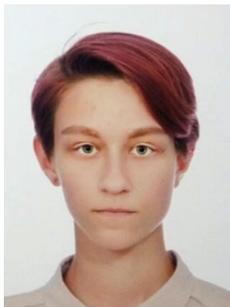


УДК 379.828

**Грицай Маргарита Алексеевна**

студент,

кафедра международных отношений
и таможенного дела,Байкальский государственный университет,
г. Иркутск, Российская Федерация,
e-mail: margo.gritsay.02@mail.ru**Шкurenко Елизавета Дмитриевна**

студент,

кафедра международных отношений
и таможенного дела,Байкальский государственный университет,
г. Иркутск, Российская Федерация,
e-mail: shkurenko_liza@mail.ru**Шитикова Юлия Александровна**

ассистент,

кафедра русского языка

и межкультурной коммуникации,

Байкальский государственный университет,
г. Иркутск, Российская Федерация,
e-mail: shitikovayuliya@mail.ru

КИБЕРСПОРТ В КИТАЕ: ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ

Аннотация. Несмотря на то, что индустрия киберспорта появилась относительно недавно, она активно развивается в современном мире. На сегодняшний день мировая аудитория киберспорта составляет около 500 млн. человек. По всему миру существует множество команд из разных стран, в том числе и из Китая, который занимает лидирующие позиции в этом направлении. Однако, существуют некоторые трудности с правовым регулированием и отношением общества к данной сфере, даже не смотря на высокий темп развития киберспорта в Китае. Все это обуславливает актуальность нашего исследования.

Ключевые слова: Китай, киберспорт, киберспортивные соревнования, киберспортсмены, компьютерные игры.

Margarita A. Gritsai

Student,

Department of International Relations
and Customs Affairs,

Baikal State University,

Irkutsk, Russian Federation,

e-mail: margo.gritsay.02@mail.ru

Elizaveta D. Shkurenko

Student,

Department of International Relations

and Customs Affairs,

Baikal State University,

Irkutsk, Russian Federation,

e-mail: shkurenko_liza@mail.ru

Yulia A. Shitikova

Assistant,

Department of Russian

and Intercultural Communication,

Baikal State University,

Irkutsk, Russian Federation,

e-mail: shitikovayuliya@mail.ru

ESPORTS IN CHINA: HISTORY OF DEVELOPMENT AND MODERNITY

Abstract. Despite the fact that the industry of cybersports appeared relatively recently, it is actively developing in the modern world. To date, the global audience of eSports is about 500 million people. Around the world, there are many teams from different countries, including China, which has a leading position in this direction. However, there are some difficulties with legal regulation and public attitude to this sphere, even in spite of the high rate of development of cybersports in China. All this makes the relevance of our research.

Keywords: China, esports, esports competitions, esports players, computer games.

В современном мире многие сферы общества прошли через компьютеризацию и цифровизацию. Эти процессы, кроме всего прочего, привели к развитию индустрии компьютерных игр и появлению такого феномена, как киберспорт (eSport).

Киберспорт представляет собой «игровые соревнования, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание и находятся объекты, которыми управляет спортсмен» [1].

Ученые в области спортивной науки Джонассон и Тиборг определили киберспорт в рамках традиционных видов спорта как индивидуальное или командное соревнование, где целью каждого спортсмена и команды является победа над конкурентами [2].

История индустрии киберспорта в Китае достаточно схожа со сценарием его развития в Южной Корее. Все начиналось с роста популярности Интернета и открытием по всей стране кафе, в которых желающие могли играть в видеоигры. В Китае первое такое кибер-кафе под названием «3С+Т» было открыто в городе

Шанхае в 1995 г. Со временем такие места обрели популярность среди населения и стали открываться в городах страны.

Начало профессиональному киберспорту дала вышедшая в 1998 году компьютерная игра в жанре стратегии - StarCraft. Новое увлечение начинало набирать обороты и становилось все популярнее среди людей, и уже в 2003 г. главным управлением спорта в Китае киберспорт был официально внесен в список соревновательных видов спорта. Благодаря этому компьютерный спорт будет представлен как отдельная дисциплина на Азиатских Играх в Ханчжоу в сентябре 2022 г.

Опираясь на данные, приведенные на сайте букмекерской компании EGB, специализирующейся на киберспорте, можно выделить три популярные дисциплины в Китае.

Самой популярной киберспортивной дисциплиной жанра MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) в Китае является League of Legends (LoL). Игра вышла в 2009 г. и уже в 2013 г. она вошла в список онлайн игр, по которым прошел первый профессиональный чемпионат в стране. Количество зарегистрированных аккаунтов LoL в 2020 г. в Китае превысило 117 млн – это 57% от общего количества всех аккаунтов на серверах мира. Команды Китая дважды выигрывали турнир World Championship по LoL (в 2018 г. и 2019 г.).

Второе место по популярности в Китае занимает Dota 2. Команды Китая трижды побеждали в турнире на чемпионате The International в 2012, 2014, 2016 годах. The International – один из самых главных событий в киберспорте, и он имеет огромное значение для каждого спортсмена. В 2019 г. его проводили 18-тысячной «Мерседес-Бенц Арена» в Шанхае, поскольку было невероятное количество желающих увидеть турнир своими глазами. В 2021 г. призовой фонд турнира стал самым крупным за всю историю киберспорта, он составил 40 018 195 миллиона долларов.

Следующей по популярности игрой в Китае является Honor of Kings. Это мобильная игра из жанра MOBA, которая была выпущена в 2015 г. и со временем стала одной из самых актуальных игр в своем жанре. У игры появилась собственная киберспортивная сцена. Чемпионат по Honor of Kings, который получил название King Pro League, проводится в Китае дважды в год [3].

КНР начинает лидировать на поле киберспортивных соревнований. Так по данным, приведенным в статье Романа Дворянкина в Forbes из 10 наиболее титулованных киберспортивных команд мира пять (Newbee, Vici, LGD, Invictus Gaming и Wings Gaming) — из Китая. За 10-15 лет эти команды заработали \$13,2 млн, \$10,9 млн, \$10,7 млн, \$10,6 млн и \$9,7 млн призовых соответственно. Также 14 игроков из топ-50 по доходам являются китайцами (по \$1,4-2,3 млн за карьеру). Следует отметить, что представителей Китая в рейтинге почти в три раза больше, чем американцев (5 человек), а Россию и Финляндию представляют по 3 игрока [4].

По данным портала EsportsEarnings в топ-10 стран мирового киберспорта 1 место занимает Китай, 2 место – Южная Корея, 3 место – США, 4 место – Швеция, 5 место – Россия, 6 место – Дания, 7 место – Франция, 8 место – Германия, 9 место – Украина, 10 место – Бразилия [5].

В Китае довольно много компаний, которые поддерживают индустрию киберспорта. Выделим наиболее крупные из них.

Мультинациональная корпорация Tencent является одним из главных инвесторов индустрии киберспорта в Китае и значительно повлияла на его развитие в последнее десятилетие. Корпорация является владельцем компанией-разработчиком игр Riot Games, которая выпустила League of Legends, и имеет частичное право на владение Blizzard Entertainment, которая известна благодаря таким играм, как StarCraft, Overwatch и Hearthstone. Кроме того, у корпорации есть частичное владение над компанией Epic Games. Исходя из этого, можно сделать вывод о том, что Tencent занимает важное место в развитии и успехи киберспорта в регионе.

В 2017 г. китайская инвестиционная холдинговая компания Tencent представила публике игровую онлайн-платформу WeGame, где интересующиеся темой компьютерного спорта могут найти игровые новости, информацию о новых турнирах, анонсы свежих проектов от разработчиков и многое другое. Сейчас аудитория WeGame насчитывает около 20 млн. человек.

! Благодаря такому немалому количеству поклонников видеоигр, Китай становится привлекательной страной для крупных проектов в области киберспорта. Сумма всей выручки местного сектора e-Sport почти достигла \$200 млн в год [6].

Следующей крупной компанией на этом рынке является китайская компания Alibaba, которая изначально не была связана с киберспортом, но с развитием этой индустрии в стране, было создано спортивное подразделение внутри компании, которое получило название AliSports. Это подразделение ежегодно занимается организацией одного из крупных киберспортивных чемпионатов на мировой сцене под названием World Electronic Sports Games (WESG). Каждый год в Шанхае проходит турнир WESG, который включает в себя такие киберспортивные дисциплины, как CS:GO, Dota 2, StarCraft 2 и Hearthstone [3].

В настоящее время рынок киберспорта имеет позитивные перспективы, поскольку среди компаний, которые его спонсируют есть и локальные гиганты, и международные бренды. Например: крупная китайская интернет-компания NetEase выделила \$710 млн в 2019 г. на строительство киберспортивного парка в Шанхае и мероприятия для фанатов e-Sport. Компанией Tencent было потрачено \$630 млн для развития стриминговой платформы DouYu. Наконец, Alibaba выделили \$150 млн на киберспортивные мероприятия в Китае на период 2017-2020 годов. Также спонсорами становятся и такие зарубежные и совершенно нетипичные для киберспорта, как Chevrolet, Nike, Adidas и KFC.

Компьютерный спорт невероятными темпами набирает популярность в Китае. Аналитическое агентство NewZoo опубликовало отчет, где показало, что в стране почти 150 млн человек, которые хотя бы время от времени следили за

новостями индустрии e-Sport. Это составляет почти 38% от мировой аудитории киберспорта. Это также почти 16,5% от количества китайских граждан, имеющих доступ в интернет. Чтобы лучше представить масштаб, можно сравнить с аудиторией «Супербоул» - главного американского киберспортивного мероприятия. В 2019 г. его смотрели 114 млн человек [7].

Известный факт, что аудитория является важнейшим фактором успеха для инвесторов и брендов. По подсчетам Tech.liga Китай является крупнейшим рынком киберспорта, так как за 2020 г. в этой сфере было заработано \$385,1. За ним следует Северная Америка с \$252,8 млн [8].

Однако поначалу отношение к киберспорту в Китае как со стороны общества, так и со стороны государства было достаточно скептическим, но все начало меняться еще в 2005-2006 гг., когда китайский киберспортсмен Ли Сяофен («SKY») стал двухкратным чемпионом в турнире по Warcraft III. Его фотографии, на которых он поднимает китайский флаг и стоит в окружении фанатов, распространились по всей стране и попали на государственное ТВ. Позже активное продвижение киберспорта на национальном уровне, а именно победы в международных чемпионатах и успехи на международной сцене, подтолкнуло государство к инвестированию в данную сферу.

Признание e-Sport официальным видом спорта не заставило долго себя ждать, так как это было одной из последовательных мер китайского правительства, избравшего путь профессионализации киберспорта. Одним из самых важных моментов, для развития данной сферы было образование, поэтому уже в 2016 году Министерство образования Китая включило киберспорт в список образовательных дисциплин в колледжах. Затем и крупные университеты страны объявили о появлении в их программе направлений, связанных с e-Sport, где готовят управленцев, разработчиков и аналитиков. Следуя выбранному пути, Министерство трудовых ресурсов и социального обеспечения Китая официально утвердило профессии киберспортсменов и менеджеров в области киберспорта.

По данным отчета Министерства трудовых ресурсов и социального обеспечения КНР, 86% работников сферы компьютерного спорта могут получать сумму, равной трем средним зарплатам в стране, однако при этом 15% рабочих мест в секторе, что означает спрос почти на 2 млн сотрудников в ближайшие 5 лет [9]. Согласно отчету государственного канала, CCTV ключевой задачей для Министерства трудовых ресурсов и социального обеспечения является решение проблемы с профессиональными кадрами в киберспорте.

Однако гораздо важнее, что государство целенаправленно инвестирует в развитие области e-Sport. Руководством острова Хайнань планируется вложить \$145 млн в развитие местного киберспорта, руководство нового района Шанхая – Пудуна, объявило, что в рамках комплексной программы развития киберспорта (стоимостью \$590 млн) поддержит крупнейшую игровую выставку в стране ChinaJoy, а также займется модернизацией площадок для киберспортивных турниров.

Из всего вышесказанного, можно с уверенностью сказать, что государство активно поддерживало сферу киберспорта. Именно поэтому сообществом e-

Sport был неоднозначно принят новый закон, который был введен в прошлом году. Согласно данному закону, несовершеннолетние геймеры могут играть только с 20:00 до 21:00 в пятницу, субботу и воскресенье, а также в праздничные дни. Ранее китайские дети могли проводить в играх по полтора часа в сутки, за исключением ночного времени с 22:00 до 08:00. Кроме того, в стране был введен запрет на ведение прямых трансляций в сети лицами младше 16 лет [10].

В одном из ведущих международных деловых изданий в мире Financial Times считают, что новые требования правительства КНР могут серьезно повлиять на результаты местных киберспортсменов на турнире Asian Game, который пройдет в 2022 году. А также это может дать преимущество командам из Южная Корея, США и Европы.

По данным исследователей из Newzoo, рынок киберспорта в Китае в 2020 году насчитывал 720 млн игроков и оценивался \$44 млрд. Киберспорт является массовой дисциплиной и большим рынком в Китае, поэтому профессиональным командам и геймерам придется перестраиваться и искать обходные пути, чтобы данный закон не сказался на их развитии профессиональных навыков.

Некоторые профессиональные деятели киберспорта высказали свое мнение о введении закона. Так немецкий профессиональный игрок и тренер по игре League of Legends Морис Штюкеншнайдер, отметил то, что киберспорт нужно рассматривать как любой другой вид спорта, для которого требуются тренировки. «Игроки могут тренироваться по 70 часов в неделю или даже больше, так что запрет может привести к разнице в 67 часов. Молодые китайские киберспортсмены просто не смогут и дальше показывать отличные результаты», — прокомментировал Штюкеншнайдер.

Владелица популярного киберспортивного клуба под псевдонимом Сара из города Шэньчжэнь считает, что лучший возраст для профессиональных игроков — это 16–21 год, при условии начала тренировок с 16 лет. «Если вы играете профессионально, то вам придется столкнуться с очень хорошо подготовленными соперниками. Нужно быть знакомым со всеми героями, разными версиями, командами. Все это зависит от бесконечных тренировок, и их не получится провести дома самому», — объяснила свою позицию Сара.

Основатель Федерации игроков Чэнду Чарли Мозли (Charlie Moseley) также заявил, что индустрия киберспорта в Китае получила сокрушительный удар из-за нового закона.

Портал Dot Esports в сентябре 2021 г. сообщил со ссылкой на заявления организаторов трех киберспортивных лиг Китая в Weibo о том, что они переносят свои соревнования для того, чтобы привести их к соответствию с новыми законами Китая, ограничивающими игровую активность несовершеннолетних. По мимо этого, были отложены соревнования в CODM Masters (Call of Duty: Mobile), Peacekeeper Elite League (PUBG: Mobile) и LPL Qualifier (League of Legends: Wild Rift). Каким образом организаторы будут решать вопрос участия в турнирах несовершеннолетних спортсменов, пока неизвестно.

Также осенью 2021 года стало известно, что все киберспортивные активности в отношении PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) теперь запрещены на

территории Китая, так как игра не получила одобрения от Национального управления прессы и печати (NPPA). Это негативно повлияло на чемпионскую лигу PUBG в стране. Как заявил представитель киберспортивного комитета, запрет PUBG скажется на тысячах людей — от игроков и тренеров до стримеров, создателей контента, организаторов и всех, кто был глубоко связан с PUBG [11].

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что киберспорт представляется нам уникальной, быстро развивающейся сферой деятельности в Китае. Несмотря на неоднозначное отношение к нему со стороны государства и общества, e-Sport стал официальным спортом, вышел на профессиональный уровень, а в университетах и колледжах КНР появились направления подготовки, связанные с областью компьютерного спорта. Несмотря на растущую популярность и признание со стороны китайского правительства и мировых брендов, киберспорт имеет немало проблем связанных с новым законом об ограничении времени, проводимом в видеоиграх, для несовершеннолетних.

Список используемой литературы

1. Корепова В. В. Киберспорт как основа создания спортивных кластеров / В. В. Корепова // Кластеры. Исследования и разработки. – 2017. – Т 3. – № 3 (8). – С. 21–27.

2. Yupei, Zhao, Zhongxuan Umbrella platform of Tencent eSports / Zhao, & Zhongxuan Yupei. // Researchgate : [сайт]. – URL: https://www.researchgate.net/publication/343257745_Umbrella_platform_of_Tencent_eSports_industry_in_China (дата обращения: 17.03.2022).

3. Киберспорт в Китае: история, популярные игры и многое другое. // Myegb.com : [сайт]. – URL: <https://myegb.com/blog/esports-in-china-from-a-to-z> (дата обращения: 17.03.2022).

4. Дворянкин Р. Игры с китайцами. Как продавать в КНР киберспортивные проекты / Р. Дворянкин. – Текст : электронный // Forbes : [сайт]. – URL: <https://www.forbes.ru/biznes/382363-igry-s-kitaycami-kak-prodavati-v-knr-kibersportivnyye-proekty> (дата обращения: 17.03.2022).

5. Мику И. Топ-10 главных стран мирового киберспорта / И. Мику. – Текст : электронный // Championat.com : [сайт]. – URL: https://www.championat.com/cybersport/article-4296139-strany-lidery-mirovogo-kibersporta-kitaj-yuzhnaya-koreya-ssha-shveciya-daniya-rossiya-ukraina-i-drugie.html?utm_source=copypaste (дата обращения: 13.03.2022).

6. Gera E. China to recognize gaming as official profession. Variety. Feb. 01, 2019. URL: <https://variety.com/2019/gaming/news/osta-china-gaming-profession-1203126468> (accessed on 11.01.2020).

7. Власти Китая запретили детям играть в видеоигры больше трёх часов в неделю. // Cybersport.ru : [сайт]. — URL: <https://www.cybersport.ru/games/news/vlasti-kitaya-zapretili-detyam-igrat-v-videoigry-bolshe-tryokh-chasov-v-nedelyu> (дата обращения: 18.03.2022).

8. Ernkvist M. Enmeshed in games with the government: Governmental policies and the development of the Chinese online game industry / M. Ernkvist, P. Ström. –

DOI 10.1177/1555412007309527 // Games and Culture. – 2008. – № 3 (1). – P. 98–126

9. Grubb J. China thaws game-license freeze with 80 new approvals. VentureBeat. Jan. 02, 2019. – URL: <https://venturebeat.com/2019/01/02/china-thaws-game-license-freeze-with-80-new-approvals> (дата обращения: 18.03.2022).

10. В Китае запрещен киберспорт по PUBG. // SHAZOO : [сайт]. – URL: <https://shazoo.ru/2021/09/29/116105/v-kitae-zapreshen-kibersport-po-pubg> (дата обращения: 16.03.2022).

11. Алтухов С. В. Модель управления киберспортом в Китае как основа стимулирования здорового образа жизни и защиты национальных интересов / С. В. Алтухов, В. М. Веревкин. – DOI 10.26794/2404-022X-2020-10-2-22-30 // Управленческие науки. Management Sciences in Russia. – 2020. – № 10 (2). С. 22–30.