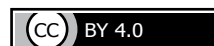


ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ



DOI: 10.26794/2404-022X-2020-10-2-22-30

УДК 364,37.03,394,79(045)

JEL Z21

Модель управления киберспортом в Китае как основа стимулирования здорового образа жизни и защиты национальных интересов

С.В. Алтухов^а, В.М. Веревкин^б^{а, б} НИУ «Высшая школа экономики», Москва, Россия^а <https://orcid.org/0000-0002-3426-4077>; ^б <https://orcid.org/0000-0002-0564-2876>

АННОТАЦИЯ

Проблемы популярности и развития киберспорта в глобальной экономике привлекают исследователей со всего мира. Целью данного исследования является изучение комплексной структуры государственного и спортивного регулирования в киберспорте Китайской Народной Республики, профессионализации молодой индустрии, принципов и механизмов баланса экономической эффективности и спортивных результатов. Киберспорт представлен как симбиоз интеллектуальной и физической деятельности людей. Предмет исследования – модель управления киберспортом в Китае. Методология статьи базируется на комплексном подходе, позволяющем выявить ключевые особенности формирования модели управления и установить причины успешности системы управления страны-лидера на глобальном киберспортивном рынке. Баланс интересов государства, развитие новых рынков и высокие технологии с самым высоким числом индивидуальных потребителей в мире позволяют смотреть на киберспорт сквозь оптику социальных ожиданий, внутригосударственного контроля и глобального доминирования на рынке одновременно. Китайская система управления комплексно охватывает всю индустрию киберспорта и может быть концептуально разделена на 4 блока: цензура и пропаганда, контроль и регулирование, образование и профессионализация, партнерство с частными компаниями. Проведенное исследование призвано отразить оригинальные подходы в формировании модели управления новым массовым явлением в условиях тотального государственного контроля и регулирования.

Ключевые слова: киберспорт в Китае; видеогейминг; управление киберспортом; рынок киберспорта; киберспорт и социум

Для цитирования: Алтухов С.В., Веревкин В.М. Модель управления киберспортом в Китае как основа стимулирования здорового образа жизни и защиты национальных интересов. *Управленческие науки = Management Sciences in Russia*. 2020;10(2):22-30. DOI: 10.26794/2404-022X-2020-10-2-22-30

ORIGINAL PAPER

The eSports Management Model in China as a Basis for Promoting the Healthy Lifestyle and National Interests Protection

S.V. Altukhov^а, V.M. Verevkin^б^{а, б} Higher School of Economics, Moscow, Russia^а <https://orcid.org/0000-0002-3426-4077>; ^б <https://orcid.org/0000-0002-0564-2876>

ABSTRACT

The problems of the popularity and development of eSports in the global economy attract researchers from all over the world. The purpose of this study is to analyze the complex structure of government and sports regulation in China's e-sports, the professionalization of the young industry, the principles and mechanisms of balancing economic efficiency and sports results. eSports is presented as a symbiosis of the intellectual and physical activities of people. The subject

© Алтухов С.В., Веревкин В.М., 2020

of the study is an eSports management model in China. The methodology of the paper is based on an integrated approach that identifies key features of the formation of the management model and establish the reasons for the management system success of the leading country in the global eSports market. The balance of state interests, the development of new markets and high technologies with the highest number of individual world's consumers allow looking at eSports from the point of social expectations, domestic control and global market dominance at the same time. The Chinese management system comprehensively covers the entire eSports industry and can be conceptually divided into 4 blocks: censorship and propaganda, control and regulation, education and professionalization, partnership with private companies. The study is designed to reflect the original approaches in the model formation for managing a new mass phenomenon in the context of total government control and regulation.

Keywords: eSports in China; video gaming; eSports management; eSports market; eSports and society

For citation: Altukhov S.V., Verevkin V.M. The eSports management model in China as a basis for promoting the healthy lifestyle and national interests protection. *Upravlencheskie nauki = Management Sciences in Russia*. 2020;10(2):22-30. (In Russ.). DOI: 10.26794/2404-022X-2020-10-2-22-30

Введение

Киберспорт является объектом повышенного интереса со стороны всего мирового сообщества. Парадоксально, но коннотации употребления этого явления могут различаться полярно — от сравнений с наркотической зависимостью до рассмотрения в качестве принципиально новой интеллектуальной спортивной дисциплины. В некоторых странах спортивные чиновники еще не готовы признать киберспорт как вид деятельности, в других — уделяют этому значительное внимание. Тем более актуальным представляется кейс Китая — страны с социалистическим укладом, прошедшей путь от демонизации до государственной поддержки и развития киберспорта.

Повышенный интерес к электронным играм в разных формах во многом объясняется впечатляющими количественными показателями темпов роста индустрии, совокупной аудитории и финансовых потоков. Активный спрос, взаимные интересы и связи субъектов сформировали два основных рынка — рынок профессионального киберспорта и рынок компьютерных игр. По данным аналитического агентства Newzoo доходы профессионального сегмента в 2019 г. достигли 960,6 млн долл. с ожиданием 15%-ного роста до 1,1 млрд долл. в 2020 г. Объем рынка компьютерных игр 2019 г. был оценен аналитиками в 145,7 млрд долл. с ростом до 159,3 млрд долл. в 2020 г. Китай является лидером в этих категориях. На профессиональном рынке его доля составляет 385,1 млн долл., на рынке компьютерных игр — 40,9 млрд долл.¹

Другой показательной статистикой являются количественные характеристики китайских поль-

зователей интернета и геймеров, предоставленные исследователями из Университета Спорта Гуанчжоу. Несмотря на то что процент пользователей и игроков в сравнении с общим числом населения не является рекордным, абсолютное число таких граждан превышает население большинства стран мира (рис. 1). Важно отметить, что ежегодно растет и количество неофициальных игроков в сети, и число зарегистрированных геймеров, что иллюстрирует высокий уровень вовлеченности населения Китая в виртуальную среду (рис. 2).

Приведенные статистические данные демонстрируют исключительную актуальность и необходимость изучения системы управления киберспортом Китая, занимающего лидирующие позиции в глобальном, быстро развивающемся феномене и обладающего оригинальными подходами к ее реализации.

Концепция данного исследования подразумевает изучение игровой индустрии Китая в комплексе. По этой причине киберспорт рассматривается в широком значении, включающем одновременно обе составляющие — профессиональный киберспорт и практику компьютерной игры в качестве развлечения. Это объясняется тем, что власти Китая оказывают влияние на оба вида деятельности. Однако в ходе работы будет продемонстрировано, насколько разнится отношение официальных властей к данным областям.

Объектом данного исследования выступает киберспорт как симбиоз интеллектуальной и физической деятельности людей, а предмет исследования — модели управления киберспортом в Китае.

Цель работы — изучение комплексной структуры государственного и спортивного регулирования в китайской модели управления киберспортом, позволяющей сочетать принципы баланса эконо-

¹ На основе открытых отчетов аналитического агентства Newzoo.

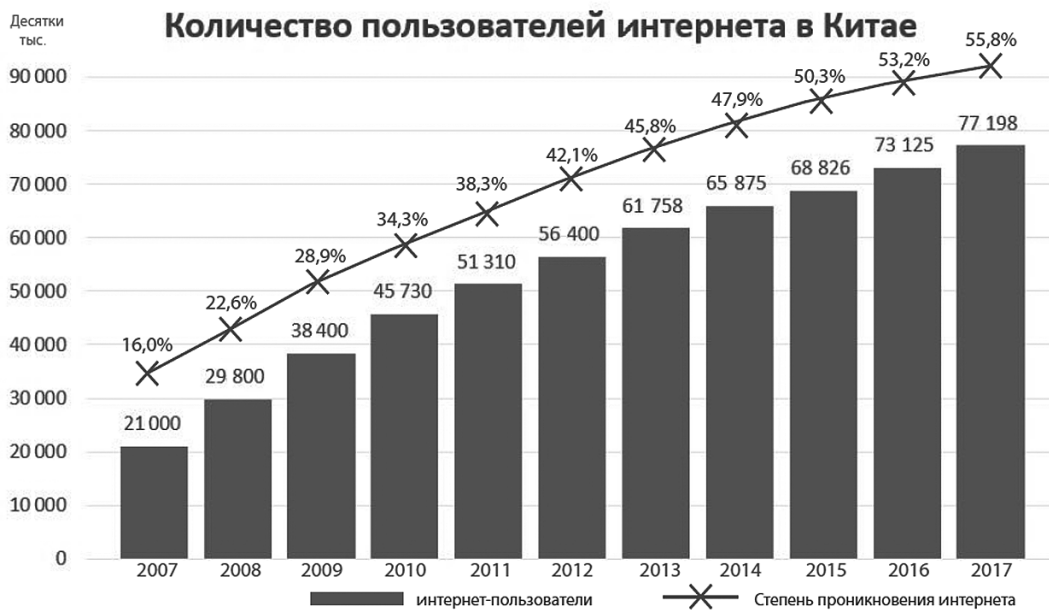


Рис. 1 / Fig. 1. Количественные и процентные показатели интернет-пользователей в Китае / Quantitative and percentage indicators of Internet users in China

Источник / Source: составлено на основе данных, предоставленных Спортивным Университетом Гуанчжоу / compiled on the data basis of Guangzhou Sports University.

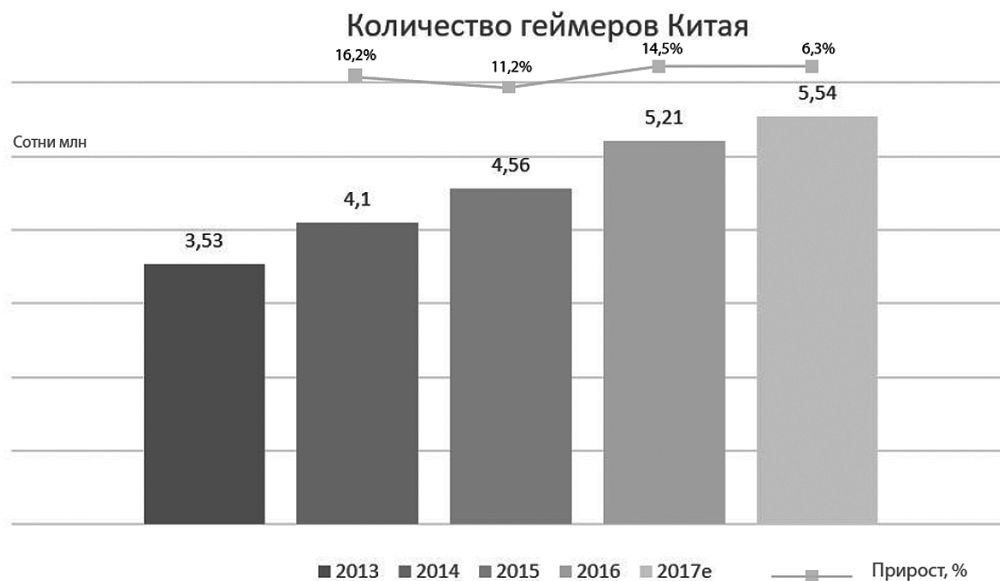


Рис. 2 / Fig. 2. Количество геймеров в Китае и доля их роста / Gamers in China and the share of their growth

Источник / Source: составлено на основе данных, предоставленных Спортивным Университетом Гуанчжоу / compiled on the data basis of Guangzhou Sports University.

мической эффективности, профессионализации молодой индустрии и спортивного результата. Для достижения поставленной цели был выполнен ряд задач: проанализированы кросс-дисциплинарные исследования о развитии китайского спорта, изучены нормативно-правовые акты, а также в динамике

рассмотрены действия китайских властей для последующего анализа ключевых параметров системы управления киберспортом.

Сочетание признаков рыночного регулирования киберспорта со своей экономикой, рынками и инфраструктурой внутри системы государствен-

ного социализма Китая, позволяющих эффективно развиваться и расти, дают возможность считать такую модель заслуживающей всяческого внимания и изучения.

Методы наблюдения, анализа и кабинетного исследования были использованы в представленной работе.

История вопроса и оценки исследователей

Подходы к пониманию киберспорта. Киберспорт как явление привлек внимание исследователей еще в середине нулевых. Так, Михаэль Вагнер, отталкиваясь и базируясь на классическом определении спорта, сформулировал понятие киберспорта следующим образом: область спортивной деятельности, в которой люди развивают и тренируют свои ментальные и физические возможности, используя информационные и коммуникативные технологии [1]. Этот базовый подход практически не изменился: спустя 10 лет Макс Себлом и Юхо Хамари рассматривают киберспорт сквозь призму спортивной деятельности, функционирование которой обеспечивает электронная среда [2]. Важно отметить, что Генеральная Администрация спорта Китая, включив киберспорт в список официальных видов спорта, в своем определении также делает акцент на электронную и спортивную части киберспорта. Спортивная производная заключается в исключительной соревновательности киберспорта, а электронная — в особых девайсах, необходимых для проведения соревнований [3].

Однако данная точка зрения не стала общепринятой ни среди функционеров спорта, ни среди исследователей. Многие руководители классических видов спорта настроены скептически по отношению к киберспорту как к виду спорта. Некоторые исследователи вторят им. Например, Джим Перри отмечает не только недостаток атлетизма, но и указывает на существующие проблемы с едиными органами управления в киберспорте. Именно институционализация и соревнование на основе физических способностей, по его мнению, являются ключевыми факторами в вопросе отнесения любой деятельности к спортивной [4].

Киберспорт в Китае. Марселла Шаблевич в своих исследованиях уделяет особое внимание феномену восприятия профессионального киберспорта и любительских видеоигр в культуре Китая. Автор утверждает, что даже с лингвистической точки зре-

ния в стране существует разделение на онлайн-игры — wangluo youxi, видеоигры — danji youxi и профессиональный киберспорт — dianzi jingji [5]. Кроме того, эмпирически подтверждается сложившаяся в стране диспропорция в восприятии и отношении к различным формам компьютерных игр.

Другим заслуживающим внимания исследованием, посвященном дихотомизации профессионализма и гейминга, является работа Лю Чжоусиня «От электронного героя к электронному спорту: развитие соревновательного гейминга в Китае». В ней автор ретроспективно иллюстрирует процесс, в ходе которого сложилось упомянутое ранее разделение. Китайское правительство осознавало, что видеоигры могут нести значительный вред здоровью нации, однако полное искоренение этого явления из жизни социума было чревато отсутствием достижений на международной киберспортивной арене. По этой же причине власти признали киберспорт и уравнили его с другими видами спорта [6].

Киберспорт в рамках спортивной реформы Китая

20 октября 2014 г. Государственный Совет и Кабинет министров Китая поддержали национальный план развития спортивной индустрии, призвав Генеральную администрацию спорта Китая ослабить его жесткий контроль на неосвоенном рынке и позволить большему числу организаций и частному бизнесу выйти на рынок, где давно и прочно доминируют государственные компании. Китай стремится изменить приоритеты в спорте с медально-го плана чемпионов на улучшение общего уровня физической подготовки и благополучия населения страны.

В 2013 г. средние расходы на спорт из расчета на душу населения составляли всего 645 юаней. Это составило всего 3,5% в среднем на душу населения от располагаемого дохода. Процент гораздо меньший, чем в США, при том, что потенциал рынка огромен. Около 80% текущего объема доходов спортивной отрасли Китая приходится на производственный сектор, в то время как менее 20% составляют доходы от потребления спортивных услуг и от реализации телевизионных прав. В США более 70% доходов спортивной индустрии были получены в ходе конкуренции, связанной с соревновательной общественной активностью, организацией спортивных ивентов и реализации прав на вещание [7]. Очевидно, что



Рис. 3 / Fig. 3. Структура китайского спортивного рынка / Chinese sports market structure

Источник / Source: Китай начинает свою игру. Растущая мощь китайской индустрии спорта и фитнеса. URL: <https://www.corporatenetwork.com/media/1637/china-gets-its-game-on-201701.pdf> (дата обращения: 12.03.2020) / The Economist Corporate Network. China gets its game on. The emerging power of China's sports and fitness industry. URL: <https://www.corporatenetwork.com/media/1637/china-gets-its-game-on-201701.pdf> (accessed on 12.03.2020).

Китай располагает огромным потребительским ресурсом и уникальными возможностями для становления спортивного бизнеса.

Согласно исследованию eCapital, инвестиционного банка с штаб-квартирой в Пекине, размер спортивного рынка Китая составил приблизительно 1,5 трлн юаней, или 216 млрд долл. в 2016 г. [8] (рис. 3). В дальнейшие планы входит увеличение объема внутреннего спортивного рынка до 800 млрд долл. к 2025 г. [9].

Значимость физкультуры и спорта в Китае была подкреплена законодательно. 21 статья действующей Конституции гласит: «Государство развивает дело физкультуры и спорта, проводит массовые спортивные мероприятия, укрепляет здоровье населения» [10].

Ключевые особенности модели управления киберспортом Китая

Действующую систему отношений правительства Китая к киберспорту можно резюмировать в следующих элементах:

1. Цензура и пропаганда.
2. Контроль и регулирование.
3. Образование и профессионализация.
4. Партнерство с частными компаниями.

Цензура и пропаганда

Во все времена Китай в той или иной степени был закрыт от остального мира. Логично, что используемые в западной культуре значения символики и цветов не совпадают с принятыми в Китае традициями. Классическим примером является значение красного цвета, который часто используется для обозначения агрессии и имеет физическую ассоциацию с кровью. В китайской культуре этимология красного цвета, напротив, символизирует процветание. По этой причине оригинальный геймплей видеоигры может вызвать не только непонимание, но и отторжение со стороны понимающей аудитории.

Соответствие игровых элементов принципам проводимой государственной политики является исключительно важным, поэтому некорректная трактовка символов и использование национальных культурных ценностей представляет собой потенциальную угрозу. Так, например, разработчики игры “Football Manager” представили Гонконг, Тайвань и Тибет в статусе самостоятельных государств, что противоречит текущей политической повестке в Китае. Поэтому рынок для такого продукта в Китае был закрыт. Другим примером является игра “Command and Conquer”, сюжет которой подразумевал разрушение национального символа государства [11].

Обе игры не смогли преодолеть процедуру лицензирования для выхода на китайский рынок, осуществляемую Главным управлением по делам прессы и издательств. Суть данной процедуры заключается в одобрении и согласовании контента и дизайна игры. Внутриигровая модификация является идеологическим ресурсом для решения задач политической и культурной направленности, поэтому она рассматривается сквозь призму цензуры и пропаганды.

Контроль и регулирование

Зарождение рынка видеоигр в Китае сопровождается высоким уровнем пиратства. Местные компании использовали лазейки в законодательстве, беспрепятственно копируя и распространяя по более низкой стоимости продукцию зарубежных издателей. Это было одним из барьеров, препятствовавших вхождению иностранных компаний на китайский рынок. Правовые рамки определения и признания субъектов отрасли, регулирования их деятельности стали одной из первоочередных задач. Главным органом, призванным решить эту проблему, стало Государственное управление по делам авторского права.

В 2018 г. Всемирная организация здравоохранения включила игровую зависимость в Международную статистическую классификацию болезней и проблем, связанных со здоровьем. Китайские власти уделяли этому серьезное внимание еще в середине нулевых. В 2003 г. киберспорт после официального признания начал активную деятельность по пропаганде здорового образа жизни. Китайские руководители осознали опасность игровой зависимости для своих граждан, и в 2005 г. Министерство культуры Китая ввело ограничение на игровое время и требование персональной идентификации пользователя². В июле 2007 г. постановления Министерства культуры и Министерства промышленности и информатизации обязали издателей игр ввести в действие систему, суть которой заключалась в уменьшении полученных игровых очков с течением проведенного в игре времени [12].

Новый виток развития эта политика приобрела уже в ноябре 2019 г., когда Государственное управление по делам прессы и издательств установило

новые ограничения, призванные противодействовать игровой зависимости у совершеннолетних. Для того чтобы отслеживать игровую активность несовершеннолетних Управление в тандеме с Министерством общественной безопасности разработало особую систему идентификации личности. Впервые помимо введения лимита времени для игроков и временных слотов для игры ограничению подверглись онлайн-микротранзакции [13].

Образование и профессионализация

Признание киберспорта официальным видом спорта стало лишь одной из последовательных мер китайского правительства. Власти Китая избрали путь профессионализации киберспорта, и одним из наиболее важных элементов в реализации этого направления является образование.

В 2016 г. Министерство образования Китая включило киберспорт в список образовательных дисциплин в колледжах. В дальнейшем крупнейшие университеты страны включили киберспорт в свои программы [14]. Высшие учебные заведения готовят не профессиональных спортсменов, а управленцев, разработчиков, аналитиков. Продолжая выбранную стратегию, Министерство трудовых ресурсов и социального обеспечения Китая официально включило профессии киберспортсменов и менеджеров в области киберспорта в реестр официальных профессий [15]. Проводимые меры обеспечивают институционализацию и профессионализацию киберспорта в стране.

В июне 2019 г. государственный телеканал CCTV опубликовал отчет, в котором предоставил оценку текущего рынка рабочей силы в киберспорте и прогноз на ближайшие 5 лет. Было отмечено, что в Китае существует проблема с профессиональными кадрами в киберспорте, и в ближайшие 5 лет нужно заполнить около 1 млн рабочих мест в растущей индустрии. Решение этой проблемы является ключевой задачей в сфере киберспорта для Министерства трудовых ресурсов и социального обеспечения.

Партнерство с частными компаниями

Органы государственной власти видят в киберспорте не только спорт, но и серьезный ресурс для решения различных задач национального уровня. Развитие профессиональной игровой индустрии происходит при тесном взаимодействии тандема государственных органов и бизнес-структур — крупных разработчиков видеоигр. Обе стороны

² ICD-11 for mortality and morbidity statistics. World Health Organization. 2018. URL: <https://icd.who.int/browse11/1-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> (дата обращения: 12.01.2020).

Таблица / Table

Распределение полномочий государственных органов в процессе комплексного регулирования игровой индустрии Китая / The distribution of powers of state bodies in the process of comprehensive regulation of the gaming industry in China

Название органа управления / Name of governing body	Функции / Functions
Генеральная администрация спорта / General Administration of Sports	Организация лиг и турниров; контроль и развитие профессионального киберспорта / Organization of leagues and tournaments; control and development of professional e-sports
Главное управление по делам прессы и издательств / General Directorate of media	Лицензирование игр в соответствии с внутренними требованиями; борьба с игровой зависимостью / Game licensing in accordance with internal requirements; the fight against game addiction
Министерство культуры и туризма / Ministry of Culture and Tourism	Внутриигровая культурная адаптация и локализация; борьба с игровой зависимостью / In-game cultural adaptation and localization; the fight against game addiction
Государственное управление по делам авторского права / State Copyright Office	Развитие авторского права; борьба с пиратством / Copyright development; anti-piracy
Министерство общественной безопасности / Ministry of Public Security	Борьба с игровой зависимостью / The fight against gaming, gambling addiction
Министерство образования; Министерство трудовых ресурсов и социального обеспечения / Ministry of Education; Ministry of Labor and Social Security	Подготовка профессиональных кадров; создание рабочих мест в индустрии / Professional training; job creation in the industry
Министерство промышленности и информатизации; Ассоциация спортивных сооружений Китая / Ministry of Industry and Informatization; China Sports Facilities Association	Борьба с игровой зависимостью; развитие киберспортивной инфраструктуры / The fight against gambling addiction; development of e-sports infrastructure

Источник / Source: разработано авторами / developed by the authors.

заинтересованы в развитии этой сферы и эффективном регулировании.

Как отмечают исследователи, политический режим Китая представляет собой нео-ленинизм, или социализм с развитым бизнесом [12]. Крупные китайские производители игр являются частными компаниями, которые вынуждены считаться с местными законами. Индустрия видеоигр развивается при тотальном контроле государства. Процедура лицензирования видеоигр является серьезным аргументом власти для коммуникации с позиции силы. Так, в марте 2018 г. Главное управление по делам прессы и издательств временно заморозило эту процедуру. Процесс был возобновлен в январе 2019 г., а уже в апреле был представлен свод новых правил и регулирований³. Государство при этом

остаётся над схваткой конкурирующих бизнес-корпораций.

Снятие запрета и лицензирование 80 игр позволило разработчикам заработать 30 млн долл. [16], что говорит о серьезных убытках, понесенных компаниям в период приостановки процесса лицензирования. Примечательно, что после снятия вето крупная компания-производитель Tencent объявила о сотрудничестве с местными властями в организации профессиональных турниров с целью продвижения киберспорта в стране [17]. В провинции Хайнань при участии Tencent был основан Фонд развития киберспорта объемом 145,6 млн долл. Вдобавок, в провинции будет реализована программа «Тысячи киберспортивных талантов Хайнаня». Наконец, киберспортсмены других стран мира получают воз-

³ China gaming regulator to introduce new approval process this month. Niko Partners. 2019. URL: <https://nikopartners.com/china-gaming-regulator-to-introduce-new-approval-process-this-month> (дата обращения: 12.01.2020).

com/china-gaming-regulator-to-introduce-new-approval-process-this-month (дата обращения: 12.01.2020).

возможность безвизового въезда на территорию острова Хайнань [18]. Иными словами, в стране создана особая киберспортивная зона, которая призвана не только развивать киберспорт Китая, но и стать глобальной туристической зоной с неповторимыми особенностями.

В таблице представлено распределение полномочий органов государственной власти Китая в комплексе регулирования игровой индустрии.

Заключение

На основании проведенного анализа представляется уникальная картина формирования модели управления одним видом спорта (киберспортом) при прямом участии Генеральной Администрации спорта Китая и еще восьми государственных министерств, не связанных со спортом напрямую. Такое комплексное взаимодействие — весьма редкое явление для любого спорта.

При этом модель управления этой отраслью спорта обеспечивает параллельное развитие рынка, рыночных отношений, бизнес-процессов профессионального киберспорта и рынка любительского видеогейминга. Эти сферы деятельности автономно регулируются, благодаря разграничению полномочий и внедрению отличных друг от друга уровней контроля. Профессионализация позволяет добиваться высоких спортивных результатов на международном уровне, оставаясь субъектом государственного регулирования индустрии внутри страны.

Система управления, движимая интересами рынка и рычагами государственного вмешательства, комплексно охватывает всю игровую индустрию через Министерства, аффилированные организации, средства массовой информации и концептуально разделена на 4 блока: цензура и пропаганда, контроль и регулирование, образование и профессионализация, партнерство с частными компаниями. Оригинальная управленческая модель позволяет сохранять принципы баланса экономической эффективности, профессионализации молодой индустрии и спортивного результата.

Практическая значимость исследования заключается в необходимости изменения подхода к популяризации киберспорта для его дальнейшего развития. Китай выбрал политику дихотомизации киберспорта и практики домашней игры, культивируя исключительно положительный образ профессионализма в киберспорте и ограничивая потенциально опасную казуальную практику игры. Заставить людей изменить свое мнение на противоположное гораздо сложнее, чем придать им новое знание в дополнение к уже имеющемуся. Изменение парадигмы продвижения киберспорта с акцентом на повышение осведомленности населения о серьезности и профессиональности явления позволит участникам процесса в различных странах мира формировать рыночную инфраструктуру, ускорить создание отраслевых субъектов и новых рабочих мест, выстроить универсальные модели управления.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ / REFERENCES

1. Wagner M.G. On the scientific relevance of eSports. In: Proc. 2006 Int. conf. on Internet computing & Conf. on computer games development (Las Vegas, 26–29 June 2006). Sterling, VA: CSREA Press; 2006:437–440. URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.82&rep=rep1&type=pdf> (accessed on 12.03.2020).
2. Hamari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*. 2017;27(2):211–232. DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085
3. Yang Y. Research on eSports and eSports industry in China. 2018. URL: https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/174917/research-on-esports-and-esports-industry-in-china-yang-yue?_lg=en-GB (accessed on 12.03.2020).
4. Parry J. E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 2019;13(1):3–18. DOI: 10.1080/17511321.2018.1489419
5. Szablewicz M. From addicts to athletes: Participation in the discursive construction of digital games in urban China. *AoIR Selected Papers of Internet Research*. 2011;(1). URL: https://www.academia.edu/4862226/From_Addicts_to_Athletes_Participation_in_the_Discursive_Construction_of_Digital_Games_in_Urban_China (accessed on 12.03.2020).
6. Lu Z. From e-heroin to e-sports: The development of competitive gaming in China. *The International Journal of the History of Sport*. 2017;33(18):2186–2206. DOI: 10.1080/09523367.2017.1358167
7. Sun X. Sports industry racing to open up. China Daily. 2015. URL: http://europe.chinadaily.com.cn/sports/2015-08/11/content_21566777.htm (accessed on 09.01.2020).

8. China gets its game on. The emerging power of China's sports and fitness industry. The Economist Corporate Network. 2017. URL: <https://www.corporatetwork.com/media/1637/china-gets-its-game-on-201701.pdf> (accessed on 12.03.2020).
9. Алтухов С.В. Спортивная реформа в Китае: от государственной идеологии до изменения сознания людей. Сборник научных статей ЦСМ ЭФ МГУ. М.: Экономический факультет МГУ им. М.В. Ломоносова; 2017:124–132. URL: <https://www.econ.msu.ru/sys/raw.php?o=43677&p=attachment> (accessed on 12.03.2020). Altukhov S.V. Sports reform in China: From state ideology to changing people's consciousness. In: Collection of scientific papers of the Center for Sports Management, Faculty of Economics, Moscow State University. Moscow: Faculty of Economics, Lomonosov Moscow State University; 2017:124–132. URL: <https://www.econ.msu.ru/sys/raw.php?o=43677&p=attachment> (дата обращения: 12.03.2020). (In Russ.).
10. Constitution of the People's Republic of China. 1982. URL: <http://en.people.cn/constitution/constitution.html> (accessed on 25.03.2020).
11. Dong L., Mangiron C. Journey to the East: Cultural adaptation of video games for the Chinese market. *The Journal of Specialised Translation*. 2018;(29):149–168. URL: https://www.jostrans.org/issue29/art_dong.pdf (accessed on 12.03.2020).
12. Ernkvist M., Ström P. Enmeshed in games with the government: Governmental policies and the development of the Chinese online game industry. *Games and Culture*. 2008;3(1):98–126. DOI: 10.1177/1555412007309527
13. Zialcita P. China introduces restrictions on video games for minors. NPR. Nov. 06, 2019. URL: <https://www.npr.org/2019/11/06/776840260/china-introduces-restrictions-on-video-games-for-minors> (accessed on 11.01.2020).
14. Shi F. Chinese gamers warming rapidly to esports. China Daily. 2018. URL: https://www.chinadaily.com.cn/a/201807/17/WS5b4d2be7a310796df4df6ca1_3.html (accessed on 11.01.2020).
15. 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).
16. 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> (accessed on 10.12.2019).
17. Hancock T. Tencent eyes more esports competitions in China. Financial Times. Mar. 03, 2019. URL: <https://www.ft.com/content/89feb218-3bc2-11e9-b72b-2c7f526ca5d0> (accessed on 12.01.2020).
18. Chen H. Chinese Island Province of Hainan plans \$ 145.6M eSports development fund. The Esports Observer. June 24, 2019. URL: <https://esportsobserver.com/hainan-esports-dev-fund> (accessed on 12.01.2020).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Сергей Витальевич Алтухов — кандидат экономических наук, профессор Высшей школы юриспруденции, НИУ «Высшая школа экономики», Москва, Россия

Altukhov22@gmail.com

Вадим Михайлович Веревкин — магистр Высшей школы юриспруденции, НИУ «Высшая школа экономики», Москва, Россия

Verevckinadim@gmail.com

ABOUT THE AUTHORS

Sergei V. Altukhov — Cand. Sci. (Econ.), Professor, Higher School of Law, Higher School of Economics, Moscow, Russia,

altukhov22@gmail.com

Vadim M. Verevkin — Master, Higher School of Law, Higher School of Economics, Moscow, Russia,

Verevckinadim@gmail.com

Статья поступила в редакцию 05.02.2020; после рецензирования 25.03.2020; принята к публикации 20.04.2020. Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.

The article was submitted on 05.02.2020; revised on 25.03.2020 and accepted for publication on 20.04.2020.

The authors read and approved the final version of the manuscript.