

## Развитие индустрии компьютерных игр в КНР в начале XXI в.

© 2024

DOI: 10.31857/S0131281224040056

**Шишкин Виталий Геннадьевич**

Кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры международных отношений и регионоведения, Новосибирский государственный технический университет (адрес: 630073, Новосибирск, пр-т К. Маркса, 20). ORCID: 0000-0002-2645-871X. E-mail: wital\_sh@mail.ru

**Антонов Денис Александрович**

Выпускник кафедры международных отношений и регионоведения, Новосибирский государственный технический университет (адрес: 630073, Новосибирск, пр-т К. Маркса, 20). ORCID: 0009-0000-1721-007X. E-mail: sonicfanever@gmail.com

*Статья поступила в редакцию 09.07.2024.*

*Аннотация:*

Политика реформ и открытости привела к формированию игровой индустрии КНР, ставшей за два последних десятилетия XX в. важным элементом социально-экономического ландшафта государства. Введенный китайскими властями в самом начале XXI в. запрет на ввоз зарубежных консолей усилил местный сектор PC и рынок многопользовательских игр, которые не только стали локомотивами развития отрасли, но и использовались политическим истеблишментом для укрепления связей с молодежью за счет разноплановых культурно-исторических и пропагандистских проектов, а также поддержки киберспорта. Активная вовлеченность государства стала ответом на стремительное разветвление национальной индустрии компьютерных развлечений, охватывающей все более широкие слои населения, что вело как к положительным, так и отрицательным последствиям. Основное внимание контролирующие органы уделяли вопросам влияния игровой индустрии на молодежь, последовательно расширяя регламентирующие нормы и устанавливая более строгие и четкие правила поведения в виртуальном пространстве и Сети. При этом некоторые ограничения могли носить формальный характер, что позволяло китайскому сектору компьютерных развлечений поддерживать и развивать международные связи. Кроме того власти КНР сдерживали проникновение западных фирм на местный рынок за счет нормативно-правовых механизмов, стремясь сделать этот процесс контролируемым, но сохраняя возможности для обоюдовыгодного сотрудничества с лидерами западной индустрии. Были также созданы благоприятные условия для конкурентного развития местных игровых фирм, что привело к оформлению группы наиболее сильных компаний, которые, укрепив позиции на внутреннем рынке, начали мировую экспансию. Таким образом, игровой бизнес стал для современного китайского государства еще одним элементом демонстрации национальной мощи и расширения международного влияния.

*Ключевые слова:*

Игровая индустрия, КНР, консоли, онлайн развлечения, киберспорт, ПК.

*Для цитирования:*

Шишкин В.Г., Антонов Д.А. Развитие индустрии компьютерных игр в КНР в начале XXI в. // Проблемы Дальнего Востока. 2024. № 4. С. 59–73. DOI: 10.31857/S0131281224040056.

Цифровые технологии играют все возрастающую роль, проникая в самые разные области жизни современного человека. И одной из них является сфера компьютерных развлечений, которая начала оформляться на Западе еще в 1970-х гг., а уже в 1980-х гг. превратилась в мощную индустрию. В КНР этот вид досуга получил распространение параллельно с разветвлением политики реформ и открытости, а к началу XXI в. охватывал широкие слои населения и, в первую очередь, молодежь. Правда, на первых порах китайские власти не слишком активно вмешивались в развитие индустрии компьютерных игр, и лишь после того, как стали понятны масштабы ее влияния, государство приняло ряд мер, которые бы регламентировали деятельность отрасли, тем более

что в обществе возник на это запрос. Запретительные меры привели к изменениям не только внутреннего рынка КНР, но и способствовали трансформации связей китайских фирм с зарубежными партнерами, активно работающими с местными потребителями компьютерной продукции. Этапным стал фактический запрет на распространение в КНР игровых консолей, производимых западными компаниями<sup>1</sup>. При этом включенность китайского рынка компьютерных развлечений в мировой оставляло для иностранных корпораций окно возможностей по сохранению и расширению здесь своего влияния.

В этой связи, несмотря на запреты, в 2002 г. фирма Sony объявила о планах по увеличению присутствия в КНР за счет роста продаж и производства электроники, включая консоли PlayStation 2 (PS2). В это время продукция японской фирмы поступала на местный рынок по серым схемам, а взлом игр позволял китайским пользователям фактически свободно знакомиться с ними. На протяжении 2003–2004 гг. возможности для легального распространения продукции Sony в КНР сохранялись. Однако к 2005 г. стало ясно, что стороны не договорились — это привело к закрытию офиса в Шанхае, который фактически являлся центром экспансии японской фирмы<sup>2</sup>. Причины заключались в том, что официально произведенные для местного рынка PS2 стоили дороже ввезенных нелегально (1 200 против 2 000 у.е.). К тому же Sony ограничила местных пользователей, адаптировав под приставку менее десяти игр<sup>3</sup>. Другая японская фирма — Nintendo — сотрудничала с китайской iQue, выпуская под ее брендом консоли Nintendo 64, Gameboy Advance, DS и 3DS, которые с разной степенью успешности распространялись в КНР<sup>4</sup>. Так что, несмотря на запретительные меры, конкурентная среда на рынке сохранялась, делая его привлекательным как для местных производителей, так и зарубежных.

Оказывая давление на сегмент консолей, власти КНР тем самым создавали больше возможностей для развития других секторов игровой индустрии, то есть PC и мобильных проектов. Это должно было способствовать эволюции китайского рынка и его переходу в более цивилизованное русло. По данным международной организации Business Software Alliance, уровень использования пиратского программного обеспечения для PC в КНР ежегодно снижался с 94 % в 2000 г. до 66 % в 2017 г.<sup>5</sup> Китайская ChinaLab отмечала, что объем пиратских игр на местном рынке сокращался с 68 % в 2005 г., до 28 % в 2012 г.<sup>6</sup> Этому способствовало и то, что западные приставки продолжали поступать по альтернативным каналам, например, через Гонконг и продавались вполне легально во многих городах. Полиция время от времени устраивала акции изъятия, но через некоторое время торговля ввезенной продукцией возобновлялась<sup>7</sup>. Шло распространение консолей и через площадку электрон-

<sup>1</sup> Шишкин В.Г., Антонов Д.А. Развитие индустрии компьютерных игр в КНР в конце XX в. // *Проблемы Дальнего Востока*. 2023. № 6. С. 87–96.

<sup>2</sup> Jou E. The Short Life of The PS2 In China // *Kotaku*. September 30, 2013. URL: <https://kotaku.com/the-short-life-of-the-ps2-in-china-1425748348> (дата обращения: 12.06.2024).

<sup>3</sup> Li Junxue. I don't know that China had a console ban // *Game Developer*. July 1, 2014. URL: <https://www.gamedeveloper.com/business/i-don-t-know-that-china-had-a-console-ban#close-modal> (дата обращения: 12.06.2024).

<sup>4</sup> Liao S.X.T. Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11 (3). P. 279.

<sup>5</sup> Jiong Chen An analysis of Piracy in China: the cause, reason and solution // *Hamilton College*. URL: <https://my.hamilton.edu/documents/Jiong%20Chen%20paper.pdf> (дата обращения: 12.06.2024); 2013 BSA Global Software Survey: The Compliance Gap. Washington, 2014. P. 8; 2018 BSA Global Software Survey: Software Management: Security Imperative, Business Opportunity. Washington, 2018. P. 6.

<sup>6</sup> Liao S.X.T. Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11 (3). P. 281.

<sup>7</sup> Li Junxue. I don't know that China had a console ban // *Game Developer*. July 1, 2014. URL: <https://www.gamedeveloper.com/business/i-don-t-know-that-china-had-a-console-ban#close-modal> (дата обращения: 12.06.2024).

Таблица 1 / Table 1

Количество пользователей интернет и игроков в КНР в 2013–2023 гг. (млн чел.)  
Number of Internet and Game Users in China from 2013 to 2023 (m ppl)

| Год  | Количество пользова-<br>телей интернет в КНР | Количество игроков | Количество участников*<br>кибер-соревнований |
|------|----------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------|
| 2013 | 617,58                                       | 495,0              | —                                            |
| 2014 | 648,75                                       | 517,31             | —                                            |
| 2015 | 688,26                                       | 533,96             | —                                            |
| 2016 | 731,25                                       | 565,51             | 300,89                                       |
| 2017 | 771,98                                       | 583,18             | 364,42                                       |
| 2018 | 828,51                                       | 625,66             | 428,23                                       |
| 2019 | 854,49                                       | 641,08             | 444,93                                       |
| 2020 | 988,99                                       | 664,79             | 487,86                                       |
| 2021 | 1 031,95                                     | 666,24             | 489,16                                       |
| 2022 | 1 067,44                                     | 664,0              | 488,0                                        |
| 2023 | 1 092,25                                     | 668,09             | —                                            |

Примечание: \* к этой группе относятся не только непосредственные участники киберсоревнований, но и зрители.

Источники: Number of internet users in China from 2013 to 2023 // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/265140/number-of-internet-users-in-china/#:~:text=China's%20internet%20population%20grew%20by,fast%2Dgrowing%20mobile%20app%20market.&text=In%202022%2C%20China%20accounted%20for,5.4%20billion%20internet%20users%20worldwide> (дата обращения: 17.06.2024); Total number of game users in China from 2013 to 2023 // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/870620/china-number-of-game-users/> (дата обращения: 17.06.2024); Number of eSports users in China from 2016 to 2022 // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/1018969/china-esports-game-user-number/> (дата обращения: 17.06.2024).

ной коммерции Taobao.com<sup>8</sup>. Таким образом, перекрыть все каналы поставок не представлялось возможным и, судя по всему, эмбарго носило во многом номинальный характер. Консоли уже вошли в жизнь китайцев, а потому их полный запрет мог привести к уходу этого сегмента в тень, вызвать рост экономических издержек и напряженности среди молодежи. В начале XXI в. китайское общество серьезно изменилось и не представляло жизни без западной продукции и технических новинок. В этой связи приоритеты развития игровой индустрии смещались в пользу рынка PC и связанных с ним сфер бизнеса.

Расширение доступности интернета и постепенное распространение быстрого обмена данными (если в 2006 г. в КНР было 111 млн пользователей Сети<sup>9</sup>, то к 2023 г. их численность выросла до 1,09 млрд чел. — табл. 1) вели к появлению и росту популярности ММО-проектов (массовых многопользовательских онлайн-игр). Из Южной Кореи на китайский рынок пришли хиты Lineage II и Black Desert, ставшие доступными как для игры дома, так и в интернет-кафе. В 2000–2016 гг., несмотря на давление властей, сеть интернет-заведений разрослась с 40 до 152 тыс. точек. Расширение не было линейным —

<sup>8</sup> Liao S.X.T. Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11 (3). P. 281.

<sup>9</sup> The party, the people and the power of cyber-talk // *The Economist*. April 27, 2006. URL: <https://www.economist.com/special-report/2006/04/27/the-party-the-people-and-the-power-of-cyber-talk> (дата обращения: 14.06.2024).

в 2004, 2012–2015 гг. наблюдались небольшие сокращения, за которыми следовал рост<sup>10</sup>. Не последнюю роль в этом играла цена доступа к Сети — один час широкополосного подключения в интернет-кафе небольшого китайского города стоил около 13 центов<sup>11</sup>. Эти заведения также стали своеобразной «кузницей кадров» для местной игровой индустрии. На их базе формировались команды киберспортсменов, сообщества фанатов, а дизайнеры и разработчики проектов могли тестировать здесь свои наработки.

Сложившейся ситуацией стремились воспользоваться не только зарубежные и местные коммерсанты, но и власти. Массовая вовлеченность юношества в онлайн-игры привела к тому, что Коммунистический союз молодежи Китая решил использовать их для подъема национального патриотического духа. Усилиями разработчиков из PowerNet Technology в 2008 г. был выпущен проект Anti-Japan War Online о ключевых сражениях Японо-китайской войны 1937–1945 гг. При этом играть можно было исключительно за китайскую сторону. В игре под названием China Heroes пользователи могли отыгрывать роли известных персонажей Китая различных исторических эпох. А в онлайн-программе, созданной под патронажем властей города Нинбо, игроки боролись не с иностранными врагами, а коррупционерами. Помимо проектов на историческую и остросоциальную тематику, на рынке КНР выходили игры, базирующиеся на произведениях национальной культуры. Примером являлась разработка компании NetEase под названием Fantasy Westward Journey, в основе которой лежал классический роман «Путешествие на Запад». В 2006 г. это была самая популярная ММО ролевая игра в КНР с общим показателем в 26 млн зарегистрированных учетных записей. В пиковые моменты в ней одновременно могло находиться 1,3 млн игроков при среднем значении 458 тыс. пользователей<sup>12</sup>. Такой подход властей к использованию инструментов индустрии компьютерных развлечений для взаимодействия с молодым поколением можно назвать инновационным и действенным. Интерактивность, предлагаемая видеоиграми, давала молодежи новый опыт в восприятии информации, которую не могли предложить книги и фильмы. За счет разнообразных устройств обратной связи игры позволяли намного ярче донести информацию об определенной исторической эпохе, а пользователи становились активными участниками событий, а не пассивными наблюдателями.

Через систему прямой поддержки и механизмы опосредованного влияния, руководство КНР дало понять авторам онлайн-игр, что относится благожелательно к этому сектору развлечений, если те не будут нарушать обозначенные властями правила. Так что местные разработчики получили мощный стимул для создания проектов, которых в 2006 г. насчитывалось 218, а их прибыль составила 529 млн долл. Уже в 2007 г. восемь из десяти наиболее популярных онлайн-игр в КНР создавались местными компаниями<sup>13</sup>. Оборот рынка онлайн-игр достиг в этом году 6,88 млрд юаней, что гораздо больше показателей 2003 г. — 1,33 млрд. Активному росту сектора способствовало и то, что разработка игр в КНР была в десять раз ниже, чем в западных странах<sup>14</sup>. При этом проекты, несоответствующие установкам властей, изымались. Так произошло в 2019 г. с хитом

<sup>10</sup> Yu Haiqing. Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom // *Media Industries*. 2018. Vol. 5. Iss. 1. P. 93.

<sup>11</sup> The party, the people and the power of cyber-talk // *The Economist*. April 27, 2006. URL: <https://www.economist.com/special-report/2006/04/27/the-party-the-people-and-the-power-of-cyber-talk> (дата обращения: 14.06.2024).

<sup>12</sup> Kshetri N. The Evolution of the Chinese Online Gaming Industry // *Journal of Technology Management in China*. 2010. Vol. 4. No. 2. Pp. 165–168.

<sup>13</sup> Kshetri N. The Evolution of the Chinese Online Gaming Industry // *Journal of Technology Management in China*. 2010. Vol. 4. No. 2. P. 162.

<sup>14</sup> China gets its game on // *China Daily*. May 5, 2008. URL: [http://www.chinadaily.com.cn/bizchina/2008-05/05/content\\_6661519.htm](http://www.chinadaily.com.cn/bizchina/2008-05/05/content_6661519.htm) (дата обращения: 15.06.2024).

Battlefield 4, часть сюжета которого разворачивалась в недалеком будущем в Китае, где по замыслу сценаристов царил политическая нестабильность. Несмотря на то, что в Battlefield 4 была показана альтернативная реальность, органы надзора заявили, что «...содержание игры угрожает национальной безопасности и является оружием пропаганды»<sup>15</sup>. По мысли властей, образ КНР не должны порочить художественные вымыслы, каким бы способом эта информация не распространялась.

Одним из вариантов сделать образ КНР более привлекательным стало активное развитие в стране киберспорта. Уже в 2003 г. китайские спортсмены завоевали три золотых, одну серебряную и одну бронзовую медали на чемпионате мира по компьютерным играм в Корее. При этом матчи транслировались по центральному телевидению. Кроме того, в КНР начал работу канал, посвященный компьютерным развлечениям, а сам киберспорт был признан Министерством спорта в качестве официального вида состязаний<sup>16</sup>. Таким образом, профессиональные игроки становились в один ряд с другими спортсменами, защищающими цвета национального флага на международных соревнованиях. Для пропаганды они становились героями, образцами для подражания и воспитания молодежи в духе патриотизма. Подтверждением этому стало и то, что двое сильнейших китайских игроков в Warcraft III были выбраны факелоносцами олимпийского огня игр в Пекине 2008 г.<sup>17</sup> Таким образом, в первом десятилетии XXI в. китайская игровая индустрия продолжила меняться за счет активного включения в процесс развития официальных властей. Политическая элита осознала, что новая отрасль может играть важную роль за счет выстраивания коммуникации с молодежью и популяризации национальной культуры среди детей и юношества. Более того, инструментарий этого сектора развлечений позволял вовлекать молодежь в процесс формирования обновленного имиджа Китая, открытого миру, демонстрирующего достижения, в том числе за счет побед на соревнованиях по киберспорту. При этом запретительные меры использовались выборочно, чтобы не нанести ущерба отношениям с зарубежными партнерами, давая им понять, что рынок КНР открыт, но контролируем, а потому необходимо понимать требования китайской стороны, а не диктовать их. Тесная взаимосвязь экономики КНР с западными странами и огромный внутренний рынок, выход на который сулил серьезные прибыли, позволяли Пекину активно применять подобную практику.

Только в 2014 г. власти КНР открыли рынок для иностранных производителей консолей и вспомогательного оборудования. Первой получила доступ приставка Xbox One от Microsoft<sup>18</sup>. За ней последовали другие фирмы, которые длительное время ждали снятия запретов. Однако китайская сторона добилась преференций, выгодных и западным партнерам, а именно открытия на своей территории мощностей по изготовлению игровой продукции. Производство Xbox One осуществлялось компанией

<sup>15</sup> Burns C. Battlefield 4 Banned In China // *Slash Gear*. October 25, 2019.

URL: <https://www.slashgear.com/battlefield-4-banned-in-china-27310155> (дата обращения: 15.06.2024).

<sup>16</sup> Yu Haiqing. Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom // *Media Industries*. 2018. Vol. 5. Iss. 1. P. 92.

<sup>17</sup> Siegel S. Professional Warcraft III players to carry Olympic torch in China // *Engadget*. July 15, 2016. URL: [https://www.engadget.com/2008-04-18-professional-warcraft-iii-players-to-carry-olympic-torch-in-chin.html?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAAJsg2fcSh6myn697EilNMiocWpYTbCs2BOyPg9FUs2RqcX517NGGo0ZsQAOjCDokKulTjkyJf9aXFWEBTRMidJk-ulXUAWsed2wHTeS7GGJxjOo24Ns2JQpxcMSwSCJl25DjbF3C ODvgRVuVbezEu40zF2jA6cUjmH4DFDN\\_pGPr](https://www.engadget.com/2008-04-18-professional-warcraft-iii-players-to-carry-olympic-torch-in-chin.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAJsg2fcSh6myn697EilNMiocWpYTbCs2BOyPg9FUs2RqcX517NGGo0ZsQAOjCDokKulTjkyJf9aXFWEBTRMidJk-ulXUAWsed2wHTeS7GGJxjOo24Ns2JQpxcMSwSCJl25DjbF3C ODvgRVuVbezEu40zF2jA6cUjmH4DFDN_pGPr) (дата обращения: 15.06.2024).

<sup>18</sup> Neltz A. The Xbox One Will Be China's First Major Home Console Since The PS2 // *Kotaku*. July 30, 2014. URL: <https://kotaku.com/the-xbox-one-launches-in-china-on-september-23-will-co-1613218778> (дата обращения: 16.06.2024).

BesTV в Шанхае, консоль PS4 от Sony тоже выпускалась в Шанхае, но уже силами Shanghai Oriental Pearl, а приставка от Nintendo под названием Wii U — китайской Foxconn<sup>19</sup>. Активизация иностранных компаний стала следствием решения Госсовета КНР, где отдельным пунктом шла речь о деятельности предприятий, занимающихся производством и реализацией игрового и развлекательного оборудования. Необходимо отметить, что ранее принятые решения не отменялись, а приостанавливались<sup>20</sup>. Поступая так, китайское руководство оставляло возможности для маневра, если изменения не дадут ожидаемого результата. Одновременно посылался сигнал зарубежным партнерам о том, что ограничения могут вернуться, если не будут выполняться требования. Терять рынок, где проживают сотни миллионов игроков (за 2013–2023 гг. — их численность возросла с 495 до почти 670 млн чел. — табл. 1) было бы для этих компаний невыгодно, тем более, что именно китайский сегмент индустрии компьютерных развлечений приносил половину от мировой прибыли<sup>21</sup>. При этом, вплоть до 2020 г. этот сегмент постоянно рос и только пандемия COVID-19 и связанные с ней ограничения властей КНР смогли внести коррективы, но не остановить его развитие (табл. 2).

Таблица 2 / Table 2

Финансовые показатели игровой индустрии КНР в 2013–2023 гг. (млрд долл.)\*  
Financial Indicators of the Video Game Industry of China in 2013–2023 (bn USD)

| Год  | Общий доход индустрии игр КНР | Зарубежные доходы от игр из КНР |
|------|-------------------------------|---------------------------------|
| 2013 | 11,60                         | 1,82                            |
| 2014 | 15,97                         | 3,08                            |
| 2015 | 19,62                         | 5,31                            |
| 2016 | 23,09                         | 7,23                            |
| 2017 | 28,40                         | 8,28                            |
| 2018 | 29,91                         | 9,59                            |
| 2019 | 32,20                         | 11,59                           |
| 2020 | 38,87                         | 15,45                           |
| 2021 | 41,35                         | 18,01                           |
| 2022 | 37,08                         | 17,35                           |
| 2023 | 42,25                         | 16,37                           |

Примечание: \* здесь и далее все данные переведены из юаней в доллары США.

Источники: Total revenue of video game industry in China from 2013 to 2023 // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/322200/video-game-revenue-in-china/> (дата обращения: 17.06.2024); Overseas revenue of video games developed in China from 2013 to 2023 // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/445434/china-domestically-developed-video-game-overseas-revenue/> (дата обращения: 17.06.2024).

<sup>19</sup> Game system commodity chain // The Ohio State University. URL: <https://u.osu.edu/ritcheycommoditychaingamesystem/console-manufacture/> (дата обращения: 16.06.2024).

<sup>20</sup> 国务院关于在中国（上海）自由贸易试验区内暂时调整有关行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施的决定 [Решение Государственного совета о временной корректировке административного разрешения или специальных административных мер для доступа в зону свободной торговли Китая (Шанхай)] // The State Council The People's Republic of China. January 6, 2014. URL: [http://www.gov.cn/zwzgk/2014-01/06/content\\_2560455.htm](http://www.gov.cn/zwzgk/2014-01/06/content_2560455.htm) (дата обращения: 16.06.2024).

<sup>21</sup> Tapsell C. Video games in China: beyond the great firewall // Eurogamer. October 26, 2019. URL: <https://www.eurogamer.net/articles/2019-10-26-gaming-beyond-the-great-firewall-of-china> (дата обращения: 16.06.2024).

Официальное разрешение на деятельность западных фирм «обелило» рынок игровых приставок. К 2015 г. опыт по его развитию был признан успешным, что привело к снятию всех ограничений. При этом власти сохранили требования к содержанию игр, которые не должны наносить ущерб национальной безопасности, вредить китайской культуре и негативно влиять на молодое поколение<sup>22</sup>. Фактически 2014–2015 гг. стали рубежными в развитии игровой индустрии КНР, которая вступила в новый этап. Это было также связано с переходом от роста за счет внутренних резервов и накопления ресурсов к международной экспансии.

Используя интерес к своему рынку со стороны Microsoft, Sony, Nintendo и других гигантов западной индустрии, КНР смогла оказывать влияние на мировой сектор компьютерных развлечений. Одним из важных рычагов стали действия крупных китайских технологических компаний, которые за счет развития связей с зарубежными партнерами усиливали свою мощь. Примером служит деятельность холдинга Tencent, основанного в 1998 г. На рубеже XX—XXI вв., когда в КНР начала формироваться система электронной коммерции (продажи книг, аудио, видео и другой продукции), а также индустрия компьютерных игр и киберспорта, местный рынок стал ареной соперничества, в результате чего сформировались группа лидеров, так называемая BAT (Baidu, Alibaba, Tencent), оказывающих серьезное влияние на инновационный сектор. При этом деятельность Tencent охватывала сферу разработки и издания игр, организации чемпионатов по киберспорту и их трансляции, а также спонсорские акции<sup>23</sup>. Передовые позиции компания заняла благодаря пониманию наиболее перспективных направлений развития отрасли. Среди них можно выделить жанр игр МОБА (многопользовательская онлайн боевая арена), смысл которых заключался в состязании на поле двух команд с целью уничтожения главного здания противника. В 2008 г. Tencent выступила дистрибьютором популярного МОБА-проекта League of Legends от американской компании Riot Games, а в 2015 г. стала стопроцентным владельцем ее активов<sup>24</sup>. Кроме того, Tencent купила 40 % акций фирмы Epic Games — создателя онлайн-стрелялки Fortnite<sup>25</sup>. В 2018 г. Tencent приобрела новозеландскую Grinding Gear Games, ответственную за разработку ММО-проекта Path of Exile<sup>26</sup>. Китайский холдинг также завладел активами финского разработчика игр Supercell<sup>27</sup> и норвежского Funcom — создателя ММО ролевых игр Age of Conan: Hyborian Adventures

<sup>22</sup> Yan S. China eliminates all restrictions on gaming consoles // *CNN Business*. July 27, 2015.

URL: <https://money.cnn.com/2015/07/27/technology/china-video-game-ban-lifted/> (дата обращения: 18.06.2024).

<sup>23</sup> Yu Haiqing. Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom // *Media Industries*. 2018. Vol. 5. Issue 1. P. 89, 94–95.

<sup>24</sup> Frank A. Riot Games now owned entirely by Tencent // *Polygon*. December 16, 2015.

URL: <https://www.polygon.com/2015/12/16/10326320/riot-games-now-owned-entirely-by-tencent> (дата обращения: 18.06.2024).

<sup>25</sup> Celia V., Nigel L. The Hidden Dragon in the Gaming Industry // *LKY School of Public Policy*. July 9, 2019. URL: <https://lkyspp.nus.edu.sg/gia/article/the-hidden-dragon-in-the-gaming-industry> (дата обращения: 18.06.2024).

<sup>26</sup> Shaw A. Internet giant Tencent Holdings acquires majority stake in Kiwi gaming firm Grinding Gear Games // *The New Zealand Herald*. May 21, 2018. URL: <https://www.nzherald.co.nz/business/internet-giant-tencent-holdings-acquires-majority-stake-in-kiwi-gaming-firm-grinding-gear-games/U75QII62XWTOR4EOBNIWBQVZJM/> (дата обращения: 18.06.2024).

<sup>27</sup> Taylor Y. Tencent takes majority control over Supercell // *Games Industry*. October 23, 2019.

URL: <https://www.gamesindustry.biz/tencent-takes-majority-control-over-supercell> (дата обращения: 18.06.2024).

и Anarchy Online<sup>28</sup>. Китайскому гиганту принадлежат и другие фирмы или доли в компаниях-разработчиках, работающих в индустрии онлайн развлечений, что сделало его сильнейшим игроком на рынке.

За 20 лет была выстроена система, позволившая Tencent оказывать существенное влияние на игровой рынок ММО развлечений в КНР и за ее пределами. Широкая сеть центров разработки игр, которые сохранили творческую автономию и технологии, помогли китайской компании удерживать лидерские позиции в онлайн сегменте. При этом подчиненные фирмы могли как конкурировать между собой, так и дополнять друг друга за счет разножанровых разработок (ММО-шутеры, ММО-ролевые игры, MOBA и др.). Можно также говорить о перетоке игровых технологий от одних фирм в рамках холдинга к другим, например, за счет создания дополнительных офисов, или переносе подразделений разработки из западных стран на территорию КНР, распространении различных ноу-хау при производстве игр и их продвижении. При этом имеющиеся мощности позволяли Tencent укреплять позиции как за счет производства новых проектов и поддержки популярности уже вышедших игр, так и их обновления и включения в сетку киберсоревнований. Иными словами, Tencent обладает широким набором инструментов для развития киберспорта в глобальном масштабе и обеспечивает эти соревнования качественным наполнением, то есть играми, производством которых занимаются ведущие фирмы этого сегмента. При этом, именно онлайн-игры формируют наибольший охват целевой аудитории и могут приносить постоянный доход не только с прямых продаж, но и смежных сфер бизнеса, например, рекламы, реализации сопутствующей атрибутики, трансляций соревнований и пр.

Обладая производственными мощностями в КНР и за ее пределами, Tencent осуществляет своеобразное сопряжение китайского рынка, который пусть и включен в глобальный рынок видеоигр, но все равно сохраняет определенную степень автономии, и мирового, где серьезную роль играют американцы, японцы и европейцы. Адаптированные под требования китайской аудитории западные проекты (например, онлайн-игра в жанре королевской битвы под названием PUBG за три дня заработала 14 млн долл.)<sup>29</sup> усиливали влияние Tencent внутри КНР, а финансовые и медийные ресурсы — расширяли влияние вовне. Это привело к тому, что уже в 2017 г. холдинг занимал 46 % игрового рынка КНР, значительно опережая другие китайские фирмы: NetEase, Perfect World, Shanda и др. Более того, уже в 2016 г. Tencent обеспечивала 13 % мирового рынка видеоигр с доходом в 10,2 млрд долл., что делало ее крупнейшей игровой компанией в мире<sup>30</sup>. И в 2023 г. лидерские позиции Tencent не подвергались сомнению (табл. 3). При этом внутри КНР продолжала сохраняться конкурентная среда, когда мелкие и средние фирмы могли привлекать аудиторию, реализуя нишевые проекты. Это было выгодно и пользователям, получающим возможность опробовать интересные игры, и китайскому рынку в целом, который за счет этого сохранял динамизм и являлся генератором различных инновационных решений.

<sup>28</sup> Taylor Y. Tencent acquires minority stake in Funcom // *Games Industry*. September 30, 2019. URL: <https://www.gamesindustry.biz/tencent-acquires-minority-stake-in-funcom> (дата обращения: 18.06.2024).

<sup>29</sup> Celia V., Nigel L. The Hidden Dragon in the Gaming Industry // *LKY School of Public Policy*. July 9, 2019. URL: <https://lkyspp.nus.edu.sg/gia/article/the-hidden-dragon-in-the-gaming-industry> (дата обращения: 18.06.2024).

<sup>30</sup> Snyder M. China's Digital Game Sector. Washington, D.C.: U.S.-China Economic and Security Review Commission, 2018. Pp. 5–6.



Таблица 3 / Table 3

Годовая выручка крупнейших игровых компаний КНР в первом полугодии 2023 г.  
Annual Revenue of Leading Chinese Gaming Enterprises in First half of 2023

| Компания                     | Годовая выручка, млрд долл. |
|------------------------------|-----------------------------|
| Tencent                      | 41,73                       |
| NetEase                      | 6,84                        |
| Bilibili                     | 1,45                        |
| 37 Interactive Entertainment | 1,08                        |
| Century Huatong              | 0,84                        |
| Perfect World                | 0,62                        |
| Kingsoft                     | 0,58                        |
| NetDragon                    | 0,51                        |
| Ultrapower                   | 0,37                        |
| Kunlun Tech                  | 0,34                        |

Источник: *Annual revenue of leading Chinese gaming enterprises in 1st half of 2023* // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/428073/leading-online-gaming-operators-china/> (дата обращения: 20.06.2024).

Другим важным сегментом индустрии развлечений стал рынок мобильных игр. Как уже было сказано, длительное закрытие КНР для консолей привело к росту сектора игр для PC и в особенности мобильных платформ. К 2016 г. выручка от продаж мобильных игр в КНР составила 49,5 %, то есть примерно половину от 23,09 млрд долл., а в 2019 г. — 68,5 % от всего рынка (чуть более 32 млрд долл.) электронных развлечений<sup>31</sup>. В последующем рост этого сегмента игр несколько сократился. К 2022 г. на него приходилось 66 % выручки, что значительно больше, чем у сектора PC — 31 % и консолей — 3 %. При этом в 2022 г. на китайские компании приходится 47 % доходов от мобильных игр во всем мире<sup>32</sup>. Важную роль в этом играет широкое распространение мобильных телефонов и их доступ к Сети, а соответственно и к различным игровым ресурсам. Дело в том, что для выхода на рынок КНР иностранной фирме необходимо лицензировать игры через местную компанию, что дает властям рычаги воздействия на сферу компьютерных развлечений. Однако электронный магазин App Store компании Apple и цифровая платформа Steam, принадлежащей американской Valve, находились вне юрисдикции контролирующих органов. Это позволяло пользователям обходить ограничения, скачивая именно те игры, которые были ему интересны<sup>33</sup>. Выгоду получали не только китайские игроки, но и зарубежные компании, учитывая то, что в мобильные развлекательные проекты играют даже те люди, которые в обычной жизни могут быть равнодушны к такому виду досуга. Было посчитано, что пользователи смартфонов тратят 43 % своего времени на мобильные игры<sup>34</sup>. Все это привело к тому, что рынок мобильных игр в середине про-

<sup>31</sup> China's Video Games Market: Mobile and client games take the largest share // *Daxueconsulting*. June 21, 2020. URL: <https://daxueconsulting.com/video-games-market-in-china/> (дата обращения: 20.06.2024).

<sup>32</sup> *Dealessandri M.* China's games market reached \$45.5bn in 2022 // *Games Industry*. July 7, 2023. URL: <https://www.gamesindustry.biz/chinas-games-market-reached-455bn-in-2022> (дата обращения: 20.06.2024).

<sup>33</sup> *Snyder M.* China's Digital Game Sector. Washington, D.C.: U.S.-China Economic and Security Review Commission, 2018. P. 14.

<sup>34</sup> China's video game industry: exploding into life? // *GMA*. November 28, 2015. URL: <https://www.marketingtochina.com/video-game-industry-in-china/> (дата обращения: 22.06.2024).

Таблица 4 / Table 4

Объемы рынков мобильных киберспортивных игр и киберспорта  
в КНР в 2015–2025 гг.\* (млрд долл.)  
Market Sizes of Mobile eSports Games and eSports Market  
in China from 2015 to 2025 (bn USD)

| Год  | Рынок мобильных киберспортивных игр** в КНР | Размер рынка киберспорта*** КНР |
|------|---------------------------------------------|---------------------------------|
| 2015 | 0,71                                        | —                               |
| 2016 | 2,27                                        | —                               |
| 2017 | 4,23                                        | —                               |
| 2018 | 6,37                                        | —                               |
| 2019 | 7,74                                        | 15,84                           |
| 2020 | 10,59                                       | 20,56                           |
| 2021 | 12,32                                       | 23,33                           |
| 2022 | 11,42                                       | 22,02                           |
| 2023 | 12,34                                       | 23,97                           |
| 2024 | 13,11                                       | 26,03                           |
| 2025 | 13,74                                       | 27,55                           |

Примечания: \* данные за 2023–2025 гг. являются прогнозом; \*\* данные включают доходы от продажи билетов на соревнования по мобильным киберспортивным играм, сопутствующих товаров, платежей пользователей, передачи прав, рекламы и другие доходы. В показатели также включены доходы киберспортивных клубов, платформ потокового видео, отдельных игроков и других участников, которые так или иначе связаны с мобильным киберспортом. Третьим элементом являются доходы от самих мобильных киберспортивных игр, включая их покупку и текущие траты пользователей во время игры; \*\*\* данные включают доходы, указанные в предыдущем примечании. Однако к ним еще добавляются доходы от клиентских киберспортивных игр и сопутствующих трат, которые несут пользователи во время игры. В показатели также включаются доходы, которые приносит оказание различных партнерских услуг со стороны киберспортивных клубов и отдельных игроков, которые учитывают обучение киберспортсменов и пр. Доходы от получения профильного образования, а также от недвижимости, которая используется в мероприятиях, связанных с мобильным киберспортом, не учитываются.

Источники: Market size of mobile eSports games in China from 2015 to 2022 with estimates until 2025 // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/953656/china-revenue-of-mobile-e-sports-market/> (дата обращения: 22.06.2024); Market size of eSports market in China from 2019 to 2022 with estimates until 2025 // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/1018659/china-esports-game-market-value/> (дата обращения: 22.06.2024).

шлого десятилетия закрепился в качестве ведущего сегмента индустрии компьютерных развлечений с точки зрения охвата аудитории и с позиции прибыльности. Его лидерство подкрепляет и то, что среди мобильных проектов могут быть как совсем простые игры, которые могут создаваться энтузиастами, так и сложные продукты от крупных компаний, что позволяет аудитории выбирать, учитывая такие параметры как наличие той или иной суммы денег, свободного времени, жанровые приоритеты и пр.

Особое место среди мобильных развлечений занимают проекты, которые нацелены не только на кратковременный отдых для пользователей, но и на серьезное погружение для фанатов, а также состязательность, то есть киберспортивные игры. Начиная с 2015 г., этот сегмент рынка виртуальных развлечений КНР отличает последовательный рост, не прерывавшийся даже в годы COVID-19, что объясняется, в том числе и техническими особенностями сектора, о чем было сказано выше — можно играть в любом месте, где есть возможность использовать мобильные устройства и проводить финансовые

транзакции, если в них есть необходимость. Сокращение этого сегмента в 2022 г. (табл. 4) можно связать с активизацией политики властей по усилению контроля над национальным игровым рынком в целом и оформлением ряда мероприятий, призванных скорректировать его развитие с учетом сложившихся условий.

Увеличение масштабов рынка компьютерных развлечений и его усложнение вело к тому, что власти КНР расширили степень регуляторного воздействия. Наиболее явно это стало проявляться с переизбранием на второй срок в марте 2018 г. председателя КНР Си Цзиньпина. При нем одной из генеральных линий обновления органов власти стало укрепление надзорных институтов в лице Контрольных комитетов для борьбы с коррупцией и иными противоправными действиями<sup>35</sup>. Таким образом, руководство государства давало понять, что продолжит укреплять порядок на основе законности, выстраивая вертикаль контроля над разными сферами жизни общества. Это касалось и индустрии развлечений, которая охватывала сотни миллионов граждан КНР. Произошло обновление и государственных институтов, в юрисдикцию которых входило наблюдение за индустрией компьютерных игр. Так, вместо Министерства культуры было создано Министерство культуры и туризма, а Главное государственное управление по делам прессы, печати, кинематографии, радио- и телевидения преобразовано в Главное государственное управление по делам радио и телевидения<sup>36</sup>. Организационные изменения в ключевых ведомствах КНР привели к затруднениям в игровой индустрии. К августу 2018 г. Главное управление несколько месяцев не выдавало лицензии для новых проектов, а Министерство ужесточило процедуры регистрации игр. В результате подобных действий в августе 2018 г. Tencent сняла с продаж китайскую версию Monster Hunter World от японской Capcom, а также приостановила выход PC-версий игр PUBG и Fortnite Battle Royale. Эти меры оказали негативное влияние не только на китайскую сторону, но и ее партнеров за рубежом, надеявшихся получить прибыли на местном рынке<sup>37</sup>. Следующим шагом по усилению контроля стало формирование в декабре 2018 г. Комитета по этике в онлайн-играх, подчиненного Главному государственному управлению по делам радио и телевидения. В задачу Комитета входила проверка содержания компьютерных развлекательных продуктов перед выходом их в КНР<sup>38</sup>. Таким образом, для минимизации тлетворного воздействия компьютерных продуктов на молодежь, о котором шла речь с самого начала реформ, власти дали ответ, создав еще одну бюрократическую структуру. Ее работа напоминала фильтр, позволяющий управлять ритмом развития индустрии компьютерных развлечений, оказывая влияние на местные компании и зарубежные фирмы.

При этом регуляторные практики продолжали совершенствоваться. В 2019 г., реагируя на слова Си Цзиньпина о широком распространении среди молодежи близорукости<sup>39</sup>, власти ограничили время, которое несовершеннолетние могут потратить на видеоигры, 90 минутами в день (в промежутке с 8:00 до 22:00) в будние дни и до трех ча-

<sup>35</sup> Виноградов А.В., Троичинский П.В. Первая сессия ВСНП 13-го созыва и конституционные поправки // *Проблемы Дальнего Востока*. 2018. № 2. С. 24–25.

<sup>36</sup> Бажанов П. Новая структура министерств и ведомств Государственного совета КНР // *CNLegal блог о законодательстве КНР*. 03.04.2018. URL: [https://cnlegal.ru/china\\_administrative\\_law/china\\_state\\_council\\_2018/](https://cnlegal.ru/china_administrative_law/china_state_council_2018/) (дата обращения: 24.06.2024).

<sup>37</sup> China is said to freeze game approvals amid agency shakeup // *Bloomberg*. August 15, 2018. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-08-15/china-is-said-to-freeze-game-approvals-amid-agency-shakeup> (дата обращения: 24.06.2024).

<sup>38</sup> В Китае был создан комитет по этической оценке онлайн игр // *Синьхуа новости*. 08.12.2018. URL: [http://russian.news.cn/2018-12/08/c\\_137659358.htm](http://russian.news.cn/2018-12/08/c_137659358.htm) (дата обращения: 24.06.2024).

<sup>39</sup> Xu Wei. More vision needed to help reduce myopia in childhood // *ChinaDaily*. August 29, 2018. URL: <http://www.chinadaily.com.cn/a/201808/29/WS5b85eb0da310add14f3884cc.html> (дата обращения: 25.06.2024).

сов — в выходные и праздники. Ограничения коснулись и финансовых транзакций в играх, которые установили в диапазоне 28–57 долл. в месяц в зависимости от возраста пользователя<sup>40</sup>. В 2021 г. власти предприняли очередные шаги по усилению контроля над индустрией, откликаясь на речь Си Цзиньпина, раскритиковавшего пристрастие к онлайн-играм и «другим грязным и отрицательным проявлениям онлайн», которые негативно воздействуют на психологически незрелых подростков<sup>41</sup>. Шла речь о том, что время игры для детей необходимо сократить до трех часов в неделю (по часу в пятницу, субботу и воскресенье). В сентябре этого же года операторам служб потокового вещания было запрещено регистрировать пользователей младше 16 лет для участия в онлайн-трансляциях<sup>42</sup>. И только в апреле 2022 г. давление ослабло, а Главное государственное управление по делам радио и телевидения впервые с июля 2021 г. начало выдавать разрешения на выпуск новых игр<sup>43</sup>. Всего в 2023 г. было одобрено 1 075 лицензий на игры, что более чем в два раза превышает показатели 2022 г. А уже в январе 2024 г. был одобрен выпуск 115 новых проектов<sup>44</sup>.

Осознавая масштабы развития индустрии компьютерных развлечений, властям КНР приходилось проводить жесткую, хотя и не всегда последовательную политику по контролю над ней. В отдельных случаях принимались упреждающие меры, в других была реакция на негативные проявления. При этом взаимодействие государства и сектора компьютерных игр было разноплановым и многоканальным. Рост индустрии вел к усилению регуляторных механизмов, которые использовались властями, чтобы «держать руку на пульсе» и не допускать излишней самостоятельности этого сектора развлечений. Еще одна линия взаимодействия была связана с тем, что цифровые технологии, киберпространство и особая субкультура бросают вызов государству, стремясь существовать вне его контроля. Понимание руководством КНР этих феноменов вело к попыткам использования цифровых новаций не столько для противостояния, сколько к стремлению поставить их на службу. Не последнюю роль играет и личность руководителя нынешнего Китая Си Цзиньпина, для которого сохранение политической стабильности не менее важно, чем динамизм в экономике. Инспирируя ограничения виртуальной сферы, политическая элита КНР стремится не утратить идеологический контроль над обществом в реальной жизни, а в особенности над молодым поколением, целенаправленное влияние на которое важно с точки зрения долгосрочного развития государства. В этой связи власти могли не только запрещать, но и направлять развитие, осуществляя контроль над ключевыми элементами индустрии компьютерных развлечений, дозируя те или иные меры, чтобы в разных ситуациях получать максимальный результат. В качестве примера

<sup>40</sup> Hernandez J.C., Zhang A. 90 Minutes a Day, Until 10 P.M.: China Sets Rules for Young Gamers // *New York Times*. June 11, 2019. URL: <https://www.nytimes.com/2019/11/06/business/china-video-game-ban-young.html> (дата обращения: 25.06.2024).

<sup>41</sup> Ye J. President Xi Jinping puts spotlight on video game addiction as he raises concerns about teenagers // *South China Morning Post*. March 12, 2021. URL: <https://www.scmp.com/tech/big-tech/article/3125059/president-xi-jinping-puts-spotlight-video-game-addiction-he-raises?module=inline&pgtype=article> (дата обращения: 25.06.2024).

<sup>42</sup> Sinclair B. China bans livestreaming by children under 16 // *Games Industry*. September 27, 2021. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-09-27-china-bans-livestreaming-by-those-under-16> (дата обращения: 25.06.2024).

<sup>43</sup> Huang Z. China Ends Game Freeze by Approving First Titles Since July // *Bloomberg*. April 11, 2022. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-04-11/china-ends-game-freeze-by-handing-out-first-licenses-since-july> (дата обращения: 25.06.2024).

<sup>44</sup> Interesse G. China's Gaming Industry: Trends and Regulatory Outlook 2024 // *China Briefing*. February 22, 2024. URL: <https://www.china-briefing.com/news/chinas-gaming-industry-trends-and-regulatory-outlook-2024/> (дата обращения: 25.06.2024).

можно привести включение в программу Азиатских игр 2023 г., состязаний по киберспорту, трансляции которых осуществлялись Tencent. При этом демонстрировались только полуфиналы и финальные соревнования, чтобы ограничить просмотр со стороны молодежи<sup>45</sup>. Иными словами власти КНР продолжили придерживаться мнения, что киберспорт важен для имиджа государства, которое проводит первые крупные состязания после длительного локдауна. Не менее принципиально это и для огромной армии китайских игроков. С другой стороны, такие мероприятия должны контролироваться, чтобы не отступать от линии по воспитанию молодого поколения, ограничению влияния на него онлайн-игр и сопутствующих негативных элементов в лице интернет и игровой зависимостей.

В итоге можно отметить, что индустрия компьютерных игр КНР оформляется после начала преобразований в 1978 г., но только на рубеже XX-XXI вв. к этому процессу стало активно подключаться государство. Показательной являлись акции властей по запрету распространения зарубежных консолей, что привело к переориентации китайского игрового рынка на PC, а в последующем — на мобильные платформы, и к усилению национального компонента индустрии. Нормативные рамки несколько упорядочили развитие сектора компьютерных развлечений, ориентируя разработчиков на использование богатого культурного наследия в качестве базы для проектов, а многомиллионную аудиторию КНР — для гарантированного сбыта своих товаров. Избирательные ограничения властей сохранили на внутреннем рынке конкурентную среду для местных и зарубежных предприятий, что, с одной стороны, помогало взаимодействию мировой игровой индустрии и ее китайского сегмента, а с другой — позволяло национальным фирмам укреплять позиции и накапливать ресурсный потенциал. Уже в 2010-е гг. китайские компании, и в первую очередь Tencent, начали экспансию, выкупая активы перспективных команд-разработчиков, тем самым создавая конкуренцию западным гигантам, отдавая приоритет сегменту онлайн-проектов и мобильных продуктов. Это вело к формированию определенного уровня зависимости мирового игрового рынка от китайского, а не наоборот, как это было ранее. Усиление национального игрового сектора подталкивало политический истеблишмент КНР планомерно и все более активно заниматься регулированием динамично развивающейся отрасли, чтобы сохранить свое влияние на внутреннюю аудиторию и повысить имиджевую привлекательность китайского государства на мировой арене за счет продвижения киберспорта, который стал не менее значимым, чем классические состязания атлетов. Итогом развития игровой отрасли КНР стал выход ее на лидерские позиции на международной арене.

### Литература

- Виноградов А.В., Троцинский П.В. Первая сессия ВСНП 13-го созыва и конституционные поправки // *Проблемы Дальнего Востока*. 2018. № 2. С. 15–31.
- Шишикин В.Г., Антонов Д.А. Развитие индустрии компьютерных игр в КНР в конце XX в. // *Проблемы Дальнего Востока*. 2023. № 6. С. 87–96.
- 2013 BSA Global Software Survey: The Compliance Gap. Washington, 2014. 20 p.
- 2018 BSA Global Software Survey: Software Management: Security Imperative, Business Opportunity. Washington, 2018. 24 p.
- Kshetri N. The Evolution of the Chinese Online Gaming Industry // *Journal of Technology Management in China*. 2010. Vol. 4. No. 2. Pp. 158–179.
- Liao S.X.T. Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11 (3). Pp. 275–297.

<sup>45</sup> Huang Z. China Drops Streaming of Some Games at Biggest Esports Event of the Year // *Bloomberg*. September 25, 2023. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2023-09-25/china-drops-streaming-of-some-games-at-biggest-esports-event-of-the-year> (дата обращения: 28.06.2024).

- Snyder M. China's Digital Game Sector. Washington, D.C.: U.S.-China Economic and Security Review Commission, 2018. 31 p.
- Yu Haiqing. Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom // *Media Industries*. 2018. Vol. 5. Iss. 1. Pp. 88–105.
- 国务院关于在中国（上海）自由贸易试验区内暂时调整有关行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施的决定 [Решение Государственного совета о временной корректировке административного разрешения или специальных административных мер для доступа в зону свободной торговли Китая (Шанхай)] // *The State Council The People's Republic of China*. January 6, 2014. URL: [http://www.gov.cn/zwggk/2014-01/06/content\\_2560455.htm](http://www.gov.cn/zwggk/2014-01/06/content_2560455.htm) (дата обращения: 16.06.2024).

## Development of the Video Game Industry in China in the Beginning of 21st Century

**Vitaly G. Shishikin**

Ph.D. (History), Associate Professor, Department of International Affairs and Regional Studies, Novosibirsk State Technical University (address: 20, K. Marxa Av., Novosibirsk, 630073, Russian Federation). ORCID: 0000-0002-2645-871X. E-mail: wital\_sh@mail.ru

**Denis A. Antonov**

Graduate, Department of International Affairs and Regional Studies, Novosibirsk State Technical University (address: 20, K. Marxa Av., Novosibirsk, 630073, Russian Federation). ORCID: 0009-0000-1721-007X. E-mail: sonicfanever@gmail.com

Received 09.07.2024.

*Abstract:*

The policy of reform and opening-up led to the formation of the PRC game industry, which became an important element of the socio-economic landscape of the state during the last two decades of the XX century. The Chinese authorities' ban on importing foreign consoles at the very beginning of the 21st century strengthened the local PC sector and multiplayer games market. This not only became the driving force behind the industry's development, but was also used by the political establishment to strengthen ties with young people through various cultural, historical and propaganda projects, as well as support for cyber sports. Active government involvement was a response to the rapid expansion of the national computer entertainment industry, which started to cover a broader population; this led to both positive and negative consequences. Regulatory authorities focused on the impact of the gaming industry on young people, consistently expanding regulations and establishing stricter and clearer rules of behavior in virtual space and on the Web. At the same time, some restrictions may have been formal in nature, allowing the Chinese computer entertainment sector to maintain and develop international ties. In addition, the PRC authorities restrained the penetration of Western firms into the local market through regulatory mechanisms, seeking to make this process controlled, but preserving opportunities for mutually beneficial cooperation with the leaders of the Western industry. Favorable conditions were also created for the competitive development of local gaming firms, which led to the formation of a group of the strongest companies, which, having strengthened their positions in the domestic market, began global expansion. Thus, the gaming business has become another element for the modern Chinese state to demonstrate its national power and expand its international influence.

*Key words:*

Gaming industry, PRC, consoles, online entertainment, cybersport, PC.

*For citation:*

Shishikin V.G., Antonov D.A. Development of the Video Game Industry in China in the Beginning of 21st Century // *Far Eastern Studies*. 2024. No. 4. Pp. 59–73.  
DOI: 10.31857/S0131281224040056.

## References

- 2013 BSA Global Software Survey: The Compliance Gap. Washington, 2014. 20 p.
- 2018 BSA Global Software Survey: Software Management: Security Imperative, Business Opportunity. Washington, 2018. 24 p.
- Kshetri N. The Evolution of the Chinese Online Gaming Industry. *Journal of Technology Management in China*. 2010. Vol. 4. No. 2. Pp. 158–179.

- Liao S.X.T. Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers. *Games and Culture*. 2016. Vol. 11 (3). Pp. 275–297.
- Shishikin V.G., Antonov D.A. Razvitie industrii kompyuternyh igr v KNR v konce XX v. [Development of the Video Game Industry in China at the end of the 20th Century]. *Problemy Dal'nego Vostoka*. 2023. No. 6. S. 87–96. (In Russ.)
- Snyder M. China's Digital Game Sector. Washington, D.C.: U.S.-China Economic and Security Review Commission, 2018. 31 p.
- Vinogradov A.V., Troshchinskij P.V. Pervaya sessiya VSNP 13-go sozyva i konstitucionnye po-pravki. [The first session of the NPC of the 13th convocation and constitutional amendments]. *Problemy Dal'nego Vostoka*. 2018. No. 2. S. 15–31. (In Russ.)
- Yu Haiqing. Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom. *Media Industries*. 2018. Vol. 5. Iss. 1. Pp. 88–105.
- 国务院关于在中国（上海）自由贸易试验区内暂时调整有关行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施的决定 [Decision of the State Council on Temporarily Adjusting the Administrative Approval or Special Access Management Measures stipulated in relevant administrative regulations and State Council documents in the China (Shanghai) Pilot Free Trade Zone]. *The State Council of The People's Republic of China*. January 6, 2014. URL: [http://www.gov.cn/zwggk/2014-01/06/content\\_2560455.htm](http://www.gov.cn/zwggk/2014-01/06/content_2560455.htm) (accessed: 16.06.2024). (In Chin.)