

РАЗВИТИЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ КИБЕРИГР / КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ: ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЕ И ПРАВОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ В КОНТЕКСТЕ ГОСУДАРСТВЕННОГО УПРАВЛЕНИЯ

АННОТАЦИЯ

Компьютерные и видео игры указаны как часть креативных индустрий в Концепции развития творческих (креативных) индустрий, принятой в 2021 году, в контексте развития медиа и производства цифрового контента. Компьютерные игры и компьютерный спорт (киберспорт) развивают таланты, способствуют предпринимательству, поддерживают цифровые тренды. Геймдев – создание и развитие компьютерных игр – сталкивается сегодня с целым рядом вызовов, связанных с социально-политическими процессами, а в академическом и правовом дискурсе – с отсутствием терминологического единства.

Цель статьи – характеристика современного этапа развития компьютерных игр и киберспорта – достигается за счет анализа нормативных и научных текстов, а также компаративного исследования развития индустрии в Северной Корее и Иране.

Термин «киберспорт», по мнению авторов, является более приемлемым для описания практики креативных индустрий по сравнению с термином «компьютерный спорт»: киберспортсмен действует в едином контуре обратной связи «человек/люди» и «машина/компьютер». Важно, что киберспортсмен и игра составляют кибернетическую (в широком смысле – управленческую) целостность.

В настоящий момент отрасль компьютерных игр и киберспорта сталкивается с проблемами нормативно-правового регулирования, экспертизы, лицензирования. Киберигры в РФ являются предметом правового регулирования ГК РФ, но для определения прав владения, пользования и распоряжения компьютерными играми этого недостаточно. Опыт функционирования геймдева в странах, имеющих многолетний опыт мировой изоляции в условиях экономических санкций, показывает, что компьютерные игры и киберспорт используются как важный элемент популяризации национальных ценностей. И если Северная Корея демонстрирует установку на полную IT-автономию (собственные гаджеты, игровое ПО), то в Иране акцент сделан на поддержке местного производства компьютерных игр, параллельно с этим фиксируется тенденция обхода санкций. В РФ в 2021 году разработана дорожная карта цифрового развития, использования информационных технологий для улучшения качества жизни и условий ведения предпринимательской деятельности, где ставится задача производства отечественных компьютерных игр и российского профессионального видеоконтента.

Статья представляет интерес для практиков, которые развивают свой креативный бизнес в киберивентах (турниры киберспорта, фиджитал соревнования), а также для исследователей (социологов, культурологов), объектом изучения которых являются российские креативные индустрии.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Сивоволов Дмитрий Леонидович
Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина
Щепотьев Артём Михайлович
МАУ «Районное управление спортивных сооружений»

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Компьютерные игры, киберспорт, фиджитал игры, креативные индустрии.

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Сивоволов Д. Л., Щепотьев А. М. Развитие отечественных киберигр / компьютерных игр в современном обществе: терминологические и правовые проблемы в контексте государственного управления. 2023. № 1 (5). С. 75–82.

ВВЕДЕНИЕ

Принятая в 2021 году Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года¹ (далее – Концепция) определяет цели, задачи, приоритеты, принципы, направления и механизмы государственной поддержки творческих (креативных) индустрий в Российской Федерации. Реализация Концепции призвана способствовать достижению следующих национальных целей развития Российской Федерации, определенных Указом Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»: возможность для самореализации и развития талантов; достойный, эффективный труд и успешное предпринимательство; цифровая трансформация.

Для целей государственного управления Концепция определяет следующие понятия: «креативная экономика» – тип экономики, основанный на капитализации интеллектуальной собственности во всех областях человеческой деятельности – научной, научно-технической, культурной и в целом творческой деятельности. Ядром креативной экономики являются творческие (креативные) индустрии; «креативный кластер» – взаимосвязанные организации и предприятия, размещенные на территории компактно расположенных объектов недвижимости [1]; «творческие (креативные) индустрии» – сферы деятельности, в которых компании, организации, объединения и индивидуальные предприниматели в процессе творческой и культурной активности, распоряжения интеллектуальной собственностью производят товары и услуги, обладающие экономической ценностью, в том числе обеспечивающие формирование гармонично развитой личности и рост качества жизни российского общества.

С учетом данного подхода с позиции государственного управления к творческим (креативным) индустриям относятся:

- индустрии, основанные на использовании историко-культурного наследия (народно-художественные промыслы и ремесла, музейная деятельность);
- индустрии, основанные на искусстве (театр, музыка, кино, анимация, живопись, деятельность галерей и др.);
- современные медиа и производство цифрового контента (кино-, видео-, аудио-, анимационное производство, обработка данных и разработка программного обеспечения, виртуальная и дополненная реальность, компьютерные и видеоигры, блогерство, печатная индустрия, средства массовой информации, реклама и пр.);

- прикладные творческие (креативные) индустрии (архитектура, промышленный дизайн, индустрия моды, гастрономическая индустрия и т.п.).

Как видно, цифровой контент вообще и компьютерные и видеоигры в частности указаны непосредственно в постановлении правительства, что однозначно идентифицирует геймдев (создание и развитие компьютерных игр) как креативную индустрию. Однако как любой интеллектуальный продукт, компьютерные игры и их использование (например, инициация и проведение соревнований в этой сфере – киберспорт) требуют решения ряда правовых вопросов. В современных социально-политических условиях для России проблемы нормативного регулирования являются новыми. Авторы предпринимают попытку анализа опыта решения проблем геймдева и киберспорта в странах, имеющих опыт экономической изоляции.

Цель статьи – характеристика современного этапа развития компьютерных игр и киберспорта.

ПОНЯТИЯ «КИБЕРСПОРТ», «КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ» И ИХ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ В ПРАВОВОМ И ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОМ ПОЛЕ

Вряд ли те, кто не интересуется киберспортом, знают, что Россия открыла миру компьютерные игры как вид спорта. Впервые в мировой практике компьютерный спорт был признан в таком статусе именно в РФ. Это произошло в 2001 году, хотя в 2006 году компьютерный спорт был исключен из реестра видов спорта РФ, он вновь был зарегистрирован как вид спорта в России в 2016 году Приказом Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта».

В настоящее время термин «компьютерный спорт» (официальное название) все чаще замещается термином «киберспорт». В связи с этим сделаем некоторые пояснения. Термин «компьютерный спорт» фиксирует состояние этой спортивной деятельности как «компьютерной», то есть фокусируется на компьютерных технологиях, а в термине «киберспорт» «звучат другие ноты» – в киберспорте важна новая коннотация с будущим человечества, в котором будут актуальны кибербезопасность, кибервойны, киберпреступность, искусственный интеллект и многие подобные формы взаимодействия людей с машинами [2].

Необходимо добавить, что термины «киберспорт» и «компьютерный спорт» используются как тождественные не только в спортивном, управленческом и бытовом сленгах, но и в научной, правовой литературе. Мы объясняем данный факт теоретическим невниманием к этому инновационному виду деятельности.

Авторы статьи «Правовое регулирование киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации» подчеркивают это обстоятельство новизны: «Такой правовой институт является новым и для России, и для стран мира, безусловно вызывает дискуссии,

¹ Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года. Утверждено Распоряжением Правительства РФ от 20.09.2021 № 2613-р

Таблица 1 — Государственные цели развития и разновидности креативных индустрий

Цели государственной поддержки творческих (креативных) индустрий в РФ	Виды деятельности, понимаемые как креативные индустрии
1. возможность для самореализации и развития талантов 2. достойный, эффективный труд и успешное предпринимательство 3. цифровая трансформация	1. основанные на использовании историко-культурного наследия 2. основанные на искусстве 3. современные медиа и производство цифрового контента (в том числе компьютерные и видеоигры) 4. прикладные творческие (креативные) индустрии

возникновение противоречивых мнений, в том числе, по вопросу о том, как следует сформировать законодательство, регулирующее сферу киберспорта (компьютерного спорта) в России» [3, с. 48].

Как мы видим, исследователи используют термины «компьютерный спорт» и «киберспорт» как тождественные, с одной стороны, с другой – после термина «киберспорт» эксперты в скобках добавляют «компьютерный спорт». Причем это делается в указанной статье дважды: и в названии, и в тексте. На наш взгляд, это свидетельствует о том, что данные авторы понимают нетождественность терминов «киберспорт» и «компьютерный спорт», поэтому делают оговорки, но не раскрывают отличия (они должны быть, если теоретики-правоведы употребляют и тот, и другой термин).

Объяснение нетождественности терминов «компьютерный спорт» и «киберспорт» состоит в классическом понимании кибернетики. Теоретической основой всех информационных технологий была кибернетика, или управление и связь в животном и машине, как назвал и расшифровал это теоретическое направление Норберт Винер. Но, в первую очередь, кибернетика стала новой (для середины XX века) теорией управления: было решено назвать всю теорию управления и связи в машинах и живых организмах кибернетикой, от греческого κυβερνήτης – кормчий².

«Киберспорт» нами понимается в контексте общих закономерностей управления в животном, машине и человеке. Киберспортсмен является управляющим субъектом игры: игрового сюжета, виртуальных объектов и виртуальных субъектов-героев киберигры. Киберспортсмен действует в едином контуре обратной связи «человек/люди» и «машина/компьютер».

Суть термина «киберспорт» заключается в понимании, что спортсмен и игра составляют кибернетическую (управленческую, в широком смысле) целостность. Они едины в акте игры и как бы равны. Поэтому мы осознанно с позиций кибернетики употребляем термин «киберспорт». Это относится и к таким сферам современной деятельности, как кибербезопасность, киберпреступность, кибервойна (там, где боевые задания выполняют дроны и беспилотные танки), кибергосударство.

Термин «компьютерный спорт» аналогичен термину «автоспорт». Человек, автоспортсмен, рулит (то есть управляет) автомобилем, который ему подчиняется. В автоспорте спортсмен – субъект, а машина – объект в чистом виде так же, как и в других классиче-

ских видах спорта. В спортивной стрельбе оружие не стреляет само, в лыжных гонках лыжи не едут сами и т.д.

А в киберспорте компьютер, то есть машина, вместе с игровой программой представляет собой субъект. Герои игры-программы находятся внутри сюжета игры вместе с киберспортсменом, киберспортсменами (если это командная игра). Они вместе гонятся, стреляют, погибают и вместе воскресают к жизни.

Мы фокусируем внимание на разной сути терминов «компьютерный спорт» и «киберспорт» сейчас вкратце, а в дальнейшем планируем провести полноценное теоретико-практическое исследование по теории киберспорта и киберигр.

Как мы уже сказали, компьютерный спорт (термин «киберспорт» двадцать лет не использовался совсем) родился в России. В 2006 году компьютерный спорт был отменен – исключен из реестра видов спорта РФ. Вновь компьютерный спорт был зарегистрирован как вид спорта в России в 2016 году Приказом Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» [4]. Примерно в это же время входит в языковой оборот термин «киберспорт», который мы будем употреблять в нашей статье и дальше.

КОЛЛИЗИИ НОРМАТИВНО-ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КОНТЕНТА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА

Фиксируется проблема – противоречивое нормативно-правовое регулирование контента киберигр, их экспертиза, лицензирование и т.д. Доминирующее большинство, около 99% игрового контента, производится за пределами Российской Федерации. Порядка 99% производителей киберигр юрисдикционно находится за пределами Российской Федерации, следовательно, налогооблагаемая база находится также за рамками юрисдикции Российской Федерации, а сам контент зачастую не соответствует принципам морали и нравственности, идет вразрез с традиционными ценностями нашей страны. И даже те производители, которые позиционируют себя как отечественные разработчики киберигр, зачастую находятся в юрисдикции других стран.

Так, например «отечественный разработчик» компания 1С находится в юрисдикции Кипра, а поставляет контент на отечественный рынок. Компания «Targem games» указывает в лицензионном соглашении «Gaijin

² Винер Н. Кибернетика и общество. Сборник. М.: АСТ, 2019.

entertainment», следовательно, юрисдикцию Кипра. Компания «Zepto lab» основана уроженцами Москвы братьями Ефимом и Семёном Войновыми, юрисдикция которой находится в Великобритании. Список отечественных компаний-производителей киберигр, находящихся вне российской юрисдикции, можно продолжить.

Суть проблемы заключается в том, что киберигры являются важнейшим элементом киберспорта, но находятся в ситуации правового вакуума. Если в киберспорте ряд проблемных вопросов регламентации определены правилами вида спорта, федеральным стандартом спортивной подготовки и иными локальными нормативными правовыми актами, то в регламентации киберигр мы наблюдаем правовую пропасть. В настоящее время в России отсутствует единый орган государственной власти, который занимался бы контролем и надзором за цифровым контентом в кибериграх.

И здесь хотелось бы зафиксировать проблему – из-за отсутствия правового статуса киберигр в России отсутствует и их отраслевая принадлежность. Многие могут сказать, что киберигры должны быть отнесены к Минцифре и регулироваться Роскомнадзором. Мы не можем полностью с этим согласиться ввиду того, что киберигра — это сложносоставной объект, который можно разделить на 2 составляющие: программный код (игровой движок) и аудиовизуальная составляющая. Игровой движок может практически не претерпевать изменений, то есть абсолютно разные с точки зрения геймеров и киберспортсменов киберигры делаются на основе одного программного кода, но аудиовизуальная составляющая киберигр в большинстве своем является уникальной. Кроме того, нельзя забывать и о культурологическом и педагогическом потенциале киберигр. Следовательно, за регулированием киберигр должна стоять команда высококвалифицированных, узкопрофильных специалистов.



Рис. 1. Участники фиджитал турнира в Екатеринбурге, 19.12.2022. Все составляющие креативных индустрий можно зафиксировать в таком событии: развитие талантов, предпринимательство, цифровизация. Фото из группы «Урал-киберфест» в ВКонтакте <https://vk.com/uralcyberf>

ПРОБЛЕМЫ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ И РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ В СОВРЕМЕННЫХ СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИХ УСЛОВИЯХ

В современных условиях есть еще один немаловажный фактор, который окажет влияние на развитие киберигр в России, – изоляция от мирового сообщества в связи с введенными санкциями. Как изоляция может повлиять на индустрию киберигр в России? Развитие креативных индустрий, сферы культуры – это всегда процесс учета глобальных вызовов [5].

В законодательстве нет четкого определения компьютерной игры (официальное название киберигры), общественные отношения в этой сфере регулируются общими положениями ГК РФ, в большей степени четвертой частью российского Гражданского кодекса, регулирующими взаимоотношения в сфере интеллектуальной собственности. Что это означает на практике? Появляется ли у киберспортсмена, купившего игру, право собственности на нее? Или у него возникают лишь отдельные права на киберигру: право владения, право пользования или право распоряжения?

В настоящее время все это регулируется лишь лицензионными соглашениями того или иного обладателя прав на результаты интеллектуальной деятельности. Так, к примеру, все игры, купленные в *Steam*, не приобретаются в собственность. Игрок заключает соглашение со *Steam* на доступ к услугам и контенту. Доступ может быть прерван в любой момент без объяснений или возмещения ущерба. Разработчики и издатели имеют право заблокировать покупку или полностью убрать страницы своих игр из *Steam*. Обычно покупатели в «стиме» нажимают кнопку «КУПИТЬ», не читая мелкий шрифт лицензионного соглашения, вследствие чего сильно удивляются после того, как им отказано в доступе к игре.

Тот же самый режим относится к внутриигровым предметам в киберигре: оружие, техника, амуниция, скинсы и т.д. Вопрос не «копеечный», поскольку стоимость некоторых внутриигровых предметов превышает суммы с шестизначными значениями. Ответ очевиден – доступ и к ним может быть прерван в любой момент без объяснений или возмещения ущерба.

Цензурирование и категорирование киберигр также ставится под вопрос. Иногда они несут чуждый подтекст, а иногда даже противоречат действующему законодательству. К примеру, в киберспортивной игре «Apex Legends» четверть персонажей позиционируются как представители ЛГБТ сообщества, что можно расценить как пропаганду ЛГБТ, согласно действующему законодательству РФ [6].

ОПЫТ РАЗВИТИЯ РЫНКА КИБЕРИГР В СЕВЕРНОЙ КОРЕЕ, ИРАНЕ И РОССИИ: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Дабы ответить на вопрос, как изоляция повлияет на развитие рынка киберигр в России, предлагаем рассмотреть зарубежный опыт. Авторами был проведен анализ рынка киберигр Северной

Кореи, Ирана, находящихся в изоляции уже долгое время. Также был проведен анализ рынка киберигр в Китае. В результате были выявлены диаметрально противоположные подходы.

В Иране видеоигры (киберигры) отнесены к ведению министерства культуры, а в Северной Корее вопросы рынка киберигр регулирует министерство информационных технологий. Но есть у этих стран одно общее в подходе к кибериграм: основополагающий принцип – контент должен быть направлен на популяризацию национальных ценностей.

Северная Корея. Рынок киберигр, то есть современные игры, «установленные» на компьютерах или консолях, недоступен большей части населения. Основная доля рынка приходится на аркадные автоматы, которые были популярны в 80-х–90-х годах прошлого века и которые популярны в Северной Корее до сих пор. Надо добавить, что аркадные автоматы также популярны и в Японии, то есть это тренд восточных стран. Количество залов с момента их популярности упало, а количество залов с аркадными (игровыми) автоматами составляет около 5 тысяч в Японии. Причина востребованности их в Японии связана с ностальгией «по прошлому», а в Северной Корее – бедность населения и физическая недоступность для широких слоев населения компьютеров и консолей.

Достаточную долю рынка киберигр занимают приложения на мобильных телефонах (смартфонах). В Северной Корее достаточное количество различных игр на смартфонах, включая автомобильные гонки, корейскую настольную игру «Baduk», которая также известна как «Go», и игру в развязывание узлов. В нем также есть игра для стрельбы из резинового пистолета, которая является имитацией популярной мобильной игры «Angry Birds».

Геймдев (производство киберигр) в Северной Корее базируется на отечественных производителях, что естественно для страны, находящейся в изоляции. Северокорейский научно-исследовательский институт передовых технологий разработал три игры: «Конфронтационная война», «Хранитель» и «Поле битвы Когуре» – все они могут быть установлены на мобильных телефонах. Северокорейская компания запустила новую 3D-футбольную симуляторную игру, которая похожа на американскую «FIFA» и японскую серию «Pro Evolution Soccer» под названием «Футбольная ожесточенная битва». Северная Корея разработала собственную версию домашней игровой консоли Nintendo названием «Wii». Кроме «Wii», есть северокорейское игровое устройство под названием «Moranbong», которое представляет собой систему видеоигр на основе движения.

Киберспорт. Есть сведения о популярности таких «мировых хитов», как «CS:GO» и «DOTA2», но официальных команд по этим кибериграм нет (нет таких сведений). Мы только можем предположить, что в тоталитарной стране, где «все ходят строем», должны быть и киберспортивные команды.

В Северной Корее можно отметить в целом позитивные тенденции и правильный подход к кибериграм. Политика Северной Кореи по продвижению IT-образования играет немаловажную роль в развитии и популярности киберспорта. Стремясь стать IT-центром, эта страна занимается селекцией талантливых студентов и обучает их базовым знаниям, необходимым для разработки программного обеспечения, таким как математические правила и алгоритмы. Фактически, Северная Корея разработала свои собственные смартфоны, планшетные ПК и игровое программное обеспечение, то есть ситуацию с геймдевом можно охарактеризовать как положительную.

Иран. Рынок киберигр. Эта страна находится под санкциями после Исламской революции 1979 года, то есть больше 40 лет. Но мы говорим о режиме санкций применительно только к киберспорту. Официальных представительств *Sony* и *Microsoft* в Иране нет, но консоли PS (*PlayStation*) и XBox продаются и даже их последние версии. Можем предположить, что «параллельный импорт» в этой стране есть. Онлайн сервисы распространения киберигр «Steam», «Epic Games» недоступны. Именно по причине невозможности «скачать» киберигры, поскольку игры для консолей можно купить только через Интернет у официальных распространителей (если речь не идет о хакерах). В Иране популярны игры на ПК благодаря тому, что в местных сетях можно «скачать» практически любую игру для ПК, а также есть широкий доступ к пиратским копиям киберигр для ПК.

Иранские геймеры зачастую вынуждены пользоваться VPN (приложение, открывающее доступ к запрещенным в стране Интернет-ресурсам), чтобы создавать рабочие учетные записи и скачивать по ним игры. Некоторые иранские игроки прибегают к помощи посредников из других стран для покупки игр или берут за небольшую плату доступ к общему аккаунту у местных магазинов. Это является фактором самоорганизации рынка киберигр в Иране.

Со стороны государства организационную роль сыграло Министерство культуры Ирана. Оно спонсировало организацию «Bonyad», которая занималась распространением киберигр. Эта организация также поддерживала местных разработчиков киберигр.

Ситуация с геймдевом в Иране достаточно сложная, так как из-за санкций у местных разработчиков киберигр нет доступа к популярным рабочим инструментам. Также существуют проблемы с бесплатной версией движка Unity. Другая сторона проблем создания киберигр с иранской пропиской состоит в том, что разработчики не могут продавать свои творения в Steam, App Store и Google Play. В этой стране также не работают Google tools и GitHub.

Киберспорт. В 2006 году была создана и зарегистрирована в Министерстве спорта Ирана Ассоциация электронных видов спорта в Иране. Эта Ассоциация входит в состав Азиатской федерации электронного спорта (AESF). В Иране есть команды по DOTA2, неко-

торые из которых занимают высокие места на мировом уровне.

С 2019 года в индустрии киберспорта в Иране кризис усилился по причине разгоревшегося из-за новых санкций финансового кризиса. Институт по разработке игр был закрыт.

Можно констатировать, что изоляция индустрии киберспорта в Иране не является тотальной. Вследствие длительности санкций против этой страны там выработались компенсационные механизмы, наподобие российского «параллельного импорта». Хотя последние годы в иранской индустрии киберспорта кризис усилился из-за введения дополнительных санкций против этой страны.

Россия. В настоящее время сформировались факторы, повышающие внимание к киберспорту в нашей стране [7]. Во-первых, российские киберспортсмены в составе интернациональных команд выиграли три самых крупных мировых турнира в 2021 году. Во-вторых, киберспорт активно развивается как направление спортивной экономики и индустрии развлечений, конкурируя за финансовые потоки и аудиторию с такими популярными видами традиционного спорта, как баскетбол, футбол, хоккей. И в-третьих, технические решения из сферы киберспорта становятся триггерами IT-сектора.

Для институционализации киберспорта в высшем образовании в прошедшем году был сделан важный шаг Правительством РФ. 26 июня 2021 на заседании Президиума «Правительственной комиссии по цифровому развитию, использованию информационных технологий для улучшения качества жизни и условий ведения предпринимательской деятельности» под председательством вице-премьера Правительства РФ Д. Н. Чернышенко, отвечающего в Правительстве России за цифровую трансформацию [9], были рассмотрены стратегии цифровой трансформации. Среди направлений цифровой трансформации (далее - ЦТ) 13-ти отраслей российской экономики и социальной сферы были рассмотрены проекты в сфере образования. Среди прочих мер ЦТ в образовании было заявлено о внедрении в образовательный процесс дисциплин, связанных с киберспортом [8]. 23 июля 2021 года правительственная комиссия по цифровому развитию утвердила соответствующую «дорожную карту», которая позже была «подписана» Председателем Правительства РФ М.В. Мишустиним.

В указанной дорожной карте блок №7 назван «Производство отечественных компьютерных игр и российского профессионального видеоконтента». Название этого блока говорит само за себя, то есть ставится задача развития отрасли информационных технологий путем производства компьютерных игр (киберспортивных игр) и профессионального видеоконтента. Поставленная Правительством РФ задача преследует вовлечение киберспортивной аудитории в процесс цифровой трансформации российской экономики и государства.

Многие исследователи указывают на поиск новых возможностей в ситуации закрытости, изоляции, больших социально-политических и экономических проблем: «Потенциальные возможности для развития отечественных креативных товаров и услуг создает конъюнктура валютного рынка, неблагоприятная для российского рубля, которая уже привела к сокращению импорта и ограничениям для россиян на выезд в зарубежные страны. Необходимый баланс спроса и предложения для динамичного развития в регионах России креативной экономики может быть обеспечен за счет наращивания внутрироссийского и экспортного потенциала российских креативных товаров и услуг и перехода к импортозамещению в этом секторе и выходу на глобальные рынки за счет использования цифровых технологий» [10, С. 228].

Аудитория киберспорта, то есть количество пользователей киберспортивного контента, в России и в мире стремительно растет. Согласно результатам исследования НИУ «Высшая школа экономики» (ВШЭ), посвященного изучению российского киберспорта, в России больше 65 млн. геймеров, из которых 35,7 % (практически каждый третий) хочет сделать киберспорт своей профессией. В нашей стране примерно 25 млн. человек хотят стать профессиональными киберспортсменами³.

Мы можем отметить поступательное развитие рынка киберигр и киберспорта в нашей стране. Думаем, что изобретенный в России фиджитал, как компьютерно-спортивное двоеборье (официальное название функционально-цифровой спорт), даст новый импульс развитию киберспорта как такового в России. Фиджитал признан официально видом спорта Приказом Минспорта РФ № 58 от 31 января 2023 г. «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, вида спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта»⁴.

С другой стороны, введение санкций, как мы убедились на примере Ирана, может резко изменить ситуацию на рынке киберигр в России не в лучшую сторону. Надо принимать срочные меры и заниматься развитием российского геймдева в «режиме с обострением», как его назвал С. П. Курдюмов [11].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, легитимный статус компьютерных (видео) игр как креативной индустрии в РФ заставляет внимательно относиться к ряду нерешенных проблем: в первую очередь, к ним относятся отсутствие терминологической ясности и обоснование тактики развития сферы киберспорта в условиях экономических санкций.

³ Индустрия компьютерных игр-2020, обзор НИУ ВШЭ, 2020.

⁴ См. Первые Фиджитал игры в Свердловской области. Пресс-конференция в "Интерфаксе" (Екатеринбург) https://www.youtube.com/watch?v=rypk1byYhSI&embeds_euri=https%3A%2F%2Fvk.com%2F&embeds_origin=https%3A%2F%2Fvk.com&feature=emb_logo

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Вербицкая Н. О., Учайкина С. Н., Вакарь Л. В. Кадры для креативных индустрий в культурном пространстве Свердловской области // Управление культурой. 2022. № 2. С. 16-20. EDN [PMEMWM](#).
- [2] Киберпомощь в здравоохранении, образовании и социальной политике / Е. В. Павленко, Ю. С. Перепечина, Л. Е. Петрова [и др.] // Информационное общество. 2014. № 4. С. 35-41. EDN [TPTWIB](#).
- [3] Воскресенская Е. В., Лойко А. Н. Правовое регулирование киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации // Colloquium-Journal. 2019. № 13-12 (37). С. 48-50. DOI [10.24411/2520-6990-2019-10408](#). EDN [CFWFAZ](#).
- [4] Сиволов Д. Л. Киберспорт как объект образовательных программ в российских вузах. Часть I: Социально-синергетический подход к истории и развитию киберспорта. Часть II: практика киберспортивного вузовского образования и перспективы ее развития / Д. Л. Сиволов // Спортивно-педагогическое образование. 2022. № 4. С. 64-79. DOI [10.52563/2618-7604_2022_4_64](#).
- [5] Культура современности, современность в культуре: как реализовать национальную стратегию в условиях глобальных вызовов / Л. Е. Петрова, И. А. Ахьямова, Е. Е. Трофимова [и др.] // Вопросы управления. 2021. № 2 (69). С. 134-145. DOI [10.22394/2304-3369-2021-2-134-145](#).
- [6] Сиволов Д. Л. Новые угрозы национальному суверенитету России в сфере информационной безопасности // Социум и власть. 2015. № 6 (56). С. 82-88. EDN [VSYFBZ](#).
- [7] Эриашвили Н. Д., Сарбаев Г. М. Киберспорт и его правовая регламентация // Образование и право. 2022. № 3. С. 228-232. DOI [10.24412/2076-1503-2022-3-228-232](#).
- [8] Сиволов Д. Л., Зайцева Е. В. Киберспорт. Есть ли ему место в университете? // Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий : материалы VIII Международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 18-19 апреля 2022 года : в 2 т. / науч. ред. сборника А. П. Багирова. Т. 1. Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2022. С. 316-320.
- [9] Цифровизация публичного управления территориями: теория и практика / Г. А. Банных, С. Н. Костина, Д. Л. Сиволов [и др.] ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина. Екатеринбург : Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина, 2022. 177 с.
- [10] Абанкина Т. В. Креативная экономика в России: новые тренды // Журнал Новой экономической ассоциации. 2022. № 2 (54). С. 221-228. DOI [10.31737/2221-2264-2022-54-2-13](#).
- [11] Куркина Е. С., Князева Е. Н. С. П. Курдюмов и его эволюционная модель динамики сложных систем // Известия высших учебных заведений. Прикладная нелинейная динамика. 2013. Т. 21, № 4. С. 93-114. DOI [10.18500/0869-6632-2013-21-4-135-217](#).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Сиволов Дмитрий Леонидович – Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина (620002, Россия, Екатеринбург, ул. Мира, 19); dioma@inbox.ru. AuthorID РИНЦ: **703569**.

Щепотьев Артём Михайлович – МАУ «Районное управление спортивных сооружений» (628452, Россия, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, с.п. Солнечный, ул. Спортивная, 1); ashepotev@mail.ru.

THE DEVELOPMENT OF NATIVE CYBER GAMES / COMPUTER GAMES IN MODERN SOCIETY: TERMINOLOGICAL AND LEGAL PROBLEMS IN THE CONTEXT OF PUBLIC ADMINISTRATION

ABSTRACT

Computer and video games are enumerated as a part of the creative industries in the Creative Industries Development Concept adopted in 2021 in the context of media development and digital content production. Computer games and computer sports (e-sports) develop talent, promote entrepreneurship, and support digital trends. Gamedev (which is the creation and development of computer games) today faces a number of challenges related to socio-political processes, and in academic and legal discourse - the lack of terminological unity.

The purpose of the article is to characterize the current stage in the development of computer games and cyber sports (e-sport), which is achieved through the analysis of regulatory and scientific texts, as well as a comparative study of the development of the industry in North Korea and Iran.

AUTHOR'S INFORMATION

Dmitriy L. Sivovolov
*Ural Federal University named
after the first President of Russia
B.N. Yeltsin*

Artyom M. Shchepotev
*District Department
of Sports Facilities*

The term “e-sports”, according to the authors, is more appropriate for describing the practice of creative industries compared to the term “e-sports”: an e-sports player operates in a single feedback loop “human/people” and “machine/computer”. It is important that the cybersportsman and the game constitute a cybernetic (in a broad sense, managerial) integrity.

At the moment, the industry of computer games and eSports is facing problems of legal regulation, examination, and licensing. Cyber games in the Russian Federation are the subject of legal regulation of the Civil Code of the Russian Federation, but this is not enough to determine the rights to own, use and dispose of computer games. The experience of game development in countries that have many years of global isolation under economic sanctions shows that computer games and eSports are used as an important element in popularizing national values. And if North Korea demonstrates a focus on full IT autonomy (its own gadgets, gaming software), then in Iran the emphasis is on supporting the local production of computer games, in parallel with this, there is a tendency to circumvent sanctions. In the Russian Federation in 2021, a roadmap for digital development was developed, the use of information technologies to improve the quality of life and the conditions for doing business, where the task is to produce domestic computer games and Russian professional video content.

The article is of interest to practitioners who develop their creative business in cyber-events (e-sports tournaments, digital competitions), as well as for researchers (sociologists, culturologists) whose object of study is Russian creative industries.

KEYWORDS

Computer games, cybersport, physical games, creative industries.

FOR CITATION

Sivovolov, D. L., & Shchepotev, A. M. (2023). The development of native cyber games / computer games in modern society: terminological and legal problems in the context of public administration. *Managing culture*, (1), 75–82.

REFERENCES

- [1] Verbitskaya N. O., Uchaykina S. N., Vakar' L. V. Kadry dlya kreativnykh industriy v kul'turnom prostranstve Sverdlovskoy oblasti // Upravleniye kul'turoy. 2022. № 2 (2). S. 16-20. EDN PMEMWM.
- [2] Kiberpomoshch' v zdoravookhraneni, obrazovanii i sotsial'noy politike / Ye. V. Pavlenko, Yu. S. Perepechina, L. Ye. Petrova [i dr.] // Informatsionnoye obshchestvo. 2014. № 4. S. 35-41. EDN TPTWIB.
- [3] Voskresenskaya Ye. V., Loyko A. N. Pravovoye regulirovaniye kibersporta (komp'yuternogo sporta) v Rossiyskoy Federatsii // Colloquium-Journal. 2019. № 13-12 (37). S. 48-50. DOI 10.24411/2520-6990-2019-10408. EDN CFWFAZ.
- [4] Sivovolov D. L. Kibersport kak ob'yekt obrazovatel'nykh programm v rossiyskikh vuzakh. Chast' I: Sotsial'no-sinergeticheskiy podkhod k istorii i razvitiyu kibersporta. Chast' II: praktika kibersportivnogo vuzovskogo obrazovaniya i perspektivy yeye razvitiya / D. L. Sivovolov // Sportivno-pedagogicheskoye obrazovaniye. 2022. № 4. S. 64-79. DOI 10.52563/2618-7604_2022_4_64.
- [5] Kul'tura sovremennosti, sovremennost' v kul'ture: kak realizovat' natsional'nuyu strategiyu v usloviyakh global'nykh vyzovov / L. Ye. Petrova, I. A. Akh'yamova, Ye. Ye. Trofimova [i dr.] // Voprosy upravleniya. 2021. № 2 (69). S. 134-145. DOI 10.22394/2304-3369-2021-2-134-145.
- [6] Sivovolov D. L. Novyye ugrozy natsional'nomu suverenitetu Rossii v sfere informatsionnoy bezopasnosti // Sotsium i vlast'. 2015. № 6 (56). S. 82-88. EDN VSYFBZ.
- [7] Eriashvili N. D., Sarbayev G. M. Kibersport i yego pravovaya reglamentatsiya // Obrazovaniye i pravo. 2022. № 3. S. 228-232. DOI 10.24412/2076-1503-2022-3-228-232.
- [8] Sivovolov D. L., Zaytseva Ye. V. Kibersport. Yest' li yemu mesto v universitete? // Strategii razvitiya sotsial'nykh obshchestev, institutov i territoriy: materialy VIII Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Yekaterinburg, 18-19 aprelya 2022 goda: v 2 t. / nauch. red. sbornika A. P. Bagirova. T. 1. Yekaterinburg: Izd-vo Ural'skogo universiteta, 2022. S. 316-320.
- [9] Tsifrovizatsiya publichnogo upravleniya territoriy: teoriya i praktika / G. A. Bannykh, S. N. Kostina, D. L. Sivovolov [i dr.]; Ministerstvo nauki i vysshego obrazovaniya Rossiyskoy Federatsii, Ural'skiy federal'nyy universitet imeni pervogo Prezidenta Rossii B. N. Yel'tsina. Yekaterinburg: Ural'skiy federal'nyy universitet imeni pervogo Prezidenta Rossii B. N. Yel'tsina, 2022. 177 s.
- [10] Abankina T. V. Kreativnaya ekonomika v Rossii: novyye trendy // Zhurnal Novoy ekonomicheskoy assotsiatsii. 2022. № 2 (54). S. 221-228. DOI 10.31737/2221-2264-2022-54-2-13.
- [11] Kurkina Ye. S., Knyazeva Ye. N. S. P. Kurdyumov i yego evolyutsionnaya model' dinamiki slozhnykh sistem // Izvestiya vysshikh uchebnykh zavedeniy. Prikladnaya nelineynaya dinamika. 2013. T. 21, № 4. S. 93-114. DOI 10.18500/0869-6632-2013-21-4-135-217.

AUTHOR'S INFORMATION

Dmitriy L. Sivovolov – Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin (19, Mira St., Ekaterinburg, 620002, Russia); dioma@inbox.ru. RSCI AuthorID: 703569.

Artyom M. Shchepotev – District Department of Sports Facilities (1, Sportivnaya St., Solnechny s.p., Khanty-Mansi Autonomous Okrug–Yugra, 628452, Russia); ashepotev@mail.ru.