

Научная статья
УДК 796:004-009:334
DOI 10.18101/2304-4446-2024-4-12-18

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ АСПЕКТ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА

© **Аюшин Антон Дашиевич**
обучающийся
ausinanton782@gmail.com.

© **Надмитова Ольга Сергеевна**
кандидат педагогических наук, доцент
dorzhieva-olga@mail.ru

© **Старкова Ирина Ивановна**
кандидат социологических наук, доцент
irina-ivanovna.8@mail.ru

© **Осонов Владимир Андреевич**
преподаватель
vladimirosonov@mail.ru

Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова
Россия, 670000, г. Улан-Удэ, ул. Смолина 24а

Аннотация. В статье рассматривается киберспорт как экономическое явление, анализируются его структура, основные игроки и источники их дохода. На основании существующих исследований зарубежных авторов, а также отчетов консалтинговых компаний приводится оценка рынка киберспорта и его потенциальной аудитории в России и мире на текущий момент и в среднесрочной перспективе. Внимание уделяется возможности отнесения киберспорта к спорту в его классическом понимании. В заключение авторы оценивают дальнейшие перспективы развития киберспорта, факторы, которые будут стимулировать его рост, и сопутствующие риски.

Ключевые слова: киберспорт, спорт, компьютерный спорт, экономика киберспорта.

Для цитирования

Экономический аспект развития киберспорта / А. Д. Аюшин, О. С. Надмитова, И. И. Старкова, В. А. Осонов // Вестник Бурятского государственного университета. Экономика и менеджмент. 2024. № 4. С. 12–18.

С тех пор как киберспорт появился в России, создана и Федерация компьютерного спорта России (ФКС России; англ. Russian Esports Federation) — общероссийская общественная организация, ответственная за развитие в РФ массового компьютерного спорта (киберспорта). Приказом Министерства спорта РФ № 548 от 28.06.2022 г. ФКС России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду «Компьютерный спорт». Но по итогам 2017 г. в РФ киберспорт стал лидером европейского рынка в сфере игр, их общий объемом прибыли составил за этот период 38 млн долларов.

Киберспорт — это индивидуальное или командное соревнование, основу которого составляют компьютерные игры [2]. Как и в соревновательной деятельно-

сти по различным видам, киберспорт делится на несколько дисциплин, такие как шутер, стратегия, симуляторы и MMORPG. В свою очередь каждая дисциплина имеет свои подтипы. Но как и в других сферах деятельности человека, для развития киберспорта необходима финансовая поддержка в связи с современным технологическим прогрессом.

Ставки являются важной частью дохода на рынке киберспорта, ведь немалый процент от них получают спортивные клубы, как и в киберспорте, где присутствует огромная аудитория, поддерживающая данное направление. Как известно, болельщикам и азартным людям необходимо получить дозу адреналина от ставок, они могут легко, хотя и с большим риском, заработать денежные средства.

Как устроена система ставок? Исход — это уже конечный результат соревнований и самого мероприятия. Именно в этот момент происходит большое количество ставок. Игра завершается по-разному, все зависит от победы одной из команд либо же поражения, в итоге высчитывается сумма всех очков за игру.

Коэффициент — это определенное числовое значение, которое человек учитывает при ставке на ту или иную команду, именно от этого зависит сумма ставки и возможность либо проигрыша, либо выигрыша игрока, который внес определенную сумму. Например: человек поставил на игрока «А», что он забьет в ходе матча 2 раза мяч, — 2,5%. Если человек внес примерную сумму в размере 100 рублей, то выигрыш в ходе ставки составит 250 рублей.

Когда идет расчет коэффициента, учитывается большое количество факторов и обрабатывается огромный объем данных для более точной процентной ставки. Чем больше уровень коэффициента в сторону одной из команд, на которую поставят люди, тем выше уровень вероятности выигрыша среди людей. Нужно учесть, что коэффициент не устанавливается до начала игры, когда объявили игроков, но может меняться до старта, также на коэффициент влияют другие факторы, такие как погодные условия, место проведения соревнований и т. д.

В киберспорте делают ставки на определенные сегменты и классы игр¹. Среди игроков и болельщиков наибольшей популярностью пользуются такие, как:

- 1) шутеры от 1-го лица (к ним относят CS: GO, Call of Duty);
- 2) MOBA-развлечения (League of Legends, Dota 2);
- 3) спортивные симуляторы (футбол FIFA, баскетбол NBA 2K);
- 4) файтинги (Tekken, Street Fighter).

Букмекерская компания BetBoom опубликовала статистику ставок пользователей на первый дивизион Dota Pro Circuit 2023: Season 3. Самый большой выигрыш составил ₹1,069 млн, а коэффициент — 429.79.

Пользователь, который выиграл самую крупную сумму, поставил на победу Team Liquid в матче против Tundra Esports. Самой популярной оказалась встреча Team Spirit — BetBoom Team. Помимо этого, пользователи ставили в онлайн чаще, чем до матча, — 80 против 20% ставок соответственно. Матчи первого дивизиона DPC 2023: S3 для всех регионов прошли с 14 мая по 5 июня. 48 коллективов разыграли рейтинговые очки DPC и 18 квот на The Bali Major 2023.

Трейдинг является важной частью в сфере не только киберспорта, но и среди простых игроков, ведь для заработка компаний, которые создают и поддержива-

¹ Перспективы развития мирового рынка игровой индустрии // Современные тренды развития регионов: управление, право, экономика, социум. 2022. С. 188–191.

ют разработанные игры, необходимы внутриигровые ресурсы в виде альтернативы, где игроки отдают свои деньги на различные внутриигровые предметы. Процесс развития трейдинга, особенно онлайн, где присутствует большое количество игроков на одной площадке, приводит к росту внутриигрового рынка.

Так и в сфере киберспорта появились своего рода продавцы, которые осуществляют трейдинг — процесс покупки и продажи финансовых инструментов, например акций, облигаций, криптовалюты, с целью получения прибыли [1]. В киберспорте быстро появились такие продавцы, которые анализируют внутриигровой рынок, где происходит купля и продажа игровых предметов, где так же, как и на бирже, ценятся редкие предметы очень высоко. Если рассмотреть проекты компании Valve, то за победы в матчах Dota 2 и Counter-Strike: Global Offensive достаются ценные предметы в виде вещей, скинов, сетов и т. д.¹ Если повезет, то продав эти предметы на бирже компании игры, можно получить внутриигровую валюту и обменять ее на денежные средства. Однако такой заработок для игроков может быть нестабильным, так как и на рынке происходят процессы инфляции и дефляции, где один предмет дорожает либо же становится дешевым. Так что не каждый игрок сможет заработать на процессе перепродажи игровых предметов, ведь необходимо обладать знаниями экономики, это помогает поднять доходы на рынке продаж игровых предметов.

Ниже приведены самые ценные предметы на игровых рынках, где оцениваются игровые предметы. Самые ценные из них:

- 1) CS GO игровой предмет: AWP Dragon Lore = 976 447,55 р.
- 2) Dota 2 игровой предмет: курьер Legacy Ethereal Flames Wardog = 3 млн р.
- 3) EVE игровой предмет: космический корабль Revenant = 853 830,03 р.
- 4) Entropia Universe игровой предмет: развлекательный центр = 60 242 451,91 р.
- 5) Diablo 3 игровой предмет: молот «Отголосок ярости» = 1 328 180,04 р.

Стримы (от англ. слова stream, букв. поток) — это онлайн-трансляция действий, которые комментируются. Современные интернет-технологии, а также доступность и разнообразие стрим-сервисов (Twitch, GoodGame, YouTube, Hitbox, Azubu и т. д.) могут практически любого превратить в «звезду». Если человек любит играть и обладает привлекательной внешностью, а также приятным голосом и харизмой, то может просто позволить другим людям наблюдать за процессом игры² [2].

Донаты — это денежные пожертвования стримерам в качестве благодарности за их старания. Главная цель любого стримера — увеличение количества подписчиков канала. Как известно, чем больше людей смотрит стримера, тем больше доход в ходе трансляции. Для этого существуют разные платформы для перевода денег и отправки сообщения стримеру в ходе трансляции. Стример выполняет разные действия за донаты в ходе игры либо же выполняет челенджи, чем привлекает на свой стрим зрителей [3].

¹ Рынок киберспорта: тенденции // Тематическое приложение к ежедневной деловой газете РБК. 2016. № 224(2480). 2 дек.

² Перспективы развития мирового рынка игровой индустрии // Современные тренды развития регионов: управление, право, экономика, социум. 2022. С. 188–191.

Челлендж (с англ. challenge — «вызов») — это какое-то задание, действие или испытание, выполняемое стримером, он призывает аудиторию последовать его примеру.

В ходе стрима при большом количестве зрителей игрок привлекает рекламодателей, которые готовы заплатить деньги. Чем больше подписчиков и зрителей у стримера, тем выше доход от контрактов с рекламодателями. У некоторых геймеров основным доходом в жизни является стриминг. Самые топовые стримеры зарабатывают миллионы долларов в год, ведь они своего рода звезды среди игроков и людей, которые следят за стримером и его деятельностью.

Но важно учитывать, что стриминг является нелегким занятием, не каждый готов долгое время проводить трансляции, ведь это отнимает много энергии. Практика показывает, что если стримеры не следят за трендами, то перестают быть актуальными в сфере стриминга.

Самые богатые игровые стримеры на YouTube¹:

1. PewDiePie — в мире самый богатый стример. Его аудитория составляет 102 млн подписчиков, а его заработок уже давно превысил \$20 млн в год. В апреле 2019 г. стример перешел на платформу Dlive, где проводит прямые трансляции, но при этом YouTube забрасывать не собирается.

2. Markiplier — стример с аудиторией 24,7 млн человек. Основное направление канала — хорроры. За все время своей карьеры начиная с 2012 г. стример заработал \$721,6 млн. Только за 2018 г. его доход составил более \$16 млн.

3. DanTDM — отличный пример того, как играя в Minecraft, можно зарабатывать более \$15 млн в год. В 2019 г. у стримера 22,3 млн подписчиков. Его канал является одним из лучших на просторах Ютуба в жанре видеоигр.

Рассмотрим три топовые компании разработчиков игр, которые получают огромную прибыль от реализации игр²:

1) «Sony Computer Entertainment» — огромная американская видеоигровая компания, которая систематически в течение долгого времени выпускает фильмы и игры высокого качества. Но именно одно из подразделений «SONY» отвечает за разработку игр и разных консолей для игр и их продвижение. Существует компания с 16 ноября 1993 г., доход составил в 2024 г. \$13,4 млрд.

2) «Nintendo» — это японская корпорация, внесшая большой вклад в развитие игр с начала нулевых. Компания является старейшим в мире создателем интерактивных развлечений, созданная именно для индустрии развлечений в виде разработки игр и консолей. Находится компания в Киото, создателем является простой ремесленник Фусадзиро Ямаяути, который в 1889 г. разработал игральные карты для развлечения «Ханафуда». Оборот компании в 2024 г. составил \$6,28 млрд.

3) «Sega Corporation» — японская международная компания, основанная в 1960 г. Она занимается разработкой и выпуском видеоигр, аркадных автоматов, игровых консолей и другой техники в сфере индустрии развлечений людей. Сама компания Sega of America расположена в Японии на территории Токио Синага-

¹ URL: <https://partnerkin.com/blog/articles/skolko-zarabativayut-imeri?ysclid=m22nqmqz227908673482> (дата обращения: 09.10.2024). Текст: электронный.

² Перспективы развития мирового рынка игровой индустрии // Современные тренды развития регионов: управление, право, экономика, социум. 2022. С. 188–191.

ва, но вот уже другие подразделения филиала находятся в Ирвайне (Калифорния), там же этот филиал является плацдармом распространения продукта в Северной Америке. Еще два филиала «Sega Europe» и «Sega Publishing Korea» находятся в Лондоне и Сеуле. Оборот дохода компании в 2024 г. составил \$4,9 млрд.

4) «Activision Blizzard» — еще одна компания из Америки, разрабатывающая игры для компьютера в жанре стратегии и MMORPG. Существует с 2008 г., когда две студии разработчиков игр решили слиться в одну компанию, это «Vivendi Games» и «Activision». Сам головной офис, который занимается централизацией расходов и доходов, находится в Санта-Монике, штат Калифорния. Доход компании в 2024 г. составил \$4,85 млрд.

5) «Bandai Namco Entertainment» — японская компания, основанная в 2006 г. путем слияния двух крупных компаний: «Bandai Co», и «Namco». Штаб-квартира находится в Токио, Япония. Оборот компании в 2024 г. составил \$4,74 млрд.

Каждый год компании создают несколько игр либо же производят оборудование для игр.

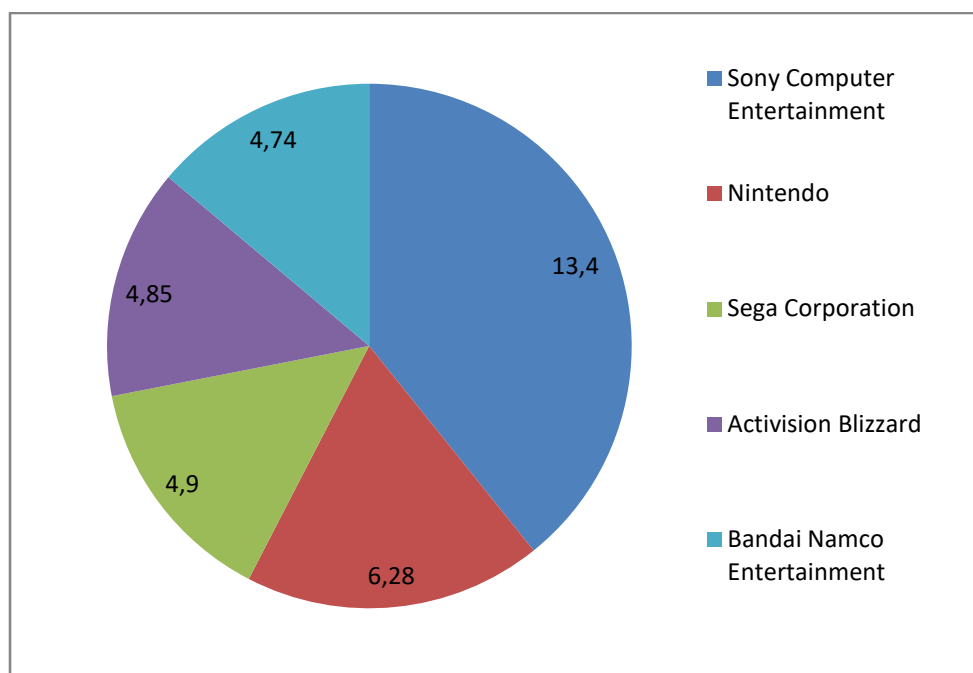


Рис. 1. Доходы топ-5 компаний по разработке игр за 2024 г.

Для того чтобы поддерживать стабильно высокий доход в сфере игр, необходимо собрать большое количество данных для разработки игр, ведь если не знать потребности игроков, можно понести огромные убытки. Например, французская компания «Ubisoft», основанная в 1986 г. братьями Гиймо, являющаяся лидером на рынке разработки компьютерных игр, за несколько лет неправильной разработки маркетинговой стратегии в 2024 г. потерпела большие убытки и перерасходы в сфере игр (рис. 2) [2].



Рис. 2. Статистика дохода компании Ubisoft. 2020–2024 гг.

Таким образом можно сделать вывод, что киберспорт занимает значимую часть в мировой экономике, ведь с каждым годом все больше ресурсов и доходов получают и компании, и игроки.

Литература

1. Рем Г. Не только детские игры: зачем крупные компании идут в киберспорт. 24.10.2017. URL: <http://www.forbes.ru/tehnologii/351869-ne-tolko-detskie-igry-zachem-kрупnyekompanii-idut-v-kibersport> (дата обращения: 09.09.2024). Текст: электронный.
2. Абдуллажанов А. У., Вартанян И. А., Федотов М. В. Киберспорт как бизнес-единица // Инновации. Наука. Образование. 2021. № 30. С. 146–153. Текст: непосредственный.
3. Развитие платного контента в индустрии компьютерных видеоигр зарубежных и отечественных региональных экономических систем / С. Э. Желаева, Н. Н. Булатова, А. А. Зубакин [и др.] // Вестник Бурятского государственного университета. Экономика и менеджмент. 2024. № 3. С. 58–66. Текст: непосредственный.

Статья поступила в редакцию 10.10.2024; одобрена после рецензирования 25.10.2024; принята к публикации 28.10.2024.

ECONOMIC ASPECT OF ESPORTS DEVELOPMENT

Anton D. Ayushin
Student
ausinanton782@gmail.com

Olga S. Nadmitova
Cand. Sci. (Education), A/Prof.
dorzhieva-olga@mail.ru

Irina I. Starkova
Cand. Sci. (Sociol.), A/Prof.
irina-ivanovna.8@mail.ru

Vladimir A. Osonov
Lecturer
vladimirosonov@mail.ru
Dorzhi Banzarov Buryat State University
24a Smolina St., Ulan-Ude 670000, Russia

Abstract. The article deals with eSports and its close interaction with the economy in 2024. It considers eSports as an economic phenomenon, analyzes its structure, key players and sources of their income. Based on existing foreign research and reports by consulting companies, we have provided an assessment of the eSports market and its potential audience in Russia and the world today and in the midterm. Special attention is paid to the possibility of classifying eSports as sports in its classical sense. In conclusion, we have assessed the further prospects for the development of eSports, the factors that will stimulate its growth and the associated risks.

Keywords: eSports, sports, computer sports, eSports economy.

For citation

Ayushin A. D., Nadmitova O. S., Starkova I. I., Osonov V. A. Economic Aspect of eSports Development. *Bulletin of Buryat State University. Economy and Management*. 2024; 4: 12–18 (In Russ.).

The article was submitted 10.10.2024; approved after reviewing 25.10.2024; accepted for publication 28.10.2024.