

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ**

**Факультет управления интеллектуальной собственностью**

**Кафедра Цифровой экономики и предпринимательства**

**Выпускная квалификационная работа**

**Перспективы развития киберспортивной индустрии в России**

**Студента 4-го курса  
очной формы обучения  
по направлению 38.03.02  
«Менеджмент»  
Гасилиной А.А.**

---

(подпись)

**Научный руководитель:  
к.э.н., доцент  
Нургазина Г.Е.**

---

(подпись)

**Допущен к защите  
протокол № \_\_\_\_ от  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.  
И.О. зав. кафедрой**

---

(подпись)

Москва - 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>	<b>3</b>
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИНДУСТРИИ КИБЕРСПОРТА.....</b>	<b>6</b>
1.1. Теоретические аспекты киберспорта, его дисциплины и подкатегории....	6
1.2. Киберспортивные сервисы как отрасль деятельности компаний .....	13
1.3. Правовое регулирование киберспорта в Российской Федерации.....	24
<b>ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ВЛИЯНИЯ КИБЕРСПОРТА НА ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КОМПАНИЙ.....</b>	<b>32</b>
2.1. Зарубежный опыт компаний по внедрению в индустрию компьютерного спорта и его адаптация для отечественного рынка .....	32
2.2. Деятельность отечественных компаний в киберспортивной индустрии .	47
2.3. Недостатки развития киберспортивной индустрии в России.....	62
<b>ГЛАВА 3. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАЗВИТИЮ ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ.....</b>	<b>70</b>
3.1. Рекомендации по развитию индустрии киберспорта в Российской Федерации .....	70
3.2. Перспективы развития индустрии компьютерного спорта на отечественном рынке .....	73
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>83</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ....</b>	<b>86</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ.....</b>	<b>94</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Мир стремительно развивается в сторону геймификации, а вместе с ним и крупные компании, мелкие фирмы и локальные бренды. Интерес к такому социальному феномену как киберпространство стал расти за последние пять лет со стремительной скоростью, а пандемия и переход в онлайн-режим деятельности дали мощный толчок для дальнейшей популяризации. Компании стали развивать отдельные экосистемы и внедрять всё более перспективные и изобретательные решения для отечественного рынка.

Киберспорт — больше чем просто дисциплина. Индустрия неразрывно связана иными технологическими сферами деятельности. Программисты, менеджеры, разработчики игр, производители оборудования, официальные дикторы матчей, дизайнеры и маркетологи — лишь немногие примеры специалистов, на которых держится киберспортивная отрасль.

Аудитория киберспортивной индустрии в короткие сроки сравнялась с количеством поклонников других традиционных видов спорта, и на данный момент — это не предел. Благодаря растущей популярности сферы, компании все чаще стараются внедриться в нишу киберспорта. На 2024 год международная аудитория ниши киберспорта составила порядка 611 миллионов человек, с перспективой увеличения до 641 миллиона человек к концу 2025 года.

Актуальность исследования состоит в том, что на фоне глобальной цифровизации и развитости сферы видеоигр, компьютерный спорт становится не просто соревнованием, а перспективным направлением бизнеса, IT сферы и экономики в целом. На данном этапе киберспортивная ниша является для компаний и интернет-платформ открытым пространством для развития деятельности, изучения и реализации своего потенциала. Развитие индустрии сдерживает недостаточная разработанность стратегии развития киберспорта в России, включая вопросы нормативного

регулирования, инфраструктуры и коммерциализации. Киберспорт может показать, насколько широкие возможности получили компании при развитии технологическом прогрессе.

Определение уровня влияния киберспорта на деятельность государства, компаний и интернет-платформ позволит определить перспективы для дальнейшего развития компаний в сфере компьютерного спорта и внедрения в свою деятельность различных киберспортивных сервисов и нововведений.

Объект исследования – отечественные компании, внедряющие киберспортивные сервисы.

Предмет исследования – анализ влияния компьютерного спорта на деятельность российских компаний.

Целью исследования является выявление перспектив и разработка рекомендаций по устранению барьеров, мешающих развитию киберспортивной индустрии.

Исходя из поставленных целей в работе необходимо решить ряд задач:

- Рассмотреть теоретическую базу киберспорта, его виды и дисциплины.
- Определить роль киберспортивных сервисов в деятельности компаний, отрасли инфраструктуры на рынке киберспорта.
- Рассмотреть законодательство Российской Федерации в сфере компьютерного спорта.
- Рассмотреть зарубежный опыт внедрения компаний в индустрию киберспорта, проанализировать адаптацию опыта для отечественного рынка.
- Проанализировать деятельность российских киберспортивных компаний, рассмотреть их примеры внедрения в киберспортивную индустрию.
- Выявить недостатки развития киберспортивной сферы в России.
- Определить перспективы развития индустрии киберспорта на отечественном рынке.
- Разработать рекомендации по развитию киберспорта

и киберспортивных сервисов в Российской Федерации.

Рассмотрение деятельности компаний в индустрии важно для исследования будущих путей развития на рынке и перспектив. Изучение такого рода влияния киберспортивной сферы необходимо для успешного становления и развития компании в шаг с современными трендами и тенденциями.

Теоретическими и методологическими основами данного исследования занимались ученые: Солодников В. В., Тимофеева В. И., Яськов И. О., Матвеева И.С., Дробот Е.А., Поздняков К.К., Аверин А.В., Демченко М.В., Эриашвили Н. Д., Ибрагимов И. Ф., Скиба И.А., Баченина Е. А., Солнцев И. В., Сопов В.Ф., Андреев Н.В., Викулов В.В., Ванюков Д. О., Илюшин А.М., Шитов Д.Г., Милёхин А.В., Лёвин А. Е., Золотарёв Д.В., Мальцева И.А., Цинис А.В., Карпуничев А.А., Селифонова Е.Д..

В исследовательской работе материал был основан на источниках законодательного и методического характера с дополнительным использованием интернет-ресурсов, а также на периодических изданиях с социальной, технической и экономической стороны.

Работа состоит из 93 страниц и разделов введения, трех глав, заключения, списка литературы и источников, и одного приложения. Иллюстрировано 5 таблиц и 14 рисунков в процессе работы.

В первой главе рассматриваются теоретические основы и аспекты существования киберспортивной индустрии.

Во второй главе был проведен анализ влияния киберспорта на зарубежную и отечественную деятельность компаний, а также были выявлены преимущества и недостатки деятельности в данной сфере.

В третьей главе были рассмотрены перспективы и даны рекомендации по развитию киберспортивной индустрии в Российской Федерации.

В заключении работы были даны и обоснованы главные логические заключения, полученные в ходе выполнения выпускной квалификационной работы.

## **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИНДУСТРИИ КИБЕРСПОРТА**

### **1.1. Теоретические аспекты киберспорта, его дисциплины и подкатегории**

Кибер-индустрия — широкое понятие, которое охватывает полностью цифровое пространство, включая сферу видеоигр, геймдизайна, программного обеспечения и искусственного интеллекта. В рамках данной индустрии наиболее ярко развивающимися направлениями на данный момент считаются искусственный интеллект и киберспортивное пространство, последнее из которых мы рассмотрели в данной работе.

Для полноценного раскрытия темы кибер-индустрии необходимо рассмотреть несколько основных понятий, используемых в сфере киберспортивного пространства.

Спортивная дисциплина — часть вида спорта, имеющая отличительные признаки и включающая в себя один или несколько видов программ спортивных соревнований<sup>1</sup>.

Киберспорт (e-Sport) — дисциплина спортивных соревнований с использованием компьютерных технологий, включающая видеоигры, в рамках которых моделируется пространство, создающее условия для состязания участников в рамках единых правил и возможностей.

Важно отметить, что для киберспорта происходит подбор игр, которые будут ставить игроков в равные условия, а жанр конкретной игры должен стимулировать пользователя на состязание. Компьютерная игра в данном случае создает определенное пространство и условия для развития игроков, но шанс победы участника зависит лишь от интеллектуальных и физических умений самих игроков и всей команды воедино.

---

<sup>1</sup> Федеральный закон "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" от 04.12.2007 № 329-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. - 10.12.2007 г. - № 50. - Ст. 6242 с изм. и доп. в ред. от 26.12.2024

Компьютерный спорт включает в себя несколько базовых дисциплин и их подкатегорий (см. рис. 1), которые представляю из себя конкретные типовые игры.



Рисунок 1. Основные виды игровых дисциплин (составлено автором)

1. Multiplayer online battle arena (МОБА) — многопользовательское сражение на арене в режиме онлайн. Данная дисциплина определяется в сражениях игроков командами 5 на 5, где для каждого участника выбирается персонаж, характеристики и способности которого необходимо прокачивать на основе базы знаний, также учитывая позицию всех игроков на боевой арене. Победа в данном виде соревнований заключается в построении стратегии и покорении вражеской базы с уничтожением её основы. Подкатегорией в данном случае можно выделить такие игры как Dota 2, League of Legends и Overwatch 2. Арена (или карта) - видеопроекция соревновательной площадки, не управляемая участником соревнований, на которой происходят основные соревновательные действия<sup>2</sup>.

2. Военные симуляторы. Данная дисциплина обычно включает в себя игры с задачей управления военной, лётной или автомобильной техникой. Основной целью является также победа вражеской команды с использованием характеристик техники. Подкатегория возможных игр: Мир танков, Мир кораблей, WarThunder.

3. First-person shooter (FPS игры) — многопользовательские шутеры в режиме реального времени от первого лица. Суть соревнований в данной

<sup>2</sup> Правила вида спорта "компьютерный спорт" (утверждены приказом Министерства спорта России) от 22.01.2020 № 22 с изм. и допол. в ред. от 01.12.2023

дисциплине заключается в том, что перед командой стоят определенные задачи необходимые к выполнению, а вражеская команда должна этому воспрепятствовать. Возможные подкатегории игр: серия игр Counter Strike, Valorant, Standoff 2 и Call of Duty.

4. Battle Royal (Королевская битва) — игры, которые совмещают в себе симулятор выживания с битвами на арене. Игра в данном случае представляет из себя ограниченную зону, которая с течением времени будет сужаться и мешать большому количеству игроков дойти до финала<sup>3</sup>. Игроки в процессе участвуют в сражениях как командами, так и 1 на 1. Чем дольше длится матч - тем меньше места остается на карте для игроков. Победить в данном случае можно как одинолично, так и командой. Самые знакомые многим подкатегории: PlayerUnknown's Battlegrounds, Fortnite: Battle Royale, APEX, и Call of Duty: Warzone<sup>4</sup>.

5. Real-time strategy — стратегии в режиме реального времени. В данной дисциплине соревнований происходит битва между армиями игроков с задачей разгрома вражеской армии, с учетом одновременной добычей ресурсов, прокачиванием собственной армии и развитием своих градостроений, крепостей или королевств. Основные подкатегории: StarCraft II и Warcraft III.

Одно из самых первых киберспортивных соревнований было проведено в 1972 году в Лаборатории Искусственного Интеллекта Стэнфордского университета. Данный матч на данный момент можно отнести к обычной игре по количеству участвующих игроков — около 25 человек. Соревнования организовали по игре Space War на мейнфрейме PDP-10 в трёх категориях: 2 на 2, одиночная битва и королевская битва. Победителям вручалась годовая подписка на журнал Rolling Stone, а освещением данного небольшого, но нового события занимался известный

---

<sup>3</sup> Королевская битва / Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Королевская\\_битва\\_\(жанр\\_компьютерных\\_игр\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Королевская_битва_(жанр_компьютерных_игр)) (дата обращения: 24.01.2025)

<sup>4</sup> Игры в жанре «Королевская битва» (полный список) // Cubiq [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cubiq.ru/battle-royale/> (дата обращения: 24.01.2025)



журналист Стюарт Брэнд.

Из дисциплины, в которой участвуют игроки, в полной зависимости выходит и общее количество игроков, участвующих в данной игре. Обычно количество участников варьируется от 1 до 100 человек. Не все игроки могут выходить на официальные и международные турниры, для этого игроку необходимо пройти подготовку, чтобы стать профессиональным игроком.

Прогеймер — профессиональный игрок, укомплектованный в определенную игровую команду. Про-игроки строят свою карьеру в киберспорте, получая ежемесячную зарплату по контракту на определенный срок за включение в официальный состав команды, а также выделенный призовой фонд за победы на призовых местах в матчах. Игрок на контракте тренируется от 8 до 16 часов в день, предполагая более длительные тренировки, по сравнению с классическими видами спорта, тренируя свои навыки и улучшая способности в ведении боя, изучая различные стратегии и вражеские тактики перед будущими матчами.

Профессиональный игрок может быть включен как в постоянный состав команды, так и выступать в роли замены — в данном случае с игроком заключают контракт незадолго до матча на краткосрочный период.

В рамках киберспорта преимущества будут у игрока, который развил в себе неотъемлемо-важные soft-skills. В первую очередь, к ним необходимо отнести навыки командной работы, что включает коммуницирование, знание нескольких языков (актуально для межнациональных команд и турниров), построение стратегии для единоличной и командной игры, анализ действий противника, и принятие своевременных и быстрых решений в условиях изменяющейся ситуации. Во-вторых, это развитый уровень концентрации и быстрой реакции, что также необходимо для своевременного анализа окружающей обстановки и противников, и содействия сокомандникам. Благодаря киберспорту, у членов сборных команд скрытое время двигательной реакции в разы выше, чем у тех, кто не играет в компьютерные

игры<sup>5</sup>.

Про-игроку необходимо развивать свои умственные и стратегические способности, моторику и память, умея реагировать хладнокровно в стрессовых ситуациях и контролируя свои эмоции. «Умение управлять стрессом является неотъемлемой частью специальной подготовки киберспортсменов», — отмечает А. Е. Лёвин<sup>6</sup>.

В каждой киберспортивной команде для её слаженного функционирования существуют основные позиции, помимо профессионального игрока:

1. Тренер — главный специалист в определенной киберспортивной дисциплине, разрабатывающий стратегии, техники ведения командного боя и проводящий анализ игрового поля в режиме реального времени. Тренер отвечает за улучшение как личных, так и командных навыков профессиональных игроков. Задачей тренера становится анализ прошедших игр, выделение сильных и слабых сторон членов своей команды и соперников, а также вырабатывание новых стратегий. В процессе матча тренер обязан присутствовать рядом с командой и во время матчей выдавать игрокам указания по позициям и таймингу в зависимости от имеющихся стратегий;

2. Спортивный агент — лицо, осуществляющее посредством совершения юридических и иных действий деятельность по содействию в трудоустройстве спортсменов в профессиональный спортивный клуб<sup>7</sup>;

3. Диетолог — ответственное лицо, разрабатывающее оптимальное меню для игроков, исходя из индивидуальных потребностей каждого из них. Специалист следит не только за рационом спортсменов, но и за временем

<sup>5</sup> Тренды киберспортивной индустрии 2024-2025 // Cyber.sports.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyber.sports.ru/games/blogs/3277282.html> (дата обращения: 26.01.2025)

<sup>6</sup> Лёвин А. Е., Отношение к здоровью и здоровому образу жизни у студентов 18–20 лет, занимающихся компьютерным спортом // Физическая культура, здравоохранение и образование : материалы XVI Международной научно-практической конференции, посвящённой памяти В. С. Пирусского. — Томск, — 2022 — С. 260–264

<sup>7</sup> Федеральный закон "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" от 04.12.2007 № 329-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. - 10.12.2007 г. - № 50. - Ст. 6242 с изм. и допол. в ред. от 26.12.2024

приёма пищи, что особенно важно, учитывая их нестабильный график;

4. Психолог – важное лицо в составе команды. Именно спортивный психолог помогает игрокам преодолевать стресс и эмоциональные нагрузки, что повышает их мотивацию и производительность. Данный специалист помогает вовремя преодолеть критический момент, а также поддерживать психику в стабильном состоянии после тяжелых игровых матчей для каждого из игроков с помощью различных методик и терапевтических сеансов;

5. Менеджер киберспортивной команды — лицо, предоставляющее команду в медиасфере. Менеджер возлагает на себя обязанности по заключению контрактов со спонсорами, организаторами турниров и рекламными агентами игроков. Специалист осуществляет условия для комфортного нахождения игроков в команде — бронирует отели, оформляет документы и визы, а также заказывает им личные вещи и еду;

6. Капитан — представитель своей команды и их официальное лицо, выступающее информатором о событиях и деятельности команды в социальных сетях. На позицию капитана назначается самый опытный игрок, занимающий лидирующие позиции в таблицах при анализе матчей. Капитан также должен обладать хорошим уровнем стратегического анализа, уметь выстраивать общие тактики, поддерживая моральный дух остальных членов команды в процессе игры. Капитан всегда представляет из себя лидера, ведущего за собой игроков, ко мнению которого они на психологическом уровне считают необходимым прислушаться. Именно капитан берёт на себя ответственность во время роковых моментов матчей и в нужное время подключает стратегии;

7. Аналитик — второй тренер в киберспортивной команде, обрабатывающий огромный поток цифровых данных на постоянной основе: привычки соперников, преимущества и недостатки игроков, просмотр повторов игр, изучение тактик соперников. Именно аналитик собирает необходимую для команды информацию, которая впоследствии может дать преимущество над соперником и играет решающую роль на будущих

турнирах. Считается, что тандем аналитика и тренера улучшает общее построение стратегий и тактики тренером для дальнейшего развития команды. Данной концепции придерживаются такие именитые международные команды как G2 Esports и Team Liquid.

Как команде для существования, так и игрокам для мотивации необходим постоянный заработок, который поддерживал бы её функционирование, а самой индустрии киберспорта необходимы источники финансирования, среди которых главный ресурс — спонсоры.

В киберспортивную индустрию, матчи и самих игроков вкладываются как обычные пользователи интернета, переводя донаты, покупая различные подписки и делая ставки на турниры, так и крупные IT-компании, включая производителей электронной техники, создателей интернет-платформ и приложений, для которых реклама своей продукции на матчах будет плюсом для увеличения потребительского интереса. Можно выделить основных стейкхолдеров киберспортивной сферы: производители компьютерного оборудования и программного обеспечения, разработчики игр и приложений, издатели игр и приложений, операторы мероприятий, рекламные организации. В конечном итоге происходит выгода для обеих сторон, а из спонсорства стейкхолдеров и пожертвований пользователей формируется призовой фонд матчей. К примеру, призовой фонд по игре Dota 2 за всю историю<sup>8</sup> составил 329 776 644 доллара.

Есть несколько главных источников дохода для профессиональных игроков:

- Призовые фонды — денежная сумма, установленная организатором за победу в турнире. Обычно варьируется от тысячи до миллиона долларов, в зависимости от масштаба турнира;
- Заработная плата игрока по контракту — выплачивается организацией, ведущей за собой команду, и зависит от уровня

---

<sup>8</sup> Тренды киберспортивной индустрии 2024-2025 // Cyber.sports.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyber.sports.ru/games/blogs/3277282.html> (дата обращения: 26.01.2025)

профессионализма игрока, который подписал с ней контракт;

- Рекламные интеграции — участие игрока в рекламных интеграциях приносит значительный денежный доход. Нередко игроки становятся главным лицом энергетической продукции или компьютерной гарнитуры;

- Стриминг — отличный вариант дополнительного заработка, который может включать в себя как донаты со стороны пользователей и фанатов, так и рекламные интеграции, которые может одобрить стриминговая платформа.

В целом, рассмотрены основные аспекты и дана теоретическая информация по ключевым «игрокам» данной индустрии. Сфера достаточно сложна из-за огромного количества дисциплин, но данное многообразие позволяет развивать отрасль в целом, расширяя финансирование и увеличивая охваты на международном рынке.

## **1.2. Киберспортивные сервисы как отрасль деятельности компаний**

Первоначально киберспорт как дисциплина был признан на международном уровне в 2008 году, в день создания Международной федерации киберспорта (International e-Sports Federation), которая объединяла порядка 48 государств, включая Россию и страны СНГ. В мае 2013 года Федерация также стала участником Всемирного антидопингового агентства, что позволило взять уже первые пробы на допинг у игроков на Чемпионате мира в Бухаресте, проходящем в 2013 году.

В России киберспорт как спортивная дисциплина был признан единоразово в 2001 году согласно приказу Государственного комитета Российской Федерации по физической культуре и спорту от 25.07.2001 №449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания», но был исключен в 2006 году из-за неразвитости Интернета в России и невозможности решения ряда проблем, связанных с данной дисциплиной. Позднее, в апреле 2016 года, он был включён в первый раздел Перечня видов спорта, признанных официально в России. В марте появился

приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта», в котором киберспорт закрепили как официальная дисциплину.

Данный шаг уже обозначил важность индустрии киберспорта как на международном, так и на национальном уровне, что лишь укрепило интерес со стороны бизнеса и государства к данной сфере. Но одного лишь признания недостаточно для слаженного функционирования — необходима инфраструктура, в рамках которой можно было бы регулировать индустрию и тем самым поддерживать её существование.

Именно наличие киберспортивных сервисов регулирует инфраструктуру по разным направлениям, начиная от организации турниров и контроля их проведения, до их трансляции, аналитики и взаимодействия с потребителями контента. Киберспортивные сервисы играют ключевую роль в дальнейшем развитии данной отрасли, и помогают соблюдать дальнейшую динамику роста.

Необходимо рассмотреть несколько категорий данных сервисов, благодаря которым происходит осуществление деятельности в рамках киберспортивной ниши.

Во-первых, цифровые игровые платформы. Это один из самых главных элементов инфраструктуры, так как именно данные цифровые сервисы на базе компьютерных платформ предоставляют возможность играть в определенные категории игр и сохраняют все игровые данные, достижения и характеристики настроек пользователя. Есть несколько основных игровых цифровых платформ:

- Steam — цифровая платформа от создателя Valve Co., которая предоставляет бесплатный и платный доступ к играм. У пользователя есть личная коллекция игр, магазин по покупке игр и личный профиль. Самые знаменитые игры из киберспортивных дисциплин — Counter Strike и Dota 2;

- Battle.net — игровая платформа от компании Blizzard Entertainment, где основными игровыми дисциплинами можно считать Warcraft, Overwatch и StarCraft;
- EpicGame Store — цифровой игровой сервис от разработчика Epic Games, в рамках которой свою популярность приобрела серия игр Fortnite.

Во-вторых, сервисы по организации и контролю проведения турниров. В данной категории необходимо рассмотреть как онлайн платформы по проведению матчей, так и организации, занимающиеся их осуществлением. Их общая задача заключается в организации пространства для проведения киберспортивных соревнований, подготовке условий для реализации способностей игроками, проверки осуществления существующих регламентов и соблюдения игроками всех требований в процессе матчей. В рамках данных сервисов создаются определенные системы регистрации и верификации игроков, а также рейтинга на основе их достижений.

Из наиболее известных онлайн-сервисов по проведению матчей можно отметить турнирную платформу FACEIT - независимая игровая платформа по проведению киберспортивных соревнований, которая была основана в 2012 году, на которой происходит регистрация, жеребьевка, а также фиксируется ход, промежуточные и конечные результаты соревнований<sup>9</sup>. Именно благодаря FACEIT появляется возможность проводить как официальные, так и любительские матчи, учитывая сбалансированную рейтинговую системы подбора команд на основе рангов, где у каждого игрока есть свой определенный уровень очков ELO.

Градация рангов не сильно велика и составляет от 1 до 10 уровня. При этом 10 уровень в данном случае не представляет из себя максимального ограничения, есть лишь минимум для его получения — это 2000 очков ELO, которые игрок получает или теряет за своё участие и вклад в каждой проведенной игре, что составляет, в среднем, по 25 ELO за игру.

---

<sup>9</sup> Ибрагимов И. Ф., Скиба И. А., Баченина Е.А., Назметдинова А.. Тенденции развития киберспорта в условиях цифровой экономики // Экономика и управление: проблемы, решения. — 2024 — Т. 8. № 9 — С. 91–97

На 10 уровне можно встретить профессиональных игроков киберпространства, при достижении данного уровня игрок может переквалифицироваться на площадке в Faceit Pro League (FPL) — киберспортивную лигу чемпионов для профессиональных игроков на платформе FACEIT. Чтобы в неё попасть, необходимо не только подняться до 10 уровня, получив 2000 ELO, но и приобрести Premium-подписку, удержав при этом рейтинг в топ-100 игроков Master League до конца месяца<sup>10</sup>. При успешном нахождении в рейтинге игроку на почту может прийти приглашение на вступление в FPL Challenger, где в процессе квалификации и достижения топ-1 ранга можно вступить в FPL и получить предложения на сотрудничество от топа международных команд.

В рамках FACEIT у игроков также есть несколько основных преимуществ:

1. Личные сервера FACEIT для проведения матчмейкинга, которые имеют 128 TickRate и Sub-Tick. Именно система TickRate и Sub-Tick отвечает за скорость передачи информации в секунду на основной сервер, и на FACEIT TickRate в разы выше, чем на стандартных серверах, где уровень TickRate обычно составляет 64. Sub-Tick же, в свою очередь, выравнивает скорость передачи информации между всеми игроками, но используется на данный момент лишь в рамках одной FPS игры — Counter Strike: Global Offensive (CS:GO). Игрокам из стран СНГ доступно несколько основных серверов, лучшими из которых для России считаются сервера Германии и Швеции по скорости TickRate.

2. Наличие анти-чита на платформе, который определяет соблюдение игроком правил проведения игр на основе честности и достижения результата своим уровнем скилла, иначе говоря навыками, и исключает пользователя в случае нарушения с серверов игровой платформы. Именно благодаря наличию личной анти-чит системы на FACEIT организациям

---

<sup>10</sup> Что такое FPL и как туда попасть? / DTF [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dtf.ru/id797987/1747289-что-такое-fpl-i-kak-tuda-popast> (дата обращения: 26.01.2025)



удобно проводить киберспортивные соревнования.

3. Верификация аккаунтов, которая является основным и главным шагом для участия в играх в рамках данной платформы. Благодаря верификации можно избежать смурфинга в играх, который представляет из себя создание второго аккаунта уже опытным игроком, в целях матчмейкинга с более слабыми противниками, добиваясь снижения их личного и командного рейтинга. Верификация на данный момент доступна по системе Document capture с приложением официального документа, то есть паспорта и фотографией личности, и анализом камерой лица человека, а в будущем в рамках FACEIT разрабатывается верификация по системе Face capture, которая будет представлять из себя способ аналогичный платежной системе от Сбербанка «Оплата улыбкой», где достаточно будет лишь улыбки игрока для полноценной верификации.

В рамках платформы FACEIT организуются турниры, наиболее знаменитые из которых это Esports Championship Series, турниры в рамках FACEIT Major и ESL FACEIT Group.

Следующим важным агентом в рамках сервисов по организации и контролю проведения турниров можно отметить компании по проведению турниров и чемпионатов, управляющие основными событиями и осуществляющие условия для реализации матча.

Одна из самых знаменитых и старейших компаний — ESL Gaming GmbH (Electronic Sports League) — одна из наиболее активных компаний на международной арене по проведению киберспортивных матчей, основанная в Германии. Компания охватывает несколько основных дисциплин по проведению игр в киберспорте: MOBA, Real-time strategy и FPS игры.

ESL успешно проводит организацию турниров, и многим запоминается своей зрелищностью, наличием шоу-программ с использованием технологий виртуальной реальности, деятельностью известных комментаторов, аналитиков и наличием многокамерной съемки. Их крупнейшими спонсорами считаются компания Intel, под влиянием которой проводится

один из самых престижных международных турниров Intel Extreme Masters (IEM).

Из основных турниров можно выделить:

- Intel Extreme Masters (IEM) по дисциплине FPS (Counter-Strike: Global Offensive 2) - международный турнир с недельным-туром для профессиональных игроков-мастеров с общим призовым фондом достигающим 1 млн. долларов. Основные спонсоры: Intel, Quiddiya Gaming, DHL, 1XBET, FaceIt. Данный турнир проводится ежегодно — в 2025 году он стартовал 25 апреля;

- ESL Pro League по дисциплине FPS (Counter-Strike: Global Offensive 2) - международный турнир для профессиональных игроков со средним призовым фондом в 1 млн. долларов. Основные спонсоры: Esports World Cup, Quiddiya Gaming, DHL, 1XBET. В октябре 2025 года пройдет 22 сезон ESL Pro League;

- ESL One по дисциплинам FPS (Counter-Strike) и MOBA (Dota 2) - североамериканский международный турнир для профессиональных игроков со средним призовым фондом в 1 млн. долларов. Основные спонсоры: Intel, Predator, DHL, 1XBET;

- ESL Impact - игровые турниры, проводимые только для женских команд;

- ESL National Championships - матчи, проводимые на национальном уровне для профессиональных игроков среднего уровня.

Компания знаменита не только тем, что организует матчи, но и также в рамках киберспортивной сферы именно ESL устанавливала стандарты для турниров, игроков и команд.

У ESL есть своя личная платформа ESL Play с наличием рейтинговой системы для проведения турниров и матчей, которая поддерживает различные дисциплины игр и доступна как профессиональным, так и игрокам-любителям.

Важно отметить компанию Valve, которая является одновременно

разработчиком игр на игровой платформе Steam и организатором крупных и престижных международных турниров. Это американская частная компания, которая была основана в 1996 году, деятельность которой началась с разработки компьютерных игр.

Главной особенностью Valve можно отметить то, что основной призовой фонд на турнирах формируется не только за счёт спонсорства, но и с помощью участия игроков-любителей. Всё это осуществляется благодаря системе «Battle Pass» — игрового боевого пропуска внутри определенной игры (в основном Counter Strike: Global Offensive и Dota 2), при покупке которого абсолютно любой игрок может поставить ставку на определенную команду, поучаствовать в уникальных событиях с помощью внутриигрового контента, приуроченного к турниру, и также пополнить призовой фонд. В рамках турниров также периодически выпускаются тематические предметы, при покупке которых выручка идёт на поддержку команд.

Valve также самостоятельно предоставляет финансирование, и получает спонсорство от таких компаний как ESL и FACEIT. Турниры отличаются уникальной системой групповых стадий и плей-офф, а в рамках спонсорства ESL занимается также основной организацией и продакшеном, включая элементы дополненной реальности и шоу-программы.

Главными турнирами в рамках их деятельности можно считать:

1. The International (TI) по дисциплине МОБА (Dota 2), первый из которых прошёл в 2011 году, а в 2024 году общий призовой фонд составил 2 572 100 долларов;
2. Counter Strike: Global Offensive Major Championships - мейджор. Эта серия знаменитых мейджор турниров проводится по дисциплине FPS (Counter-Strike: Global Offensive), и самый первый был проведён ещё в 2013 году. Одним из крайних был PGL Major Copenhagen 2024 с призовым фондом в 1 250 000 долларов, к которому была приурочена тематическая операция в самой игре Counter Strike: Global Offensive;

Существует множество организаций, занимающихся данной сферой помимо FACEIT, ESL и Valve, из которых также хочется отметить Professional Gamers League, DreamHack и Major League Gaming.

Среди российских организаций можно выделить множество организаций и компаний, занимающихся осуществлением турниров, где основными считаются:

1. Федерация компьютерного спорта России (ФКС, Russian eSports Federation, RESF). Это общероссийская общественная организация, основанная в 2000 году и официально признанная и аккредитованная Министерством спорта Российской Федерации (в соответствии с Приказом №562 от 15.06.2018 г.), которая ответственна за развитие в России культуры киберспорта. ФКС регулирует сферу киберспорта: проверки по соблюдению и соответствию антидопинговым мерам, обучение и аттестация судей, аккредитация площадок, развитие секций и проектов, подготовка методических материалов, а также проведение на регулярной основе Кубка России по киберспорту, Чемпионата России по киберспорту и общих турниры для школьников и студентов<sup>11</sup>.

ФКС активно поддерживает региональные команды и локальные турниры и сотрудничает как с государственными организациями, такими как Министерство спорта Российской Федерации, Росмолодёжь, Международная федерация киберспорта, университеты, так и с частными компаниями, яркими представителями которых считаются FONBET, VK Play, Mail.ru, EON. Основными источниками финансирования деятельности являются спонсоры, партнеры и гранты. В 2023 году общий призовой фонд Кубка России по киберспорту составил 2,5 млн рублей.

2. Epic Esports Events — российская киберспортивная компания, находящаяся в Москве и основанная в 2013 году от холдинга ESforce, одного из ведущих киберспортивных холдингов в мире. Организация занимается

---

<sup>11</sup> Соревнования / Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://resf.ru/competitions/> (дата обращения: 25.01.2025)

осуществлением как международных, так и закрытых национальных турниров в основном по двум дисциплинам: FPS (Counter-Strike) и MOBA (Dota 2). Наиболее знаменитый турнир — EPICENTER, который проводится в таких крупных аренах, как ВТБ Арена. Одним из последних крупных турниров был MTS Pay, с общим призовым фондом 1,5 млн. рублей и такими спонсорами как МТС, VK Play<sup>12</sup>.

В-третьих — стриминговые платформы, которые в рамках инфраструктуры необходимы для проведения турниров, так как им отведена ключевая роль в трансляции соревнований и тем самым популяризации сферы киберспорта. Нередко именно стриминговые сервисы становятся спонсорами для проведения матчей по различным дисциплинам.

Одна из самых известных международных стриминговых платформ — Twitch, которая отличается своей строгостью к публикации контента, монетизацией, крупнейшей аудиторией на международном уровне и многообразием жанров для транслирования. Twitch имеет удобный функционал, позволяющий стримерам вести трансляции с помощью OBS Studio или схожих программ как в life-style, так и в игровом формате, а также сохранять записи своих трансляций и публиковать их на площадке.

Часто молодые киберспортсмены используют Twitch для тренировок и общения с фанатами, получая доход в виде интегрированной рекламы от определенных рекламодателей или платных подписок и донатов — пожертвований от пользователей на добровольной основе. Именно на платформе Twitch проводятся онлайн трансляции чемпионатов по Dota 2, Counter Strike, League of Legends, Fortnite и другим дисциплинам.

FACEIT в рамках своей деятельности относится не только к игровым платформам, организаторам и спонсором матчей, но и проводит на платформе FACEIT официальные трансляции матчей без сильных задержек

---

<sup>12</sup> МТС Оплата и ESforce запустили любительский турнир по Dota 2 и CS2 «Кубок МТС Оплата» с призовым фондом в Р1,5 млн. / Cybersport.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/tags/games/mtc-oplata-i-esforce-zapustili-liubitelskii-turnir-po-dota-2-i-cs2-kubok-mts-oplata-s-prizovym-fondom-v-1-5-mln> (дата обращения: 28.01.2025)

для зрителя.

Из отечественных стриминговых платформ можно отметить VK Play. Это единая и на данный момент единственная Российская площадка, которая предоставляет одновременно доступ к играм, прямым трансляциям как турниров, так и обычных игроков. Также VK Play крупнейший спонсор в организации национальных мероприятий по киберспорту, которая может предоставить как финансовую поддержку, так и пространства для организации соревнований.

На VK Play можно получить доступ к международным знаменитым играм, поддержать наших разработчиков и размещать свои игры как на независимой платформе. Данный сервис позволяет не только следить за трансляциями и самому транслировать игровой контент, но и даёт доступ к анонсам и результатам турниров и внедряет в свою деятельность облачный гейминг.

В-четвертых, облачный гейминг — совершенно новое явление в сфере киберспортивных сервисов, которое начало активное развитие на отечественном рынке. Это технология, которая позволяет запускать игроку любую компьютерную игру на высоких требованиях даже на самом слабом устройстве, за счёт компьютеров, взятых в аренду и использующихся на серверах облачного гейминга — когда вы нажимаете кнопку «Играть», игра запускается на сервере, а картинка транслируется к вам на компьютер. Есть несколько основных организаций, предоставляющих услуги облачного гейминга в России:

1. Сервис облачного гейминга VK Play. Платформа предоставляет доступ как к бесплатным играм, так и играм из коллекции игрока с игровых платформ Steam, Electronic Arts и другие. При выполнении стартового задания пользователю предлагается бонус в виде 60 минут бесплатного пользования, а настройки позволяют играть с качеством высокой графики. Минимальная цена за пользование сервисом - 80 рублей в час, что ранжируется в зависимости от мощности компьютера, который выберет

пользователь для использования, подключенного в облачный гейминг. VK Play также предоставляет ежемесячные подписки от 999 до 3 599 рублей в месяц.

2. МТС Fog Play. Данная платформа от сервиса МТС доступна в бета-режиме на данный момент. При оплате картой МТС доступен кэшбек в виде 20%, а также игрок платит только за отыгранные минуты и вся остаточная стоимость возвращается на баланс. На каждую игру предоставляются бесплатные 5 минут для тестирования игры в рамках сервиса, никакой платы за пользование взиматься не будет. Сервис предлагает использовать свой аккаунт в Steam для доступа к своей коллекции игр, а цены начинаются от 13 рублей за час в зависимости от вида игры и мощности арендуемого компьютера.

3. Плюс Гейминг от сервиса Яндекс. Платформа от Яндекса доступна в бета-версии, предлагает пользователю игры только на максимально высоких настройках при аренде компьютера и стоимостью от 40 рублей в час с рекомендуемой скоростью интернет-соединения от 30 мбит в секунду<sup>13</sup>. Если загрузка серверов высокая, может появиться дополнительная оплата старта игры. В каталоге доступны free-to-play игры и личная игровая коллекция из аккаунта Steam, и при регистрации Плюс Гейминг может предложить рекомендации пользователю на основе его интересов и коллекции игр. Через сервис также доступно пополнение своего аккаунта Steam, и при введении промокода в Плюс Гейминг игроку могут добавиться бесплатные игровые минуты в качестве приветственного бонуса.

И последним ярко развивающимся сервисом в сфере киберспорта стоит отметить киберспортивные арены для игроков-любителей, иначе говоря, компьютерные клубы. Компьютерные клубы — наиболее яркий пример активно развивающегося бизнеса малого предпринимательства и свободного пространства для вхождения в киберспортивный рынок. Это место, где

---

<sup>13</sup> Облачный гейминг // Яндекс Плюс Гейминг [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://plusgaming.yandex.ru/gamestore?isNewUser=true> (дата обращения: 04.02.2025)

происходит взаимодействие пользователей, объединённых интересом к компьютерным играм и технологиям. Человек может в качестве аренды оплатить место консоли или персонального компьютера, стоимость которых рассчитывается ежечасно, и спокойно проводить время пользуясь своими аккаунтами и коллекциями игр. В компьютерных клубах есть всё самое необходимое для времяпровождения: игровые устройства, меню с блюдами и напитками, туалеты и вип-комнаты для более обеспеченных или именитых гостей.

Наиболее известная сеть компьютерных клубов за границей — Helix eSports, каждое из которых насчитывает более 100 машин и занимает площадь 550 м<sup>2</sup>. Из отечественных компьютерных клубов можно выделить сеть игровых клубов Colizeum, а также компьютерный клуб, открытый знаменитым блогером Вячеславом Бустером — Rave by Buster.

Развитие киберспортивных сервисов в рамках индустрии киберспорта бесспорно важно, ведь именно благодаря им происходит осуществление профессиональной деятельности и создание условий для профессиональных или любительских соревнований игроков и прибыльности бизнеса. В совокупности они составляют единое целое, регулирующее и развивающее индустрию с каждым годом, приносящее зрелищность, популяризацию и доход.

### **1.3. Правовое регулирование киберспорта в Российской Федерации**

Для стабильного функционирования киберспорта как определенной системы помимо организационных и технических моментов требуется определенная правовая система, которая смогла бы установить рамки дозволенности и принципы регулирования. Для этого необходимо рассмотреть, как в Российской Федерации осуществляется правовое регулирование и поддержка киберспортивной сферы.

Как и рассматривали ранее, первоначальное официальное признание



киберспорта в России как спортивной дисциплины произошло в 2016 году, а полное закрепление как дисциплины было совершено 16 марта 2017 года после выпуска Приказа Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта" – были разработаны разряды и звания по киберспорту, при этом компьютерный спорт был переведён в раздел «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Исходя из положений Приказа, были признаны и включены во второй раздел Всероссийского реестра видов спорта 4 дисциплины (см. табл. 1.1).

Таблица 1.1. Дисциплины видов спорта в соответствии с Приказом от 16.03.2017 г.<sup>14</sup>

Номер-код дисциплины	Дисциплина вида спорта
1240012811Л	боевая арена
1240032811Л	стратегия в реальном времени
1240022811Л	соревновательные головоломки
1240042811Л	технический симулятор

В редакции от 21.12.2023 года произошло совершенствование Приказа Министерства спорта Российской Федерации № 183, и в реестр видов спорта были добавлены три новые дисциплины (см. табл. 1.2).

Таблица 1.2. Дисциплины видов спорта в соответствии с Приказом от 21.12.2023 г.<sup>14</sup>

Номер-код дисциплины	Дисциплина вида спорта
1240052811Л	спортивный симулятор
1240062811Л	файтинг
1240072811Л	тактический трехмерный бой

<sup>14</sup> Приказ Министерства спорта Российской Федерации «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» от 16.03.2017 № 183 / Официальный интернет-портал правовой информации. - 14.04.2017 г. - № 0001201704140005

Данный Приказ Министерства спорта позволил организаторам турниров проводить киберспортивные матчи и турниры на официальном уровне, а участникам участвовать в них официально на законодательном уровне, и также развивать международные связи. По итогам соревнований, установленных разрядов, а также выполнения комплекса установленных спортивных нормативов могут присуждаться звания «Мастер спорта России», «Мастер спорта международного класса» и «Заслуженный мастер спорта России».

Следующим можно отметить Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 N329-ФЗ (последняя редакция) — данный закон направлен на единое развитие сферы физической культуры и спорта. В рамках статьи 21 рассматривается Всероссийский реестр видов спорта, с которым может ознакомиться каждый пользователь.

Федеральный закон N329-ФЗ устанавливает множество важных положений<sup>15</sup>:

- Положения о Российских спортивных федерациях - статьи 13-18;
- Положения о допинге на спортивных соревнованиях - статьи 26 и 26.1;
- Положения о спортивной подготовке - Глава 4;
- Положения о рассмотрении споров в рамках профессиональной спортивной деятельности - Глава 5.1;
- Положение о финансировании профессионального спорта в рамках соревнований - статья 38;
- Положения о правах и обязанностях спортсменов и организаторов соревнований - статья 16, статья 16.1 и статья 24.

В рамках статьи 2 N329-ФЗ также устанавливаются основные понятия, которые несут главенствующий характер в системе физической культуры и

---

<sup>15</sup> Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 № 329-ФЗ / Собрание законодательства Российской Федерации. - 10.12.2007 г. - № 50. - Ст. 6242 с изм. и допол. в ред. от 26.12.2024

спорта, включая антидопинговые меры.

Антидопинговое обеспечение — проведение мероприятий, направленных на предотвращение допинга в спорте и борьбу с ним<sup>16</sup>. Меры антидопинга в киберспорте осуществляются за счет юрисдикции таких организаций как Всемирного антидопингового агентства (WADA) и Российского антидопингового агентства (РУСАДА). Между Международной федерацией киберспорта и WADA, а также между Федерацией компьютерного спорта России и РУСАДА были подписаны соглашения, согласно которым участники киберспортивных соревнований проходят обучение на сайте антидопинговых агентств и тестирование на знание антидопингового законодательства<sup>17</sup>.

Проверка на антидопинг не обязательная для всех участников, спортсмены её сдают только в случае их включения в пул тестирования. Антидопинговые меры в рамках законодательства распространяются как на спортсменов, так и на тренеров, медицинский персонал и официальных представителей команд, для создания здоровой конкуренции в сфере киберспорта. На данный момент есть список определенных запрещенных препаратов в рамках киберспортивных турниров, направленных в основном на стимулирование нервной системы.

В рамках антидопинга также важно регулирование технического антидопинга, который представляет из себя использование запрещенных программ, которые могут дать игроку определенные преимущества во время матча<sup>18</sup>. Регулированием антидопинга занимаются как сами игровые цифровые платформы (Steam, FACEIT), так и организаторы по проведению турниров.

---

<sup>16</sup> Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 № 329-ФЗ / Собрание законодательства Российской Федерации. - 10.12.2007 г. - № 50. - Ст. 6242 с изм. и допол. в ред. от 26.12.2024

<sup>17</sup> Президент ФКС рассказал, как киберспортсменов проверяют на допинг / NEWS.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://news.ru/sport/prezident-fks-rasskazal-proveryayut-li-kibersportsmenov-na-doping/> (дата обращения: 09.02.2025)

<sup>18</sup> Есть ли допинг в киберспорте? Главная проблема традиционного спорта в новой индустрии / Рамблер [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://news.rambler.ru/games/47583049-est-li-doping-v-kibersporte-glavnaya-problema-traditsionnogo-sporta-v-novoy-industrii/> (дата обращения: 10.02.2025)

Единственными нормативно-правовыми специальными актами регулирования деятельности внутри дисциплины является документ «Правила вида спорта "компьютерный спорт"», который был утвержден Приказом Министерства спорта России от 22.01.2020 №22 в редакции от 01.12.2023 в соответствии с правилами и техническими регламентами Международной федерации компьютерного спорта, и Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 2 ноября 2022 г. №900 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта "компьютерный спорт"» в редакции от 13 февраля 2024 г. Данные правила применяются при проведении официальных киберспортивных матчей и турниров.

В соответствии с документом «Правила вида спорта "компьютерный спорт"» киберспорт определяют как вид спорта, представляющий соревновательную деятельность и специальную практику подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра представляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой<sup>19</sup>.

Положения в подзаконных актах определяют основные понятия в сфере киберспорта<sup>19</sup>, необходимую систему организации соревнований, технические нормы проведения, требования к кадровым и материальным условиям, и также устанавливают общие правила участия для игроков и организаторов по каждой отдельной дисциплине. В федеральных стандартах указываются нормативы по физической подготовке, по учебной подготовке и совершенствованию спортивного мастерства с часовой нормой за неделю и год.

Существуют также ежегодные регламенты киберспортивных соревнований, как регламент Чемпионата России по компьютерному спорту

---

<sup>19</sup> Правила вида спорта "компьютерный спорт" (утверждены приказом Министерства спорта России) от 22.01.2020 № 22 с изм. и допол. в ред. от 01.12.2023

при поддержке Сбербанка, Федерации компьютерного спорта и Министерстве спорта Российской Федерации. Последний из регламентов был утвержден в 2024 году и касался нескольких дисциплин<sup>20</sup>: CS:GO, Dota 2, Starcraft 2, Tekken 8, DCL-The game и Тетрис. Регламент устанавливает обязанности организаторов, права и обязанности участников, лица официальных представителей соревнований, формат проведения турниров, положения о награждении и финансировании, и иные внутренние организационные моменты.

Интеллектуальная собственность является неотъемлемой частью киберспорта, и все действия организаторов и киберспортсменов должны соответствовать требованиям по защите интеллектуальной собственности в рамках Закона Российской Федерации от 09.07.1993 №5351-1 (в ред. Федеральных законов от 19.07.1995 №110-ФЗ, от 20.07.2004 №72-ФЗ) "Об авторском праве и смежных правах". Данный закон обеспечивает защиту прав разработчиков игр, а также регулирует публикацию трансляций соревнований и любительских матчей. В качестве товарного знака в киберспорте могут защищаться название игры и её оригинальные элементы, внешний вид и имена персонажей. Также авторским правом правообладатель может защищать основной ЛОР игры — рассказ, предыстории персонажей и общая ветка повествования о тех или иных событиях внутриигрового пространства.

Исходя из Закона и Статьи 1229 Гражданского Кодекса игроки и организаторы должны получать разрешение на публичную трансляцию игр на основании установленного лицензионного договора, который бы относился в равной мере и к игрокам, и к организаторам, комментаторам и иным лицам, участвующим в деятельности, так как никто не имеет право использовать результат интеллектуальной деятельности правообладателя без его согласия.

---

<sup>20</sup> Регламент всероссийского официального спортивного профессионального соревнования по компьютерному спорту «Чемпионат России» от 13.02.2024 № 95 / Бюро правления ФКС России

Важным элементом законодательства в киберспортивной индустрии также является:

- Положения о налогообложении, регулируемые Статьей 210 Налогового Кодекса Российской Федерации. Призы, получаемые игроками в результате турнира и доходы организаторов от их проведения облагаются налогом для резидентов 13% и 30% для нерезидентов от налогооблагаемой суммы. ФКС России выполняет функции налогового агента по отношению к участникам турнира и победителям и передает сведения в налоговую службу. Если в рамках турнира организатор не является налоговым агентом, то участнику необходимо самостоятельно предоставить данные в налоговый орган.
- Федеральный закон "О персональных данных" от 27.07.2006 №152-ФЗ. В рамках данного закона все участники киберспортивного пространства должны соблюдать положения о защите персональных данных, правообладатели игр устанавливать соглашения о конфиденциальности персональных данных, а организаторы матчей должны обеспечивать защиту данных пользователей.

Таким образом, резюмируя информацию из первой главы дипломной работы можно сделать определенные выводы:

Киберспорт, признанный как на международном, так и национальном уровне развивается в совершенно разных направлениях, имеет слаженную инфраструктуру из игровых платформ, соревновательных сервисов и организаций, стриминговых платформ и облачного гейминга. Функционирование данной структуры было бы невозможным без участников и организаций, законодательства и финансирования киберспортивных мероприятий за счет спонсорства и пожертвований пользователей.

Успех в данной сфере решает слаженная командная работа как самой игровой команды, так и организаторов соревнований. В рамках киберспортивной деятельности важно развитие определенных аналитических и стратегических навыков и способностей. Игрок должен обладать

физической и умственной и эмоциональной подготовкой для принятия участия в определенной дисциплине, с чем помогают тренеры и аналитики команд.

В России полноценная история киберспорта началась в 2016 году после официального признания компьютерного спорта как вида спорта для официальных соревнований. С того момента законодательство страны начало развивать правовую базу, но на данный момент это не выполнено в полном объеме. Несмотря на наличие определенной системы нормативно-правовой базы её необходимо отметить недостаточной, из-за отсутствия уточнений по некоторым сферам деятельности киберспортивной индустрии. Министерство спорта отмечало, что совершенствование правовой базы в сфере киберспорта является одной из задач в программах развития на ближайшее время. Такие меры необходимы в связи со стремительным развитием данной сферы и увеличением объема геймификации в нашей стране.

## ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ВЛИЯНИЯ КИБЕРСПОРТА НА ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КОМПАНИЙ

### 2.1. Зарубежный опыт компаний по внедрению в индустрию компьютерного спорта и его адаптация для отечественного рынка

Киберспорт — активно развивающееся глобальное явление, ставшее не только одним из популярнейших видов развлечений, но и перспективной отраслью экономики. Такие стейкхолдеры как Valve, Riot Games, Twitch и NVIDIA смогли сформировать успешные стратегии для своего развития в кибер-индустрии, став мотивацией и примером для отечественных компаний о том, как возможно монетизировать свою деятельность в сфере киберспорта.

Существует достаточное количество стейкхолдеров как на зарубежном, так и на отечественном рынке (см. табл. 2) за счёт его масштабности.

Таблица 2. Крупные стейкхолдеры на международном рынке киберспорта (составлено автором)

Стейкхолдер	Пример
Производители компьютерного оборудования и программного обеспечения	Nvidia, AMD, Microsoft, Intel, HyperX
Разработчики игр и приложений	EA Sports, Ubisoft, Sony Computer Entertainment
Издатели игр и приложений	Riot Games Inc., Valve Corporation, Activision Blizzard
Операторы мероприятий	ESL, PGL, BLAST, KeSPA, Valve Corporation
Стриминговые платформы	Twitch, YouTube, Kick, FaceIT
Кластеры, медиа платформы и новостные сайты	ESPN, Esports Charts, Championat.com, Cybersport.ru
Киберспортивные команды и клубы	Virtus.Pro, NaVi, Team Spirit, G2 Esports
Спонсоры	RedBull, BetBoom, 1XBET, Zowie
Федерации и ассоциации	International Esports Federation, Федерация компьютерного спорта России



Заинтересованность данных групп лиц объясняется многомиллиардными охватами рынка и массовости аудитории, при этом стейкхолдеры конкурируют друг с другом, что приводит к совершенствованию рынка цифровых технологий и продуктов, а также появлению новых видов сотрудничества и форм взаимодействия.

Для отечественных компаний зарубежный опыт становится отличным шансом для адаптации на практике с учетом федерального законодательства. Необходимо проанализировать развитие международного рынка киберспорта, стратегии зарубежных компаний и успешные кейсы продвижения, а также возможности адаптации их опыта для современной России.

Newzoo — аналитическая компания, публикующая ежеквартальные отчёты о глобальном рынке киберспорта и его перспективах Global Games Market Report. Согласно докладу Newzoo, объем игрового рынка до сих пор не достиг предела — к концу 2027 года компания ожидает рост до 213,3 млрд долларов, что больше на 13,6% по сравнению с 2024 годом.

Согласно аналитическим данным Newzoo<sup>21</sup> за третий квартал 2024 года – на конец 2024 года рынок игр и киберспорта достигнет объема 187,7 млрд. долларов (см. рис. 2), что на 2,1% процент больше по сравнению с 2023 годом.

Исходя из данных можно увидеть, что приблизительно 49% объема рынка видеоигр за 2024 год составляет ниша видеоигр на мобильных девайсах в совокупном объеме более 92,6 млрд. долларов.

Еще в 2012 году глобальный доход на рынке киберспорта в мире составлял лишь 130 млн. долларов, но уже в 2023 году показатель вырос до 1,6 млрд. Исходя из аналитики компании Newzoo к 2027 году агентство ожидает рост до 2,5 млрд. долларов, который может ознаменовать активное

---

<sup>21</sup> Newzoo's Global Games Market Report 2024 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version> (date of access: 25.02.2025)

дальнейшее развитие мирового рынка киберспорта.

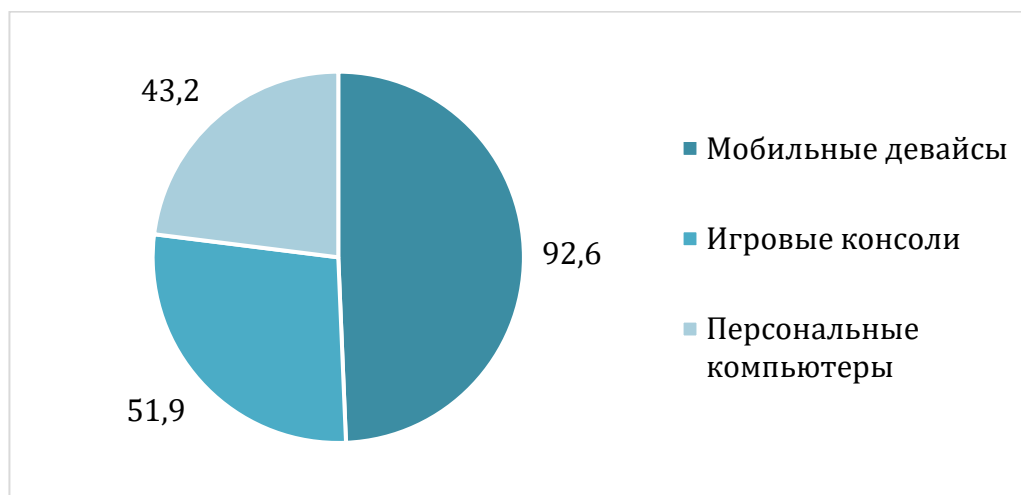


Рисунок 2. Объём международного рынка видеоигр, 2024 г., в млрд. долларов<sup>22</sup>

Стоит отдельно обратить внимание на охват любительского гейминга: совокупная аудитория live-streaming, т.е. прямых трансляций гейминга либо событий и мероприятий, в соответствии с отчётом к концу 2022 года достигла 921,2 млн человек, а к концу 2025 года ожидается рост до 1,4 млн зрителей.

Исходя из отчёта также стоит отметить, что начиная с 2020 года глобальная аудитория киберспорта насчитывала порядка 2,7 млрд. пользователей<sup>23</sup>, а к концу 2024 года должна превысить число в 3,4 млрд. пользователей, что на 4,5% больше количества пользователей в 2023 году. Ожидается, что к концу 2027 года (см. рис. 3) произойдёт увеличение глобальной аудитории киберспортивной среды до 3,77 млрд. человек.

<sup>22</sup> Global Games Market Report 2024 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version> (date of access: 25.02.2025)

<sup>23</sup> Global Games Market Report 2020 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version> (date of access: 25.02.2025)

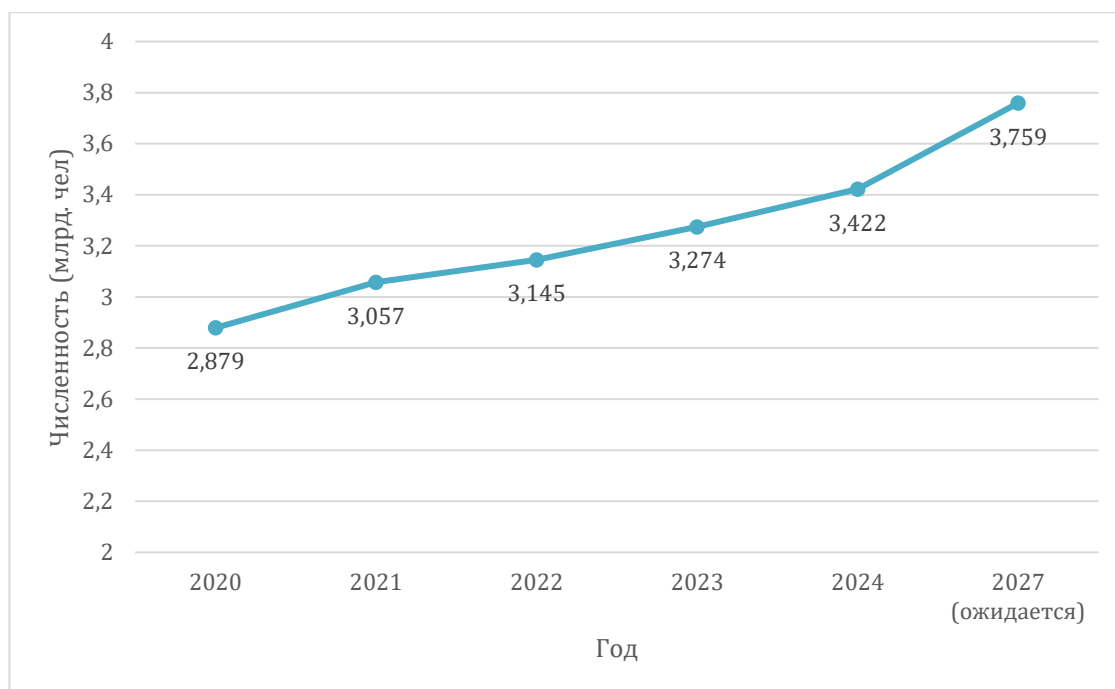


Рисунок 3. Ежегодная аудитория киберспорта с перспективой<sup>24</sup>

Рост числа игроков в компьютерные и мобильные игры существенно повлиял на это увеличение — доходы от компьютерных игр выросли на 4,0% в годовом исчислении до 43,2 млрд. долларов, превывсив доходы от мобильных устройств и консолей. Активно растущий интерес общества к киберспорту объясняется доступностью, динамичностью и возрастающей привлекательностью виртуальной среды.

В соответствии с аналитическим исследованием РВИ и Аналитического центра НАВИ за 2022 год следует, что 60% россиян старше 18 лет (порядка 88 млн. человек) регулярно проводят время в компьютерных играх, среди которых чаще всего киберспортом увлекаются лица до 24 лет (приблизительно 73%).

По континентальному расположению выросло общее количество игроков на киберспортивном рынке, достигая 1,8 млрд. игроков, с наибольшим отрывом (см. рис. 4) происходит рост игроков на рынке Центральной и Юго-Восточной Азии.

<sup>24</sup> Global Games Market Report 2024 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version> (date of access: 25.02.2025)

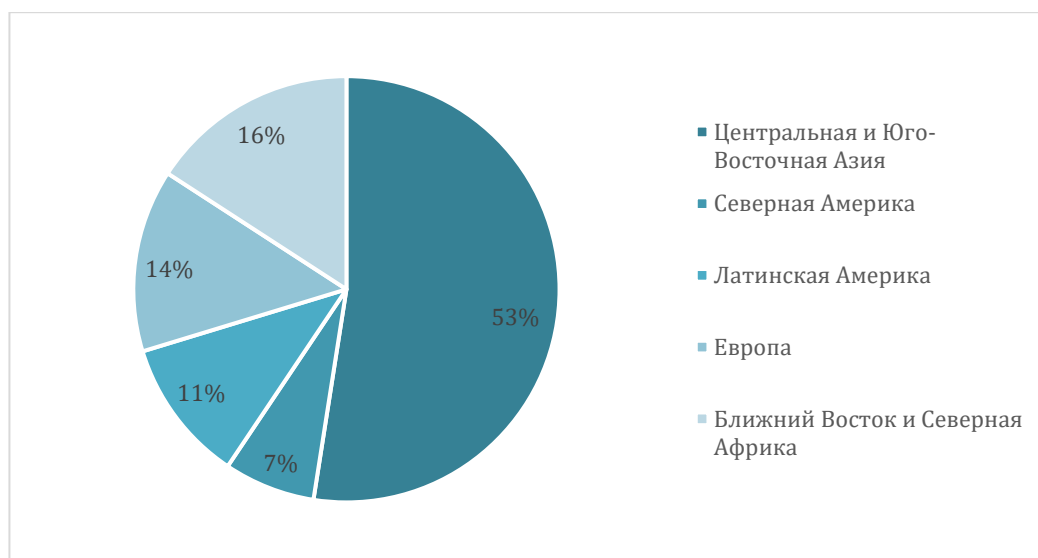


Рисунок 4. Глобальная аудитория киберспорта по регионам<sup>25</sup>

В 2023 году только на Азию приходилось 47% глобального рынка видеоигр, и именно в Китае произошла сильная популяризация киберспортивной деятельности, в рамках которой был открыт «киберспортивный город» в 10-миллионном городе Ханчжоу, известный своей командой по игре Overwatch — Hangzhou Spark. Проект находится под управлением городской администрации и на его воссоздание было потрачено более 280 млн. долларов. На территории города размещается киберспортивная академия, отель, бизнес-центр и иные объекты, размещенные с целью привлечения китайских киберспортивных организаций.

В Американской сфере наиболее известны компании Valve, Riot Games и NVIDIA, сформировавшие современную киберспортивную экосистему.

Компания Valve известна разработкой двух игр, ставших наиболее популярными на международной арене не только для пользователей, но и в качестве основы для многих международных турниров.

Первая из них — серия игр Counter-Strike с актуальной версией Counter-Strike 2 — командный шутер от первого лица, с растущим на

<sup>25</sup> Global Games Market Report 2024 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version> (date of access: 25.02.2025)

постоянной основе количеством игроков и зрителей в режиме реального времени. По сравнению с 2020 годом (см. рис. 5) количество пользователей, находящихся в игре в течение одного часа, увеличилось до 1,79 млн. человек на начало 2025 года<sup>26</sup>. В марте 2025 года был побит рекорд по онлайн – одновременно в игре находилось 1 824 989 человек.

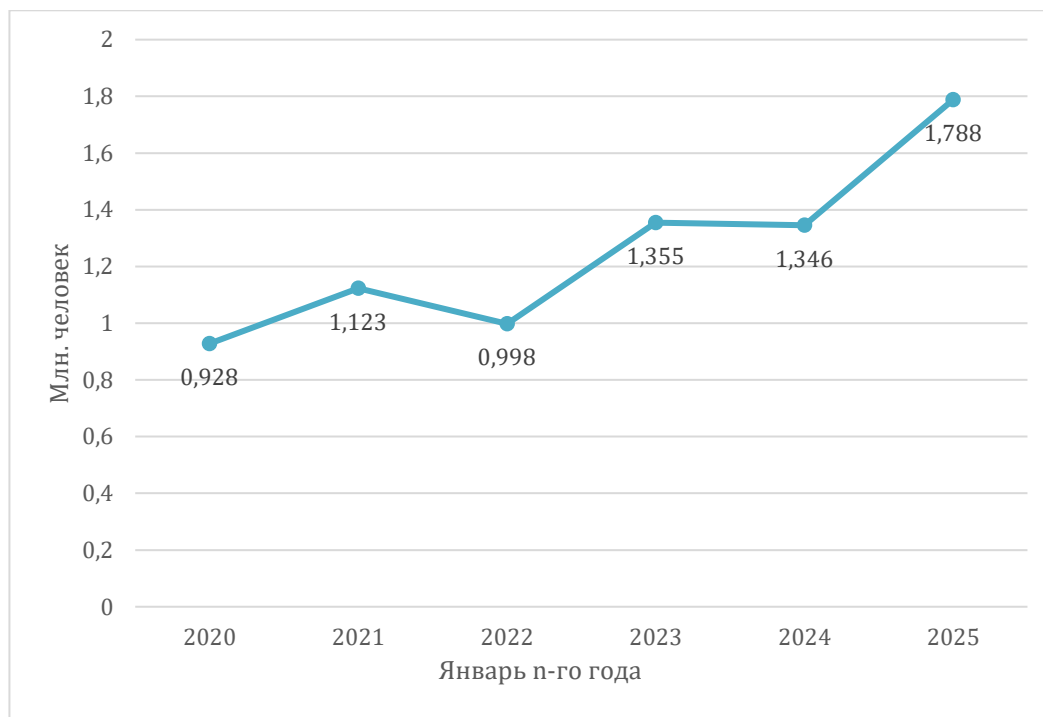


Рисунок 5. Максимальное количество игроков Counter-Strike в игре за 1 час<sup>26</sup>

Данная игра за счёт своей постоянно растущей популярности стала основой для многих международных турниров, наиболее престижными из которых считаются Intel Extreme Masters и Counter-Strike: Global Offensive Major Championships.

Counter-Strike: Global Offensive Major Championships — турнир, организованный компанией Valve в рамках платформы Steam, ежегодно увеличивающий призовые фонды за счёт привлечения средств спонсоров и краудфандинговой стратегии, в рамках которой в призовые фонды компании включаются также пожертвования пользователей через внутриигровые

<sup>26</sup> Counter-Strike: Global Offensive online player statistic // SteamStats [Electronic resource]. URL: <https://steamstats.cn/en/app/730> (date of access: 25.02.2025)

покупки. Первый турнир был проведён в 2013 году, с призовым фондом в 250 тыс. долларов, а максимальный призовой фонд был достигнут в 2021 году (см. рис. 6) при поддержке компании PGL и составил 2 млн. долларов. В зависимости от стейкхолдеров, участвующих в организации турнира, Counter-Strike: Global Offensive Major Championships проводится 1-2 раза в год.

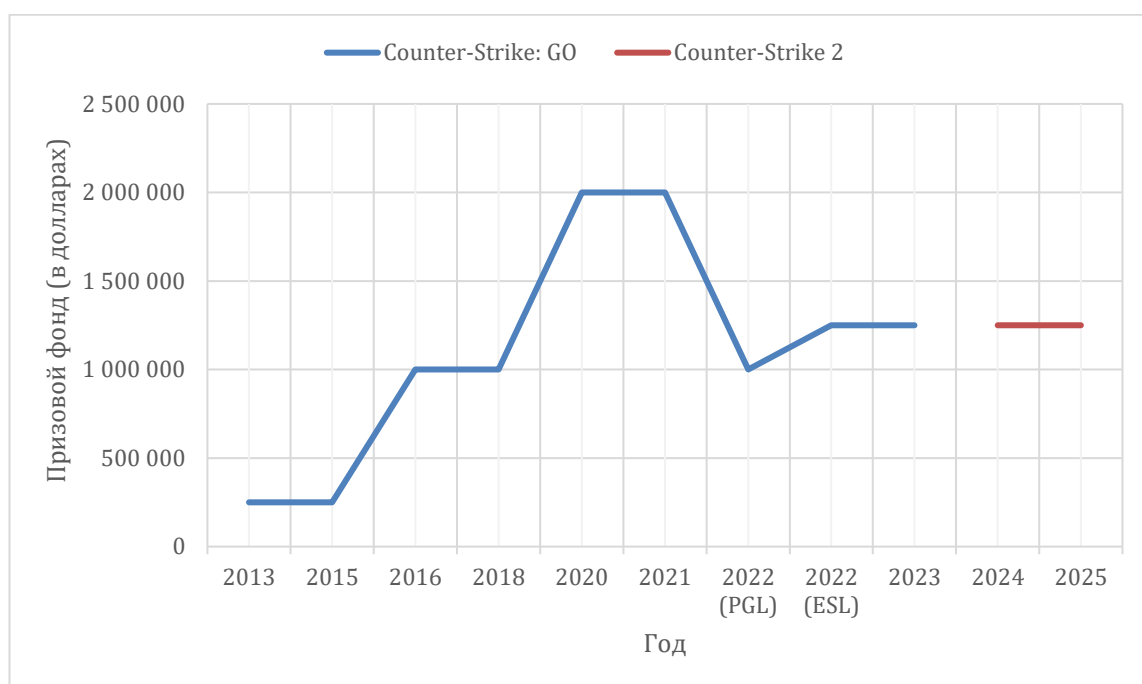


Рисунок 6. Призовой фонд серии игр Counter-Strike на турнирах Major Championships в перспективе<sup>27</sup>

После публикации версии Counter-Strike 2 призовой фонд на турнирах Major Championships установился на уровне 1,25 млн. долларов.

Данные турниры примечательны тем, что не организованы напрямую компанией Valve, которая не имеет конкретной организационной площадки, а лишь созданы при её крупной поддержке, заключающейся в выпуске и продаже новых игровых предметов на платформе Steam, выпуска игровых боевых пропусков и внутриигровых ивентов. Ближайшим будущим турниром, организованным при поддержке Valve станет Blast Austin Major,

<sup>27</sup> Мейджоры по Counter-Strike // Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Мейджоры\\_по\\_Counter-Strike](https://ru.wikipedia.org/wiki/Мейджоры_по_Counter-Strike) (дата обращения: 15.02.2025)

который пройдет 3-22.06.2025 года с призовым фондом в 1,25 млн. долларов.

Вторая наиболее известная на международном уровне игра, разработанная компанией Valve — Dota 2, ставшая второй интернациональной дисциплиной для проведения турниров. Данная игра представляет из себя МОБА-арену, поддерживающую стабильный онлайн в более чем 670 тыс. человек начиная с 2014 года. На самой площадке Steam игра занимает почетное второе место по популярности, после CS:GO.

Несмотря на меньшую популярность, чем у Counter-Strike: Global Offensive, по дисциплине Dota 2 проходят турниры от компании Valve с самыми крупными призовыми — The International. Данная серия турниров уникальна своим объемом призовым фондом, который к 2024 году составил 2,5 млн. долларов. Часть призового фонда Valve также была достигнута за счёт краудфандинга и боевого пропуска в игре Dota 2 — «Компендиума».

Благодаря своей деятельности компания Valve оказала значительное влияние на рынок киберспорта, а именно:

- Система краудфандинга, предназначенная для софинансирования киберспортивных турниров. Она постепенно стала моделью, которую стали использовать многие компании, занимающиеся организацией турниров;
- Создание и развитие двух самых востребованных киберспортивных дисциплин, которые привлекают внимание как игроков, так и зрителей на соревнованиях и стриминговых платформах. Это стало одним из наиболее значительных вкладов в развитие целой индустрии, благодаря которой объем рынка с каждым годом может показывать положительный рост;
- Проведение турниров с самыми крупными призовыми фондами в настоящее время.

Основная стратегия Valve на рынке — создание уникальной киберспортивной экосистемы в рамках единой платформы Steam, которая включает в себя не только маркет по приобретению игр, но и различные сообщества, библиотеку игровых модов и дополнений с подключенной

монетизацией, маркетплейс по внутриигровым предметам, предметам профиля и сообщества, а также киберспортивные речи, описанные выше.

Для отечественного рынка опыт компании Valve будет полезен в нескольких различных сферах:

1. Для создания платформ по продвижению различных отечественных игр, таких как Мир танков, Atomic Heart и иные. Развитие игровых сообществ и создание легальных библиотек дополнений на российских игровых платформах также повысит вовлеченность игроков;

2. Краудфандинг - как и в случае с The International и Counter-Strike: Global Offensive Major Championships, российские компании могут использовать краудфандинг для увеличения призовых фондов и наибольшего вовлечения аудитории через внутриигровые покупки;

3. Повышение монетизации сферы – возможна адаптация системы боевых игровых пропусков, создания скинов и внутриигровых предметов, а также создание игрового маркета с учетом системы российского налогообложения.

Компания Riot Games известна также своей организацией турниров и созданием немалоизвестной игры в дисциплине МОБА-арены — League of Legends. Компания также активно инвестирует в турниры и проводит известный турнир Worlds по League of Legends, общая сумма призового фонда которой составила 2,23 млн. долларов. Riot Games регулярно проводит внутриигровые события, связанные с внутриигровым лором - например, во время турнира Worlds может быть запущено событие, связанное с историей одного из регионов League of Legends.

При этом Riot Games активно развивает локальные киберспортивные сцены через создание региональных лиг - League of Legends Championship Series, League of Legends Champions Korea и т.д. Это помогает укрепить киберспорт на уровне отдельных стран и регионов, а также создаёт платформу для роста новых талантов – именно региональные лиги служат



квалификацией для участия в Worlds.

Наибольший вклад Riot Games внесли в популяризацию стриминговых платформ, поддерживая прямое партнерство с сервисом Twitch. Компания стала первой на стриминговой платформе, кто набрал миллиард просмотров своего контента в 2020 году. Riot Games — самый популярный источник англоязычных трансляций киберспортивных соревнований, достигнувший 7,3 млн. подписчиков на платформе Twitch.

Для российского рынка опыт компании Riot Games может стать ключевым в нескольких моментах:

1. Создание региональных турниров — это поможет осветить и совершенствовать сферу киберспорта в стране и укрепить позиции России на международном уровне;
2. Поддержка молодых талантов региона — участие новых игроков в региональных турнирах приводит к развитию их талантов, популярности региональных команд и выведению их на международную киберспортивную арену;
3. Проведение внутриигровых событий и создание контента — привлечение и удержание интереса зрителей, а также новых в мире киберспорта.

Касательно сервиса Twitch стоит отметить, что стриминговая платформа изначально создавалась как платформа для стриминга игр, что позволило ей стать центром игровой культуры, и также Twitch отличается высокой степенью монетизации контента — чаще всего зрители спонсируют именно киберспортсменов и других игровых стримеров. Twitch предлагает программу Affiliate, которая позволяет даже небольшим стримерам начать зарабатывать. Согласно данным Twitch Tracker и отчёту StreamElements, в 2023 году количество участников программы Affiliate превысило 1,2 млн. человек, а количество партнёров по программе Twitch Partners составило более 55 000 человек.

На конец 2023 года (см. рис. 7) стримеры смогли заработать на монетизации платформы более 2,8 млрд. долларов, благодаря разнообразию видов дохода: спонсорские контракты, доходы от платных подписок зрителей, пожертвования от зрителей, рекламные интеграции и т.д.

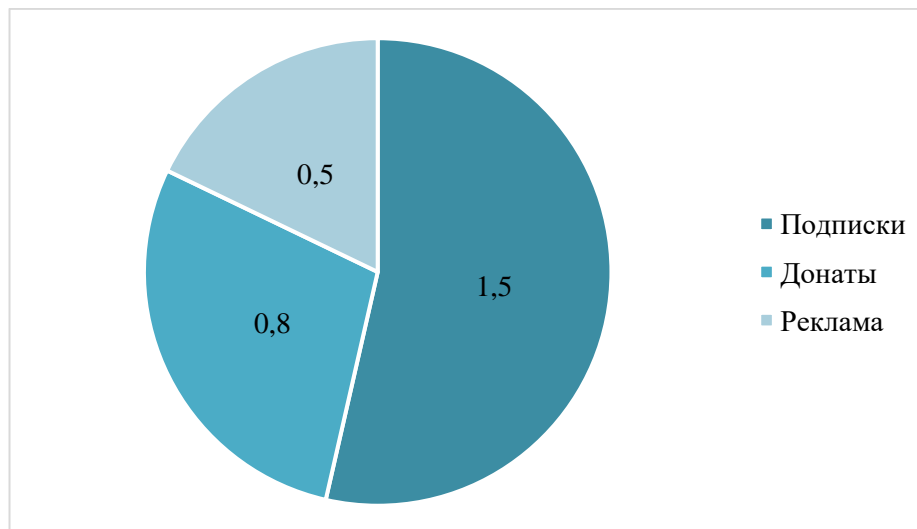


Рисунок 7. Доход на Twitch от монетизации за 2023 год (млрд. долларов)  
(составлено автором)

Наиболее значимым видом дохода на платформе Twitch являются именно платные подписки от зрителей платформы (платные фолловеры), достигшие в 2023 году объема 1,5 млрд. долларов.

Twitch отличается своими конкурентными технологическими преимуществами, среди которых можно выделить поддержку трансляций в 1080p и 60 FPS, режим низкой задержки (менее 2 секунд) при просмотре, а также интеграция с Discord, Streamlabs, OBS и другими инструментами, что упрощает процесс стриминга.

По данным StreamElements и Arsenal.gg, Twitch занимает более 70% рынка игрового стриминга на 2023 год и имеет отдельные категории для просмотра контента зрителем по играм Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, League of Legends и т.д., ставшими в совокупности наиболее популярными (см. рис. 8) по сравнению с категорией стримов “Общение”, стоявшей на первом месте по часам просмотра за 2023 год.

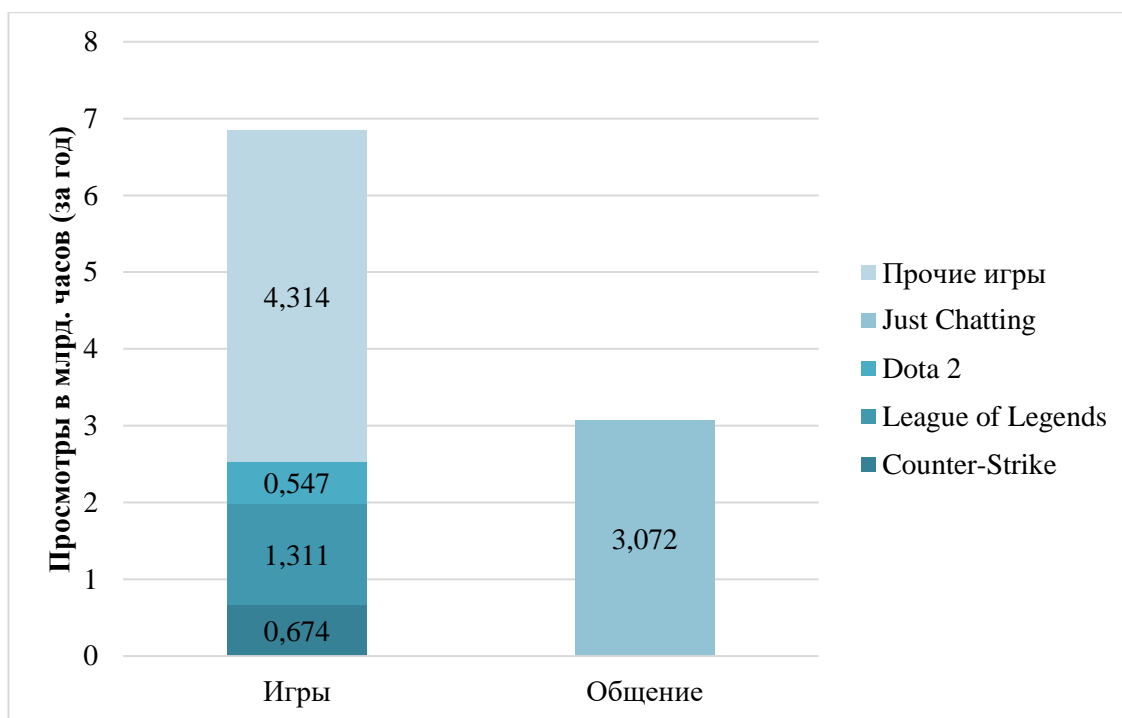


Рисунок 8. Самые популярные категории на Twitch за 2023 год (топ-10 мест)<sup>28</sup>

Можно сделать вывод, что в основном пользователи платформы заинтересованы именно в игровом контенте, который включает в себя как трансляции обычных игроков, так и различные турниры и матчи – по данным аналитики следует, что среди 10 наиболее популярных категорий 9 из них занимают различные игры.

Сервис Streams Charts провёл аналитику о трендах в русскоязычном сегменте Twitch за 2021 год, которое осветило самые популярные (см. рис. 9) категории среди российских пользователей по категориям платформы, на первом месте из которых оказалась дисциплина Dota 2 с общим числом просмотра во всех категориях 623,3 млн. часов<sup>29</sup>.

<sup>28</sup> Twitch 2023 in numbers — most watched streamers, categories, languages, and more // StreamsCharts [Electronic resource]. URL: <https://streamcharts.com/news/twitch-2023-recap> (date of access: 02.03.2025)

<sup>29</sup> Dota 2, Just Chatting и CS:GO вошли в топ-3 категорий по часам просмотра среди русскоязычных пользователей Twitch / Cyber.sports.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyber.sports.ru/streamers-twitch/1100783388-dota-2-just-chatting-i-csgo-voshli-v-top-3-kategorij-po-chasam-prosmot.html> (дата обращения: 03.03.2025)

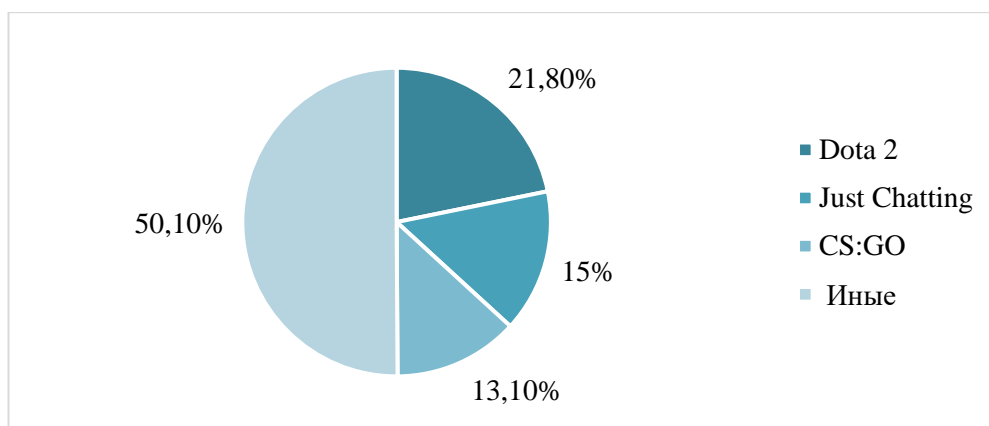


Рисунок 9. Популярность категории по количеству просмотров (в год)<sup>29</sup>

«Англоязычные трансляции турниров ESL на Twitch в пике смотрят более семисот тысяч зрителей. Русскоязычные стримы событий в 2023 году превышали отметку в сто тысяч пользователей. Интерес к киберспорту растет не только вширь за счет вовлечения в новые сегменты, но и вглубь — соревновательная составляющая зажигает огонь в болельщиках, они начинают смотреть турниры чаще и больше», — рассказывает руководитель киберспортивного направления Okko Камаль Гериханов<sup>30</sup>.

Именно благодаря стриминговой платформе Twitch мы можем наблюдать стремительный рост интереса аудитории к просмотру цифрового контента в сфере компьютерных игр. Это, в свою очередь, способствует расширению рынка и увеличению доходов цифровых сервисов.

Опыт стриминговой платформы может дать несколько отличных примеров для российского рынка:

1. Создание и развитие отечественной стриминговой платформы с достаточным функционалом и монетизацией для привлечения аудитории среди зрителей и игроков;
2. Интеграция с различными социальными сетями — приглашение и создание партнёрств или общих подписок с иными сервисами, их

<sup>30</sup> Рынок в \$33 млрд: как киберспорт перестал быть нишевым и начал завоевывать Россию / Forbes [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.forbes.ru/sport/511409-industria-na-33-mlrd-kak-rynok-translaci-j-kibersporta-zavoevyvaet-rossiu> (дата обращения: 21.02.2025)

автоматическая интеграция в саму платформу при стриминге;

3. Трансляция турниров – привлечение аудитории через трансляцию локальных и международных киберспортивных турниров с помощью платформы;

4. Создание уникальных партнёрских программ для финансовой поддержки начинающих и профессиональных стримеров.

В рамках данной работы необходимо рассмотреть компанию NVIDIA, которая известна как разработчик передовых игровых технологий, а именно: разработкой и выпуском игровых графических процессоров GeForce, программным обеспечением для процессоров, разработкой ИИ-ускорителей и бортовых компьютеров для беспилотных автомобилей. Среди разработок NVIDIA отдельно хочется выделить сервис облачного гейминга NVIDIA GeForce Now.

Облачный гейминг от NVIDIA был анонсирован в 2012 году, и вышел в бета-версии в конце 2015 года. Сервис уникален своей бесплатной безлимитной подпиской, с возможностью игровой сессии до 30 минут. Имеются два основных платных тарифа — Performance и Ultimate (см. табл. 3). Принцип сервиса — чем больше срок подписки — тем выше экономия и больше возможностей и преимуществ для пользователя.

Таблица 3.1. Сравнение тарифов сервиса NVIDIA GeForce Now<sup>31</sup>

Название тарифа	Преимущества	Стоимость в рублях
Performance	Высокий приоритет 100 часов каждые 30 дней Игровая сессия 6 часов Возможность докупать время	Один день – 299 Полгода – 4 999 Год – 8 999
Ultimate	Наивысший приоритет 100 часов каждые 30 дней Игровая сессия 6 часов Возможность докупать время Поддержка RTX 4080	Один день – 599 Полгода – 9 999 Год – 17 999

<sup>31</sup> GeForce NOW // NVIDIA [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.nvidia.com/ru-am/geforce-now/> (дата обращения: 02.03.2025)

На сервисе в рамках подписки Ultimate обеспечивается самый быстрый доступ к высокопроизводительным системам GeForce RTX с высоким разрешением, которые считаются международным стандартом производительности, а также отличаются сверхнизкой задержкой и современными технологиями. Благодаря мощным серверам обновленные игры запускаются почти мгновенно, а все необходимые патчи и обновления устанавливаются сервером автоматически и своевременно.

Компания NVIDIA может показать прекрасный пример для разносторонней адаптации и возможностях своего развития на рынке для российского бизнеса:

1. Разработка облачных платформ для игр, которые будут доступны российским пользователям с любым устройством независимо от его характеристик и мощности;
2. Облачные технологии могут быть использованы для организации турниров или трансляций, что особенно актуально для регионов с ограниченными техническими возможностями – подобная система действует также в рамках соревнований FaceIT;
3. Обучение российских игровых разработчиков использованию современных технологий, таких как RTX и DLSS, применяемых на процессорах RTX.

Киберспорт как глобальное явление продолжает демонстрировать устойчивый рост, превращаясь из нишевого увлечения в мощную отрасль экономики с многомиллиардными оборотами и мощными игроками. Зарубежный опыт таких компаний как Valve, Riot Games, NVIDIA и Twitch демонстрирует, что успех в киберспортивной индустрии достигается за счёт комплексного и разностороннего подхода, который может включать в себя развитие технологий или создание экосистемы, а также поддержку сообщества и внедрение различных моделей монетизации.

Эти компании стали эталоном для подражания, и их опыт может быть

успешно адаптирован для российского рынка. Учитывая текущие тренды и потенциал рынка, Россия в будущем имеет все шансы стать одним из ключевых игроков в глобальной киберспортивной индустрии.

## **2.2. Деятельность отечественных компаний в киберспортивной индустрии**

Сфера киберспорта в Российской Федерации стремительно развивается из года в год, становясь седьмой в мире на 2024 год по общему объему рынка. Киберспорт для компаний и пользователей стал не просто развлечением, а финансово-значимой индустрией с многомиллиардной аудиторией и доходами<sup>32</sup>.

Переняв зарубежный опыт, за последние годы киберспорт в России смог переступить порог обычного развлечения и стать полноценной сферой, привлекающей инвестиции, огромное количество последователей и желающих занять своё место в нише. Согласно статистическим данным, объем российского рынка киберспортивных игр в 2024 году оценивается в 43,7 млн. долларов.

Несмотря на негативное влияние санкций, выразившееся в прекращении деятельности большинства ключевых производителей игр, наблюдается почти двукратный рост по сравнению с 2022 годом. Прогнозируется, что данная положительная динамика сохранится в течение следующих трех лет, что позволит рынку достичь объема в 70-80 млн. долларов к 2028 году.

Исследование, проведенное Аналитическим центром АКАР/АРИР/РАМУ при поддержке агентства Cybernetica и Ассоциации игровой индустрии, позволило получить основные данные по киберспорту и геймингу в России, включая объем аудитории, ее социально-

---

<sup>32</sup> Романченкова П.М., Судаковская А.С. Развитие компьютерного спорта в студенческой среде // Физическое воспитание и студенческий спорт. — 2023 — №4. — С. 363-369

демографические характеристики (см. рис. 10), увлечения и потребности, предпочтения по форматам и жанрам игрового контента.

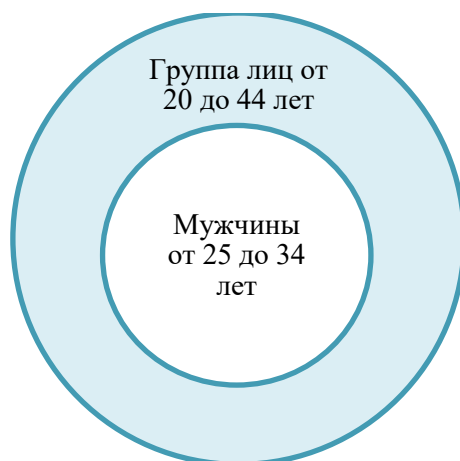


Рисунок 10. Аудитория киберспорта в России по демографическим показателям<sup>33</sup>

Доля россиян, увлекающихся киберспортом, составляет 28,9%, при этом женская аудитория составляет почти 40%. Анализ аудитории киберспорта показывает, что наиболее многочисленной группой являются лица в возрасте от 20 до 44 лет (76,1%), с преобладающим уровнем дохода до 50 тысяч рублей на одного члена семьи (см. рис. 11). При этом, ядро аудитории представлено мужчинами в возрасте 25-34 лет. Большинство респондентов предпочитают мобильные игры. Причем 40,5% из них играют ежедневно, а четверть (26%) — 2–3 раза в неделю. В компьютерные игры 34,1% участников исследования заходят каждый день. Доля тех, кто играет на компьютере 2–3 раза в неделю, составляет 29,4%.

<sup>33</sup> Новейшие данные по киберспорту в России в 2024 году // Ассоциация развития интерактивной рекламы [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://interactivead.ru/news/novejshie-dannye-po-kibersportu-v-rossii-v-2024-godu/> (дата обращения: 28.04.2025)



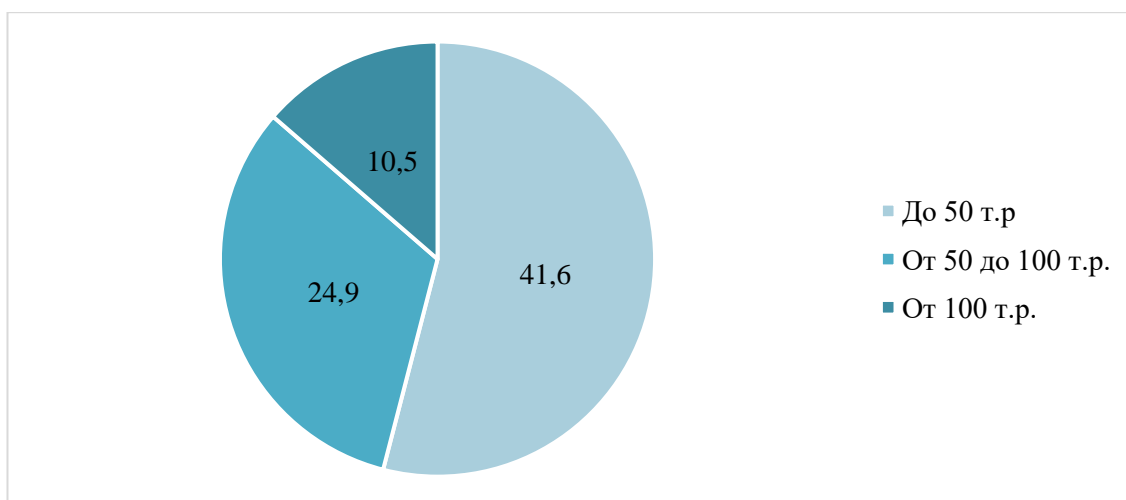


Рисунок 11. Ежемесячные доходы аудитории киберспорта (в % от числа аудитории)<sup>34</sup>

Значительная часть аудитории имеет доход от 50 до 100 тысяч рублей и свыше 100 тысяч рублей на одного члена семьи, что свидетельствует о финансовой привлекательности киберспорта для различных слоев населения.

Отечественные компании смогли не только адаптировать зарубежный опыт, но и создать уникальные конкретные преимущества и необычайные решения для развития бизнеса. Сформировалось большое количество агентов, воздействующих на развитие индустрии, которые представляют из себя как отдельных лиц, так и крупные холдинговые компании, являющиеся одновременно организаторами и спонсорами развития киберспортивной сферы. В данном разделе рассмотрены компании, сформировавшие современное представление киберспорта на российской арене.

Среди ключевых игроков российского рынка стоит выделить киберспортивный холдинг ESforce Holding, основанный российским предпринимателем Антоном Черепенниковым, основателем команды Virtus.pro. В январе 2018 года холдинг был полностью выкуплен компанией Mail.ru (на данный момент VK). Данный холдинг включает в себя несколько основных направлений:

<sup>34</sup> Новейшие данные по киберспорту в России в 2024 году / Ассоциация развития интерактивной рекламы [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://interactivead.ru/news/novejshie-dannye-po-kibersportu-v-rossii-v-2024-godu/> (дата обращения: 28.04.2025)

1. Студия транслирования киберспортивных матчей RuHub;
2. Медиапортал, посвященный новостям в игровой и киберспортивной сфере Cybersport.ru;
3. Epic Esports Events – компания-организатор турниров на базе EPICENTER;
4. Крупнейшая киберспортивная арена в России VK Play – киберспортивно-развлекательный комплекс.

Epic Esports Events (EEE) — крупнейший в России организатор киберспортивных турниров. Единственная российская компания, два турнира которой получили официальный статус "Major" и стали этапами чемпионата мира по Dota 2. Первый турнир в категории "Major" назывался EPICENTER XL и был проведён в 2018 году с общим призовым фондом в 1 млн. долларов.

Благодаря опыту создания самых масштабных в СНГ киберспортивных событий, Epic Esports Events доверяют организацию премиальных турниров для брендов: MegaFon Winter Clash, Adrenaline Cyber League, Winline, ФКС и другие. Каждый из них надолго запоминается фанатам яркими шоу и высочайшим уровнем организации.

Epic Esports Events способствует другим компаниям в продвижении собственных продуктов и повышает заинтересованность спонсоров и потребителей. Турнирный оператор работает с международными и российскими мероприятиями и лицами, организуя отдельные киберспортивные турниры или выстраивая по запросу издателей целые соревновательные системы.

Компания VK, помимо покупки ESforce Holding, внесла общее значительное влияние в развитие киберспортивной сферы в России, отдельным пунктом следует отметить сервис VK Play – платформа, объединяющая игроков, разработчиков и киберспортивные организации, предоставляя им инструменты для развития и монетизации. Данный сервис

включает в себя несколько различных разделов (см. рис.12), благодаря которым стал достойным аналогом зарубежной площадке Steam.

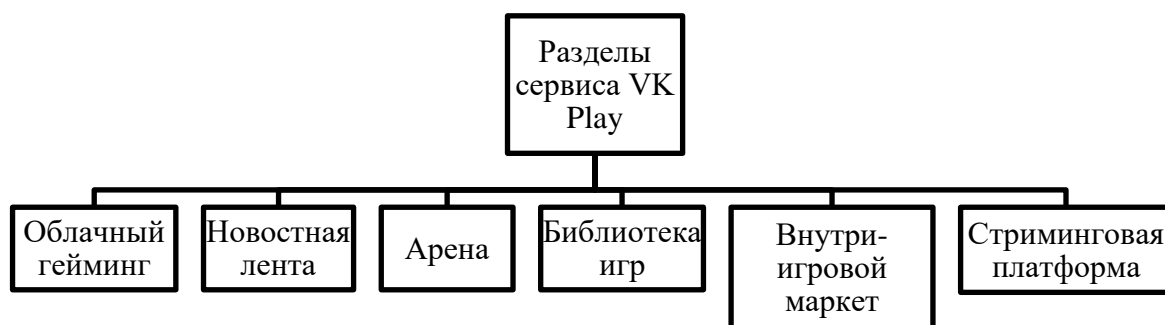


Рисунок 12. Виды разделов экосистемы VK Play (составлено автором)

На базе платформы VK Play проводятся турниры в онлайн-формате, в рамках которых в качестве призовых можно получить или внутриигровую валюту, или продвинуться дальше по турнирной сетке. Именно на платформе периодически проводят отборочные этапы крупных региональных и национальных соревнований, а также локальные турниры для начинающих команд, предоставляя призовые и стипендию призерам, что в целом поддерживает развитие молодых талантов по территории всей страны.

Именно на данной площадке многие разработчики могут развить свои проекты, так как VK Play позволяет официально издавать и продвигать свои игры, с возможностью монетизации, системы купли-продажи, и созданию внутриигровых предметов. Успешным игровым кейсом можно выделить Warface, в рамках которого на платформе также запускаются ежегодные турниры с возможностью регистрации для каждого пользователя.

VK Play – на данный момент единственный прямой аналог стриминговой платформы Twitch на базе сервиса VK видео live, со схожим интерфейсом и аналогичной системы монетизации стримеров – донаты, контракты и платные подписки. На данной стриминговой платформе пользователь может наблюдать за трансляциями киберспортивных матчей российского и зарубежного образа, и также просматривать стримеров в своей

любимой категории. Средний онлайн у популярных российских стримеров на площадке за одну трансляцию достигает 1,5-2 тыс. человек, что несоизмеримо с онлайн стримеров на платформе Twitch, который составляет 15-50 тыс. человек.

Облачный гейминг от VK был затронут в первой главе данной работы, среди ключевых особенностей которого от других сервисов хочется выделить наличие виртуального рабочего стола. Гейминг облачный с сохранением данных и игр пользователя на серверах Mail.ru – использовать рабочий стол можно для игровых и рабочих задач, что повышает его удобство и функциональность не только для лиц, интересующихся игровой сферой.

Отдельно хочется отметить киберспортивную арену VK Play, ранее известную как Yota Arena до августа 2023, сменившая основного партнера с МегаФон на VK. Это крупнейший киберспортивный и развлекательный комплекс на территории России и СНГ, который стал ключевой площадкой для организации масштабных киберспортивных событий. Пространство комплекса разделено на два этажа и включает в себя различные зоны для проведения мероприятий с общей вместимостью до 1000 человек: основной зал для турниров, караоке-комнаты, VIP-зоны премиум-класса, а также современный компьютерный клуб, который включает в себя игровую зону на 105 мест.

«Мы рады тому, что платформа VK Play, созданная для поклонников видеоигр, стриминга и киберспорта, теперь сможет объединять людей не только онлайн. За годы своего существования Арена стала знаковой точкой для дружеского сбора единомышленников, и эта миссия полностью совпадает с нашими задачами», — Василий Магурян, генеральный директор VK Play.

VK Play стала одной из ключевых платформ, способствующих становлению и развитию киберспорта в России – именно создание

инфраструктуры, включая киберспортивную арену VK Play, проведение турниров, поддержка молодых талантов, объединение единомышленников и развитие стримингового сервиса демонстрируют комплексный подход компании к укреплению позиций киберспорта в России.

Крупнейшим партнером Epic Esports Events можно считать Winline – букмекерская контора, являющаяся крупным спонсором в организации турниров. Winline не только софинансирует крупные соревнования страны, но и организует свои турниры с растущим призовым фондом.

С 1 по 16 марта ЕЕЕ устроила турнир совместно с Winline и ВТБ по игре Standoff 2 Cosmo: Saffar, с общим призовым фондом в 1,5 млн. рублей. Студия RuHub обеспечивает качественные трансляции с группового этапа на своих официальных платформах, а именно – VK Play и Twitch.

Основные турнирные серии букмекерской компании Winline как организатора и главного спонсора турниров (см. табл. 4) – Insight по серии игр Counter-Strike: Global Offensive и Dota 2, и Sport Fest по играм FIFA, NBA 2K23, NHL и UFC.

Таблица 4. Виды турниров от организатора Winline (составлено автором)

Название группы турниров	Дисциплина	Призовой фонд
Insight	Counter-Strike: Global Offensive	1 000 000 рублей
	Dota 2	25 000 долларов
Sport Fest	FIFA	150 000 рублей
	NBA 2K23	80 000 рублей
	NHL	95 000 рублей
	UFC	10-35 тыс. рублей

На данный момент букмекерские конторы расширяют свое влияние на российском рынке, и становятся как спонсорами, так и организаторами многих соревнований в классическом и компьютерном спорте. К примеру, компания BetBoom проводит Streamers Battle – турнир, проводимый в онлайн

режиме среди медийных личностей в сфере киберспорта по дисциплинам Counter-Strike: Global Offensive и Dota 2. Последний из турниров был проведён в период с 10 по 16 февраля 2025 года по дисциплине Dota 2 с общим призовым фондом в 50 тыс.долларов.

Крупнейшая серия турниров, проводимая компанией BetBoom как генеральным партнером и организатором - BetBoom Dacha. Это не просто турниры, а настоящий бренд в сфере киберспортивных матчей по дисциплинам Counter-Strike: Global Offensive и Dota 2. В соревнованиях от букмекерской компании может принять участие любая команда, которая доберется до точки проведения турнира к началу открытой квалификации. Главной особенностью турниров считается то, что победители будут определены не только в командном, но и в личном зачете - будут проведены соревнования в формате один на один. Призовой фонд на турнирах BetBoom Dacha в среднем составляет от 1 млн. долларов - на последнем из турниров BetBoom Dacha Belgrade 2024 по дисциплине Dota 2 вручила за первое место призовые в размере 1 млн. долларов.

23,6% участников исследования АРИР<sup>35</sup> выразили заинтересованность в расширении числа любительских турниров, что свидетельствует об их стремлении к участию киберспортивных соревнованиях.

Как у компании BetBoom, так и компании Winline есть свои медиапорталы в различных социальных сетях, посвященных теме киберспорта - BetBoom Esports и Winline Esports. В своих новостных источниках компании освещают текущие турнирные события, игровые релизы, новости от разработчиков и факты, посвященные жизни киберспортсменов и игровых стримеров. Компании также организуют на своих сайтах онлайн-трансляции матчей, и предоставляют альтернативу в виде инфографики «LIVE Info», которая показывает актуальную

---

<sup>35</sup> Новейшие данные по киберспорту в России в 2024 году / Ассоциация развития интерактивной рекламы [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://interactivead.ru/news/novejshie-dannye-po-kibersportu-v-rossii-v-2024-godu/> (дата обращения: 28.04.2025)

информацию о турнире или соревнованиях в режиме реального времени. Данная функция предоставляет статистику по ходу игры, что помогает пользователям принимать более осознанные решения при размещении ставок.

Внедрение букмекерских компаний в киберспортивную деятельность демонстрирует, что российский рынок киберспорта активно развивается, а компании совершенствуют свою деятельность в новых направлениях, адаптируя международный опыт и внедряя собственные уникальные решения. Это позволяет укреплять свои позиции как на локальном, так и на международном уровне, а также привлекают новую аудиторию.

ESforce Holding также известен своим участием в развитии киберспортивного клуба Virtus.pro, основанного в 2003 году в России, и возрождённого Антоном Черепенниковым в 2010 году после кризиса 2008 года. Клуб считается семикратным победителем международных турниров в категории "Major" по Dota 2 и Counter-Strike: Global Offensive, включенным в топ-10 команд мира, по выигранным призовым средствам. В 2022 году у клуба сменился инвестор, и Virtus.pro перенесла локацию своего офиса в Армению, выйдя из состава EEE холдинга. Virtus.pro стала первым российским киберспортивным брендом, доказав свою роль победами на международной арене – со своим фирменным стилем игры и упорством на киберспортивных аренах.

Более 1 тысячи киберспортивных команд насчитывалось в России на 2022 год. Касаясь отечественных киберспортивных организаций, нельзя не отметить команду Team Spirit, ставшей одной из самых востребованных Российских команд на международной арене - именно Team Spirit стали примером успешных стратегических решений и международного признания России за последние годы. Команда основана в декабре 2015 года и изначально была сосредоточена на дисциплине Dota 2. У организации есть своя личная Team Spirit академия для развития молодых талантов, новостные

каналы, игровые стримеры и лайф-стайл канал на YouTube, на котором выходят влоги с турниров и матчей, освещая жизнь игроков вне игровой арены.

За десятилетие существования Team Spirit выигрывала международные турниры (см. табл. 5) по дисциплинам Counter-Strike и Dota 2, становясь инициатором громких событий в киберспорте. Победа на The International 2021 признана «Событием года» на ежегодной премии LUDI Awards.

Таблица 5. Крупные призовые турниры команды Team Spirit за 5 лет<sup>36</sup>

Дисциплина	Название турнира	Призовые за первое место
Counter-Strike	FiReLEAGUE 2022: Global Finals	100 000 долларов
	BetBoom Dacha 2023	180 000 долларов
	IEM Katowice 2024	400 000 долларов
	BLAST Premier Spring Final 2024	200 000 долларов
	BetBoom Dacha Belgrade Season 2	250 000 долларов
	Perfect World Shanghai Major 2024	500 000 долларов
	BLAST Bounty 2025 Season 1 Finals	288 125 долларов
Dota 2	The International 2021	18 208 300 долларов
	The International 2023	1 417 106 долларов
	Riyadh Masters 2023	5 000 000 долларов
	PGL Wallachia 2024: Season 1	300 000 долларов
	DreamLeague Season 24	120 000 долларов
	DreamLeague Season 25	300 000 долларов

Команда повторила успех на международной арене, снова выиграв The International 2023, что подтвердило их статус одной из сильнейших команд в мире. В 2024 году Team Spirit выиграли турнир PGL Major Copenhagen, став первой российской командой за все года, добившейся данного успеха.

Ключевой игрок в составе команды Team Spirit по игре Counter-Strike 2 – Данил Крышковец 2007 года рождения под псевдонимом donk. В 2024 году

<sup>36</sup> Team Spirit / Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Team\\_Spirit#Достижения](https://ru.wikipedia.org/wiki/Team_Spirit#Достижения) (дата обращения: 27.02.2025)



Данил вошёл в ежегодный рейтинг российского Forbes «30 самых перспективных россиян до 30» в категории «Спорт и киберспорт», и был номинирован и назван лучшим игроком 2024 года по версии портала HLTV. В январе 2025 года стал лучшим игроком по результатам закрытой квалификации на турнире BLAST Bounty Spring 2025. В 2023 году Данил стал выступать за академию Team Spirit, став одним из самых молодых игроков в знаменитой команде.

Team Spirit предоставила киберспортсмену платформу для развития, что подчеркивает важность поддержки начинающих спортсменов со стороны профессиональных организаций. На турнире BetBoom Dacha 2023 Данил получил своё первое звание самого ценного игрока турнира (MVP) от портала HLTV, став вторым самым молодым обладателем звания MVP в истории в возрасте 16 лет. Победы и развитие киберспортсмена стали примером для игроков-любителей, что даже в раннем возрасте можно достичь развития в киберспортивной сфере.

Team Spirit с победами на The International и PGL Major Copenhagen, стала символом успеха российского киберспорта на международной арене и показателем того, что российские команды могут достигать высот. Команда - пример становления молодых талантов на международном уровне, что вдохновляет начинающих игроков к развитию талантов в сфере киберспорта.

В целом российскими командами было выиграно более 50 млн. долларов (см. рис. 11) по самым популярным киберспортивным дисциплинам.

В России активную деятельность ведёт Ассоциация развития киберспортивной инфраструктуры (АРКИ), которая включает в себя такие франшизы киберспортивных клубов как Colizeum, True Gamers, Strike Arena, CyberX, EZkatka, клубы F5 «центр киберспорта». По итогам 2024 года, АРКИ отметила рост рынка киберспортивных клубов на 13% с общим объёмом в 26

млрд. рублей<sup>37</sup>. При активном участии партнеров Ассоциации число компьютерных клубов в России и малых её городах к началу 2024 года превысило число кинотеатров, снижая дисбаланс в инфраструктуре между Москвой и провинцией. На конец 2024 года оборот составил практически в два раза больше, чем показатель на начало года 2024 года – 14 млрд. рублей.

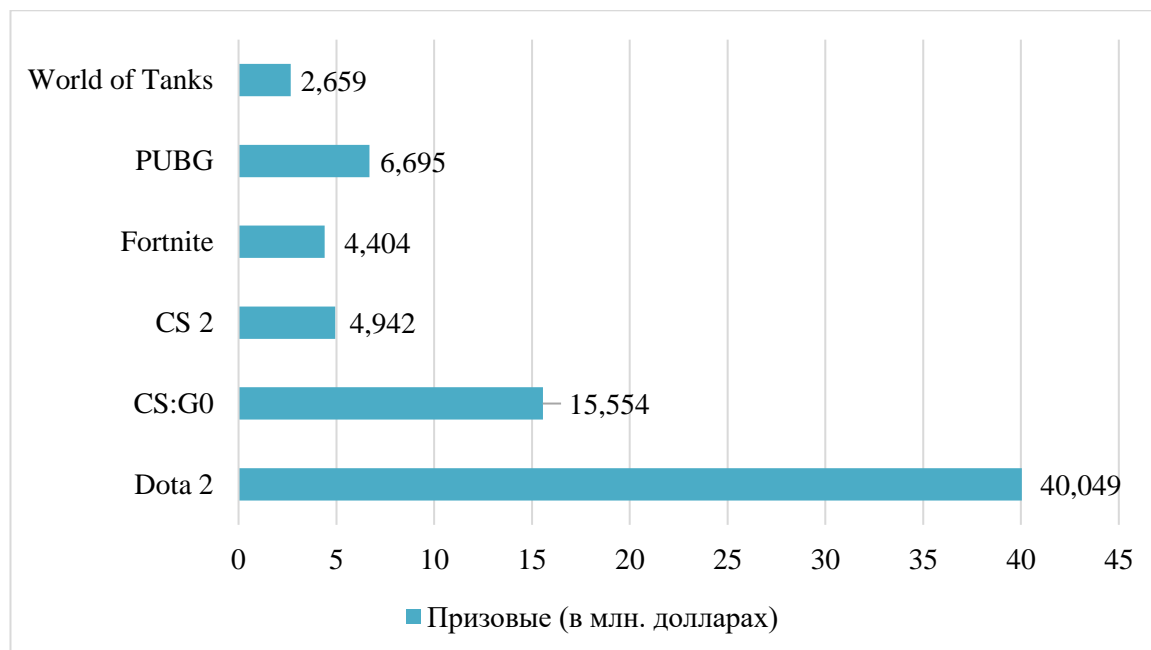


Рисунок 13. Призовые российских команд по международным дисциплинам на конец 2024 года (млн. долларов)<sup>38</sup>

Нельзя не отметить отдельных личностей, ведущих разнонаправленную деятельность в сфере киберспорта и покоряющих рынок со своим разносторонним взглядом и рвением к новым высотам. Вячеслав Андреевич Леонтьев - популярный киберспортивный Twitch стример, бизнесменом и YouTube блогер, известный под ником Бустер, активно развивающийся в сфере киберспорта. В ноября 2020 года Вячеслав Леонтьев установил российский рекорд по количеству зрителей среди русскоязычных стримеров, за трансляцией которого одновременно наблюдали 121 922 человек. В 2021 году Бустер стал победителем рейтинга Forbes «30 самых перспективных

<sup>37</sup> Ассоциация развития киберспортивной инфраструктуры [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://arki.team/#numbers> (дата обращения: 21.03.2025)

<sup>38</sup> Information on Russian player earnings and tournament results // Esports Earnings [Electronic resource]. URL: <https://www.esportsearnings.com/countries/ru> (date of access: 28.04.2025)

россиян до 30» в категории «Новые медиа». Бустер является партнером вышеупомянутых букмекерских контор - BetBoom и Winline, став амбассадором и официальным лицом Winline и BMW.

Вячеслав известен помимо стримерской деятельности несколькими крупными достижениями - созданием собственной киберспортивной команды, открытием компьютерного клуба в Москве, выпуском серии игровой периферии для профессиональных и любительских игроков:

1. Киберспортивный клуб GUN5 Esports, владельцем которого является Вячеслав Buster Леонтьев был открыт осенью 2023 года, и на данный момент единственной победой стал успех на онлайн-турнире Hard Play Cup #8 в конце ноября 2024 года. В 2025 году команда GUN5 до сих пор не принимала участие ни в одном матче.

2. Бренд игровой гарнитуры и периферии Lunacy был основан Вячеславом, совместно с компанией «Dark Project». Вячеслав пришел к идее своего бренда девайсов, которые разработаны не маркетологами и исследователями рынка, а настоящими фанатами игр «От геймера геймеру». На сайте бренда представлен ассортимент периферии в нескольких оттенках: игровые мышки, клавиатуры и наушники в беспроводном и проводном варианте. В качестве аксессуаров представлены игровые коврики различных размеров в соответствии с предпочтениями игроков. Общий ценовой диапазон магазина за одну позицию не учитывая аксессуары - от 6 990 рублей.

3. Компьютерный клуб «Rave by Buster». Это круглосуточная киберспортивная арена площадью 410 квадратов, с установленными климат-контролем, лаунж-зоной, собственным кафе-баром и мощными персональными компьютерами и консолями, позволяющими запустить гостю любые необходимые игры и программы. В компьютерном клубе Rave by Buster есть несколько основных ценовых тарифов, которые зависят от выбора зоны, устройства, а также времени суток, с возможностью приобрести

сессию с оплатой за один час, три часа и ночь. Клуб предоставляет в качестве услуг 6 основных зон:

- Игровая зона на персональных компьютерах Standart с минимальной стоимостью от 190 рублей час;
- Bootcamp — это зона для тренировки своих навыков в киберспорте с высокой нагрузкой и минимальной стоимостью от 210 рублей час;
- VIP зона с улучшенными характеристиками периферии и персональных компьютеров с минимальной стоимостью от 270 рублей час;
- VIP премиум-зона с 6 персональными компьютерами и одной игровой консолью PlayStation с минимальной стоимостью от 2500 рублей за час;
- Аренда TV с минимальной стоимостью от 350 рублей час;
- Аренда автосимулятора в дополнение к основной аренде на игровой зоне с минимальным размером оплаты в 350 рублей за час.

Компания Вячеслава Бустера также предоставляет возможность открыть франшизу на базе собственного компьютерного клуба совместно с операционным партнером Colizium. Компания обещает личное участие Бустера в маркетинге клуба, высокую доходность, большую целевую аудиторию и внимание медиа-сми и лимитированность серии клубов. Rave by Buster предлагает прибыль от:

1. Реализация игрового времени и бара;
2. Отчисления спонсоров за размещение рекламы в клубе;
3. Проведение киберспортивных турниров;
4. Сдача помещений в аренду для корпоративных мероприятий;
5. Реализация кастомизированного мерча.

Вячеслав Бустер выделился на отечественном рынке киберспорта как медийная личность, построившая свой бизнес с учетом конкуренции крупных установившихся технологических корпораций и компаний, зацепив свой кусок рынка.

Крупным игроком отечественного рынка можно отметить и киберспортивные средства массовой информации в медиа формате, крупнейшими представителями в которых считаются сервисы Cybersport.ru, Cyber.sports.ru и Матч ТВ.

1. Cybersport.ru – самый популярный источник по просвещению населения в сфере киберспорта среди стран СНГ. Главным достоинством данного сайта выделяют активность аудитории, наличие профилей киберспортивных игроков и аналитика турниров команд, а также возможность публикации статей и ведение своего блога обычными пользователями, с учётом прохождения модерации. На данном сайте возможно монетизировать ведение своего блога, что становится отличным стартом для развития в медиа сфере.

2. Cyber.sports.ru – основной конкурент первого медиапортала, с меньшей активностью аудитории, но отличной базы для развития блогов обычных пользователей и начинающих блогеров в сфере киберспорта.

3. Матч ТВ – федеральный канал, посвященный спорту и киберспорту. Тема киберспорта на данный момент не сильно развита, и главным недостатком выделяют неразборчивость редакторов канала в понятии киберспорта и игр, из-за чего достаточно часто материал о видеоиграх относят к теме киберспорта.

В целом, в стране достаточно компаний в сфере киберспорта, занимающихся разнонаправленной деятельностью (см. приложение А), создающих общую экосистему отечественной развивающейся индустрии.

Таким образом, отечественные компании и их личности демонстрируют собственный подход к развитию киберспорта в России, включающий организацию турниров, создание собственной инфраструктуры, поддержку молодых киберспортсменов и взаимодействие с другими компаниями и отраслями. Их успехи подтверждают, что российский киберспорт способен конкурировать на международной арене, адаптируя под

себя наилучший зарубежный опыт и предлагая собственные уникальные решения.

Проведённый анализ позволяет сделать вывод о том, что отечественные компании играют ключевую роль в становлении и развитии киберспортивной индустрии в России, при этом, несмотря на значительные успехи в собственном развитии в киберспортивной индустрии, их деятельность также сопровождается рядом проблем и вызовов, которые требуют особого внимания и решения.

### **2.3. Недостатки развития киберспортивной индустрии в России**

Несмотря на определенный успех отечественных компаний в сфере киберспорта можно выявить ряд недостатков, ограничивающих скорость развития данной индустрии в Российской Федерации. Компании сталкиваются на своем пути с определенными рисками и недостатками, которые в перспективе дальнейшего развития ограничивают их возможности и потенциал.

В данном пункте будет проведен анализ существующих категорий проблем, с которыми повсеместно сталкиваются компании, а именно недостаточно развитая законодательная база, превосходство иностранных компаний, недостаточность финансирования и проблема восприятия киберспорта в стране. Благодаря аналитике, проведенной ниже, будут выявлены определенные группы проблем в широком спектре, что позволит составить четкую базу для разработки рекомендаций и рассмотрения будущих перспектив данной сферы.

Значительной проблемой развития киберспортивной сферы в России можно выделить недостаточность развития киберспортивной законодательной базы на настоящее время. В первой главе выпускной квалификационной работы было рассмотрено основное законодательство,

которое включало в себя как правовые основы Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта", Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 №329-ФЗ, Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 2 ноября 2022 г. №900 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта "компьютерный спорт"» и «Правила вида спорта "компьютерный спорт"». Несмотря на наличие определенных установленных регламентов и законов, объем нормативно-правовых актов можно назвать недостаточной. Как отмечает<sup>39</sup> А. Кондратов несмотря на то, что киберспорт очень популярен и приносит огромные доходы, а его развитие происходит в стремительном темпе, единственным актом специального регулирования этого вида спорта являются Правила компьютерного спорта<sup>40</sup>.

На данный момент на законодательном уровне чётко не определена система налогообложения призовых средств игроков, отсутствует официальная стратегия развития, а также не установлены социальные гарантии игроков в связи с отсутствием статуса «спортсмена». Статус «спортсмен» игрок может получить, участвуя в российских государственных соревнованиях, проводимых 1-2 раза в год, но участие в международных турнирах не регламентируется. Многие игроки оформляются в команды по договору ГПХ, не имея определенных социальных гарантий, страхования или пенсионного обеспечения после завершения достаточно короткой по длительности карьеры в 7-10 лет.

Полученные призовые средства за турниры также до сих пор не имеют четкого определения типа источника дохода — доход от

<sup>39</sup> Кондратов А. Правовые основы киберспортивных соревнований. 2020.02.06 / Zakon.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye\\_osnovy\\_kibersportivnyh\\_sorevnovanij](https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye_osnovy_kibersportivnyh_sorevnovanij) (дата обращения: 15.02.2025)

<sup>40</sup> Правила вида спорта "компьютерный спорт" (утверждены приказом Министерства спорта России) от 22.01.2020 № 22 с изм. и допол. в ред. от 01.12.2023

предпринимательской деятельности, самозанятости или спортивные достижения игроков. Достаточно часто при участии в международных турнирах спортсмены получают выигрыш на зарубежные счета, никак не декларируя свой доход.

Следующей проблемой считаем необходимым выделить превосходство иностранных компаний в сфере киберспорта, которая включает в себя как превосходство, так и зависимость от иностранных компаний и платформ.

Такие сервисы как стриминговая платформа Twitch и игровая платформа Steam имеют отечественные аналоги в виде экосистемы сервисов VK Play, но не превосходят (см. рис. 12) их по активности пользователей среди российских пользователей.

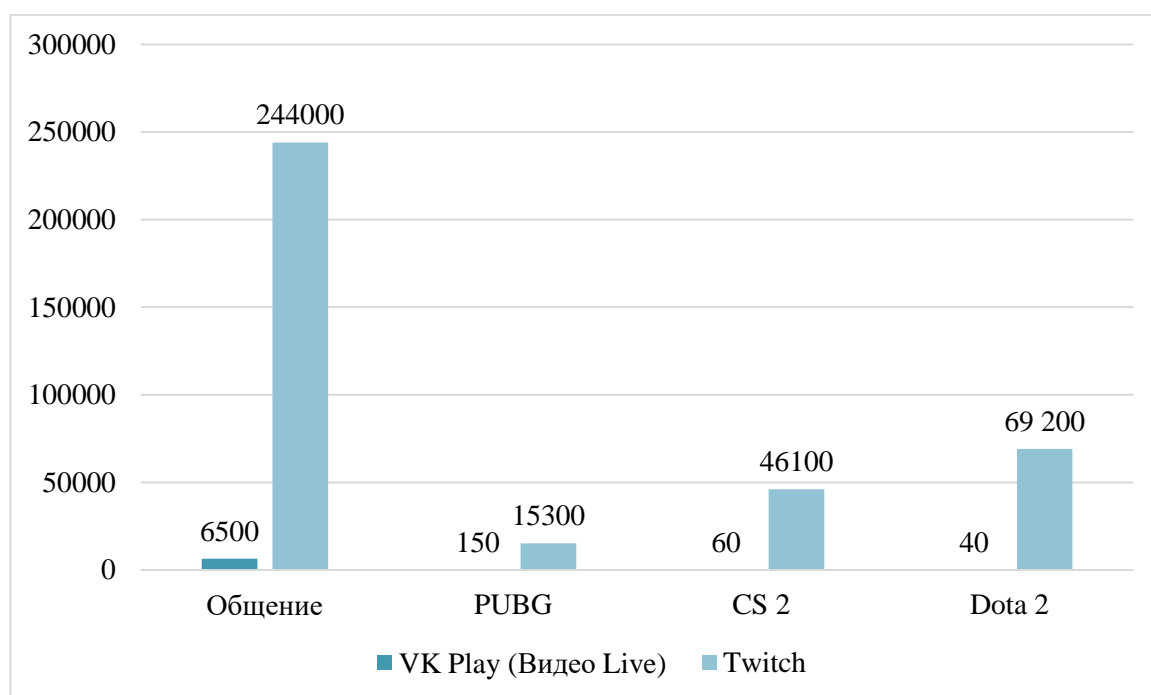


Рисунок 14. Сравнение среднего онлайн по категориям на стриминговых платформах (чел.) (составлено автором)

Можно заметить, что средний онлайн в зависимости от категории на зарубежном и отечественном стриминговом сервисе значительно отличается, более чем в 50-100 раз. Это может свидетельствовать о том, что для иностранных игроков и зрителей данные сервисы от Российских компаний не пользуются спросом, за счет того, что отечественная политика на данный



момент не направлена на развитие сервисов для зарубежного рынка, и создает продукт только для русскоязычных пользователей, не имея перевода функций сервиса на иностранный язык или системы мотивации для активности зарубежных игроков на платформах. Отсутствие у отечественных компаний политики, направленной на международное развитие, мешает конкурированию с зарубежными игроками рынка и получению монетизации, а также в целом развитию деятельности в глобальном направлении.

Важно отметить, что российские компании, игроки и киберспортивная индустрия в целом во многом зависят от зарубежных компаний и платформ. На данный момент все соревнования проводятся по играм, закрепленным на игровых библиотеках Steam, Battle.net и Riot Games, а также наши системы облачного гейминга основываются на лицензионном соглашении и функциях игровой библиотеки Steam, благодаря которой пользователь имеет возможность запустить любую купленную игру. К примеру, сервис VK Play Cloud не имеет права запускать игры из Steam без установленных лицензий договоренностей с Valve. Российские разработчики также должны публиковать игры в первую очередь на международных площадках, чтобы выйти на глобальный рынок и получать доходы.

Усложнила всё политическая ситуация с 2022 года, в которой в связи с введением санкций было осложнено проведение турниров и пополнение баланса Steam для российских пользователей, что усложнило покупку боевого пропуска и снизило их общее участие в внутриигровых событиях. Также был установлен ряд ограничений на покупку таких игр как Call of Duty, EA Sports FC для российских пользователей.

Отдельной проблемой в данной категории можно выделить ограничения для российских киберспортивных команд на участие в многих крупных турниров, введенные также после политических событий 2022 года. Данный момент мешает командам выходить на профессиональную киберспортивную арену, а также способствует разжиганию ненависти к

участникам соревнований под российским флагом. К примеру, на турнире IEM Katowice 2024 посетители встретили игроков Team Spirit с негативными эмоциями, свистом и недовольными криками, когда команда вышла на сцену в полуфинале турнира против Team Falcons, что было также зафиксировано во время официальной трансляции турнира. Данная ситуация происходит повсеместно во многих видах спорта, и в целом понижает мораль и уверенность участников соревнований, сбивая их общий настрой на победу.

Глобальной проблемой развития киберспорта в стране считается недостаток в финансировании со стороны государства. Среди компаний, активно инвестирующих в киберспорт особенно выделяются букмекерские конторы - для многих киберспортивных организаций именно они стали основным финансовым источником. В таких известных игровых дисциплинах как Dota 2 и Counter Strike спонсорство букмекерских компаний может обеспечивать от 70% до 100% всего коммерческого дохода. При этом большинство европейских киберспортивных команд и компаний также полагаются на финансовую поддержку со стороны российских букмекеров, в частности на компании Winline и Фонбет. Эта подчеркивает влияние букмекерского бизнеса на развитие киберспорта, в отличие от государственной поддержки, достигающей минимального уровня, и создаёт проблему зависимости от одной отрасли, что может привести к рискам при изменении законодательства.

В связи с событиями 2022 года многие компании значительно сократили расходы на создание дорогостоящего контента в сфере киберспорта. На смену роликам, снятым в профессиональных студиях, стали приходить влоги самих участников с крупных турниров, снятые их менеджерами на камеру GoPro. А в переговорах со спонсорами киберспортивные клубы стали намного чаще приходить к контрактам, привязанным к определенным KPI.

В настоящее время киберспортивную среду на государственном уровне

значительно поддерживают такие города как Москва и Казань, в которой в 2024 году были проведены международные фиджитал-спорт соревнования «Игры будущего». На проведение игр было выделено, по данным Telegram-канала Правительства от февраля 2023 г., не менее 3,6 млрд руб. из федерального бюджета и 1 млрд руб. из регионального, с участием софинансирования мероприятия частными инвесторами. В феврале 2025 года на организаторов соревнований «Игры будущего» было подано 15 исков на общую сумму долга более 530 млн рублей. Основное большинство регионов России не включает киберспорт в свои планы развития или бюджетные программы, что приводит к концентрации профессиональных киберспортивных команд и наличие инфраструктуры только в нескольких регионах страны.

Следующим пунктом необходимо выделить проблему социально-психологического восприятия киберспорта среди населения России. Приблизительно 41% россиян не рассматривают компании, разрабатывающие видеоигры как своих будущих работодателей, а около 25% населения не согласны с решением государства в признании киберспорта как отдельной спортивной дисциплины<sup>41</sup>. Согласно опросам, лишь 14% жителей страны считают киберспорт полноценной спортивной дисциплиной. Многие игроки в следствие своей деятельности и в процессе игр встречаются с токсичной обратной связью от сокомандников и близких как на любительском, так и на профессиональном уровне<sup>42</sup>.

Киберспорт требует достаточно времени и вовлеченности для совершенствования своих навыков, практики и изучения материалов или тактик, что приводит к социальной изоляции и проблемам со

---

<sup>41</sup> Киберспорт в России 2025: От Нишевого Увлечения к Индустрии на \$33 млрд. / FutureBy [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://futureby.info/kibersport-v-rossii-2025-ot-nishevogo-uvlecheniya-k-industrii-na-33-mlrd/> (дата обращения: 24.02.2025)

<sup>42</sup> Низомов Мусо Зайнобиддин угли, Фролович В.В., Кольцова М.П. Киберспорт в России: развитие, проблемы и признание // Студенческий научный форум - 2021 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://scienceforum.ru/2021/article/2018026483> (дата обращения: 01.03.2025)

стрессоустойчивостью. Игроки ограничивают свои возможности на отдых, общение с семьей и близкими, что при недостаточной осознанности ситуации приводит к полной асоциализации и потери своей реально жизни. Постоянное стремление спортсменов к победам и совершенствованию приводит их к выгоранию, а высокий уровень конкуренции доставляет огромное давление и разочарование в случае проигрышей.

На данный момент в России не затрагивается проблематика моральной поддержки игроков и желающих погрузиться в сферу киберспорта, в следствие чего страна может потерять многих будущих молодых звёзд в спорте и спровоцировать стагнацию в развитии киберспортивной сферы.

На проведённом анализе недостатков отечественного киберспорта получилось выявить несколько основных острых проблем: недостаточную правовую базу, технологическую зависимость от зарубежных платформ, доминирование букмекерских компаний на рынке, а также наличие социокультурных барьеров.

Таким образом, резюмируя информацию из второй главы дипломной работы можно сделать определенные выводы:

Рост киберспорта на международном рынке подтверждается экономической статистикой международных отчётов: киберспортивная индустрия показывает положительную динамику в финансовом и социальном выражении, что проявляется в повышении доходов и аудитории в ежегодной статистике.

Зарубежный опыт компаний становится главным ориентиром для развития отечественных компаний. Компании внедряют такие стратегии как краудфандинг, создание собственных экосистем, развитие офлайн киберспортивных турниров на международном и региональном уровне, развитие становящихся талантов в сфере киберспорта и развитие стриминговых платформ для увеличения доходов и популяризации киберспорта. Отечественные компании успешно адаптируют

вышеупомянутый опыт, но сталкиваются со сложностями в развитии киберспорта на Российском рынке.

Проблемы в сфере киберспорта носят системный и установленный характер, из-за недостаточно-развитого законодательства, недостаточного финансирования и направленности политики компаний на международную аудиторию, зависимости от зарубежных игроков рынка, а также социокультурного восприятия киберспорта в нашей стране.

Несмотря на наличие болевых точек в развитии киберспортивной индустрии в России, данная сфера обладает значительным потенциалом для дальнейшего становления и перспективного развития на отечественном рынке. Успехи отечественных компаний создают базу для дальнейшей интеграции России в международный киберспортивный рынок. Целесообразно рассмотреть перспективы развития киберспорта в России, включая возможные меры по устранению выявленных проблем.

## **ГЛАВА 3. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАЗВИТИЮ ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ**

### **3.1. Рекомендации по развитию индустрии киберспорта в Российской Федерации**

Исходя из изложенного анализа проблем развития киберспортивной индустрии в России, возможно предложить комплекс рекомендаций, направленных на устранение недостатков развития в индустрии и усиление конкурентных преимуществ российского рынка в индустрии киберспорта. Реализация данных рекомендаций позволит создать устойчивую систему развития киберспорта и внедрения отечественных компаний в международный рынок.

Одним из наиболее значимых пунктов к развитию можно отметить совершенствование нормативно-правовой базы, регулирующей деятельность киберспортивной отрасли в России. Отсутствие четкого правового статуса профессионального киберспортсмена создает трудности для игроков в карьерном развитии. Предлагаем внести изменения в ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации", закрепив в данном нормативно-правовом акте правовой статус киберспортсменов, определив в нём социальную поддержку для игроков, такую как медицинское страхование, пенсионные отчисления и льготное налогообложение. Необходимо также разработать трудовой договор для всех киберспортивных организаций, действующий официально и регламентирующий отношения между игроками, клубами и турнирными операторами.

Особое значение имеет решение вопроса налогообложения призовых фондов. Необходимо законодательно установить статус доходов от киберспортивной деятельности с НДФЛ, с возможностью исключения обхода налогообложения и двусмысленного толкования статьи доходов.

Эффективность в совершенствовании налогообложения продемонстрировала ассоциация АРКИ, внедрив патентную систему налогообложения для киберспортивных клубов и зон, что и требует расширения на другие объекты индустрии.

Необходимо создать открытую и освещаемую систему государственной поддержки киберспорта, установив стратегию в развитии спорта до 2030 года с включением дисциплин компьютерного спорта. В рамках стратегии немаловажным будет создание отдельного нормативно-правового акта, устанавливающего четкие ориентиры и шаги для развития индустрии. Дополнительно необходимо создать федеральную программу развития киберспортивной индустрии, которая будет включать возможности грантового финансирования стартапов в сфере компьютерного спорта, а также субсидируемую поддержку региональных инфраструктурных проектов, таких как арены или тренировочные клубы, для стимулирования частных инвесторов в развитие отрасли.

Со стороны государства необходимо установить рамки в видимости деятельности букмекерских компаний, установив определенные ограничения для снижения зависимости прочих компаний от букмекерского спонсорства за счёт развития других путей монетизации – к примеру, краудфандинга, успешно применяемого зарубежными компаниями, или платных подписок на эксклюзивный внутриигровой контент.

Для развития компаний на международной арене считаем необходимым включить в стратегию по развитию активное продвижение отечественных платформ и развитие партнерских отношений с киберспортивными ассоциациями и федерациями стран СНГ и Евросоюза. Со стороны частных компаний необходимо дополнить стратегию развития конкретных компаний и их деятельности, установив функционирование платформы для международного рынка с доступом для зарубежных пользователей: сделать возможность смены языка на платформе на

международные языки, вести новостные медиа на международном языке и прилагать субтитры к трансляциям игр со стороны российских стримеров.

Развитие отечественной индустрии киберспорта требует решительного отхода от внешних платформ путём формирования собственных платформ. Приоритетное направление – это дальнейшее развитие облачного гейминга, но на отечественных платформах, исключая взаимодействие с площадкой Steam, а также создание виртуальных тренажеров для обучения, реализуемых совместно с кластером видеоигр «Сколково». Необходимо комплексное взаимодействие между государством, бизнесом и образовательными учреждениями.

Один из наиболее значимых барьеров для развития индустрии киберспорта в России представляет собой негативное и скептическое отношение части населения к данной сфере бизнеса и спорта. Необходимо предпринять меры по популяризации компьютерного спорта с позиции профессионального направления, работы и развития личности. Главную роль в этом процессе должны сыграть образовательные учреждения, в рамках популяризации в которых необходимо ввести секции компьютерного спорта на базе основного образования, а также установить киберспортивные зоны в высших учебных заведениях, повторяя опыт РТУ МИРЭА и РАНХиГС. Благодаря введению киберспортивных секций в школах и дополнительному обучению компьютерному спорту в высших учебных заведениях возможно не только подготовить специалистов в сфере киберспорта, но и развить обучение кадров в смежных направлениях, таких как IT или аналитика, за счёт внедрения соответствующих видеоигр.

Ценность представляет из себя создание федеральных медиапроектов, направленных на просвещение старшего населения в страны о потенциале развития в киберспорте, успехах наших команд на международной арене, а также воздействию на развитие личности, для искоренения глубоких стереотипов о невозможности развития в компьютерном спорте и его



негативном воздействии на психику человека.

Одним из важных моментов считаем необходимым решить вопрос психологической поддержки игроков в случае завершения краткосрочной в своем виде карьеры, за счёт создания центров карьерной адаптации и программы переквалификации уже завершивших свою карьеру спортсменов, что позволит создать стабильный фонд российских спортсменов. Необходимо дополнительно повысить квалификацию специалистов в сфере психологии и психиатрии, для обращения молодых спортсменов и установленных в карьере игроков за квалифицированной и своевременной помощью при чрезмерных нагрузках.

В итоге, предложенный комплекс действий формирует систему развития отечественной индустрии киберспорта. Выполнение предложенных мер позволит преодолеть существующие барьеры и создать устойчивую цифровую экосистему, способную работать на мировом рынке с сохранением национального технологического суверенитета. Учитывая динамику роста киберспорта, его возрастают социально-экономическое значение, решение, предложенное в данной работе, абсолютно стратегически важно для будущего цифровой экономики России.

### **3.2. Перспективы развития индустрии компьютерного спорта на отечественном рынке**

Несмотря на наличие недостатков в развитии индустрии, у России есть перспективы для дальнейшего роста в экономической и социальной сфере киберспортивной индустрии.

Киберспорту не только посвящаются научные исследования, его включают в перечень официальных спортивных дисциплин, а министерство образования поддерживает популяризацию этого занятия в учебных заведениях. По словам депутата Хамитова, именно Россия разработала

формат "Игр будущего" и стала первой в мире, где были проведены соревнования такого масштаба.

При развитии деятельности АРКИ в стране получится сократить разрыв между столицей и провинцией в развитии киберспортивной сферы, увеличить концентрацию профессиональных киберспортивных команд и киберспортивных арен по территории всей страны, а также развивать инфраструктуру киберспорта регионов в целом.

Ассоциация развития киберспортивной инфраструктуры получила права на патент и использование патентной системы налогообложения для упрощения по уплате налогов и общей экономии на развитие отрасли на сумму более 1 млрд. рублей в год<sup>43</sup>. Департамент финансов Москвы подтвердил позицию газете «Коммерсантъ», отметив, что компьютерные клубы и киберспортивные арены Москвы с января 2025 года получили разрешение использовать патентную систему налогообложения. На данный момент АРКИ работает над концепцией нормативной базы для получения клубами статуса спортивных объектов. При достижении успехов компанией на законодательном уровне наравне с установленной системой налогообложения, получится расширить и уточнить законодательство в сфере киберспорта, что позволит как предпринимателям, так и киберспортсменам иметь ясность в своих правах. Формализация данных прав киберспортсменов и четкое налогообложение призовых откроют новые возможности для профессионального роста игроков.

Российская Федерация имеет все шансы стать законодательным лидером в этой сфере, разработав одну из первых в мире комплексных правовых баз для киберспорта. Это не только укрепит позиции российских спортсменов на международной арене, но и создаст привлекательные условия для инвестиций в отрасль.

---

<sup>43</sup> Киберспорту выписали патент / Коммерсантъ [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/7478241> (дата обращения: 24.03.2025)

В целом растёт популярность киберспортивных клубов для российского населения, за счёт роста популярности стримеров, активного развития и открытия новых киберспортивных клубов в регионах, а также роста поколения молодежи 2000-х годов, ставшей основой цифрового поколения. Благодаря активной деятельности и успехам российских команд на международной арене, таких как Team Spirit, произошла резкая волна популярности данной профессии среди молодого населения. Из более чем 15 млн. киберспортсменов нашей страны – 5% считаются активными участниками турниров<sup>44</sup>, при этом число зрителей превосходит число участников благодаря активному развитию стриминговых сервисов на отечественном рынке, способствующих росту популярности киберспортивной сферы среди пользователей и рекламных, а также спонсорских компаний.

Более того, государство активно поддерживает развитие киберспортивной отрасли, разрабатывая комплексные меры поддержки. К примеру, в Москве открывается первый в стране кластер видеоигр и анимации на базе «Сколково», куда уже подали заявку на участие более 60 российских компаний. Это свидетельствует о осведомленности государственных деятелей о популярности сферы киберспорта и видеоигр, и их направленности на её будущее развитие. Создание данной инфраструктуры позволит создавать видеоигры и 3D-анимацию любого типа и сложности, усилив конкурентоспособность и значимость российского рынка видеоигр на международной арене.

Федерация компьютерного спорта России также ведёт активную деятельность, вводя ежегодно различные нововведения и привлекая спонсоров в проведение турниров. Под организацией ФКС было проведено более 10 000 соревнований с участием 2,5 млн. спортсменов, а также

---

<sup>44</sup> Белка Диджитал. Причины резкого роста популярности киберспорта и перспективы развития киберспортивных клубов / SBlogs [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.sostav.ru/blogs/278337/53236> (дата обращения: 25.03.2025)

произошёл запуск масштабного ежегодного и многоэтапного проекта «Территория boost», позволяющего киберспортсменам-любителям проявить себя и выйти на новый уровень. В июле 2024 года был проведён 7 сезон дивизионного проекта в нескольких городах: Москва, Хабаровск и Новосибирск. Проект направлен на поиск перспективных молодых игроков по дисциплине CS-2 и помощь им в становлении и реализации своего потенциала. Среди более чем 50 команд в 7 сезоне был разыгран призовой фонд в 760 тыс. рублей<sup>45</sup>. Благодаря проведению «Территория boost», уже несколько игроков за 2024 год смогли подписать контракт с киберспортивным клубом и начать профессиональную карьеру, что делает данные соревнования перспективным шагом развития российских киберспортивных команд. Проект «Территория boost» и «Игры будущего» доказали, что у России есть потенциал для достижения положительных результатов в среднесрочной перспективе.

В Москве при участии ФКС также появилась бесплатная секция «Школа компьютерного спорта Boost» для детей от 12 до 17 лет, в которой проходят занятия по дисциплинам Counter-Strike 2. Самые перспективные игроки получают возможность попасть на проекты с профессиональными тренерами по Counter-Strike 2. ФКС России стало активно развивать учебно-студенческую направленность, что уже даёт толчок развития талантов начинающих киберспортсменов. Сергей Собянин отметил, что при поддержке ФКС киберспортивные соревнования станут масштабнее, и к 2030 году в них будут участвовать свыше 400 тыс. человек ежегодно.

Федерация компьютерного спорта России согласовала стратегическое сотрудничество со Сбером в 2025 году, в рамках которого призовой фонд турниров был увеличен до 64,5 млн. рублей<sup>46</sup>, а для спортсменов и зрителей

<sup>45</sup> Как попасть в киберспорт — всё, что нужно знать про «Территорию boost» / Cybersport.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/tags/cs2/kak-popast-v-kibersport-vsio-chto-nuzhno-znat-pro-territoriyu-boost> (дата обращения: 25.03.2025)

<sup>46</sup> Сбер станет титульным партнёром Федерации компьютерного спорта России / Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://resf.ru/news/Sber-become-title-partner-Russian->

были введены новые открытые возможности – дополнительные стипендии, автограф-сессии с известными киберспортсменами, конкурсы с призами, обновление стиля турниров. Также, стратегическое партнерство со странами Азии и СНГ в области киберспорта может стать альтернативным путем интеграции в мировое сообщество. Развитие совместных турниров и образовательных программ позволит российским спортсменам сохранить конкурентоспособность на международной арене.

Активное развитие происходит и в студенческом киберспортивном направлении. К примеру, в 2023 году во Всероссийской киберспортивной студенческой лиге участвовали более чем 9,5 тыс. студентов из 598 учебных заведений, а спонсорами на 2025 год являются как государственные, так и частные компании: Сбер, Министерство спорта Российской Федерации, VK и другие. В университетах открываются программы по киберспорту и видеоиграм, где студенты изучают организацию турниров, основы профессии киберспортсмена и разработку игр в технической и визуальной составляющей. На рынке становятся востребованными вакансии менеджера киберспортивной команды, аналитика, а высшие учебные заведения идут в ногу со спросом, закрывая потребности российского рынка и выпуская специалистов в сфере киберспорта.

Есть несколько основных университетов, в которые абитуриент может подать заявку на получение высшего образования:

- Факультет «Игровая индустрия и киберспорт» – университет Синергия, действует с 2019 года;
- Факультет «Цифровая трансформация спорта» с кафедрой теории и методики компьютерного спорта, шахмат и цифровых технологий – Российский университет спорта при Министерстве спорта России;
- Кафедра теории и методики высокотехнологичных видов спорта - НГУ им. П.Ф. Лесгафта.

В рамках университетской деятельности за последние годы стали создаваться киберспортивные зоны (киберзоны), которые стали примером того, как инициатива студентов поддерживается высшим руководством ректората. Киберзоны помогают развивать начинающим спортсменам навыки, а также способствуют объединению людей по интересам и популярности вузовской деятельности. Наиболее известные киберзоны находятся в университетах РТУ МИРЭА и РАНХиГС, где студенты могут воспользоваться как игровыми компьютерами, так и приставками<sup>47</sup>. Это потенциально положительно влияет на репутацию вуза и повышает его рейтинг и привлекательность для будущих абитуриентов, увеличивая приток учащихся.

Киберспорт вносит позитивный характер в деятельность как спортсменов, так и обычных пользователей. Он прививает спортсменам максимально полезные навыки, необходимые для построения будущей карьеры и личностного развития – soft и hard skills в виде умения работать в команде, дисциплины, и общения на иностранных языках, развития реакции и отклика на раздражители. К примеру, скорость реакции киберспортсмена составляет 130 миллисекунд по сравнению с реакцией в 200 миллисекунд обычного человека. Именно киберспорт способствует повышению аналитических способностей и выработке аналитического склада ума, который необходим при движении по карьерной лестнице, так и в обыденной жизни.

Киберспортсмены как крупные игроки индустрии становятся примерами для подражания молодого поколения, за счёт чего могут прививать полезные привычки или позитивные установки жизни, а рекламные компании воздействовать на ум населения через скрытую рекламу своих товаров и услуг. Для популяризации физической активности среди

---

<sup>47</sup> Киберзона РАНХиГС / VK [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://vk.com/cybersport\\_ranepa](https://vk.com/cybersport_ranepa) (дата обращения: 10.03.2025)

молодежи активно используют элементы киберспорта в спортивных программах<sup>48</sup>. Применение геймификации в традиционных видах спорта может привлечь молодежь к физической активности и сформировать здоровые привычки, учитывая её интерес к цифровым и виртуальным взаимодействиям. Игроки стали примером полезного образа жизни и правильного питания, за счёт влияния диетологов в командах и рекламных спонсоров продуктов питания. Часто пользователи вдохновляются своими кумирами настолько, что пытаются повторить образ жизни вплоть до малозаметных нюансов. Это воздействует на принципы жизни населения: усиливает важность заботы о себе и своём питании, побуждает на активный ритм жизни, появляется мотивация к поддержанию здорового тела и совершенствованию себя.

В свою очередь компании и спонсоры компании не отстают по своему влиянию на население. Турниры собирают огромные аудитории, соответственно, реклама на трансляциях принесет хорошую прибыль. Это и привлекло внимание рекламодателей и рекламных площадок - компании открыто отмечают как спонсоры организации мероприятия или трансляции, а их товары или услуги напрямую используются во время эфиров на стриминговых платформах. Это повышает заинтересованность зрителей в товарах или услугах, и побуждает их в будущем приобрести товар или услугу на основе сформировавшегося доверия. Компании научились адаптироваться в цифровой среде и все сильнее воздействовать на умы молодого населения, захватывая ежегодно все большую долю рынка – ярким примером для России выступают букмекерские компании, отмеченные ранее в данной научной работе. К 2028 году объем рынка киберспорта может увеличиться до более чем 70 млн. долларов, о чём сообщил доцент кафедры стратегического и инновационного развития Финансового

---

<sup>48</sup> Цифровая трансформация спорта (традиционный спорт, компьютерный спорт, фиджитал спорт): материалы Всероссийской научно-практической конференции 7-8 декабря 2023 года под ред. Новоселова М.А. / - М.: РУС «ГЦОЛИФК» — 2023 — 165 с.

университета при Правительстве Российской Федерации М.Хачатурян.

Отдельно можно отметить, что компьютерные игры используются не только в качестве спортивной дисциплины для соревнований или обычного развлечения. Видеоигры также используются как учебный автостимулятор для наработки опыта перед сдачей экзамена в ГИБДД. Например, City Car Driving 1.5 – это видеоигра, а именно трехмерный реалистичный самоучитель вождения, которая была разработана специально для обучения начинающих водителей навыкам управления автомобилем в условиях большого города и на автодромах<sup>49</sup>. В дальнейшем будущем игровые симуляторы могут стать основной для обучения студентов и старшего поколения начиная от сферы менеджмента и до медицины при создании теоретически-практического VR-симулятора, что станет возможным при открытии кластера видеоигр на базе «Сколково». Это снизит расходы организаций на обучение и время, затраченное гражданином на получение навыков, и в целом упростит получение населением образования или навыков для реализации своих способностей.

С точки зрения монетизации ключевыми решениями остаются реклама, подписки и донаты. Российские стримеры и киберспортивные лиги успешно используют модели микротранзакций и краудфандинга, что особенно важно в условиях ограниченного доступа к некоторым международным платежным системам. Кроме того, растет интерес к NFT и блокчейн-технологиям в киберспорте – российские разработчики экспериментируют с цифровыми коллекциями и токенизацией достижений игроков. В долгосрочной перспективе экономика российского киберспорта может получить дополнительный импульс за счет импортозамещения игровых и технологических решений. Если этот тренд сохранится, Россия сможет сформировать самодостаточную киберспортивную экосистему

---

<sup>49</sup> Пашыев Ш.Б. Киберспорт как средство развития личности / Физическое воспитание и студенческий спорт. — 2016 — С. 512-515



с собственными монетизационными механизмами.

В целом можно сделать вывод, что киберспорт в Российской Федерации имеет положительный потенциал для дальнейшего развития, за счёт: освещения высшими учебными заведениями, колледжами и школами сферы киберспорта и видеоигр, постепенного развития законодательства, а также значимого участия крупных компаний как АРКИ и ФКС в киберпространстве, активно развивающих данное направление.

Перспективы развития киберспорта в России появляются благодаря дальнейшей цифровизации и переходу к цифровой экономике, усилением и восстановлением Российских киберспортсменов на международной арене, а также взрослением поколения цифровой эры, для которых киберспортсмены и видеоигры в целом становятся примером для собственного развития.

Российский киберспорт продолжает занимать все более значимое место среди отраслей экономики, и в будущем стать одной из ключевых её элементов. Для дальнейшего развития российской индустрии необходимо пересмотреть несколько аспектов, приносящих недостатки в отрасль и стагнирующих киберспорт со стороны компаний, государства и населения.

Таким образом, резюмируя информацию из третьей главы дипломной работы можно сделать определенные выводы:

Компьютерный спорт в Российской Федерации уже демонстрирует активное развитие и наличие потенциала для дальнейшего роста, за счёт многостороннего содействия в развитии законодательства, инфраструктуры и бизнеса. Просвещение населения в теме киберспорта позволяет снизить подмену понятия на подсознательном уровне, определяя киберспорт не просто как увлечение, а полноценную профессию и спортивную дисциплину.

Российский рынок киберспорта достиг 7 места в мире по объему рынка в 3,1 млрд. долларов, а деятельность таких субъектов как Федерации компьютерного спорта России и Ассоциации АРКИ сыграют ключевую роль

в дальнейшем развитии инфраструктуры и подрастающих российских талантов.

Одними из важнейших направлений развития индустрии считается не только дальнейшее развитие законодательства и уточнение нормативно-правовых актов, но и активное просвещение населения через медиа-платформы, знаменитых медийных личностей и государственных деятелей.

Предложенные выше рекомендации по уточнению законодательства, созданию программы государственного развития и поддержки, развитию отечественных платформ, освещению киберспорта и смене ориентиров бизнеса на международное направление создадут оптимальные условия для повышения конкурентоспособности российского киберспорта в интернациональном формате и стабильной позиции рынка. В перспективе 5 лет Россия может сформировать полноценный рынок киберспорта, снизив зависимость от зарубежных платформ и создав конкурентоспособные технологические решения.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На основании проведенного исследования были выявлены ключевые аспекты, влияющие на развитие индустрии киберспорта в России, были проанализированы как сильные, так и слабые стороны отечественного становления отрасли, а также даны рекомендации по преодолению сформировавшихся недостатков. В ходе работы были решены поставленные исследовательские задачи, что дало возможность сформулировать ряд значимых выводов.

Практическая значимость исследования заключается в выявлении перспектив развития индустрии и разработке рекомендаций по устранению недостатков в отрасли.

В первой главе выпускной квалификационной работы, благодаря изучению основных теоретических аспектов киберспорта можно прийти к выводу, что данная индустрия представляет из себя сложную систему, включающую как профессиональных игроков, организаторов турниров, разработчиков игр, так и различные отрасли инфраструктуры. В дополнение, были рассмотрены и проанализированы основные нормативно-правовые акты в сфере регулирования киберспортивной индустрии в Российской Федерации.

Во второй главе было определено, что зарубежный опыт стал моделью, которую можно успешно адаптировать на российском рынке, предлагая более новые и технологичные решения. В частности, представляет интерес опыт Valve в создании экосистемы на базе Steam, стратегия Riot Games по развитию региональных лиг, а также бизнес-модель Twitch в области монетизации контента. Отечественные компании уже начали внедрять некоторые элементы этих моделей, что подтверждается успешными примером деятельности ESforce Holding и Федерация компьютерного спорта России, которые активно развивают инфраструктуру киберспорта и

организуют турниры.

Проанализировав развитие киберспортивного российского рынка, можно увидеть, что он демонстрирует устойчивый рост, занимая 7-е место в мире по объему рынка, но его развитие сдерживается рядом недостатков и систематичных проблем. Ключевыми из них являются отсутствие полноценной и проработанной нормативно-правовой базы, технологическая зависимость от зарубежных платформ, превосходство иностранных компаний на российском рынке, отсутствие официальных программ по развитию индустрии компьютерного спорта, отсутствие отчётности государства по развитию киберспортивной сферы, ограниченность финансирования и наличие социокультурных стереотипов.

В третьей главе была рассмотрена необходимость совершенствования и уточнения законодательного регулирования, включая разработку официальной стратегии по развитию киберспорта на ближайшие годы. Создание федеральной программы поддержки киберспорта, аналогичной программам развития традиционного спорта, обеспечит стабильное финансирование турниров и устойчивую поддержку со стороны государства команд.

Важным направлением является смена политики компаний в сторону международного развития в целом, развитие отечественных технологий, собственных игровых платформ и инфраструктуры, что позволит существенно снизить зависимость от зарубежных сервисов и повысить значимость отечественных сервисов. Государственные субсидии и частные инвестиции в развитие IT-инфраструктуры также позволят создать конкурентоспособные платформы, доступные для широкой аудитории.

Необходимо дополнительно популяризовать киберспорт через образовательные программы и цифровые медийные проекты для старшего населения, которые помогут изменить общественное восприятие этой сферы в сторону спортивной дисциплины и развитости нашего

времени. Включение киберспортивных дисциплин в школьные и вузовские программы, а также сотрудничество с федеральными средствами массовой информации повысят узнаваемость и социальную значимость отрасли.

Предложенные рекомендации носят практико-ориентированный характер и могут быть реализованы в краткосрочной и среднесрочной перспективе. Их внедрение позволит укрепить позиции России на международном рынке, создать новые рабочие места и стимулировать развитие смежных отраслей (ИТ, медиа, образование). Учитывая растущую популярность киберспорта среди молодежи, инвестиции в эту сферу не только экономически выгодны, но и способствуют формированию цифрового будущего страны.

Проведенное исследование подтверждает значительный потенциал киберспортивной индустрии в России и обосновывает необходимость комплексного подхода к ее развитию. Дальнейшие исследования в этой области могут быть направлены на разработку конкретных механизмов реализации предложенных рекомендаций и оценку их эффективности на практике.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

### Правовые источники

1. Федеральный закон "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" от 04.12.2007 № 329-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. - 10.12.2007 г. - № 50. - Ст. 6242 с изм. и допол. в ред. от 26.12.2024
2. Приказ Госкомспорта Российской Федерации «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания» от 25.07.2001 № 449
3. Приказ Министерства спорта Российской Федерации "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта" от 16.03.2017 № 183 / Официальный интернет-портал правовой информации. - 14.04.2017 г. - № 0001201704140005
4. Правила вида спорта "компьютерный спорт" (утверждены приказом Министерства спорта России) от 22.01.2020 № 22 с изм. и допол. в ред. от 01.12.2023
5. Регламент всероссийского официального спортивного профессионального соревнования по компьютерному спорту «Чемпионат России» от 13.02.2024 № 95 / Бюро правления ФКС России

### Научная, специальная и учебная литература

6. Арсланов М. В. Влияние чемпионатов по киберспорту на цены акций компаний спонсоров // Вестник Московского университета. — 2024 — Серия 6. №59(4). — С. 181–215
7. Брагина В.В. История развития правового регулирования киберспорта в РФ // Международный научный журнал «ВЕСТНИК НАУКИ». — 2024 — Т.4. №1(70). — С. 131-136
8. Гореликов В.А., Скаржинская Е.Н. Особенности спонсорства

киберспорта беттинговыми компаниями // Имущественные отношения в Российской Федерации. — 2023 — № 8(263). — С. 28-37

9. Демченко М. В., Шведова А.Д. Правовое регулирование киберспорта в России и за рубежом // Инноватика и экспертиза. — 2019 — Выпуск 2. №27. — С. 88-93

10. Емельянов В.В. Киберспорт – основные понятия, этапы становления и перспективы развития в России // Международный научный журнал «ВЕСТНИК НАУКИ» — 2024 — Т.1. №4(73). — С. 590 – 603

11. Замощенко В.А., Сеченко В.В. Киберспорт в условиях высшей школы // Проблемы современного педагогического образования. — 2016 — №51-2. — С. 192-198

12. Злобин И.С. Стратегии развития киберспорта в России // Digital. — 2020 — Т. 1. № 1. — С. 5

13. Ибрагимов И. Ф., Курмаев З. Ф., Хисамиев И. М., Григорьев А. П. Киберспорт как интеграция спорта и цифровых технологий: проблема влияния киберспорта на здоровье игроков // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. — 2024 — Т. 9. № 2. — С. 86–91

14. Ибрагимов И. Ф., Скиба И. А., Баченина Е. А., Назметдинова А. Р. Тенденции развития киберспорта в условиях цифровой экономики // Экономика и управление: проблемы, решения. — 2024 — Т. 8. № 9 — С. 91–97

15. Лёвин А. Е. Отношение к здоровью и здоровому образу жизни у студентов 18–20 лет, занимающихся компьютерным спортом // Физическая культура, здравоохранение и образование : материалы XVI Международной научно-практической конференции, посвящённой памяти В. С. Пирусского. — Томск, — 2022 — С. 260–264

16. Матвеева И. С., Дробот Е. А. Киберспорт: от простых игр к профессиональному виду спорта // Современные вопросы биомедицины. — 2022 — Т. 6. № 2. — С. 295-301

17. Новоселов М.А. (ред.) Цифровая трансформация спорта (традиционный спорт, компьютерный спорт, фиджитал спорт): материалы Всероссийской научно-практической конференции, 7-8 декабря 2023 года // М.: РУС «ГЦОЛИФК», — 2023 — 165 с.
18. Пащев Ш.Б. Киберспорт как средство развития личности // Физическое воспитание и студенческий спорт. — 2016 — С. 512-515
19. Романченкова П.М., Судаковская А.С. Развитие компьютерного спорта в студенческой среде // Физическое воспитание и студенческий спорт. — 2023 — №4. — С. 363-369
20. Солодников В. В., Тимофеева В. И. Киберспорт в России как объект маркетинга и социальный феномен // Социологическая наука и социальная практика. — 2020 — Т. 8. № 1. — С. 167–187
21. Сутырина Е.В. Деятельность федераций киберспорта в РФ // Отечественная юриспруденция. — 2018 — №7(32). — С. 12-17
22. Тарасенко В.А. Киберспорт как новое социальное явление в России // Социальная политика и социология. — 2018 — Т. 17. № 4 (129). — С. 130-138
23. Фирсин С.А. Цифровая трансформация физической культуры и спорта // Актуальные проблемы развития и совершенствования системы физического воспитания для подготовки специалистов в транспортной отрасли: сборник трудов IV Международной научно-практической конференции. Ред. колл.: Т.Ю. Маскаева, М.А. Овсянникова. — М.: РУТ (МИИТ), 2022. — С. 251-255.
24. Яськов И. О. (рук. авт. кол.), Пашкова Д. В., Зарипов Н. А. [и др.] Состояние студенческого киберспорта в высших учебных заведениях Российской Федерации [Текст] : экспертно-аналитический доклад // Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2023 — 50 экз. — С. 64 — ISBN 978-5-7598-2902-7 (в обл.). — ISBN 978-5-7598-2869-3 (e-book)



### **Иностранные источники**

25. Counter-Strike: Global Offensive online player statistic // SteamStats [Electronic resource]. URL: <https://steamstats.cn/en/app/730> (date of access: 25.02.2025)

26. Information on Russian player earnings and tournament results // Esports Earnings [Electronic resource]. URL: <https://www.esportsearnings.com/countries/ru> (date of access: 28.04.2025)

27. Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (date of access: 25.02.2025)

28. Newzoo's Global Games Market Report 2020 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version> (date of access: 25.02.2025)

29. Newzoo's Global Games Market Report 2024 // Newzoo [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version> (date of access: 25.02.2025)

30. The International 10 / Statistics // Esports Charts [Electronic resource]. URL: <https://cyber.sports.ru/dota2/1102255567-grand-final-the-international-2021-sobral-bolee-2-7-milliona-zritelej-.html> (date of access: 19.02.2025)\

31. Twitch 2023 in numbers — most watched streamers, categories, languages, and more // StreamsCharts [Electronic resource]. URL: <https://streamscharts.com/news/twitch-2023-recap> (date of access: 02.03.2025)

### **Электронные ресурсы**

32. Dota 2, Just Chatting и CS:GO вошли в топ-3 категорий по часам просмотра среди русскоязычных пользователей Twitch // Cyber.sports.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyber.sports.ru/streamers-twitch/1100783388-dota-2-just-chatting-i-csgo-voshli-v-top-3-kategorij-po-chasam-prosmot.html> (дата обращения: 03.03.2025)

33. GeForce NOW // NVIDIA [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.nvidia.com/ru-am/geforce-now/> (дата обращения: 02.03.2025)

34. МТС Оплата и ESforce запустили любительский турнир по Dota 2 и CS2 «Кубок МТС Оплата» с призовым фондом в ₺1,5 млн. // Cybersport.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/tags/games/mtc-oplata-i-esforce-zapustili-liubitelskii-turnir-po-dota-2-i-cs2-kubok-mts-oplata-s-prizovym-fondom-v-1-5-mln> (дата обращения: 28.01.2025)

35. Team Spirit // Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Team\\_Spirit#Достижения](https://ru.wikipedia.org/wiki/Team_Spirit#Достижения) (дата обращения: 27.02.2025)

36. Ассоциация развития киберспортивной инфраструктуры [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://arki.team/#numbers> (дата обращения: 21.03.2025)

37. Белка Диджитал. Причины резкого роста популярности киберспорта и перспективы развития киберспортивных клубов // SBlogs [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.sostav.ru/blogs/278337/53236> (дата обращения: 25.03.2025)

38. Блог // Официальный сайт команды «Team Spirit» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://teamspirit.gg/article/63454c47b81b550024d9c72f> (дата обращения: 04.03.2025)

39. Будущее киберспорта: как он стал признанным видом спорта (18.10.2023) // vc.ru — российское интернет-издание [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://vc.ru/u/1399557-it-biznes-na-minimalkah> (дата обращения: 02.03.2025)

40. Есть ли допинг в киберспорте? Главная проблема традиционного спорта в новой индустрии // Рамблер [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://news.rambler.ru/games/47583049-est-li-doping-v-kibersporte-glavnaya->

problema-traditsionnogo-sporta-v-novoy-industrii/ (дата обращения: 09.02.2025)

41. Игры в жанре «Королевская битва» (полный список) // Cubiq [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cubiq.ru/battle-royale/> (дата обращения: 24.01.2025)

42. Как попасть в киберспорт — всё, что нужно знать про «Территорию boost» // Cybersport.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/tags/cs2/kak-popast-v-kibersport-vsio-chto-nuzhno-znat-pro-territoriiu-boost> (дата обращения: 25.03.2025)

43. Киберзона РАНХиГС // VK [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://vk.com/cybersport\\_ranepa](https://vk.com/cybersport_ranepa) (дата обращения: 10.03.2025)

44. Киберспорт в России 2025: От Нишевого Увлечения к Индустрии на \$33 млрд. // FutureBy [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://futureby.info/kibersport-v-rossii-2025-ot-nishevogo-uvlecheniya-k-industrii-na-33-mlrd/> (дата обращения: 24.02.2025)

45. Киберспорту выписали патент // Коммерсантъ [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/7478241> (дата обращения: 24.03.2025)

46. Кондратов А. Правовые основы киберспортивных соревнований. 2020.02.06 // Zakon.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye\\_osnovy\\_kibersportivnyh\\_sorevnovanij](https://zakon.ru/blog/2020/02/06/pravovye_osnovy_kibersportivnyh_sorevnovanij) (дата обращения: 15.02.2025)

47. Королевская битва // Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Королевская\\_битва\\_\(жанр\\_компьютерных\\_игр\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Королевская_битва_(жанр_компьютерных_игр)) (дата обращения: 24.01.2025)

48. Мейджоры по Counter-Strike // Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Мейджоры\\_по\\_Counter-Strike](https://ru.wikipedia.org/wiki/Мейджоры_по_Counter-Strike) (дата обращения: 15.02.2025)

49. Московский киберспорт: проекты [Электронный ресурс]. Режим

доступа: <http://fcs.msk.ru/projects> (дата обращения: 10.03.2025)

50. Низомов Мусо Зайнобиддин угли, Фролович В.В., Кольцова М.П. Киберспорт в России: развитие, проблемы и признание // Студенческий научный форум - 2021 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://scienceforum.ru/2021/article/2018026483> (дата обращения: 01.03.2025)

51. Новейшие данные по киберспорту в России в 2024 году // Ассоциация развития интерактивной рекламы [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://interactivead.ru/news/novejshie-dannye-po-kibersportu-v-rossii-v-2024-godu/> (дата обращения: 28.04.2025)

52. Облачный гейминг // Яндекс Плюс Гейминг [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://plusgaming.yandex.ru/gamestore?isNewUser=true> (дата обращения: 04.02.2025)

53. Президент ФКС рассказал, как киберспортсменов проверяют на допинг // NEWS.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://news.ru/sport/prezident-fks-rasskazal-proveryayut-li-kibersportsmenov-na-doping/> (дата обращения: 09.02.2025)

54. Рынок в \$33 млрд: как киберспорт перестал быть нишевым и начал завоевывать Россию // Forbes [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.forbes.ru/sport/511409-industria-na-33-mlrd-kak-rynok-translaci-j-kibersporta-zavoevyvaet-rossiu> (дата обращения: 21.02.2025)

55. Сбер станет титульным партнёром Федерации компьютерного спорта России // Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://resf.ru/news/Sber-become-title-partner-Russian-eSports-Federation/> (дата обращения: 30.03.2025)

56. Соревнования // Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://resf.ru/competitions/> (дата обращения: 25.01.2025)

57. Тренды киберспортивной индустрии 2024-2025 // Cyber.sports.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyber.sports.ru/games/blogs/3277282.html> (дата обращения: 26.01.2025)

58. Что такое FPL и как туда попасть? // DTF [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dtf.ru/id797987/1747289-что-такое-fpl-i-kak-tuda-popast> (дата обращения: 26.01.2025)

## ПРИЛОЖЕНИЕ «А». СПИСОК РОССИЙСКИХ КОМПАНИЙ

Российские киберспортивные компании и интернет-платформы

(составлено автором)

Вид деятельности	Компании
Организация киберспортивных турниров	ESforce Holding, VK, BetBoom, Winline
Киберспортивные медиа	Cybersport.ru, igromania.ru, stopgame, cyber.sports.ru, gamesport.com, tass.ru
Технологические компании разработчики	1C Game Studios, Allods Team, Battlestate Games, Gaijin Entertainment, Lesta Studio, Mundfish, Nival, Owlcat Games, Alawar
Производители игрового оборудования	Lunacy, ABR Technology, Defender, DEPO Computers, УРАЛ Компьютер, iRU, DEEX, HyperPC
Киберспортивные площадки и кибер-клубы	Colizeum, Rave by Buster, Playce, WINSTRIKE Arena, Black Star Gaming Club, КиберПрайд, CyberBalance, IziPlay, VK, Центр киберспорта, CyberX, Tt club, Т-арена Евгения Чебаткова, 1shot, F5, The mansion, True Gamers
Образовательные проекты и академии	Академия киберспорта X, Академия киберспорта и осознанного гейминга, Школа киберспорта, Winstrike Academy, Факультет университета Синергия, Факультет российского университета спорта при министерстве спорта России, Факультет НГУ им. П.Ф. Лесгафта, ESforce Academy, Team Spirit Academy
Букмекеры и спонсоры	Winline, BetBoom, Сбер, Фонбет, 1XBET
Киберспортивные организации (Федерации, ассоциации)	Федерация компьютерного спорта России, Ассоциация развития киберспортивной инфраструктуры, Организация развития видеоигровой индустрии
Киберспортивные команды	BetBoom Team, Team Spirit, Virtus Pro, M5, Team Empire, GUN5