Дата поступления рукописи в редакцию: 21.03.2025
Дата принятия рукописи в печать: 11.04.2025
10.24412/2224-9133-2025-3-59-64

ЛАРИН Михаил Вячеславович,
преподаватель кафедры менеджмента и экономической теории
Уральского государственного аграрного университета,
e-mail: lar.mic@yandex.ru

ЗАНГИРОВА Александра Артуровна,
студент факультета среднего профессионального образования
Уральского государственного аграрного университета,
e-mail: aleksandrazangirova@gmail.com

ФЕТИСОВА Анастасия Викторовна,
старший преподаватель кафедры
менеджмента и экономической теории
Уральского государственного аграрного университета,
e-mail: victorovna_eburg@mail.ru

РУЧКИН Алексей Владимирович,
кандидат социологических наук,
доцент кафедры менеджмента и экономической теории
Уральского государственного аграрного университета,
e-mail: alexeyruchkin87@gmail.com

БАТРАКОВА Светлана Игоревна,
старший преподаватель кафедры иностранных языков
Уральского государственного аграрного университета,
e-mail: s-batrakowa@mail.ru

ПЕРСПЕКТИВЫ СТАНОВЛЕНИЯ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ИНДУСТРИИ – ВАЖНОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ

Аннотация*. Актуальность работы заключается в быстром развитии киберспорта из простого увлечения в многомиллиардную индустрию, ставшей частью цифровой экономики. Киберспорт создает множество возможностей для развития экономики. В статье рассматривается основы киберспорта, его становление в России, и, в качестве примера, приводится киберспортивная дисциплина Dota 2. В частности, проведен анализ призовых фондов, как и из чего они формируются, откуда идут денежные средства на призовой фонд турниров, и как распределяется между командами приз. Помимо этого, проведен анализ основных препятствий для развития киберспорта в нашей стране, а также рассмотрены перспективы развития рынка онлайн игры в России, влияние на развитие отечественных онлайн платформ.*

Ключевые слова: *Киберспорт, цифровая экономика, перспективы, доходы, турниры.*

LARIN Mikhail Vyacheslavovich,
Lecturer of the Department of Management and Economic Theory
of the Ural State Agrarian University

ZANGIROVA Aleksandra Arturovna,
student of the Faculty of Secondary Vocational Education
of the Ural State Agrarian University

FETISOVA Anastasiia Viktorovna,
Senior lecturer of the Department of Management and Economic Theory
of the Ural State Agrarian University

RUCHKIN Alexey Vladimirovich,
Candidate of Sociological Sciences,
Associate Professor of the Department
of Management and Economic Theory
of the Ural State Agrarian University

BATRAKOVA Svetlana Igorevna,
Senior lecturer of the Department of Foreign Languages
of the Ural State Agrarian University

PROSPECTS FOR THE DEVELOPMENT OF THE CYBER SPORTS INDUSTRY AS AN IMPORTANT COMPONENT OF THE DEVELOPMENT OF THE MODERN DIGITAL ECONOMY

Annotation*. The relevance of the paper lies in the rapid development of cybersports from a mere hobby to a multi-billion dollar industry that has become part of the digital economy. Cybersport creates many opportunities for economic development. The paper discusses the basics of cybersport, its formation in Russia and, as an example, the cybersport discipline Dota 2 is given. In particular, it analyzes prize pools, how and from what they are formed, where the money for the prize pool of tournaments comes from, and how the prize money is distributed among the teams. In addition, we analyzed the main obstacles to the development of cybersport in our country, as well as considered the prospects for the development of the online gaming market in Russia, the impact on the development of domestic online platforms.*

Key words*: Cybersports, digital economy, outlook, revenue, tournaments.*

На сегодняшний день в мире все активнее развиваются цифровые технологии. Процесс цифровизации охватывает все стороны нашей жизни. Так и, казалось бы, далекая от этого отрасль, как спорт, сегодня переходит в виртуальное пространство.

Киберспортом принято считать командную/индивидуальную соревновательную игру, в которой профессиональные команды сражаются друг с другом, используя при этом различные устройства, такие как компьютеры, игровые приставки или мобильные телефоны. В данном виртуальном виде спорта, как и в реальном, есть правила, регламент и призовые фонды. Состав команды включает в себя: спортсменов, тренера и менеджера. Также в некоторых командах присутствуют спортивный психолог, а также аналитик.

Перед тем как рассмотреть перспективы киберспорта, как самостоятельной экономической отрасли, необходимо изучить историю его становления. Зарождение киберспорта началось еще в 1970 – 1980 годах. В это время появляются соревнования на игровых автоматах. Начинаются первые трансляции в прямом эфире. В 1981 году, усилиями американского предпринимателя, Уолтера Дея в мире компьютерного спорта появляются первые ТВ-шоу. Стоит отметить, что первая киберспортивная команда, была зарегистрирована только в 1999 году в США. Она называлась-Evil Geniuses. С этого момента, все активнее мир начал развивать отрасль киберспорта.

Наша страна, также не отставала от мировых тенденций. В марте 2000 года была создана федерация компьютерного спорта(ФКС) России. Также наша страна стала первой, где официально признали киберспорт самостоятельным видом спорта. Киберспортивные турниры стали обязательными для регистрации и получили статус официального спортивного мероприятия. Все активнее игроки в нашей стране развивали свои навыки в таких киберспортивных дисциплинах, как Counter-Strike, Dota и Warcraft, завоевали популярность среди игроков. Однако уже в 2006 году киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта, надолго утратив статус официального спорта. Это решение было принято из-за отсутствия значительных достижений наших спортсменов и экономических перспектив для дальнейшего роста и развития данного направления.

7 июня 2016 года, Министерство Спорта России вернул киберспорту официальный статус. Для киберспортсменов ввели разряды и звания, а также возможность проведения официального чемпионата страны. Это стало четким сигналом для участников рынка и новых инвесторов: данная отрасль вновь стала экономически востребованной, а перспективы её роста было сложно переоценить. Также стали появляться новые дисциплины, а вместе с ними и новые профессиональные игроки. Появились крупные спонсоры, такие как ESforce Holding являлся первым боль-

шим спонсором российского киберспорта. Уже сегодня в сферу владения холдинга входят: Студия RuHub, организация Virtus.pro, Yota Arena в Москве и Компания Epic Esports Events. Благодаря поддержке частных инвесторов и государства, строятся все больше спортивных арен, в различных регионах России.

В киберспорте есть множество дисциплин: шутеры от первого лица, стратегии в реальном времени, спортивные симуляторы, автосимуляторы, авиасимуляторы, файтинги, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры и т.д.

Рассмотрим мировой пример развития киберспорта на примере онлайн игры Dota-2.

Первый турнир The International, организованный компанией Valve в 2011 году, стал началом развития самой популярной киберспортивной дисциплине на сегодня- Dota 2. При поддержке разработчиков компьютерных игр сформировалась Лига из небольших, но регулярных соревнований.

В первые два года Valve выделял 1 600 000 $. Основу данного призового фонда составил компендиум - специальный внутриигровой предмет, выпускаемый ко всем крупным турнирам. Игроки, которые его приобретают, получают различные бонусы внутри самой игры, а также возможность получать быструю и удобную информацию по турниру, к которому он приурочен. Игроки активно начали скупать данный цифровой товар, поддерживая любимые команды и получая дополнительные награды от разработчиков.



Рисунок 1. Призовой фонд The International по годам (составлено автором по данным Esports.ru)

По графику можно сделать вывод, что призовой фонд активно развивался, а самый пик призовых приходился на 2021 год. Далее наблюдается резкий спад. Причины низкого спада призовых объяснить крайне трудно. Однако, можно к ним отнести запрет на участие в турнирах для российских команд, а также падение спроса на данный товар у самих игроков, в связи с его однообразностью.

Рассмотрим самые популярные команды в Dota-2. К ним относятся OG, Team Liquid, LGD Gaming, Team Spirit и Team Secret. Все они в разные годы побеждали в главном турнире по Dota-2. Рассмотрим распределите доходов этих команд на данный момент.



Рисунок 2. Призовой фонд киберкоманд (составлено автором по данным Cybersport.ru)

По диаграмме видно, что больше всего денег получила команда OG. Это произошло в связи с тем, что они стали победителями в The International 2018 и The International 2019, став первыми в истории двукратными обладателями главного приза- Аегиса Чемпионов. Призовые распределяются между всеми участниками команды в равной доле.

Исходя из анализа киберспортивной дисциплины Dota-2, можно сделать вывод, что в рамках данной игры разыгрываются огромные призовые, это является отличной возможностью привлечь новых игроков, желающих участвовать в турнирах и зарабатывать, участвуя в турнирах.

Теперь рассмотрим, основные особенности российского киберспорта. На сегодняшний день, российский киберспорт, как и обычный спорт, столкнулся с большим количеством препятствий.

В первую очередь запрет выступления на мировых турнирах. На данный момент в России имеются крупные и титулованные киберкоманды, такие как: Virtus. pro, FORZE, Team Spirit, Winstrike, Team Unique и другие. Однако всем им приходится выступать под нейтральным статусом, либо под флагом других стран. К этому добавляются и различные трудности с перемещением для игроков, с российским паспортом. Еще одни проблемы связаны с трудностями покупки новых игр или устройств, выпускаемых в мире, в связи с запретом на их продажу на территории нашей страны.

Однако несмотря на это наш киберспорт продолжает развиваться. Рассмотрим основные перспективы для развития киберспорта, как самостоятельной экономической системы:

1. Киберспорт помогает развивать отрасль игровой индустрии нашей страны.

Киберспорт является одним из движущих факторов роста игровой индустрии. Разработчики и издатели игр начинают вкладывать всё белее значительные средства в развитие киберспортивных составляющих в своих проектах, чтобы привлечь большую аудиторию и получить дополнительную прибыль [5].

Помимо этого, начинают появляться отечественные студии, разрабатывающие уникальные игры. Так, например, компания 1С Game Studios в 2024 году выпустила многопользовательский онлайн- игру про современный спецназ- Калибр. На сегодняшний день охват игроков составляет 5000 человек ежедневно. Также по ней проводятся онлайн-турниры.

2. Киберспорт способствует развитию стриминговой индустрии и появлению собственных собственных турниров.

Киберспортивные игры, в основном, транслируются на стрмиинговых платформах. Таких как YouTube или Twitch. Однако сегодня в нашей стране активно развивается собственная стриминговая платформа Vk Видео Live.

Молодые киберспортсмены, получая известность на трансляциях турниров, начинают в дальнейшем самостоятельно вести свои социальные сети, проводить собственные трансляции и получают популярность не меньше, чем и обычные спортсмены.

Также во многих городах России начинают организовываться свои региональные соревнования по киберспорту. Ярким примером развития киберспортиной отрасли является Яндекс. Он проводит свои собственные турниры по всей стране и эксклюзивно транслирует на русском языке на платформе «Яндекс.Эфир». Также Яндекс участвует в Лиге чемпионов бизнеса (ЛЧБ) — крупнейшем всероссийском киберспортивном турнире, который включает много дисциплин: «Dota 2», «Мир танков», «Counter-Strike», «League of Legends» и другие.

3. Киберспорт способствует привлечению новой рекламы.

Онлайн соревнования являются хорошим местом для рекламы, для различных компаний. На сегодняшний день компании могут стать спонсорами как отдельных команд, так и целых соревнований, размещая там свою рекламу.

Хочется отметить, что на данный момент основными крупными рекламодателями в российском киберспорте являются букмекерские компании. Однако эта тенденция потихоньку меняется и с рекламой в отрасль приходят крупные ритейлеры и производители электроники.

В числе известных ритейлеров СНГ команд входят: Ситилинк – магазин электроники, являющийся официальным спонсором команды Virtus. pro. Thunderobot обеспечивают команду различной игровой периферией. Участники команды выступают в одежде бренда Kappa. Производитель энергетических ких напитков Red Bull - официальный спонсор команды Team Spirit. Помимо этого Secretlab является официальным поставщиком игровых кресел для команды.

4. Киберспорт способствует развитию цифровых технологий.

Благодаря киберспорту развиваются различные технологии, способствующие эффективному функционированию отрасли электоронных онлайн-игр [5].

Так сегодня, трудно представить нашу жизнь без искусственного интеллекта. В играх он помогает разработчикам анализировать поведение игроков и подстраивать действия игровых противников под него. Помимо этого, все активнее развиваются игры в виртуальной реальности. А

это в свою очередь способствует объединению спорта цифровом и реальном мире. Так, например, в 2024 году в Казани прошли первые в нашей стране соревнования по фиджитал-спорту. Этот формат предусматривает проведения соревнований объединяющих реальный и онлайн формат. Призовой фонд данных соревнований составил 10 млн. долларов. А соревнования проводились в 5 дисциплинах.

По результатам сравнений и аналитики, можно сказать, что киберспорт перспективная область в спорте и экономике, которая будет расти, несмотря на все трудности. В нашей стране система киберспорта не до конца доработана, и есть к чему стремится, но компьютерный спорт имеет свой потенциал развития, который будет способствовать развитию как экономики отдельной отрасли, так и экономики страны.

Список литературы:

[1] Громова Елизавета Александровна, Конева Наталья Сергеевна, Феррейра Даниэл Брантес Проблемы правового регулирования киберспорта // Человек. Спорт. Медицина. 2023. №S2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-pravovogo-regulirovaniya-kibersporta (дата обращения: 01.03.2025).

[2] Ишангулиева А. М. Особенности киберспорта // Символ науки. 2024. №3-1-1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-kibersporta (дата обращения: 01.03.2025).

[3] Ключников Н. И. Экономическая сущность киберспорта // Вестник науки. 2019. №6 (15). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ekonomicheskaya-suschnost-kibersporta (дата обращения: 01.03.2025).

[4] Мухаматкулова Паризодабегим Маматжоновна Некоторые вопросы регулирования киберспорта в качестве бизнес деятельности // Universum: экономика и юриспруденция. 2022. №5 (92). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/nekotorye-voprosy-regulirovaniya-kibersporta-v-kachestve-biznes-deyatelnosti (дата обращения: 03.03.2025).

[5] Пономарева Ю. Д., Сизов С. Д. Киберспорт как форма бизнеса // Экономика и бизнес: теория и практика. 2021. №2-2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-forma-biznesa (дата обращения: 03.03.2025).

[6] Сайкинов В Е., Золкин А Л., Ахмадуллин Ф Р., Бобков В В. Развитие киберспорта и его влияние на экономику спортивной индустрии // ЕГИ. 2024. №5 (55). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-kibersporta-i-ego-vliyanie-na-ekonomiku-sportivnoy-industrii (дата обращения: 03.03.2025).

[7] Сакада Полина Андреевна Роль киберспорта в развитии цифровой экономики страны // Хроноэкономика. 2024. №2 (44). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-kibersporta-v-razvitii-tsifrovoy-ekonomiki-strany (дата обращения: 01.03.2025).

[8] Турбин И. А. Развитие киберспортивной индустрии и ее экономическая составляющая // Инновационная наука. 2015. №12-1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-kibersportivnoy-industrii-i-ee-ekonomicheskaya-sostavlyayuschaya (дата обращения: 01.03.2025).

[9] Черкесов Радмир Мухаметбиевич Тенденции развития киберспорта в современных цифровых реалиях // Журнал прикладных исследований. 2022. №11. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-kibersporta-v-sovremennyh-tsifrovyh-realiyah (дата обращения: 03.03.2025).

[10] Штанько Д. И. Инвестиции в киберспорт // Инновационная наука. 2017. №12. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/investitsii-v-kibersport (дата обращения: 03.03.2025).

Spisok literatury:

[1] Gromova Elizaveta Aleksandrovna, Koneva Natal'ya Sergeevna, Ferrejra Daniel Brantes Problemy pravovogo regulirovaniya kibersporta // CHelovek. Sport. Medicina. 2023. №S2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-pravovogo-regulirovaniya-kibersporta (data obrashcheniya: 01.03.2025).

[2] Ishangulieva A. M. Osobennosti kibersporta // Simvol nauki. 2024. №3-1-1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-kibersporta (data obrashcheniya: 01.03.2025).

[3] Klyuchnikov N. I. Ekonomicheskaya sushchnost' kibersporta // Vestnik nauki. 2019. №6 (15). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ekonomicheskaya-suschnost-kibersporta (data obrashcheniya: 01.03.2025).

[4] Muhamatkulova Parizodabegim Mamatzhonovna Nekotorye voprosy regulirovaniya kibersporta v kachestve biznes deyatel'nosti // Universum: ekonomika i yurisprudenciya. 2022. №5 (92). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/nekotorye-voprosy-regulirovaniya-kibersporta-v-kachestve-biznes-deyatelnosti (data obrashcheniya: 03.03.2025).

[5] Ponomareva YU. D., Sizov S. D. Kibersport kak forma biznesa // Ekonomika i biznes: teoriya i praktika. 2021. №2-2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-forma-biznesa (data obrashcheniya: 03.03.2025).

[6] Sajkinov V E., Zolkin A L., Ahmadullin F R., Bobkov V V. Razvitie kibersporta i ego vliyanie na

ekonomiku sportivnoj industrii // ЕГИ. 2024. №5 (55). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-kibersporta-i-ego-vliyanie-na-ekonomiku-sportivnoy-industrii (data obrashcheniya: 03.03.2025).

[7] Sakada Polina Andreevna Rol' kibersporta v razvitii cifrovoj ekonomiki strany // Hronoekonomika. 2024. №2 (44). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-kibersporta-v-razvitii-tsifrovoy-ekonomiki-strany (data obrashcheniya: 01.03.2025).

[8] Turbin I. A. Razvitie kibersportivnoj industrii i ee ekonomicheskaya sostavlyayushchaya // Innovacionnaya nauka. 2015. №12-1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-kibersportivnoy-industrii-i-ee-ekonomicheskaya-sostavlyayuschaya (data obrashcheniya: 01.03.2025).

[9] CHerkesov Radmir Muhametbievich Tendencii razvitiya kibersporta v sovremennyh cifrovyh realiyah // ZHurnal prikladnyh issledovanij. 2022. №11. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-kibersporta-v-sovremennyh-tsifrovyh-realiyah (дата обращения: 03.03.2025).

[10] SHtan'ko D. I. Investicii v kibersport // Innovacionnaya nauka. 2017. №12. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/investitsii-v-kibersport (data obrashcheniya: 03.03.2025).

