, авторы Hamari J. и Sjöblom M. описывают киберспорт как «форму спорта, в которой основным аспектам спорта способствуют электронные системы; ввод игроков и команд, а также выход киберспортивной системы опосредуется человеко-компьютерными интерфейсами» [13]. В данном определении уточняется, что общение внутри команды или между конкурирующими командами возможно благодаря технологии посредничества.

Авторы Панкина В. В., Хадиева Р. Т., Токарева Е. А., Карташов А. Н. тривиализируют роль технологий, вместо этого фокусируясь на сходстве киберспорта с традиционными видами спорта [6; 9; 3].

Эта дискуссия продолжается в спортивной науке: в исследовании Hallmann K., Giel T изложены следующие критерии киберспорта, которые, по мнению авторов, должны быть классифицированы как традиционный спорт, а именно: физическая активность,

отдых, элементы соревновательной деятельности, организационная структура и социальное признание киберспорта [12].

Например, одним из наиболее цитируемых авторов, давших определение киберспорту, является профессор Университета Дрекселя, в настоящее время являющийся директором программы PhD по цифровым медиа, а также магистерской программы по киберспорту, Вагнер М.: «Киберспорт – это область спортивной деятельности, в которой люди развивают и обучают умственные или физические способности по использованию информационно-коммуникационных технологий» [15]. Поддержка такого взгляда на спорт растет по мере того, как появляются руководящие органы по развитию киберспортивных пространств: «заняты развитием зарождающейся профессиональной инфраструктуры, которая включает функции, знакомые с миром физических видов спорта, включая турниры, лиги, болельщиков, команды, владельцев команд, контракты игроков, спонсоров и тому подобное» [10; 11].

Сближение западной и азиатской киберспортивных культур привело к сосредоточению внимания на интернациональности киберспорта. Например, Паршаков П., Завертеева М. в своей публикации представили результаты изучения взаимосвязей между традицией страны в киберспорте, ее особенностями на уровне страны и производительностью игроков из этой страны [14]. Ряд авторов, однако, сузил исследования, проанализировав игроков и потребителей внутри конкретных стран.

Хотя киберспорт уже получил институциональное признание (к примеру, будучи включенным в реестр официальных видов спорта на Азиатских играх 2022 года), ученые разных стран все еще продолжают обсуждать, следует ли считать киберспорт видом спорта. Эти дебаты особенно сложны из-за новизны отрасли и уникальной конвергенции элементов культуры, цифровых технологий и спорта, включенных в киберспорт.

Далее в статье предлагаем придерживаться официального определения: «Компьютерный спорт (киберспорт, е-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеосигналов, где игра представляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязания человека с человеком или команды с командой». Термин и его определение введены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22.01.2020 г. № 22 «Об утверждении правил вида спорта «компьютерный спорт»¹.

¹ Приказ Минспорта России от 22.01.2020 N 22 "Об утверждении правил вида спорта "компьютерный спорт" // КонсультантПлюс. – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_345045/ (дата обращения: 10.04.2023).

Обзор киберспортивного рынка

Анализ показал, что на начало 2022 года Китай

являлся страной с рекордно высоким абсолютным числом игроков в компьютерные игры в мире (рисунок 1).

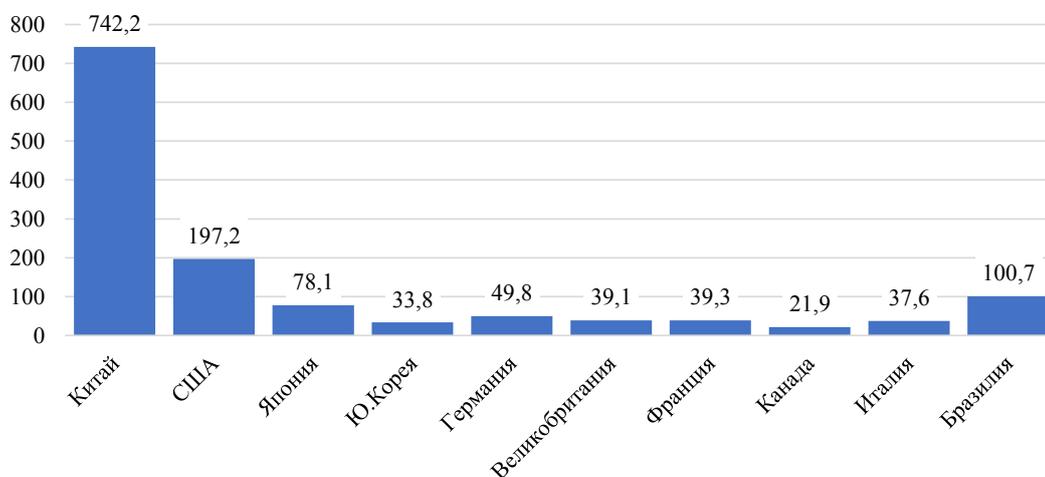


Рисунок 1. Представленность стран по количеству игроков в компьютерные игры в 2022 году (млн чел.)

Источник: систематизировано авторами на основе базы данных Newzoo.com²

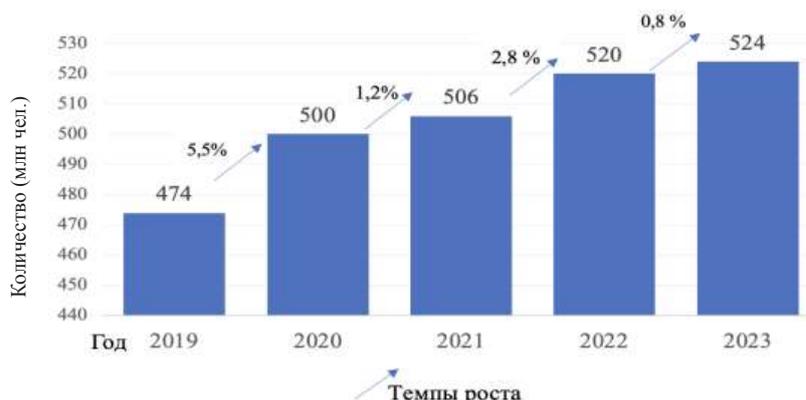


Рисунок 2. Динамика китайских киберспортивных пользователей в 2019–2023 гг. (млн чел.)

Источник: систематизировано авторами на основе базы данных iResearch³

Очень интересный факт: интернет в Китае, для общественности, появился только в 1996 году, однако доступность интернета и персональных компьютеров в это время были весьма ограничены. И так же, как в России, именно в эти годы, в Китае началось развитие компьютерных клубов. Вместе с тем, России – нет даже в десятке стран-лидеров по количеству игроков в компьютерные игры, тогда как Китай лидирует в рейтинге с весомым отрывом от своих

ближайших последователей.

Данная причина обусловила внимание авторов данной публикации к опыту развития и регулирования киберспорта именно в данной стране. Исследование раскрывает интересный контекст в плане того, как политические, культурные и экономические факторы влияют на государственную политику в области игровой индустрии.

Следует отметить, что в Китае численность насе-

² Biggest gaming countries and markets // Newzoo. – URL: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (accessed: 20.02.2023).

³ Научно-исследовательский институт iResearch. – URL: <https://www.iresearch.com.cn/Detail/report?id=4001&isfree=0>. (дата обращения: 20.02.2023).

ления составляет более 1,4 млрд человек, при этом количество игроков в компьютерные игры составляет 53% от общей численности (больше половины населения страны играют в компьютерные игры). Однако по числу игроков в удельном исчислении Китай уступает таким странам, как США и Япония. Так США, при численности населения в 331,9 млн человек, имеет в своем активе порядка 59% игроков, тогда как Япония, при численности населения в 125,7 млн человек, имеет, в качестве игроков, 62% жителей страны.

Как показал анализ, в Китае фиксируется ежегодный поступательный рост численности киберспортивных пользователей (рисунок 2).

В то же время, наряду с реализацией, с начала 2020-х годов, государственной политики защиты несовершеннолетних детей в игровой индустрии Китая, возрастная структура пользователей киберспорта становится все более стандартизированной и упорядоченной [16]. В 2021 году, вследствие этой меры, общий объем пользователей киберспорта в стране в динамике замедлился и составил 506 млн чел., увеличившись в годовом исчислении лишь на 1,2% по сравнению с предыдущим периодом. И в последующие годы зафиксирован не такой бурный рост, как прежде.

Здесь требуется «развести» понятия: «киберспортивные пользователи» и «киберигроки». Под «пользователями киберспорта» в настоящем исследовании понимаются игроки, которые участвовали как минимум в одном киберспортивном мероприятии, а также те люди, которые либо играли в киберспортивные

игры, либо просматривали контент, связанный с играми, в прямом эфире. Под «игроками» будем понимать людей, которые играют в компьютерные игры без официальных соревновательных мероприятий.

Компьютерные игры – это всевозможные игры с использованием компьютера. А киберспортивными называются игры, которые входят в киберспортивные дисциплины; при этом они включают в себя многопользовательскую онлайн-боевую арену, стратегию в реальном времени, шутер от первого лица, «королевскую» битву и т. д.

Как видим по приведенной на рисунке 2 статистике, массовое увлечение видеоиграми в Китае приводит к ежегодному поступательному росту численности «пользователей киберспорта», чья доля на сегодняшний день составляет 37% от общей численности населения Китая (на фоне 53% так называемых «игроков», которые потенциально также могут стать киберспортивными пользователями). Несмотря на то, что процент «пользователей киберспорта», в сравнении с общим числом населения, не является рекордным, абсолютное число таких граждан превышает общее население большинства стран мира, например Бразилию – в 2 раза и Японию – в 4 раза.

Соответственно, и киберспортивные рынки, с точки зрения доходов, на сегодняшний день имеют в лидерах такие страны, как Китай и США⁴. При этом только на Китай приходится 44% данного рынка, на США – почти треть, а четверть доходов мирового киберспортивного рынка делят между собой остальные страны (рисунок 3).

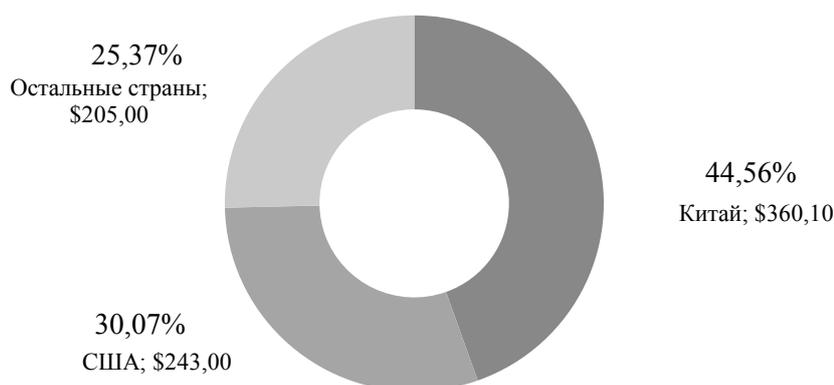


Рисунок 3. Структура мирового киберспортивного рынка на 2021 год по представленности стран в общей доходности (млн \$)

Источник: систематизировано авторами на основе базы данных Statista⁵

⁴ Global eSports market revenue by region 2021 // Statista. – URL: <https://www.statista.com/statistics/443147/estimate-of-global-market-revenue-of-esports-by-region/> (accessed: 10.03.2023).

⁵ Там же.

Очень важной специфической особенностью Китая, по мнению авторов статьи, является то, что правительство признало киберспорт официальным видом спорта⁶. Главное управление спорта Китая признало киберспорт официальной спортивной категорией еще в 2003 году. Следует отметить, что Россия признала киберспорт официальным видом спорта еще в 2001 году, однако в 2006 году было принято решение об исключении его из видов спорта, а в 2016 году – включили снова.

Еще один важный аспект. Для Китая киберспортивный сектор имеет как спортивное, так и культурное измерение, поскольку он связывает спортивные, технологические, социальные и психологические аспекты жизнедеятельности человека. Признавая их значение для экономики Китая, Министерство образования в 2016 году добавило специальность «Управление киберспортом» в перечень профилей подготовки в Китайском университете связи, Шанхайском спортивном университете, Нанкинском медиа-колледже. Другие известные колледжи и университеты сегодня также предлагают соответствующие программы обучения [4]. Студенты изучают дисциплины по разработке игр, киберспортивным мероприятиям и услугам, киберспортивным СМИ и киберспортивным тренировкам.

Интересным является тот факт, что в начале 2019 года Министерство людских ресурсов и социального обеспечения КНР признало «киберспортивных операторов» и «киберспортсменов» официальными профессиями. По данным Министерства людских ресурсов и социального обеспечения, в 2019 году в Китае работало более 5000 киберспортивных команд, в которых было задействовано порядка 100 000 киберспортивных профессиональных игроков [2].

Еще одним драйвером развития киберспорта, в рамках государственной поддержки и регулирования, явилось то обстоятельство, что в 2021 году ки-

берспорт был включен в программу «14-летний план развития культурной индустрии КНР»⁷. В данном официальном документе упоминается о содействии интеграции и развитию киберспорта и индустрии игровых развлечений в стране. Помимо этого, в стране были разработаны и выпущены национальные стандарты для киберспортсменов (последний стандарт вышел в апреле 2023 года и посвящен техническому уровню кибер-игрока)⁸.

Эволюция законодательного регулирования киберспорта в Китае

Вместе с тем, Китайское правительство строго контролирует деятельность как киберспорта, так всей индустрии игр. Так, начиная с 2022 года, в рамках Закона «о защите несовершеннолетних», профессиональным игрокам до 18 лет запрещено принимать участие в официальных соревнованиях по киберспорту. В стране введены ограничения по использованию стриминговых платформ. В частности, несовершеннолетним детям запрещены любые денежные операции на стриминговых площадках. Только с 16 лет дети могут проводить стримы под контролем опекунов. Регулятор предписал сайтам ввести «режим юного зрителя». Включив его, несовершеннолетний увидит только полезный и безопасный для него контент. Более того, время просмотра для данной категории пользователей ограничено до 40 минут в день⁹.

В таблице 1 представлен результат авторской систематизации основных законодательных требований к электронным играм и хронологии их введения, начиная с 2000 года. Отдельно выделены правила в отношении несовершеннолетних. Как видим, государственное нормативное регулирование рынка видеоигр для данной категории пользователей – весьма жесткое. Это свидетельствует о внимании правительства к бурному росту игровой индустрии в стране.

Таблица 1. Эволюция законодательного регулирования деятельности пользователей компьютерных игр в Китае

Год	Требование к электронным играм	Подтверждающие требование документы/действия
2000	Запрет на продажу игровых консолей (приставок).	Указ «О развитии бизнеса по производству видеоигр» № 44 от 12 июня 2000 года.

⁶ Киберспортивный рабочий комитет Китайской ассоциации аудиовизуальных и цифровых публикаций. Официальный сайт. – [Электронный ресурс] – URL: <http://www.cadpa.org.cn/3262/202206/41518.html> (дата обращения: 22.05.2023).

⁷ План развития культурной индустрии КНР. Официальный сайт. – [Электронный ресурс] – URL: https://www.gov.cn/zhengce/2022-08/16/content_5705612.htm (дата обращения: 22.03.2023).

⁸ Стандарт оценки технических классов для спортсменов киберспорта. Официальный сайт. – [Электронный ресурс] – https://www.jswx.gov.cn/csj/zj/202303/t20230328_3188968.shtml (дата обращения: 22.03.2023).

⁹ Закон Китайской Народной Республики о защите несовершеннолетних. [сайт]. – Китай [Электронный ресурс] – URL: <http://www.npc.gov.cn/englishnpc/c23934/202109/39cab704f98246afbed02aed50df517a.shtml> (дата обращения: 23.05.2023).

Продолжение таблицы 1

Год	Требование к электронным играм	Подтверждающие требование документы/действия
2002	Все видеоигры должны быть одобрены правительством (перед их официальным выпуском). Правительство запретило интернет-кафе принимать несовершеннолетних и запретило работу интернет-кафе вблизи школ и жилых районов.	Правила «Управление коммерческими помещениями для предоставления интернет-услуг» (Обнародовано Указом Государственного совета Китайской Народной Республики № 363 от 29.09.02 г.). Статья 21 «Коммерческие помещения, которые предоставляют интернет-услуги не должны принимать несовершеннолетних».
2005	Правительство обратилось к компаниям разработчикам игр создать программное обеспечение против зависимости, для сокращения игрового времени несовершеннолетним (до 18 лет).	Китайское правительство разослало 7 крупнейшим компаниям по производству онлайн-игр в Китае (NetEase, Jiucheng, Guangtong, Jinshan, Sina, Coxu и т. д.) документ «Стандарты разработки систем борьбы с зависимостью для онлайн-игр», где компании должны предложить правительству план по разработке системы борьбы с зависимостью. Далее операторы онлайн-игр последовательно установили систему борьбы с зависимостью онлайн-игр в своих продуктах.
2007	Несовершеннолетние (до 18 лет) были «лишены стимула в игре». По введенным правилам внутриигровые награды (призы) уменьшались на 50% после трех часов игры, полностью обнулялись после пяти часов игры. Штрафной период сбрасывается после пяти часов отсутствия игрового времени	Правила «О защите физического и психического здоровья несовершеннолетних» и внедрении системы борьбы с зависимостью в компьютерных играх. Было принято решение о внедрении системы борьбы с зависимостью в компьютерных играх в Китае с 15.04.07 г.
2014	Компании «Microsoft» и «Sony» получили разрешения на продажу специальных версий консолей для Китая.	6.01.14 г. Государственный совет издал приказ «О временной корректировке утверждения и доступа к специальным административным мерам, предусмотренным в соответствующих административных постановлениях и документах Государственного совета в Пилотной зоне свободной торговли Китая (Шанхай). В статье 32 приказа четко указано, что в Шанхайской зоне свободной торговли «предприятиям, финансируемым из иностранных государств, разрешено заниматься производством и продажей игрового и развлекательного оборудования, а игровое и развлекательное оборудование, рассмотренное Министерством культуры, может быть продано на внутреннем рынке».
2016	В связи с большой популярностью мобильных игр (на смартфонах) введены требования для одобрения всех мобильных игр.	Правила «Управление услугами по публикации мобильных игр» № 44 от 24.05.16 г. В уведомлении предусматривается, что «мобильные игры, которые не были одобрены Генеральной администрацией, не должны публиковаться и эксплуатироваться в Интернете». Мобильные игры, которые были опубликованы и эксплуатировались в режиме онлайн ранее, должны быть доведены до местного провинциального издательского административного отдела для утверждения до 1.10.16 г.
2018	Приостановлена выдача лицензий на новые видеоигры с марта по декабрь. Создано Государственное управление по делам прессы и издательства.	Государственное управление прессы, публикаций, радио, кино – упразднено, а обязанности по управлению прессой и публикациями переданы Центральному департаменту пропаганды, который был добавлен к Национальному управлению печати и публикации (Национальная администрация авторского права).
2019	Введены требования на максимальные внутриигровые расходы для несовершеннолетних, с 8 до 16 лет не более 30\$, с 16 до 18 лет не более 60\$. Введены временные ограничения для несовершеннолетних (до 18 лет): до 1,5 ч. в день – в выходные и не более 3 ч. в день – в праздничные дни (каникулы).	Правила «О предотвращении зависимости у несовершеннолетних детей в компьютерные игры» № 34 от 25 октября 2019 года.
2021	С 1.09.21 г. вступили в силу новые ограничения: компании, занимающиеся онлайн-играми, могут предоставлять услуги несовершеннолетним только с интервалом в один час, с 8 вечера до 9 вечера по пятницам, субботам, воскресеньям и в установленные законом праздничные дни.	Правила «О дальнейшем строгом управлении и эффективной профилактике зависимости несовершеннолетних от онлайн-игр» № 14 от 30 августа 2021 года статья 1.

Источник: систематизировано авторами

Комплексное регулирование киберспортивной индустрии в Китае

До марта 2018 года Национальное управление печати и публикации и Министерство культуры и туризма были двумя основными регуляторами индустрии компьютерных игр в Китае. Они занимались проверкой и утверждением цензуры игр, лицензиями на публикацию и эксплуатацию игр, а также обеспечением соблюдения различных отраслевых правил. Коммунистическая партия Китая 21 марта 2018 года обнародовала План углубления реформы партийных и государственных учреждений, который объединил основной орган регулирования игровой индустрии и перевел Национальное управление печати и публикации из структуры правительства в Государственный совет. После реорганизации Министерство культуры и туризма уже не занимается игровым контентом, проверкой цензуры и выдачей необходимых

лицензий, однако оно по-прежнему занимается обеспечением соблюдения различных правил в индустрии компьютерных игр. На рисунке 4 систематизирована информация по Государственным органам комплексного регулирования игровой индустрии Китая и их функционалу. Интересным является тот факт, что все органы, несмотря на активные действия в отношении развития киберспортивной индустрии, основной своей задачей ставят борьбу с игровой зависимостью.

Еще интересный аспект. Компьютерные игры в Китае, независимо от того, ведется ли игра на ПК или на мобильных устройствах, считаются предоставлением информационных интернет-услуг на коммерческой основе, поэтому для издания компьютерными играми в Китае требуется лицензия ICP (Internet Content Provider). И это – тоже элемент государственного регулирования киберспортивной индустрии.

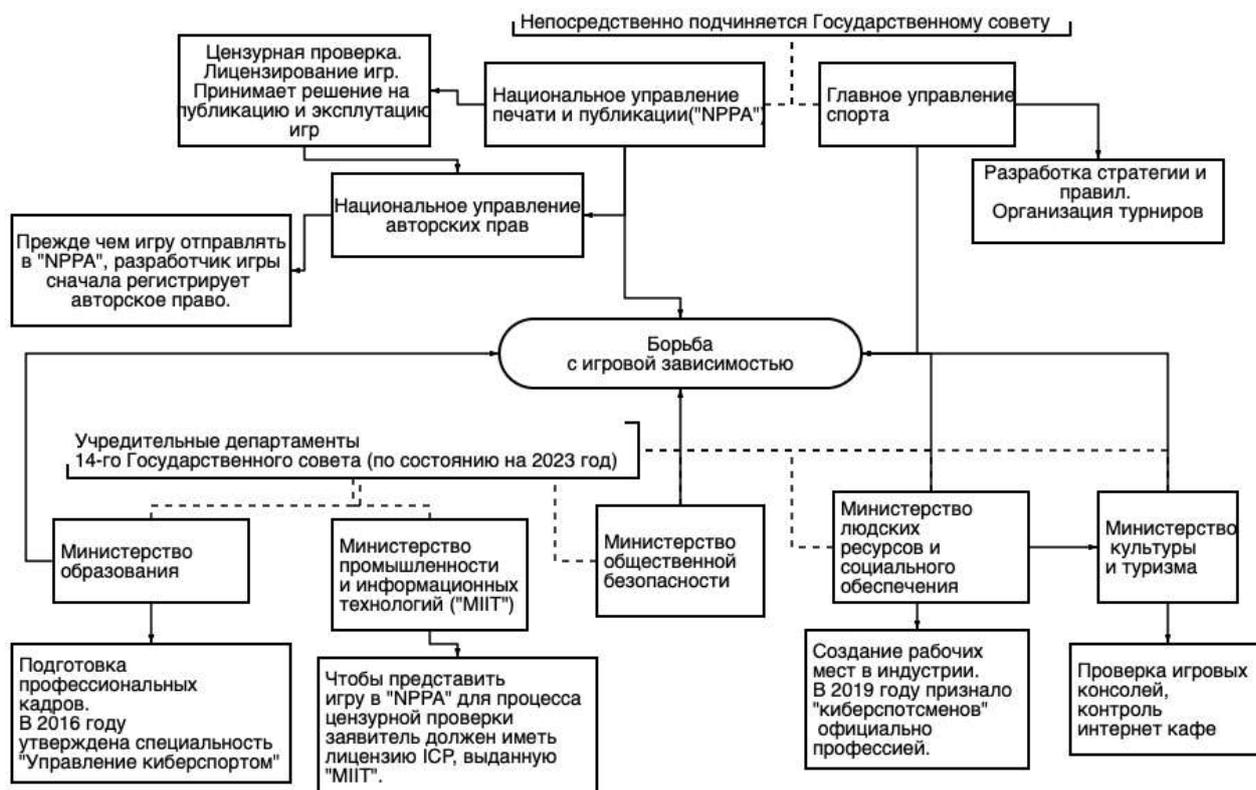


Рисунок 4. Модель комплексного государственного регулирования игровой индустрии в Китае
 Источник: разработано авторами

В соответствии с законодательством Китая, в настоящее время иностранным компаниям не разрешается напрямую публиковать компьютерные игры или управлять ими в стране. В результате, единственным

законным способом для иностранных разработчиков игр выйти на внутренний игровой рынок Китая является лицензирование их игр местными компаниями, с целью публикации и эксплуатации в Китае.

Заключение

В процессе исследования было выяснено, что Китай, посредством государственного регулирования, сформировал мощную индустрию киберспорта, которая стала значимой областью доходов и занятости для населения. Это особенно важно, поскольку индустрия охватывает молодежь, которая вполне может обеспечить устойчивую занятость при таком росте пользователей киберспорта, да и киберигроков в целом.

Выводы о научной ценности полученных результатов заключаются в следующем: положительный опыт Китая доказывает возможность получения максимальных выгод от активного участия государства в выстраивании и регулировании кибер-индустрии в России. Китай активно развивает киберспортивную индустрию и придает ей большое значение. Государство внедряет меры, чтобы поддержать развитие индустрии и создать благоприятную среду для игроков. В Китае существуют специальные законы и положения, которые регулируют игровую отрасль, а также защищают права и интересы несовершеннолетних детей в игровой индустрии.

Практическая значимость исследования заключается в необходимости изменения в России подхода к регулированию киберспорта с целью его дальнейшего развития, с учетом позитивного опыта других стран (в частности, Китая), более продвинувшихся в данном вопросе.

Государству необходимо выстроить усиленную «линию обороны» – в целях защиты несовершеннолетних, сознательно взять на себя социальную ответственность за развитие данного вида спорта, поддерживать рыночный порядок, что должно способствовать здоровому развитию отрасли. Требуется укрепление государственного регулирования киберспортивной индустрии: создание базовых технических и управленческих стандартов киберспорта, укрепление интеграции промышленности, образования, науки в деле содействия стандартизированному строительству отрасли. Необходимо усилить коллаборацию киберспорта с такими новыми IT-технологиями, как метавселенная, VR и AR, создать сценарии применения цифровых технологий, исследовать новые пути инновационного развития киберспортивной отрасли.

На основании результатов исследования возможно дальнейшее развитие перспективных инструментов государственной поддержки киберспорта, которое может позволить сократить разрыв между Россией и лидером мирового рынка киберспортивной индустрии Китаем. Кроме того, опыт Китая показывает, что игровая индустрия может способствовать развитию отечественного производства и инноваций в индустрии. Государство может предоставлять поддержку и финансирование местным разработчикам и издателям игр, что способствует росту этой отрасли и созданию новых рабочих мест.

Литература

1. Аверин А. В., Поздняков К. К., Андреев Н. В. Детерминанты регулирования киберспорта: сравнительный анализ России, Южной Кореи и Китая // *Этап*. – 2021. – № 5. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/determinanty-regulirovaniya-kibersporta-sravnitelnyy-analiz-rossii-yuzhnoy-korei-i-kitaya> (дата обращения: 13.05.2023).
2. Грицай М. А., Шкуренок Е. Д., Шитикова Ю. А. Киберспорт в Китае: история развития и современность // *Global and Regional Research*. – 2022. – Т. 4, № 3. – С. 217–224. – EDN: HQPZVK.
3. Карташов А. Н., Филиппов И. И. Киберспорт против традиционных видов спорта // *Инновационные преобразования в сфере физической культуры, спорта и туризма: Сборник материалов XXIV Всероссийской научно-практической конференции, Ростов-на-Дону, п. Новомихайловский, 27 сентября – 02 2021 года*. – Ростов-на-Дону: Ростовский государственный экономический университет «РИНХ», 2021. – С. 294–297. – EDN: GQMPCR.
4. Коваленко Е. Ю., Тыдыкова Н. В., Кусаинова А. К. Правовое регулирование киберспорта в России и некоторых странах Азии* // *Российско-азиатский правовой журнал*. – 2021. – № 3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-kibersporta-v-rossii-i-nekotoryh-stranah-azii> (дата обращения: 21.06.2023).
5. Новиков И. В. Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации // *Вопросы российской юстиции*. – 2020. – № 9. – С. 426–438.
6. Панкина В. В., Хадиева Р. Т. Киберспорт как феномен XXI века // *Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация*. – 2016. – № 3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-fenomen-xxi-veka> (дата обращения: 21.06.2023).
7. Поздняков К. К., Иванова Ю. О., Яковлев А. В. Анализ зарубежных подходов к развитию экономики электронных игр и киберспорта: опыт стран-лидеров индустрии // *Проблемы экономики и юридической практики*. – 2021. – Т. 17, № 6. – С. 285–289.
8. Тарасенко В. А. Киберспорт как новое социальное явление в России // *Социальная политика и социология*. – 2018. – Т. 17, № 4 (129). – С. 130–138. – <https://doi.org/10.17922/2071-3665-2018-17-4-130-138>.
9. Токарева Е. А., Попова П. М., Низаметдинова З. Х. Традиционный спорт и киберспорт: чем лучше

заниматься? // Актуальные проблемы физической культуры и спорта в XXI веке: Сборник материалов XII международной научно-практической конференции, Москва, 20–21 июня 2019 года. Том Выпуск 12. – Москва: МИСИ-МГСУ, 2019. – С. 375–380. – EDN: JTWJDO.

10. Burk D. L. (2013) Owning e-Sports: Proprietary rights in professional computer gaming // *University of Pennsylvania Law Review*. Vol. 161, No 6, pp. 1535–1578.

11. Freeman G., Wohn D. Y. (2019) Understanding eSports team formation and coordination // *Computer supported cooperative work (CSCW)*. Vol. 28, pp. 95–126.

12. Hallmann K., Giel T. (2018). eSports–Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21, pp. 14–20. – <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>.

13. Hamari J., Sjöblom M. (2016). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27, pp. 211–232. – <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>. URL:https://www.researchgate.net/publication/306286205_What_is_eSports_and_why_do_people_watch_it (accessed: 10.05.2023).

14. Parshakov Petr and Zavertiaeva Marina (2015) Success in eSports: Does Country Matter? Available at: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2662343> (accessed: 21.08.2023)

15. Wagner M. (2006). On the Scientific Relevance of e-Sports. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, pp. 437–442. Las Vegas: CSREA Press. – URL: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports (accessed: 10.05.2023).

16. Yang Y. (2018) Research on eSports and eSports industry in China. – URL: https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/174917/research-on-esports-and-esports-industry-in-china-yang-yue?_lg=en-GB (accessed: 10.05.2023).

References

1. Averin, A. V., Pozdnyakov, K. K., Andreev, N. V. (2021) [Determinants of Esports regulation: comparative analysis of Russia, South Korea and China]. *Этапы [Stage]*. Vol. 5. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/determinanty-regulirovaniya-kibersporta-sravnitelnyy-analiz-rossii-yuzhnoy-korei-i-kitaya> (accessed: 13.05.2023). (In Russ.).

2. Gritsai, M. A. (2022) [Esports in China: the history of development and modernity]. *Global and Regional Research [Global and Regional studies]*. Vol. 4, No. 3, pp. 217–224. (In Russ.).

3. Kartashov, A. N. (2021) [Esports against traditional sports]. *Innovatsionnyye preobrazovaniya v sfere fizicheskoy kul'tury, sporta i turizma: Sbornik materialov XXIV Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Rostov-na-Donu, p. Novomikhaylovskiy, 27 sentyabrya – 02 2021 goda* [Innovative transformations in the field of physical culture, sports and tourism: Collection of materials of the XXIV All-Russian Scientific and Practical Conference. Rostov-on-Don, Novomikhailovsky village, September 27 – 02]. Rostov-on-Don: Rostov State University of Economics “RINH”, pp. 294–297. EDN: GQMPCR. (In Russ.).

4. Kovalenko, E. Yu., Tydykova, N. V., Kusainova, A. K. (2021) [Legal regulation of cybersport in Russia and some Asian countries*]. *Rossiysko-aziatskiy pravovoy zhurnal [Russian-Asian Legal Journal]*. Vol. 3. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-kibersporta-v-rossii-i-nekotoryh-stranah-azii> (accessed: 21.06.2023) (In Russ.).

5. Novikov, I. V. (2020) [Problems of legal regulation of cybersport in the Russian Federation]. *Voprosy rossiyskoy yustitsii [Issues of Russian justice]*. Vol. 9, pp. 426–438. (In Russ.).

6. Pankina, V. V., Khadieva, R. T. (2016) [Cybersport as a phenomenon of the XXI century]. *Fizicheskaya kul'tura. Sport. Turizm. Dvigatel'naya rekreatsiya [Physical culture. Sport. Tourism. Motor recreation]*. Vol. 3. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-fenomen-xxi-veka> (accessed: 21.06.2023) (In Russ.).

7. Pozdnyakov, K. K., Ivanova, Yu. O., Yakovlev, A. V. (2021) [Analysis of foreign approaches to the development of the economy of electronic games and cybersports: the experience of industry leading countries]. *Problemy ekonomiki i yuridicheskoy praktiki [Problems of economics and legal practice]*. Vol. 17, No. 6, pp. 285–289. (In Russ.).

8. Tarasenko, V. A. (2018) [Cybersport as a new social phenomenon in Russia]. *Sotsial'naya politika i sotsiologiya [Social policy and sociology]*. Vol. 17, No. 4 (129), pp. 130–138. – <https://doi.org/10.17922/2071-3665-2018-17-4-130-138> (In Russ.).

9. Tokareva, E. A., Popova, P. M., Nizametdinova, Z. Kh. (2019) [Traditional sports and e-sports: what is better to do?]. *Aktual'nyye problemy fizicheskoy kul'tury i sporta v XXI veke: Sbornik materialov XII mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Moskva, 20–21 iyunya 2019 goda* [Current problems of physical culture and sports in the 21st century: Collection of materials of the XII International Scientific and Practical Conference, Moscow, June 20–21, 2019. Volume Issue 12]. Moscow: MISI-MGSU, pp. 375–380. EDN: JTWJDO. (In Russ.).

10. Burke, D. L. (2013) Ownership of esports: property rights in professional computer games. *Law Review of the University of Pennsylvania*. Vol. 161. No. 6, pp. 1535–1578. (In Engl.).

11. Freeman, G., Vaughn, D. Y. (2019) Understanding the formation and coordination of an esports team. *Collaboration with computer support (CSCW)*. Vol. 28. – pp. 95–126. (In Engl.).
12. Hallman, K., Gil, T. (2018) Is esports a competitive sport or an entertainment activity? *Sports Management Review*, 21, 14–20. – <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011> (In Engl.).
13. Hamari, J., Sheblom, M. (2016) What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27, 21–1232. – <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085> Available at: https://www.researchgate.net/publication/306286205_what_is_sports_and_why_do_people_watch_it (accessed 10.05.2023) (In Engl.).
14. Parshakov, Petr and Zavertiaeva, Marina (2015) Success in eSports: Does Country Matter? Available at: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2662343> (accessed: 21.08.2023)
15. Wagner, M. (2006) About the scientific significance of esports. In the proceedings of the International Conference on Internet Computing 2006 and the Conference on the Development of Computer Games (pp. 437–442). *Las Vegas: CSREA Press*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports (accessed 10.05.2023) (In Engl.).
16. Ing, Yu. (2018) A study of esports and the esports industry in China. 2018. Available at: https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/174917/research-on-esports-and-esports-industry-in-china-yang-yue?_g=en-GB (accessed 10.05.2023) (In Engl.).

Информация об авторах:

Альбина Джавдатовна Хайруллина, кандидат экономических наук, доцент, заведующий кафедрой экономики и управления в спорте, Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма; доцент кафедры проектного менеджмента и оценки бизнеса, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия

ORCID ID: 0000-0002-5501-6347

e-mail: zavkafeus@mail.ru

Римма Ринатовна Рендикова, магистрант, направление подготовки 49.04.01 Физическая культура, Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма, Казань, Россия

e-mail: rimmarendikova@gmail.com

Вклад соавторов:

Хайруллина А. Д. – 50%;

Рендикова Р. Р. – 50%.

Статья поступила в редакцию: 10.09.2023; принята в печать: 29.01.2024.

Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.

Information about the authors:

Albina Dzhavdatovna Khairullina, Candidate of Economic Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Economics and Management in Sports, Volga State University of Physical Culture, Sports and Tourism; Associate Professor of the Department of Project Management and Business Evaluation, Kazan (Volga region) Federal University, Kazan, Russia

ORCID ID: 0000-0002-5501-6347

e-mail: zavkafeus@mail.ru

Rimma Rinatovna Rendikova, postgraduate student, training program 49.04.01 Physical Culture, Volga State University of Physical Culture, Sports and Tourism, Kazan, Russia

e-mail: rimmarendikova@gmail.com

Contribution of the authors:

Khairullina A. D. – 50%,

Rendikova R. R. – 50%.

The paper was submitted: 10.09.2023.

Accepted for publication: 29.01.2024.

The authors have read and approved the final manuscript.