

**Иванов Валентин Дмитриевич**

канд. пед. наук, доцент

**Никифоров Денис Анатольевич**

студент

**Коршунов Александр Андреевич**

студент

ФГБОУ ВПО «Челябинский государственный университет»

г. Челябинск, Челябинская область

## **КИБЕРСПОРТ: ЭКОНОМИЧЕСКИЕ И ЮРИДИЧЕСКИЕ**

### **АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ**

*Аннотация: в данной статье приводится оценка перспектив развития «цифровых видов спорта», основанная на анализе исторических и экономических данных, нормативно-правовых актов Российской Федерации, зарубежных стран, а также международных соглашений. Авторы приходят к выводу о возможности попадания киберспорта в число олимпийских дисциплин.*

*Ключевые слова: киберспорт, спорт, соревнования, информационные технологии.*

В последние несколько десятилетий наблюдается взрывное развитие информационных технологий. Трудно найти сферу жизни общества, на которую бы они не оказали влияния. Исключением не стала и область спорта. И не только в смысле освещения соответствующих мероприятий: стали возможны соревнования, где одним из главных элементов стала ЭВМ.

Киберспорт (в большинстве стран известен как eSports (в переводе с английского электронный спорт) – соревнования с использованием компьютерных технологий, где электронно-вычислительная машина является средством состязания, моделирующей виртуальное пространство, внутри которого происходит борьба.

До сих пор идут споры о том, можно ли относить данный вид соревнований к спорту. Противоречат ли официальные определения, указанные как в международных нормативно-правовых актах, так и в российских, ранее названному понятию?

В Рекомендациях странам участникам Совета Европы спорт определяется как всевозможные формы физической активности, независимо от степени организации, направленные на выражение или совершенствование физического и психического благополучия, формирование социальных отношений или получения результатов в конкурентной борьбе на всех уровнях соревнований [4].

Согласно Федеральному закону «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» спорт – социально-культурная сфера деятельности человека и общества, сложившаяся в форме специальной практики подготовки человека к соревнованиям и соревновательной деятельности с целью достижения спортивных результатов;

Из этого можно заключить, что киберспорт соответствует основным признакам, указанным в данных понятиях.

Цель данной работы – сделать прогноз развития киберспорта, в частности в частности в организационном, экономическом и юридическом аспекте.

#### *История формирования киберспорта.*

19 октября 1972 года в Стэнфордском Университете прошло самое первое из известных киберспортивное соревнование по игре в Spacewar. Победителем становится игрок, который показал наилучший результат за определенный период времени.

Но первый большой турнир, с количеством участников превышающем десять тысяч человек, случился только в 1980 году. Это был чемпионат по игре Space Invaders, организованный фирмой Atari в Соединенных Штатах Америки. Проведение мероприятия такого масштаба стало возможным благодаря доступности для очень многих жителей данной страны такого технического устройства как игровая консоль.

Именно в восьмидесятые началось активная популяризация киберспорта, о чем свидетельствует количество турниров, проводимых преимущественно в США и Японии.

С увеличением доступности сети Интернет и персональных компьютеров, киберспорт переходит на новый этап развития. Киберспортивными снарядами того времени были различные версии игры DOOM, QUAKE, C&C.

Значимым событием стало создание первой профессиональной лиги. Её основал Анхэль Мунос 26 июня 1997 года и получила она название – Cyberathlete Professional League. Цель CPL заключалась в том, чтобы сделать компьютерные игры одним из видов спорта. Первоначально основной дисциплиной CPL были игры серии Quake, но с 2001 года стали проводиться соревнования по Counter-Strike. На момент написания статьи данная много лет неактивна.

Регулярным чемпионатом, включающим в себя несколько дисциплин, стал World Cyber Games. Региональные отборочные проводились 17 странах мира. Именно тогда начало проявляться огромное влияние Южной Кореи.

Профессиональный киберспорт в этой стране стал особенно распространён: показателен факт, что именно там впервые стали показывать матчи по StarCraft по государственному телевизионному каналу. А причиной такой полярности банальна: после азиатского финансового кризиса 1997–1998 годов, зарплаты киберспортсменов стали сопоставимы со среднестатистическими по стране, не говоря о призовых. Ещё больше помогала и поддерживала ассоциация профессиональных игроков Korean e-Sports Players Association, образованная в 2001 году. Она давала гарантии получения обещанной зарплаты и выплаты призовых выплат.

Первой страной в мире, признавшей киберспорт официальным видом спорта стала Российская Федерация [2]. Это произошло 25 июля 2001 года. Но, по причинам, связанным с неудовлетворительной организованностью, был исключен из Всероссийского реестра видов спорта Приказом Федерального агентства по физической культуре и спорту [3].

На данный момент, существующие дисциплины в этом виде спорта можно разделить следующие категории:

1) файтинг – симулятор рукопашного боя с малым числом персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной;

2) симулятор стрельбы от первого лица;

3) стратегии в реальном времени;

4) симуляторы традиционных видов спорта;

5) «многопользовательская онлайновая боевая арена» – правила таковы: две команды игроков сражаются друг с другом на специальной карте. Каждый игрок управляет одним персонажем из определенного списка доступных героев, отличающихся друг от друга способностями. В течение матча персонажи становятся развиваются, получать новые способности и снаряжение, подобно компьютерным ролевым играм. Главная цель – уничтожение главного здания вражеской команды с помощью как героев, управляемых игроками, так и юнитов, управляемых программой.

Наибольшей полярность у киберспортсменов пользуются данные дисциплины: Quake, Counter-Strike, StarCraft, Dota 2, League of Legends, World of Tanks.

Высокая доходность инвестирования в киберспорт подтверждается исследованиями многих аналитических компаний. Так, по данным аналитиков Baird Equity Research, прибыль киберспортивного рынка в 2015 г. составила порядка 600 миллионов долларов США; к 2018 г. она составит 1 миллиард долларов, а к 2020 году – более двух миллиардов. То есть, ожидается впечатляющий темп роста капиталовложений – более чем в 3 раз за 5 лет. Прибыль в этой сфере получают за счет: рекламы, продажи билетов как на онлайн, так и офлайн просмотр соревнований, а также игровой атрибутики и сувениров. Основными источниками финансирования киберспорта являются производители различного рода электронных девайсов, использующих как место продвижения своих товаров.

Объем киберспортивного рынка на 2015 составил 612 миллионов долларов США (<http://superdata-research.myshopify.com/products/esports-market-brief-2015>). Наибольшим в данной индустрию является азиатский регион – Китай и Южная Корея. По данным SuperData Research его объем составляет 61% (375 млн долл.).

от общего объема рынка. Гораздо меньшая часть объема рынка сконцентрирована в Северо-Американском и Европейском регионах – 23% (143 млн долл.) и 12% (72 млн долл.) соответственно. На остальной мир приходится только 4% (24 млн долл.) капитала киберрынка.

На начало 2016 года Россия является лидером в Европе киберспорта как по объемам рынка, так и по числу участников – эти показатели составляют 35,4 миллиона долларов и 2 миллиона соответственно. На втором месте – Франция, там объем рынка составляет \$22,5 миллионов, на третьем – Испания. Весь европейский рынок киберспорта оценивается в 300 миллионов долларов, к 2018 году он должен вырасти до 389 миллионов долларов, а аудитория – до 44,4 миллионов. Эти сведения получены на основе анализа проведенных трансакций, а также результатов опросов потребителей.

Что касается демографических данных, то большинство участников соревнований – это мужчины (85% мужчин против 15% женщин).

## ГЕНДЕРНОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

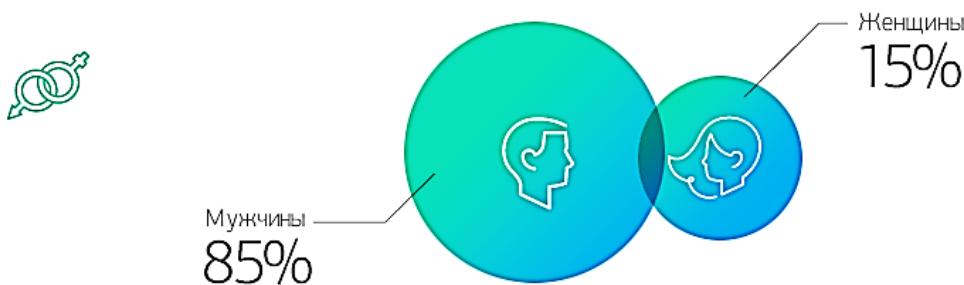


Рис. 1. Гендерное распределение киберспортсменов в Российской Федерации

В Европе наиболее распространенные возрастные группы – до 24 лет (30%) и от 25 до 34 лет (30%). В России группа до 24 лет занимает более значительную долю, нежели чем в среднем по Европе – 47%.

Аудиторией киберспортивных соревнований на 2016 является порядка 150 миллионов человек и к 2020 году эта цифра вырастет до 300 миллионов человек. Эти люди оказывают с каждым годом большую роль в финансировании

различных киберспортивных мероприятий. Например, турнир International привлекает для формирования призового фонда средства, собранные путем, так называемого краудфандинга – добровольного финансирования зрителями проведения турниров в обмен на некоторые дополнительные услуги. В 2015 подобным образом удалось собрать порядка 18 миллионов долларов, по информации компании Valve. А победитель турнира, проведенного с 3 по 8 августа 2015 года в г. Сиэтл, клан Evil Geniuses получила 6616014 долларов. Этот пример показателен, насколько киберспорт вовлечен в сферу экономических отношений.

Свидетельством успешного развития киберспорта в России является серьезный уровень инвестиции. Самый показательный пример – покупка холдингом USM Алишера Усманова за 100 миллионов долл. крупной российской мультигейминговой киберспортивной организации Virtus.Pro. Эти денежные средства будут потрачены на проведение турниров федерального масштаба, организация студенческих и школьных лиг, постройка мест для проведения турниров, а также создание технической базы для освещения этих мероприятий.

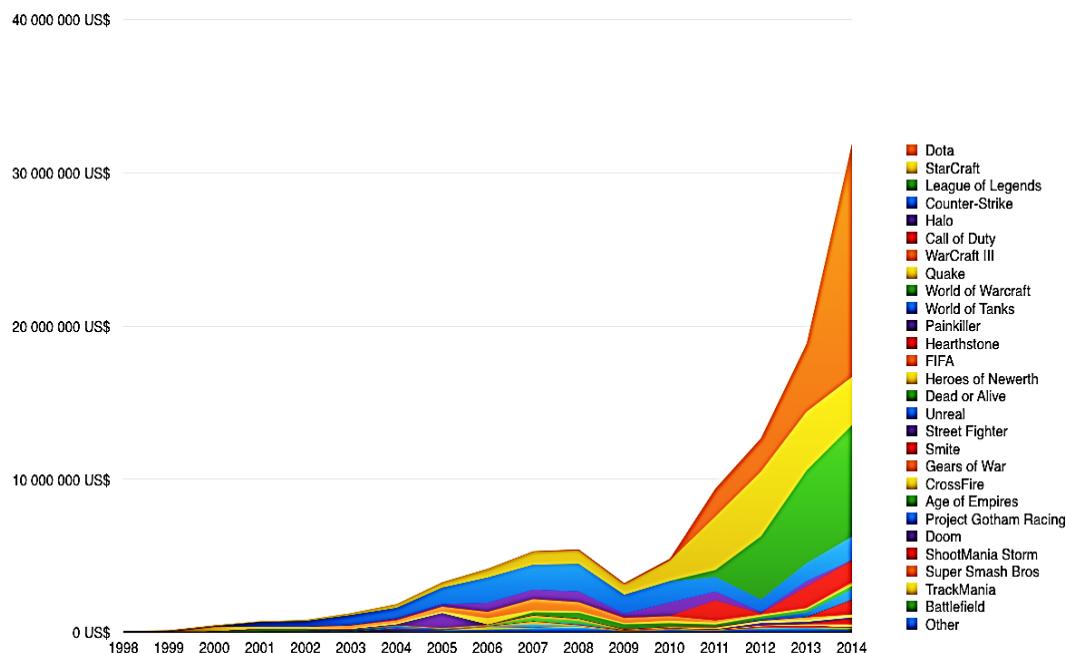


Рис. 2. Размеры сумм призовых выплачиваемых за победу в турнирах за период с 1998 до 2014 гг.

Подводя итог вышесказанному, можно говорить о создании надежной материальной базы для профессионального киберспорта, а это обещает устойчивое развитие и дальнейшую популяризацию, которая позволит всерьез конкурировать с «традиционными» видами спорта в экономическом плане.

На апрель 2016 года решение о признании киберспорта олимпийской дисциплиной было принято только Корейским Олимпийским Комитетом, в результате чего ему было присвоена категория «дисциплины второго уровня» (<http://mstoo.asiae.co.kr/view.htm?no=2015012712192152175>). Большую роль в этом решении сыграла Корейская Ассоциация Электронных Видов Спорта (KeSPA), которая, как говорилось ранее, контролирует эту отрасль на национальном уровне.

Так как во многих странах нет четкой системы управления физической культурой и спортом, то фактическим признанием спорта следует считать установление в правовых актах сторонних ведомств киберспорта как спортивной дисциплины. Так, иммиграционное агентство США в 2013 приравняла игроков в League Of Legends к обычным спортсменам, что позволило выдавать им визы в упрощенном порядке.

Для официального признания Олимпийским видом спорта, киберспорту необходимо, согласно ст. 47 Олимпийской хартии [1], подтверждение широкого распространения не менее чем в 75 странах для мужчин, и не менее чем в 40 странах и на трех континентах для женщин. Т.е. подтверждения в нормативно-правовых актах государств не требуется. Таким образом, у киберспорта есть хорошие шансы попасть в число олимпийских дисциплин.

### ***Список литературы***

1. Олимпийская хартия (в ред. от 02 августа 2015 г.).
2. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 №449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания».
3. Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту от 4 июля 2006 г №414 «О компьютерном спорте».

4. Recommendation No. R (92) 13 rev of the Committee of Ministers to member states on the revised European sports charter (adopted by the Committee of Ministers on 24 September 1992 at the 480th meeting of the Ministers' Deputies and revised at their 752nd meeting on 16 May 2001).