**Становление первых киберспортивных чемпионатов в Китае**

***Токова София Артуровна***

*Бакалавр*

*Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова,*

*Институт стран Азии и Африки, Москва, Россия*

*E-mail: st.romanova4@yandex.ru*

С ежегодно растущей аудиторией, большими потоками финансов и инвестиций, а также оценкой в 445 миллионов долларов к январю 2024 года, неудивительно, что китайский рынок киберспорта является объектом повышенного интереса со стороны всего мирового сообщества. [1] На данный момент уже более 668 миллионов китайцев активно играют в видеоигры, и ожидается, что к 2028 году это число превысит 730 миллионов. [2] Как и во всем мире, китайский киберспорт вырос из гигантской индустрии игр, одной из крупнейших индустрий развлечений в мире, и Китай занимает ключевые позиции в обеих этих сферах. По данным аналитического сервиса Esports Charts, в рейтинге организаторов киберспортивных турниров с 2016 по 2024 гг. по количеству проведенных турниров китайская корпорация Tencent, крупнейший в мире разработчик и издатель онлайн-игр, и Riot Games, ее дочерняя компания, занимают второе и третье место с 761 и 1787 турнирами, соответственно. Опережает их лишь ESL — одна из старейших и крупнейших международных киберспортивных организаций с 1918 турнирами. Более того, на данный момент Riot Games занимает лидирующее место по количеству текущих киберспортивных турниров (38) и по количеству уже проведенных в 2024 году соревнований (113). [3]

Китай прошел долгий путь перед тем, как занять лидирующие позиции в сфере киберспорта, поэтому было бы интересно посмотреть, с чего все начиналось, а именно — с первых чемпионатов по StarCraft и Quake, поиска спонсоров, организации рекламных компаний, призовых фондов и т.д.

Зарождение рынка видеоигр в Китае сопровождалось высоким уровнем пиратства, ввозившимися в страну контрабандой аркадными играми, а также созданием клонов иностранных игровых приставок местными китайскими компаниями, которые всячески использовали лазейки в законодательстве. Позже в Китае начал стремительно расти рынок персональных компьютеров, и именно это повлекло за собой появление концепции соревновательных игр. Первые чемпионаты по Red Alert, Starcraft и Quake проводились в интернет-кафе, где обычно использовали пиратские версии программного обеспечения и неофициальные сервисы. Фанаты повсюду искали спонсоров для киберспортивных соревнований, которые проводились и на национальном уровне, и на региональном, и в качестве дружественных матчей с командами из других стран. Нередко случалось так, что отборочные истощали бюджет и спонсоры отказывались от участия. Однако именно эти первые неофициальные матчи способствовали в будущем появлению первого поколения профессиональных и полупрофессиональных геймеров в начале, все большего количества крупных спонсоров, в том числе иностранных, например Pepsi. В ответ на быстрорастущий рынок киберспорта организовывалось все больше мероприятий и соревнований национального и международного уровня, с общими призовыми фондами в почти 100 000 юаней. [4]

Сейчас в киберспорте задействованы крупнейшие компании-разработчики видеоигр, например Tencent с выручкой в 21,4 миллиардов долларов в 2023 году. [5] В индустрию поступает все большее количество инвестиций, и ожидается, что рынок будет демонстрировать устойчивый годовой темп роста в 2024-2028 гг. в размере 4,98%, в результате чего прогнозируемый объем рынка к 2028 году составит 604,4 миллионов долларов. Более того эту сферу рассматривают не только как спорт, но и как серьезный ресурс для решения различных задач политической и культурной направленности. Сфера профессионального гейминга имеет потенциал стать одним из важнейших элементов мягкой силы Китая в долгосрочной перспективе, поэтому было бы интересно посмотреть на то, каким образом индустрия прошла путь от неофициальных матчей до ивентов с призовым фондом в 37 миллионов долларов, опередив тем самым в 2021 году США впервые за 5 лет, как она зарождалась, какие были расходы, как обходили законодательные ограничения, и как изначально появилась сама идея киберспорта и платных чемпионатов с денежными призами. [6]

Источники:

[1] Eliza Crichton-Stuart China Gaming Market Grew 5.2% in 2023 with $47.76 Billion in Revenue / Eliza Crichton-Stuart [Электронный ресурс] // gam3s : [сайт]. — URL: https://gam3s.gg/news/china-gaming-market-growth-2023-billions/# (дата обращения: 29.02.2024).

[2] Esports - China / [Электронный ресурс] // statista : [сайт]. — URL: https://www.statista.com/outlook/amo/esports/china (дата обращения: 29.02.2024).

[3] Tournaments organizers statistics / [Электронный ресурс] // escharts : [сайт]. — URL: https://escharts.com/organizers (дата обращения: 29.02.2024).

[4] Zhouxiang Lu From E-Heroin to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China [Текст] / Zhouxiang Lu // The International Journal of the History of Sport. — 2017. — № 18. — С. 2186–2206

[5] Revenue of Tencent from 3rd quarter 2018 to 3rd quarter 2023 / [Электронный ресурс] // statista : [сайт]. — URL: https://www.statista.com/statistics/922341/tencent-revenue-quarterly/#:%7E:text=The%20Chinese%20tech%20giant%20Tencent%2Cthe%20155%20billion%20yuan%20mark (дата обращения: 29.02.2024).

[6] Damjan China eSports: 2024 Stats and Facts About the World’s Largest eSports Market / Damjan [Электронный ресурс] // playtoday.co : [сайт]. — URL: https://playtoday.co/blog/stats/china-esports/#:%7E:text=Honor%20of%20Kings%20is%20the%2Cmonthly%20active%20players%20in%202022.&text=The%20Honor%20of%20Kings%2C%20launched%2Cmillion%20downloads%20worldwide%20since%202015 (дата обращения: 29.02.2024).