

Развитие индустрии компьютерных игр в КНР в конце XX в.

© 2023

DOI: 10.31857/S013128120029187-6

Шишикин Виталий Геннадьевич

Кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры международных отношений и регионоведения Новосибирского государственного технического университета (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 Новосибирского государственного технического университета (адрес: 630073, Новосибирск, пр-т К. Маркса, 20). ORCID: 0009-0000-1721-007X. E-mail: sonicfanever@gmail.com

Статья поступила в редакцию 24.10.2023.

Аннотация:

В Китае индустрия компьютерных игр зародилась позднее, чем на Западе, где отрасль начала формироваться еще в 1970-х гг. и за несколько лет из досуга для избранного круга лиц превратилась в один из самых технически передовых и финансово успешных сегментов индустрии развлечений. Начавшиеся в 1978 г. реформы Дэн Сяопина привели к серьезным сдвигам в социально-экономической системе китайского государства. Однако сфера компьютерных игр получила шанс на развитие не благодаря, а вопреки установкам властей и консервативной части китайского общества. Несмотря на серьезные идеологические и экономические барьеры, игровой рынок КНР постепенно начал насыщаться техникой местного производства, которая на первых порах могла быть не слишком качественной, однако массовой и доступной для многомиллионной аудитории. Важную роль в этом играло нелегальное копирование товаров зарубежных компаний и фирм, благодаря чему покупатели могли своевременно знакомиться с новинками мировой индустрии, а не только с проектами местных производителей. Широкое распространение пиратской продукции и подключение КНР к интернету в 1990-х гг. привело к интенсивному развитию сферы виртуальных развлечений, которое осуществлялось не только благодаря растущему числу домашних пользователей, но и формированию сети интернет-кафе. В связи с растущей популярностью нового вида досуга, его интегрированностью в мировую игровую индустрию перед китайскими властями встал вопрос о необходимости правового регулирования данной сферы и усиления идеологического контроля над ней со стороны государства

Ключевые слова:

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

Для цитирования:

Шишикин В.Г., Антонов Д.А. Развитие индустрии компьютерных игр в КНР в конце XX в. // Проблемы Дальнего Востока. 2023. № 6. С. 87–96.

DOI: 10.31857/S013128120029187-6.

На рубеже XX—XXI вв. КНР последовательно наращивает комплексную мощь, стремясь достичь лидерства в ключевых отраслях мировой хозяйственной системы. Одним из быстрорастущих и прибыльных секторов мировой экономики сегодня является индустрия компьютерных игр. Ее перспективность определяется прежде всего наличием потенциала для культурной экспансии. Создание компьютерных игр на основе национальной истории и фольклора может привлечь крупные инвестиции и повысить имидж страны в мире. Во-вторых, разработку игр можно рассматривать как средство укрепления международных связей. Для производства нового компьютерного продукта необходимо приобретение лицензий на IT-решения и технологии создания игр, которые находятся у разных компаний, что подталкивает к оформлению сотрудничества и привлечению к разработке специалистов из смежных сфер и государств. Третий аспект связан с

тем, что сектор компьютерных игр — это индустрия с миллиардными оборотами, которая по прибыли может превосходить другие сферы развлечений. Еще одним фактором привлекательности отрасли является киберспорт. Соревнования между профессиональными игроками по значимости и зрелищности приближаются к крупным спортивным состязаниям, а победа национальных команд усиливает патриотические настроения в стране и демонстрирует ее информационную открытость. Наконец, компьютерные игры — это новые медиа, которые могут способствовать налаживанию коммуникации между властями и подрастающим поколением, для которого этот вид развлечения сегодня является наиболее привлекательным.

Перед тем как охарактеризовать развитие индустрии компьютерных игр в КНР, необходимо дать трактовку ключевых терминов. Игровая индустрия (индустрия компьютерных игр) — это сектор экономики, направленный на производство, распространение и поддержку видеоигр и специальных технических устройств, которые позволяют реализовать весь комплекс процессов в рамках этих игр. Видеоигра (компьютерная игра) — это электронная игра, включающая взаимодействие пользователя с интерфейсом или механизмом ввода (джойстик, контроллер, клавиатура или устройство обнаружения движения) для создания визуальной обратной связи, которая отображается на телевизоре, мониторе, сенсорном экране или гарнитуре виртуальной реальности. Видеоигры часто дополняются звуковой и иными типами обратной связи, включая тактильные технологии.

Развитие игровой индустрии в КНР началось позже, чем на Западе, где в 1971 г. была выпущена первая коммерчески доступная видеоигра *Computer Space*, а позднее — первый коммерчески успешный продукт от компании *Atari Inc.* под названием *Pong* — симулятор настольного тенниса. С началом производства консоли (игровой приставки) *Magnavox Odyssey* компьютерные игры перестали быть развлечением для узкого круга лиц¹. Затем последовал выпуск игровых платформ и клонов *Pong* от других компаний, что привело в 1977 г. к заговариванию рынка и кризису. Его преодолению годом позже способствовал выпуск игры *Space Invaders* и начало производства консоли *Atari 2600*². В 1982 г. *Space Invaders* заработала 2 млрд долл. при общем доходе индустрии в 8 млрд долл.³ Успех этой игры привел к созданию многочисленных продуктов, использующих схожие механики. Появлялись и новые проекты, придававшие развитию индустрии дополнительный импульс, как, например игра *Pac-Man* от компании *Namco*, выпущенная в 1980 г. По некоторым оценкам, к 2005 г. она заработала более 100 млн долл.⁴ Эти цифры свидетельствуют о том, что уже в 1980-х гг. сектор компьютерных развлечений приносил прибыли, сравнимые с доходами индустрии поп-музыки и кино.

Динамичный характер развития игрового сектора основывался на высокой технологичности и эффекте новизны. Ничего подобного в сфере развлечений ранее не было, а потому пользователи, в первую очередь в странах Запада, активно покупали консоли, игры, а также разнообразные аксессуары, которые делали процесс более удобным и интересным. Стоит отметить, что этот сектор развивался сразу по нескольким направлениям — как за счет широкого распространения игровых автоматов, располагавшихся в мно-

¹ *Cohen D.S.* Magnavox Odyssey – the First Gaming Console // *Lifewire*. September 25, 2020. URL: <https://www.lifewire.com/magnavox-odyssey-the-first-gaming-console-729587> (дата обращения: 22.11.2023).

² *Atari 2600* была выпущена в США осенью 1977 г., а в Европе в 1978 г. При этом широкую популярность она приобрела после того, когда компания *Atari* лицензировала для приставки игру *Space Invaders*.

³ *Luenendok M.* The Gaming Industry – An Introduction // *Cleverism*. September 19, 2019. URL: <https://www.cleverism.com/gaming-industry-introduction/> (дата обращения: 22.11.2023).

⁴ *Morris C.* Pac Man turns 25 // *CNN Money*. May 10, 2005. URL: https://money.cnn.com/2005/05/10/commentary/game_over/column_gaming/index.htm (дата обращения: 22.11.2023).

голюдных общественных местах (торговых центрах, кинотеатрах и специализированных залах), так и масштабных продаж консолей для домашнего пользования. Особняком стояли персональные компьютеры (далее — ПК), которые стоили дороже игровых приставок, но позволяли выполнять более широкий спектр задач. Активная модернизация вычислительной техники в 1970–1980-х гг. вела в том числе к эволюции игровых технологий, делая эту сферу одной из самых инновационных.

Индустрия компьютерных игр в КНР начала развиваться только после 1978 г.⁵ — благодаря экономическим преобразованиям, открытию китайского рынка для иностранных производителей и расширению торговых связей с западными государствами. Модернизация экономики способствовала интенсивной миграции жителей страны из сельской местности в крупные населенные пункты, что также явилось важным фактором развития отрасли. По переписи 1990 г., в городах проживало 26,41 % (301,95 млн чел.) от общей численности населения (1,133 млрд чел.)⁶. Этот показатель важен, поскольку именно горожане, как правило, имеют более высокую заработную плату и доступ к техническим новинкам, а также открыты восприятию современных видов развлечения и досуга. Власти, в свою очередь, настороженно относились к тем элементам культуры, которые еще не прошли проверку временем, продолжая использовать устоявшуюся риторику: «...Нам нужно изучать у развитых капиталистических стран достижения передовой науки, техники и технологии... брать у них все в области знаний и технической культуры, что нам полезно... Однако все то, что относится к духовной культуре, необходимо как в смысле идейного содержания, так и средств выражения подвергать марксистскому анализу, оценке и критике... Хаос в ознакомлении наших людей с западной наукой и культурой воцарился огромный. Дело дошло до того, что в последние годы к нам завезено немало такой литературы, кинофильмов, музыкальных и хореографических произведений, видео- и звукозаписей, которые даже в самих западных странах считаются низкопробными или вредными. Нельзя больше мириться с развращением нашей молодежи упаднической буржуазной западной культурой»⁷. Эти слова Дэн Сяопин произнес в 1983 г. на втором пленуме ЦК КПК 12-го созыва.

В том же году в игровой индустрии разразился еще один кризис, вызванный переизбытком низкокачественных игр и однотипных консолей. Одним из его последствий стала потеря Atari 2600 лидирующих позиций на рынке игровых платформ, чем поспешили воспользоваться конкуренты из японской компании Nintendo — производители приставки Famicom, которая в течение нескольких лет была одной из самых популярных в мире. В 1985 г. эта консоль была представлена на рынке США под названием Nintendo Entertainment System (NES)⁸. Под воздействием этих сдвигов обновлялся не только ландшафт мировой игровой индустрии, но и шло зарождение ее китайского сегмента. Рынок КНР являлся привлекательным для иностранных создателей игр и производителей консолей в силу своей емкости и малой развитости, но его доступность на первых порах была под вопросом. Один из путей выхода на китайский рынок лежал через свободные экономические зоны, функционировавшие с 1980 г., в том числе в качестве канала проник-

⁵ 中国共产党第十一届中央委员会第三次全体会议公报 (一九七八年十二月二十二日通过) [Коммюнике третьего пленума ЦК КПК 11-го созыва (принят 22 декабря 1978 г.)] // 中国共产党新闻网. URL: <http://cpc.people.com.cn/GB/64162/64168/64563/65371/4441902.html> (дата обращения: 24.11.2023).

⁶ 中国统计年鉴- 1994 [Китайский статистический ежегодник – 1994]. 北京. 1995年. 第59页.

⁷ Дэн Сяопин. Основные вопросы современного Китая // *WaybackMachine*. 19.05.2009. URL: https://web.archive.org/web/20090519075757/http://skmr.ru/library/library_files/dxp.htm (дата обращения: 24.11.2023).

⁸ *Wolf M.J.P.* Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming [2 volumes]. Greenwood, 2012. P. 249.

новения иностранных технологий и различных технических новинок⁹. Вместе с другой техникой в КНР могли проникать и игровые консоли.

Япония, пользуясь своим превосходством в создании аппаратного и программного обеспечения, а также географической близостью, пыталась войти на игровой рынок КНР, находившийся в процессе становления. Однако, несмотря на провозглашение политики реформ и открытости, пошлины для игровых приставок были установлены на уровне 130 %, что делало китайский рынок фактически недоступным для зарубежных фирм¹⁰. Заградительные барьеры вели к тому, что объем легальной продукции был ограничен, а это, в свою очередь, подталкивало к формированию альтернативного рынка. Речь шла не только о параллельном импорте в КНР небольшого количества новых и старых моделей западных консолей, но и постепенном налаживании на их основе производства собственных платформ, без покупки лицензий и подписания соглашений с правообладателем. Подобные процессы стимулировались массовым спросом со стороны потребителей, которым важен был сам факт покупки игровой приставки, а не ее легальность и качество.

Высокие таможенные барьеры привели к появлению в КНР предприятий, производивших клоны зарубежных консолей, дополнительного оборудования и картриджей с играми. Фактическое отсутствие конкуренции со стороны официальных фирм-производителей привело к тому, что местные компании старались привлечь внимание к своей продукции не качеством, а ее дешевизной и излишне декоративным видом игровых приставок и аксессуаров к ним. Одним из наиболее известных производителей консолей стала компания Subor Culture Development Co., Ltd., созданная в 1987 г. Свою приставку Subor Video Game System (Xiaobawang) она позиционировала как обучающий компьютер что, по замыслу маркетологов, должно было дополнительно стимулировать родителей покупать консоли и сопутствующую продукцию для своих детей¹¹. Приобретение исключительно развлекательного продукта порицалось социумом, воспринимавшего азартные игры и подобный контент как свидетельство морального упадка и разложения. В то же время внедрение новых технологий и обучение всячески поощрялось. Производители Subor обходили ограничения властей, ратуя за изменение правил взаимодействия в обществе, и в том числе отношения к развлечениям, в обновленных условиях жизни. Лимитированные поставки оригинальной продукции и слабое знакомство аудитории и китайских коммерсантов с правилами ведения международного бизнеса вели к тому, что пиратские консоли быстро заполнили рынок КНР. Они рекламировались на местном телевидении как легальные продукты, продавались в торговых центрах и обеспечивались послепродажным сервисом¹². Не менее важен был и внешний вид Subor, которая напоминала клавиатуру ПК и имела опцию считывания игровых картриджей и использования различных контроллеров¹³. Распространению игровых платформ также способствовала проводившаяся в КНР и закрепленная Кон-

⁹ *Портяков В.Я.* Шэньчжэнь: этапы развития и эволюция функций // Муравей грызет кость: избранные очерки о Китае. М.: Форум, 2018. С. 415–417.

¹⁰ *Liao S.X.T.* Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11(3). P. 276.

¹¹ *Zou Z.* Fizzling nostalgia: Chinese game console company that blessed many a childhood bites the dust // *The Beijinger*. November 11, 2020. URL: <https://www.thebeijinger.com/blog/2020/11/09/kapital-koopas-iem-beijing-2020-commenced-pokemon-imported> (дата обращения: 25.11.2023).

¹² 从巅峰到没落 小霸王做过的电子产品 [Электронная продукция Xiaobawang: от пика до упадка] // 17173. 28.11.2012. URL: http://news.17173.com/content/2012-11-28/20121128093357374_all.shtml#pageno=2 (дата обращения: 25.11.2023).

¹³ *Jou E.* The Chinese Gaming Console with the Jackie Chan Seal of Approval // *Kotaku*. November 4, 2013. URL: <https://kotaku.com/the-chinese-gaming-console-with-the-jackie-chan-seal-of-1457960866> (дата обращения: 25.11.2023).

ституцией 1982 г. политика: «Одна семья — один ребенок»¹⁴. Это позволяло единственному ребенку в семье просить у родителей серьезных уступок при покупке подарков, в числе игровых консолей.

Таким образом, в 1980-х гг., через несколько лет после начала политики реформ и открытости, КНР постепенно интегрировалась в мировой рынок компьютерных развлечений. Первоначально этот процесс шел посредством дозированного внедрения официальной продукции западных компаний и широкого распространения игровых машин местного производства. Фактически сектор электронных игр КНР развивался за счет параллельного импорта, который дополнялся мощным импортозамещением, где количество превалировало над качеством. Стоит отметить высокую адаптивность местных продавцов и производителей, продемонстрировавших готовность преодолевать — во имя прибыли и повышения популярности своей продукции — не только экономические и идеологические барьеры, но и сложившиеся в обществе стереотипы.

Подготовительный этап позволил игровой индустрии КНР утвердиться и начать поступательное развитие уже в 1990-е гг., во многом благодаря компьютерному пиратству, которое было характерной чертой не только китайского рынка, но и других стран с переходной экономикой, в том числе России. Спрос на технические новинки в этих странах энергично рос, развитие рынка нередко носило стихийный характер, подчиняясь больше местной конъюнктуре, нежели установленным правилам, а потому и изменения диктовались не властями, а группами заинтересованных в получении либо желаемого продукта (потребителями), либо прибыли (предпринимателями). Не имея возможности приобретать оригинальные товары из-за малой доступности и высокой цены, покупатели провоцировали местных производителей и торговцев к активному распространению пиратской продукции и производству подделок самого разного качества.

Подобное развитие событий было также обусловлено отсутствием необходимой нормативно-правовой базы в этой области. Первоначально власти КНР не проявляли активности в борьбе с пиратской продукцией, больше заботясь о развитии хозяйственной системы в целом. Отчасти нормативную функцию для игровой индустрии КНР выполняло положение «О регулировании издательской деятельности», вступившее в силу в 1997 г. В документе шла речь об упорядочении выпуска информационной продукции на разных носителях, включая аудиовизуальные и электронные. И хотя в первую очередь власти регламентировали работу обычных издательств и выпускаемой ими печатной продукции, создателям электронного контента также нужно было соблюдать правила, так как компьютерные игры содержали аудиовизуальную информацию, записанную на электронном носителе. Так, в положении был обозначен перечень запретов: нарушение норм конституции, угроза национальному единству, безопасности и суверенитету, разглашение государственной тайны, пропаганда порнографии, суеверий, насилия и пр. (25 ст.); ухудшение нравственного, физического и психологического здоровья подростков (26 ст.). Власти оставляли за собой контроль над содержанием издаваемой продукции, оговаривая, что она не должна ввозиться нелегально и нарушать авторские права (38 ст.). Отдельно оговаривалась незаконность публикаций и распространения пиратской продукции, что могло квалифицироваться как уголовное преступление (47 ст.)¹⁵. Цензура закрепляла примат идеологической повестки, общественной морали и традиционных ценностей. Однако не все требования, содержащиеся в положении, могли быть выполнены. По сути, власти делали вид, что контролируют и регулируют деятельность игровой сферы, а предприниматели работали, стараясь не сильно «досаждать» руководству.

¹⁴ Конституция КНР 1982 г. (с изм. 1988, 1993, 1999, 2004 гг.) // *Законодательство Кумая*. URL: https://chinalawinfo.ru/constitutional_law/constitution (дата обращения: 25.11.2023).

¹⁵ Regulation on Publication Administration. February 1, 1997 // *Asian Legal Information Institute*. URL: <http://www.asianlii.org/cn/legis/cen/laws/ropa420/> (дата обращения: 25.11.2023).

Иными словами, игровой рынок продолжал развиваться, фактически игнорируя запреты на распространение пиратской продукции, которая являлась интеллектуальной собственностью зарубежных фирм. Так, например, компания Waixing Technology, основанная в 1993 г., выпускала не только оригинальные проекты на историческую тематику (Three Kingdoms III, War Between Chu & Han, Linzexu Banned the Opium, The Story of Three Kingdoms), но и занималась тиражированием известных зарубежных серий игр (Dragon Quest, Zelda, Dragon Ball, Final Fantasy, Age of Empires, Commandos и Golden Axe)¹⁶. Благодаря этому китайские пользователи могли знакомиться с одними из лучших западных развлекательных продуктов.

Спрос рождает предложение, поэтому небольшие компании по разработке программного обеспечения и компьютерных игр, как, например, Yanshan Software Co. и Huoxing Electronic Ltd., включились в процесс взлома игр и перевода их на китайский язык. В результате «китаизации» местные пользователи получили возможность ознакомиться с легендарной Battle City, а также сериями Contra, Pokemon и Street Fighter без необходимости учить иностранные языки. Помимо адаптации компьютерных проектов под нужды местного рынка китайские специалисты делали мировые хиты более доступными за счет размещения на одном картридже сразу нескольких игр (система N-in-One). Это позволяло родителям экономить при покупке, а начинающим пользователям иметь возможность выбора: не понравилась одна игра, можно переключиться на другую, не тратя дополнительные деньги. В 1990-е гг. картриджи с несколькими играми получили широкое распространение, хотя и не могли вытеснить полностью носители, на которых располагалась всего одна игра. В дальнейшем разработчики стали активно использовать для записи игр CD-диски, которые вмещали больше информации и были лучше защищены, но местных изготовителей нелегальной продукции это все равно не могло остановить¹⁷.

Для сохранения интереса со стороны потребителей к своим продуктам китайские компании шли не только на расширение ассортимента игр и их адаптацию для местного рынка, но и использовали более сложные стратегии. Вышеупомянутая фирма Xiaobawang в 1993 г. представила платформу Xiaobawang Learning Machine. Продукт позиционировался не как игровой, а обучающий, так как помимо прочего у приставки были дополнительные функции изучения английского алфавита и ввода иероглифов Wubi. Тем самым производитель смог заинтересовать в приобретении Xiaobawang Learning Machine и старшее поколение, нацеленное на знакомство с компьютерными технологиями. Гибридный характер машины позволял смягчить «антагонизм» между группами пользователей. Учителя и родители рассматривали эту платформу прежде всего в качестве подспорья для школьников, а игровую опцию — как дополнительный стимул. Молодежь же ставила во главу угла игровые возможности этой приставки¹⁸. В итоге годовые объемы продаж этой машины достигли 3 млн экземпляров, а общий тираж — 20 млн единиц. Немаловажную роль в популярности Xiaobawang Learning Machine сыграла цена в 200–300 юаней, при зарплате в городе второго уровня в 500 юаней¹⁹. Иными словами, консоль была доступна для горожан, живущих в крупных населенных пунктах КНР, а потому за несколько лет разошлась большим тиражом, оставаясь желанным подарком для молодежи.

¹⁶ The Unofficial Famicom Game Catalog // *FC Game Land*. November, 2020. URL: <https://fcgamer.files.wordpress.com/2014/11/waixing-game-guide.pdf> (дата обращения: 25.11.2023).

¹⁷ Liao S.X.T. Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11(3). Pp. 286–287.

¹⁸ Liao S.X.T. Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11(3). Pp. 285–286.

¹⁹ 小霸王给微软SONY任天堂上的一堂课 [Сяобаванг преподавал урок Microsoft, SONY и Nintendo] // *GameLook*. 19.01.2014. URL: <http://www.gamelook.com.cn/2014/01/142759> (дата обращения: 25.11.2023).

Не менее важным фактором, повлиявшим на игровую индустрию КНР, стало появление в стране интернета. В 1994 г. China Telecom и Министерство торговли США подписали соглашение о формировании сети между двумя государствами, согласно которому China Telecom открывала две выделенные линии 64 Кбит/с через американскую компанию Sprint. Так началось создание национальной общедоступной компьютерной сети ChinaNet. В январе 1996 г. было завершено формирование магистральной сети общедоступного интернета в КНР, а в декабре этого же года запущена общественная мультимедийная коммуникационная сеть²⁰.

Появление нового механизма обмена информацией привело к формированию отдельного игрового сегмента, связанного с интернет-кафе. Фактически новые заведения стали альтернативой залам игровых автоматов, где располагались компьютеры с установленными играми и возможностью выхода в Сеть. Сочетание этих элементов вело к росту интереса к онлайн-развлечениям пользователей, получивших возможность проводить досуг не только в узком кругу знакомых, но и с соотечественниками со схожими интересами из других регионов страны. Одной из игр, которая вызвала всплеск интереса к услугам интернет-кафе, была выпущенная в 1998 г. космическая стратегия StarCraft. Разраставшаяся сеть интернет-кафе обеспечила техническую инфраструктуру и условия для общения, развития культуры онлайн-игр и формирования сообществ фанатов и профессиональных игроков. В этих заведениях использовалась система spawn installation, подразумевающая наличие копии игры для многопользовательского режима с ограниченными возможностями для одиночного прохождения. За счет этого для интернет-кафе снижалась цена покупки программного обеспечения (например, StarCraft и Quake II), что, естественно, привлекало любителей компьютерных игр, желавших сразиться с другими пользователями. Постепенно формировались команды, и в 1999 г. состоялся первый неофициальный чемпионат по StarCraft²¹. Таким образом, в 1990-х гг. в КНР начинает формироваться киберспорт, в основе которого лежит концепция многопользовательской игры, подразумевающей создание особых сообществ, активное взаимодействие с другими пользователями и состязательность.

В 1990-е гг. в КНР компьютерные игры и увлечение ими перестали быть экзотикой. Само китайское общество, и в особенности молодое поколение, начало более лояльно относиться к такому виду досуга, который привлекал уже не тысячи, а миллионы пользователей. Однако интернет-зависимость, игромания, поведенческие проблемы, возникающие, главным образом, у молодых пользователей, вынудили власти обратить более пристальное внимание на этот сектор индустрии развлечений. По данным опроса 2000 г., более 50 % представителей старшего поколения указали, что игры негативным образом влияют на успеваемость детей в школе²². После обращений родителей и школьных педагогов Госсовет КНР в 2000 г. принял и согласовал с семью министерствами Уведомление № 44, касающееся видеоигр. Документ, в частности, предписывал интернет-кафе обеспечить безопасность находящихся в них посетителей, вводил ограничения на игровые автоматы и цензуру на определенные темы в компьютерных играх (насилие, эротика, идеи, подрывающие основы государства, и пр.). Речь также шла о прекращении выпуска и распространения цифровых игровых устройств, отдельных элементов и аксессуаров к ним, которые могли бы использоваться для домашних развлечений. Исключения касались им-

²⁰ Evolution of Internet in China // *China Education and Research Network*. URL: https://web.archive.org/web/20120527120608/http://www.edu.cn/introduction_1378/20060323/t20060323_4285.shtml (дата обращения: 26.11.2023).

²¹ Yu Haiqing. Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom // *Media Industries*. 2018. Vol. 5. Issue 1. Pp. 91–92.

²² Lu Zhouiang. From E-Heroine to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China // *The International Journal of the History of Sport*. 2016. No. 33(18). P. 2190.

порта цифровых платформ, запчастей и аксессуаров, поступления которых жестко лимитировались²³. Формулировки документа давали понять, что государство стремится не только ограничить игровую сферу, руководствуясь опасениями родителей и учительского сообщества, но и начало борьбу с пиратством. Последнее было особенно актуально в условиях, когда КНР стремилась выйти на новый уровень взаимодействия с международным сообществом и договориться о вхождении в ВТО, выдвигавшей ряд требований к своим членам. Одним из них было соблюдение авторских прав на интеллектуальную собственность и внедрение механизмов борьбы с производством и распространением нелегальной продукции²⁴. Более того, формулировки Уведомления давали понять иностранным компаниям, что игровой рынок КНР не закрывался полностью, а ограничения подразумевали возможности для переговоров.

Введенные в 2000 г. санкции на распространение консолей и дополнительного оборудования к ним западного производства китайские власти объясняли необходимостью защиты «общественной морали». Об этом же — необходимости оградить китайскую культуру от негативного влияния — говорилось еще в самом начале реформ Дэн Сяопина. Сохраняя традиционную аргументацию, руководство КНР вроде бы смягчало давление на игровую отрасль, но в нужный момент могло использовать идеологические постулаты для защиты внутреннего рынка от товаров зарубежных фирм под предлогом заботы об устоях общества и сохранения национальной культуры от тлетворного влияния. Альтернативная версия введения запрета была связана с тем, что власти проводили мероприятия по закрытию рынка для зарубежных конкурентов, давая возможность местным производителям создать игровые платформы, которые бы не уступали западным²⁵. Иными словами, после периода бездействия китайское руководство решило упорядочить сектор компьютерных развлечений. Для этого использовались меры, уже доказавшие свою эффективность: введя запрет на импорт иностранной продукции, власти между тем допускали ее ограниченный ввоз и попустительствовали местным производителям клонов западных консолей, игр и дополнительного оборудования. Тем самым давался шанс для укрепления национальной производственной базы индустрии электронных игр с перспективой открытия рынка западным фирмам.

В заключение можно еще раз отметить, что индустрия компьютерных игр КНР начала оформляться только после начала преобразований 1978 г., то есть позже, чем на Западе. Догоняющий тип развития был обусловлен социально-политической ситуацией, сложившейся в китайском государстве: необходимостью учитывать интересы общества и требования властей, соответствовать новаторским установкам и находить точки соприкосновения с консервативной повесткой партии. Инициатором развития нового сектора досуга выступили частные лица и фирмы, которым пришлось самостоятельно осваивать новые технологии, преодолевая идеологические догмы, господствующие в обществе. Этот процесс шел как за счет тиражирования опыта зарубежных компаний, так и благодаря собственным наработкам, сопровождался серым импортом и масштабным распространением пиратской продукции, которая пользовалась спросом среди городской молодежи. Отставание в развитии технологий позволяло игровому сектору КНР энергично проводить заимствования, первоначально делая акцент не на качественных, а на количе-

²³ Liao S.X.T. Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11(3). P. 279.

²⁴ Котляров Н.Н. Важнейшие аспекты взаимодействия Китая с ВТО // *Мировое и национальное хозяйство*. 2007. № 2(3). URL: <https://mirec.mgimo.ru/2007/2007-02/vazhnejshie-aspekty-vzaimodejstviya-kitaya-s-vto> (дата обращения: 25.11.2023).

²⁵ Liboriussen B., White A., Wang D. The Ban on Gaming Consoles in China: Protecting National Cultural Security and Industrial Policy Within an International Regulatory Framework // *Video Game Policy: Production, Distribution and Consumption* / Ed. J. deWinter, S. Conway. Routledge, 2016. Pp. 232–234, 240–242.

ственных показателях, предлагая разным группам китайского общества наиболее востребованную продукцию. Появление сети интернет-кафе вывело китайскую игровую субкультуру на новый уровень развития, а также свидетельствовало об общей модернизации сектора компьютерных развлечений и преодолении архаичных черт, связанных с переходным характером социально-экономической системы КНР. Активизация властей по регулированию отрасли в самом конце XX в. указывала на то, что сектор виртуального досуга превращается в индустрию, которая требует внимания со стороны государства, потому что несет как положительные, так и отрицательные эффекты для национальной социально-экономической системы.

Литература

Дэн Сяопин. Основные вопросы современного Китая // *WaybackMachine*. 19.05.2009.

URL: https://web.archive.org/web/20090519075757/http://skmrf.ru/library/library_files/dxp.htm (дата обращения: 24.11.2023).

Конституция КНР 1982 г. (с изм. 1988, 1993, 1999, 2004 гг.) // *Законодательство Китая*.

URL: https://chinalawinfo.ru/constitutional_law/constitution (дата обращения: 25.11.2023).

Котляров Н.Н. Важнейшие аспекты взаимодействия Китая с ВТО // *Мировое и национальное хозяйство*. 2007. № 2(3). URL: <https://mirec.mgimo.ru/2007/2007-02/vazhnejshie-aspekty-vzaimodejstviya-kitaya-s-vto> (дата обращения: 26.11.2023).

Портяков В.Я. Шэньчжэнь: этапы развития и эволюция функций // Муравей грызет кость. Избранные очерки о Китае. М.: ИД. Форум, 2018. С. 415–427.

Liao S.X.T. Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11(3). Pp. 275–297.

Liboriussen B., White A., Wang D. The Ban on Gaming Consoles in China: Protecting National Cultural Security and Industrial Policy Within an International Regulatory Framework // *Video Game Policy: Production, Distribution and Consumption* / Ed. J. deWinter, S. Conway. Routledge, 2016. Pp. 230–243.

Lu Zhouiang. From E-Heroism to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China // *The International Journal of the History of Sport*. 2016. Vol. 33. No. 18. Pp. 2186–2206.

Regulation on Publication Administration. February 1, 1997 // *Asian Legal Information Institute*.

URL: <http://www.asianlii.org/cn/legis/cen/laws/ropa420/> (дата обращения: 25.11.2023).

Wolf M.J.P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming [2 volumes]. Greenwood, 2012. 788 p.

Yu Haiqing. Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom // *Media Industries*. 2018. Vol. 5. Issue 1. Pp. 88–105.

中国共产党第十一届中央委员会第三次全体会议公报（一九七八年十二月二十二日通过）[Коммюнике третьего пленума ЦК КПК 11-го созыва (принят 22 декабря 1978 г.)] // 中国共产党新闻网. URL: <http://cpc.people.com.cn/GB/64162/64168/64563/65371/4441902.html> (дата обращения: 24.11.2023).

中国统计年鉴-1994 [Китайский статистический ежегодник — 1994]. 北京, 1995年. 794 页

Development of the Video Game Industry in China at the End of the 20th Century

Vitaly G. Shishikin

Ph.D. (History), associate professor, 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 of the 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 24.10.2023.

Abstract:

The segment of video games in China emerged later than in the West, where the development of a new industry had been ongoing since the early 1970s, transforming from a leisure activity for a select few into one of the leading and successful sectors of the entertainment industry. The reforms ini-

tiated by Deng Xiaoping in 1978 led to significant shifts in the socio-economic system of the Chinese state. However, the gaming industry in China began to develop despite opposition of the authorities' policies and the conservative part of Chinese society. Despite serious ideological and economic barriers, the gaming market in China gradually began to be filled with locally produced technology, which at first may not have been of high quality, but was mass-produced and accessible to a large audience. Illegal copying of goods from foreign companies and firms played an important role, allowing consumers to timely familiarize themselves with the novelties of the global industry, not just with projects from local producers. The widespread distribution of pirated products and China's connection to the global network in the 1990s led to a large growth in the local virtual entertainment industry, both through the purchase of consoles and home computers and the establishment of internet cafes. The wide popularity of this new industry and its gradual integration with the global gaming industry required government intervention and laid the foundations for regulating this type of entertainment and strengthening ideological control over it by the government.

Key words:

Video game industry, China, consoles, online entertainment, esports, censorship, PC.

For citation:

Shishikin V.G., Antonov D.A. Development of the Video Game Industry in China at the End of the 20th Century // *Far Eastern Studies*. 2023. No. 6. Pp. 87–96.
DOI: 10.31857/S013128120029187-6.

References

- Den Syaopin*. Osnovnye voprosy sovremennogo Kitaya [Fundamental Issues in Modern China]. *Wey-backMachine*. 19.05.2009.
URL: https://web.archive.org/web/20090519075757/http://skmrf.ru/library/library_files/dxp.htm (accessed: 24.11.2023). (In Russ.)
- Konstituciya KNR 1982 g. (s izm. 1988, 1993, 1999, 2004 gg.) [Constitution of the People's Republic of China of 1982 (as amended in 1988, 1993, 1999, 2004)]. *Zakonodatel'stvo Kitaya*.
URL: https://chinalawinfo.ru/constitutional_law/constitution (accessed: 25.11.2023). (In Russ.)
- Kotlyarov N.N.* Vazhnejshie aspekty vzaimodejstviya Kitaya s VTO [The most important aspects of China's interaction with the WTO]. *Mirovye i nacional'noye hozyajstvo*. 2007. No. 2(3).
URL: <https://mirec.mgimo.ru/2007/2007-02/vazhnejshie-aspekty-vzaimodejstviya-kitaya-s-vto> (accessed: 26.11.2023). (In Russ.)
- Liao S.X.T.* Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers. *Games and Culture*. 2016. Vol. 11 (3). Pp. 275–297.
- Liboriussen B., White A., Wang D.* The Ban on Gaming Consoles in China: Protecting National Cultural Security and Industrial Policy Within an International Regulatory Framework. *Video Game Policy: Production, Distribution and Consumption* / Ed. J. deWinter; S. Conway. Routledge, 2016. Pp. 230–243.
- Lu Zhouiang*. From E-Hero to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China. *The International Journal of the History of Sport*. 2016. Vol. 33. No. 18. Pp. 2186–2206.
- Portyakov V.YA.* SHen'chzhen': etapy razvitiya i evolyuciya funkciy [Shenzhen: stages of development and evolution of functions]. *Muravej gryzet kost'. Iz-brannye ocherki o Kitae*. M.: ID. Forum, 2018. Pp. 415–427.
- Regulation on Publication Administration. February 1, 1997. *Asian Legal Information Institute*.
URL: <http://www.asianlii.org/cn/legis/cen/laws/ropa420/> (accessed: 26.11.2023).
- Wolf M.J.P.* Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming [2 volumes]. Greenwood, 2012. 788 p.
- Yu Haiqing*. Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom. *Media Industries*. 2018. Vol. 5. Issue 1. Pp. 88–105.
- 中国共产党第十一届中央委员会第三次全体会议公报（一九七八年十二月二十二日通过）[Communique of the Third Plenary Session of the 11th Central Committee of the Communist Party of China]. 中国共产党新闻网.
URL: <http://cpc.people.com.cn/GB/64162/64168/64563/65371/4441902.html> (accessed: 24.11.2023). (In Chin.)
- 中国统计年鉴- 1994 [Statistical Yearbook of China — 1994]. 北京. 1995年. 794 页