

УДК 796.063

***А. В. Аверин***

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Москва,  
e-mail: alex.averin@mail.ru

***Ю. О. Иванова***

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Москва,  
e-mail: yuoivanova@fa.ru

***А. В. Яковлев***

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Москва,  
e-mail: iakovliev\_2001@list.ru

**РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАЗВИТИЮ  
ИНДУСТРИИ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ  
КАК ОДНОГО ИЗ СПОСОБОВ СОХРАНЕНИЯ  
И РАЗВИТИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА**

**Ключевые слова:** интернет-экономика, киберспорт, государственное регулирование, человеческий потенциал, киберспортсмены.

К настоящему времени киберспорт превратился в бурно развивающуюся отрасль экономики, которая имеет значительный потенциал роста. Развитие киберспортивной индустрии во многом определяется эффективностью государственной политики в данной сфере. В виду того, что киберспорт еще сравнительно новый и мало описанный в экономических исследованиях феномен, не выработанными остаются подходы к государственному управлению его поддержкой и развитием. Практически отсутствуют научные исследования и разработки, которые могут быть положены в основу эффективной системы мер развития индустрии, соответствующей российским национальным условиям. Новый комплексный подход к управлению развитием киберспорта должен учитывать его влияние на человеческий потенциал, возможности его сохранения и приращение. Цель данного исследования – разработать рекомендации по развитию индустрии киберспорта в России как одного из способов сохранения и развития человеческого потенциала. Методом исследования служит систематический анализ российских и зарубежных научных статей, а также такие общенаучные методы как сравнение, синтез, обобщение. В статье обобщены подходы к понятию киберспорта как фактору развития и повышения человеческого потенциала. Определены основные негативные и позитивные направления влияния киберспорта и средства нивелирования существующих проблем, которые могут быть положены в основу разрабатываемых программ и проектов развития индустрии на различных уровнях управления. Выявлены ключевые направления исследований киберспортивной индустрии, направленные на нивелирование негативных последствий развития киберспорта.

***A. V. Averin***

Financial University under the Government of Russian Federation, Moscow,  
e-mail: alex.averin@mail.ru

***Yu. O. Ivanova***

Financial University under the Government of Russian Federation, Moscow,  
e-mail: yuoivanova@fa.ru

***A. V. Yakovlev***

Financial University under the Government of Russian Federation, Moscow,  
e-mail: iakovliev\_2001@list.ru

**RECOMMENDATIONS FOR THE DEVELOPMENT  
OF THE ESPORTS INDUSTRY IN RUSSIA AS ONE OF THE WAYS  
TO PRESERVE AND DEVELOP HUMAN POTENTIAL**

**Keywords:** esports, internet economy, esports, government regulation, human potential, esports players.

By now, esports has become a rapidly developing branch of the economy, which has significant growth potential. The development of the esports industry is largely determined by the effectiveness of state policy in this area. In view of the fact that esports is still a relatively new phenomenon and little described in economic research, approaches to state management of its support and development remain undeveloped. There is practically no scientific research and development that can form the basis of an effective system of measures for the development of the industry corresponding to Russian national conditions. A new integrated approach to managing the development of esports should take into account its impact on human potential, the possibility of its preservation and increment. The purpose of this study is to develop recommendations for the development of the esports industry in Russia as one of the ways to preserve and develop human potential. The research method is a systematic analysis of Russian and foreign scientific articles, as well as such general scientific methods as comparison, synthesis, generalization. The article summarizes approaches to the concept of esports as a factor of development and enhancement of human potential. The main negative and positive directions of the influence of esports and the means of leveling existing problems that can be used as the basis for the developed programs and projects for the development of the industry at various levels of management are identified. The key areas of research of the esports industry aimed at leveling the negative consequences of the development of esports have been identified.

### **Введение**

С момента разработки Массачусетским технологическим институтом самой первой видеоигры под названием Spacewar в 1962 году индустрия электронных игр стремительно развивалась, превратившись к началу 2000-х гг. в мировое явление стоимостью в миллиарды долларов США.

В первые десятилетия 21 века России удалось занять в этой индустрии почетное 11-е место по объему рынка: по итогам 2020 года российский рынок электронных игр составил около 2% от объема мирового рынка – 2 млрд долларов США. Экономика электронных игр и киберспорта растет на десятки процентов в год.

### **Материалы и методы исследования**

Несмотря на быстрый рост киберспорта в России данная отрасль характеризуется недостаточной разработанностью теоретических, экономических, правовых и управленческих аспектов функционирования и развития в бизнес-среде современного общества [3; 4; 5]. Для того, чтобы понять возможности государства по поддержке и развитию индустрии киберспорта, необходимо получить ответы на ряд важных вопросов и разработать меры поддержки и стимулирования. Максимальное использование факторов роста, повышения человеческого капитала и наиболее эффективного преодоления проблем киберспорта требует разработки эффективной государственной программы управления развитием киберспорта. В этой связи в данной статье рассмотрен вопрос взаимосвязи роста кибериндустрии и человеческого потенциала. Авторы стремились определить основные механизмы и направления влияния киберспорта на сохранение

и развитие человеческого потенциала. Ниже представлены результаты анализа российских и зарубежных научных статей, проведенного авторами в рамках работы над научно-исследовательским проектом по проблеме киберспорта и управления его развитием в 2020-2021 гг. В основной архив литературы вошло более 200 статей, но по причине ограничений, установленных журналом для объема исследования, в списке литературы к статье указаны только 12 источников.

### **Результаты исследования и их обсуждение**

Систематический обзор доступной научной литературы выявил ограниченный, но быстро растущий охват данного феномена научными исследованиями, которые в основном сосредоточились на эволюции киберспорта, вехах его развития, понятиях и концепциях, с ним связанных, его эффектах для экономики, часто изучаемых изолированно. Говоря об определении киберспорта. Следует отметить, что существует некоторая корреляция между предложенными определениями киберспорта. Ученые, которые рассматривали этот вопрос, в целом согласились с тем, что киберспорт требует навыков, является конкурентоспособным по своей природе, имеет определенный уровень стабильности (например, тренеры, спонсоры и большое количество последователей) и имеет определенный уровень институционализации правил, записей и другие стандарты, хотя последний пункт также дискуссионен. Для целей настоящего исследования нам представляется возможным согласиться с простым определением киберспорта как соревновательной компьютерной игры. Идея о том, что телесность

занимает центральное место в концепции спорта не подвергается нами сомнению. Тем не менее, на наш взгляд, определение спорта, данное Сьютсом еще в 1985 году требует изменений, чтобы приспособиться к быстрому росту киберспорта и иным новым видам спорта, которые появятся в будущем под влиянием развития ИКТ.

Большинство исследователей, статьи которых мы проанализировали, ожидают дальнейшего роста индустрии киберспорта. Эти выводы нашли свое подтверждение в дальнейшем анализе финансовых результатов деятельности участников киберспортивной индустрии. В обоснование своих предположений экономисты приводят ряд доводов. Успех киберспорта исследователи связывают с четырьмя факторами [7; 8]: более организованной структурой, новыми игровыми каналами, большим количеством знаний в смысле большего количества опытных игроков, сообществ и управления и, наконец, более высокими достижениями в смысле расширения трансляций на телевидении, получении статуса реального вида спорта.

По сравнению с традиционными «проектами интеллектуальных игр» (представленными шахматами и карточными играми), киберспортивные игры могут лучше отображать творческое мышление человека и демонстрировать изменчивость, возможности и сложность человеческих способностей, что является абсолютным соперником искусственного интеллекта. В настоящее время не только технологии искусственного интеллекта, но и другие передовые науки и технологии, такие как технология блокчейна, технология больших данных, технология квантовой связи, новая технология визуализации, интеллектуальные носимые технологии и т.д., выбрали киберспорт в качестве своего основного приложения [7]. Киберспорт стал крупнейшей экспериментальной областью и самым непосредственным носителем приложений для передовых технологий человека. В этой связи литературе обсуждается влияние киберспорта на человека. В частности, теория реорганизации ресурсов и роста индустрии услуг в сильно взаимосвязанном обществе, которая активно обсуждается в зарубежных экономических кругах, представляет собой новую теоретическую систему, предложенную для интернет-экономики [6]. Выделяются позитивные и негативные направления влияния

киберспортивной индустрии на общество в процессе ее собственного развития. Рассмотрим их ниже.

#### 1. Позитивное влияние

*Киберспорт находится на острие технологических инноваций.* Киберспорт – это развивающаяся отрасль с сильными техническими характеристиками; он является основной областью применения новейших достижений современной науки и техники. Не только технологии искусственного интеллекта, но и другие технологии, такие как современные технологии связи, технологии чипов, новые технологии визуализации, технологии больших данных, носимые технологии и т.д. «выбирают» киберспорт в качестве первого прорыва.

Развитие киберспорта и киберспортивных отраслей зависит, во-первых, от технологической революции, а во-вторых, от изменения бизнес-моделей. В то время как основой изменений бизнес-модели по-прежнему являются технологии [1]. Каждая крупная научно-техническая революция приведет к трансформации и продвижению электронных портов, что приведет к рождению ряда популярных игр и мероприятий. Так, популярность технологии локальной вычислительной сети породила волнение от конкурентных игр, таких как StarCraft, Quake и Delta.

*Киберспорт является важным компонентом потребления информации, и это важный момент для национальных научно-технических инноваций в новых исторических условиях.* Инновации являются основной движущей силой развития и стратегической поддержкой для построения современной экономической системы. Из анализа содержания киберспортивных технологий можно обнаружить, что киберспорт – это не только поле для экспериментов с новыми технологиями, но и новый вид поведения в области потребления информации, который может максимально быстро трансформировать различные новые технологии в потенциал потребления. Основой потребления информации являются инновации в области информационных технологий. Каждая научно-техническая революция или опрокидывающая технологическая инновация приведет к революции в обновлении потребления информации или в методах потребления информации, таких как смартфоны, Интернет, мобильная связь 4G и искусственный интеллект.

Поощрение киберспорта заключается в поощрении инвестиций в социальные инновации посредством социального потребления и в поглощении рисков, связанных с инвестициями отдельных стран в науку и технологии. Оплата труда потребителей и активное потребление являются наиболее эффективными способами поощрения технологических инноваций. Значение потребления киберспорта заключается именно в этом. Киберспорт – это новый тип индустрии потребления информации, возникающий в новую эпоху, что имеет большое значение в долгосрочной перспективе.

*Индустрия киберспорта может стать «новой кинетической энергией» традиционной спортивной индустрии.* Киберспорт оказал огромное влияние на традиционную спортивную индустрию. Российская молодежь в возрасте от 16 до 25 лет тратит более 30% своего досуга на киберспорт и другие онлайн-игры, что неизбежно сокращает время традиционных спортивных занятий. Благодаря своему удобству, экономическому эффекту и высокой зрелищности киберспорт занял большое количество времени молодежи для традиционных спортивных программ [9]. Это серьезный вызов традиционным видам спорта, и им необходимо эффективно управлять. Тем не менее, мы должны видеть прогресс технологий и методов коммуникации, вызванный киберспортом, который открыл новые возможности для традиционной спортивной индустрии. Киберспорт может помочь молодым людям заново понять значение физической активности и ценность традиционных спортивных программ, что способствует наследованию и продвижению физкультуры в новой технологической среде.

В настоящее время VR, AR и носимые технологии становятся все более зрелыми. В будущем киберспортивные проекты могут обладать характеристиками «интенсивной физической активности» и стать важным вспомогательным инструментом и методом расширения традиционного физического воспитания в школах и в вузах.

## 2. Негативное влияние

*В профессионализации киберспорта возникают проблемы,* в т.ч. молодой возраст игроков, короткая спортивная жизнь и т.д. Большинство киберспортсменов в настоящее время выходят на пенсию в возрасте 20-30 лет с очень коротким циклом тренировок и отсутствием последующей защиты [10].

Высокоинтенсивные тренировки профессиональных киберспортивных спортсменов в течение не менее 50 часов в неделю часто приводят к физическому истощению, нервной усталости и даже употреблению стимуляторов, что приводит к плохому социальному влиянию. Появление этих проблем показывает, что в настоящее время зрелость индустрии киберспорта все еще нуждается в улучшении, и необходимо уделять внимание защите и организации спортсменов.

*В индустрии киберспорта существует ряд социальных проблем, противоречащих спортивному мастерству и спортивным законам,* таких как искажение доходов, нереалистичное сравнение, перевернутый доход между ведущими и спортсменами и мошенничество с целью получения кликов. Возникновение этих проблем связано не только с экономическими причинами трансформации платежной модели в экономике платформы, но в большей степени с отсутствием социального образования в отрасли и социального надзора. Возникновение этих проблем не только влияет на здоровое развитие самой отрасли, но и прививает киберспортсменам неправильные ценности и мораль.

*Причины негативного воздействия киберспорта на человека* можно рассмотреть с помощью экономического, культурного, психологического и социального анализа на различных уровнях.

### 2.1. Экономический аспект

С точки зрения экономики индустрия киберспортивных услуг отличается от традиционных отраслей сферы услуг, которые имеют низкую производительность труда и зависят в основном от затрат труда. Индустрия киберспортивных услуг обладает характеристиками типичной экономии на масштабах, экономии за счет масштаба и дополнительных преимуществ. Это также означает, что киберспортивные продукты (такие как контент соревнований и сами игры) обладают очень интересными, низкороговыми и недорогими функциями. Наиболее важным экономическим фактором, обуславливающим такие характеристики продукта, является то, что киберспортивные продукты такие же, как и онлайн-игры. Механизм ценообразования представляет собой асимметричный механизм распределения. В процессе производства таких товаров цель производителей состоит в том, чтобы привлечь интернет-данные с помощью продуктов, которые можно копиро-

вать бесконечно и с почти бесконечными эффектами масштаба, и получать прибыль за счет рекламы и спонсорства. Несмотря на то, что потребители получили бесплатные продукты, они должны предоставить свои собственные данные и время хранения в сети, чтобы получить больше прав на бесплатное использование.

Эта асимметрия производства и потребления приводит к тому, что потребители пассивны и доминируют в индустрии киберспорта, что приводит к непреодолимой мотивации подростков покупать игровые продукты и, в конечном счете, заставляет подростков тратить слишком много времени на игры. Неблагоприятная ситуация называется на доступном времени молодых людей, занимающихся обычными видами спорта и другими здоровыми развлечениями. Дополнительные потери, которые несут потребители, являются побочными эффектами, возникающими после события и в то же время трудно поддающимися количественной оценке. В интернет-экономике существует много подобных явлений, таких как «большие данные и конфиденциальность», «конфиденциальность для удобства» и т.д.

#### 2.2. Культурный аспект

Киберспорт является типичным культурным продуктом. Контент киберспортивных игр и информация в Интернете обладают своими собственными развлекательными и интересными культурными качествами. Суть этой культуры – развлечение, представляющее собой типичное «счастливое потребление», направленное на удовлетворение духовных и психологических потребностей. Этот культурный продукт характеризуется стремлением к максимальному психологическому и духовному удовлетворению потребителей. Он обладает низкой ценовой эластичностью, и его цены не соответствуют затратам. Более того, он легко вызывает привыкание.

#### 2.3. Психологический аспект

Игры – это суть человеческой природы и один из важнейших способов исследовать мир. Состав психических и психологических потребностей человека очень сложен. В дополнение к нормальному самоудовлетворению психологические потребности людей также порождают сложные эмоции, такие как хвастовство, стремление к новизне, сравнение и ревность в интерактивном процессе, которые можно найти повсюду в индустрии, особенно в прямой трансляции игр

с вознаграждением [6]. Трудно использовать этические нормы, чтобы сдерживать их. В то же время, подростки обладают меньшей психологической самодисциплиной и большей любознательностью и более восприимчивы к этим психологическим факторам, усиливающим негативные последствия в индустрии киберспорта.

#### 2.4. Социальный аспект

Несмотря на то, что в настоящее время потребность в надзоре и контроле за киберспортом и онлайн-играми очень высока, и была сформулирована соответствующая политика, с точки зрения фактических результатов, обществу все еще не хватает систематического понимания и научных методов для решения этой проблемы. Механизмы регулирования и управления такими негативными последствиями нуждаются в дальнейшей оптимизации. Из приведенного выше анализа мы можем видеть, что негативные последствия, вызванные киберспортивной индустрией, имеют внутренние и глубокие экономические, культурные, психологические и социальные причины. Эти причины присущи индустрии киберспорта, но негативные последствия и издержки социального управления, которые ложатся на семьи и общество, высоки. Им необходимо уделять повышенное внимание и находить логические решения.

### 3. Решения негативных последствий индустрии киберспорта:

#### *1. Средства экономики*

Экономический анализ киберспортивных продуктов показывает, что претензии производителей и потребителей киберспортивной индустрии различны и небезосновательны. Дополнительные убытки, которые несут потребители, действительно существуют [6]. Более того, накопление этой потери с течением времени оказывает огромное и долгосрочное воздействие на физическое и психическое здоровье киберспортсменов независимо от возраста, что является значительным негативным внешним фактором. Поэтому, с точки зрения экономической политики, необходимо создать какой-то механизм компенсации потребительских затрат в индустрии киберспорта. Однако этот механизм должен быть рыночным, а не прямым вмешательством правительства, которое использовалось ранее (факт доказал, что вмешательство и правила, основанные на стандартах оценки нравственности производителей, будут только мешать рынку и часто

будут трудны для реализации в реальности) [7]. Для построения такого компенсационного механизма возможно установить различные цены для потребителей разного возраста на основе определения прав собственности на потребительский трафик. Только установив дифференцированное ценообразование, основанное на четком определении потока данных о правах собственности в Интернете, можно будет восстановить связь между производителями и потребителями наиболее подходящим способом и свести к минимуму негативное влияние индустрии киберспорта, помимо влияния на рыночные операции. Эта теоретическая концепция впервые предложена в данной работе, поэтому то, как ее достичь, зависит от углубления исследований в будущем.

### *2. Законодательные средства*

Задача законодателя – не отказываться от регулирования индустрии, как это практически происходило в России до сих пор, а обеспечить здоровое развитие индустрии киберспорта с учетом возможных негативных социальных проблем [8]. Аналогичные ситуации существуют и в других областях интернет-экономики. Так, в процессе защиты конфиденциальности и развития индустрии больших данных возникают одни и те же дилеммы. Зарубежный опыт показывает, что эти проблемы должны быть решены за счет законодательных ограничений [6].

### *3. Средства профессионального спорта*

Международный опыт развития киберспорта показывают, что причина, по которой индустрия киберспорта способна постепенно отделиться от онлайн-игр и встать на самостоятельный путь развития, заключается в том, что она обладает основной силой профессионализации и спорта [9]. Только развивая киберспортивную индустрию как профессиональный спорт, мы сможем развивать образовательную функцию спорта и пропагандировать спортивный дух. В то же время мы можем лучше преодолевать общие проблемы онлайн-игр в киберспортивных играх. Так, Корея стала первой страной, добившейся профессионализации в киберспорте. Исходя из текущей оперативной ситуации в киберспорте в Корее, после профессионализации киберспорта обычные игроки будут тратить больше времени на просмотр событий, трансляцию культуры киберспорта и участие в благотворительных мероприятиях на стадионах в качестве здорового стиля, что очень полезно для направления

киберспорта в здоровом и оптимистичном направлении. Согласно глобальной статистике киберспорта Newzoo за 2019 год, 43% людей, смотрящих потоковые видеоигры в мире, не играют в игры самостоятельно и участвуют в индустрии киберспорта только в качестве зрителей [10].

Даже в самых популярных киберспортивных играх, таких как League of Legends, Counter Strike и DOTA 2, 23% аудитории только смотрят игры и не играют в них сами [4]. Особенно с учетом тенденции к расширению отечественного киберспорта из онлайн в оффлайн, мы считаем, что все больше игроков будут постепенно тратить меньше времени на компьютерные игры и участвовать в оффлайн-мероприятиях киберспорта. Кроме того, личными проблемами, связанными с негативными последствиями нынешнего киберспорта, упомянутыми ранее в этой статье, являются проблемы возраста игроков, короткой спортивной жизни и недостаточной защиты, которые точно показывают необходимость зрелой профессионализации киберспорта [9]. Только таким образом проблемы могут быть решены.

Таким образом, профессионализация и спортивное развитие киберспорта – это окончательное решение проблемы негативных последствий киберспорта. Это не только закон самой индустрии киберспорта, но и прорыв в области отраслевого надзора за киберспортивной индустрией в будущем. В этом аспекте государство может играть ведущую роль.

### *4. Исследования киберспорта*

Как один из крупнейших в мире потребительских рынков киберспорта, Россия сформировала индустрию киберспорта, которая претендует на то, чтобы стать важным источником доходов и сферой занятости для страны [11]. Это особенно важно, поскольку оно охватывает более молодую демографическую группу, которая вполне может обеспечить стабильную занятость во время роста сектора. Мы ожидаем, что индустрия киберспорта России войдет в новый виток расширения и структурного обновления за счет поддержки политики на правительственном уровне и применения новых технологий. С этой целью необходимы дальнейшие исследования, чтобы обеспечить максимальные преимущества в следующей эволюции киберспортивной индустрии, сохранения и развития человеческого потенциала.

Политика управления киберспортивной отраслью все еще нуждается в совершенствовании. В настоящее время перед спортивными менеджерами в России по-прежнему стоят важные задачи преодоления негативного влияния киберспорта на здоровый образ жизни подростков и решения ряда социальных проблем в индустрии киберспорта, чтобы оказать положительное влияние киберспорта на экономический рост, технический прогресс и развитие человеческого капитала. Чтобы соответствовать новой ситуации и требованиям, государство и спортивное сообщество обязаны как можно скорее начать исследования нового формата спортивной индустрии, представленного киберспортом. Можно выделить следующие ключевые направления исследований киберспортивной индустрии России:

- исследования стандартизации в киберспорте;

Необходимо утверждение и управление выпусками игр на национальном уровне с контролем масштаба и количества путем выдачи номеров выпусков. Государственным регуляторам еще предстоит официально отличить киберспорт от онлайн-игр. С точки зрения долгосрочного развития индустрии киберспорта, необходимо установить технические стандарты киберспортивных игр, чтобы их можно было четко определить и отличать от традиционных онлайн-игр. Киберспорт действительно нечетко определен на международном уровне, что мешает совместным проектам [3]. Исследование классификации киберспорта напрямую помогает определить категорию киберспорта и устранить технические препятствия для включения киберспорта в крупные спортивные мероприятия [9].

- исследование лиг, турниров и клубов киберспорта;

В отличие от традиционного профессионального спорта, киберспорт – это соревновательный вид спорта, основанный на онлайн-сообществах. В настоящее время отсутствуют долгосрочные последующие исследования экономических и управленческих теорий профессиональных киберспортивных лиг и киберспортивных клубов, несмотря на работу в области коммуникационных и маркетинговых теорий киберспортивных мероприятий и традиционных видов спорта [12]. Из-за отсутствия данных внутренние операции киберспортивных лиг и уровни масштабов не от-

слеживались. Изучение лиги киберспорта России поможет понять процесс эволюции спортивных лиг. Несмотря на то, что они являются ядром профессиональных киберспортивных мероприятий, киберспортивные клубы не имеют в своем распоряжении классических кейсов.

- исследования травм и реабилитации в киберспорте рекомендации по развитию индустрии киберспорта в России как одного из способов сохранения и развития человеческого потенциала;

В научной литературе отсутствуют исследования подготовки и реабилитации профессиональных киберспортсменов. Это исследуется преимущественно на Западе, и ожидается, что исследования в России должны выявить новые модели поведения и здоровья у киберспортивных игроков. Считается, что существующие профессиональные киберспортивные клубы изучали набор методов обучения и управления для профессиональных киберспортсменов в рамках своей собственной практики [11]. Однако этим режимам обычно не хватает научного вклада. Необходимо изучить причины травм в киберспорте, методы выявления, методы лечения и условия для возвращения в киберспорт. В нем будут представлены рекомендации по профилактике, лечению и восстановлению спортивных травм, полученных профессиональными игроками и любителями.

- исследования по устранению негативных последствий киберспорта и киберспортивного образования.

### Выводы

В нынешних условиях киберспорт в России переживает критический период развития. Развитие индустрии киберспорта имеет большое стратегическое значение для страны. В то же время негативное влияние индустрии киберспорта также становится все более заметным. Бизнес и общество ожидают, что соответствующая политика правительства выдвинет индустрию киберспорта на здоровый путь развития.

Основываясь на предыдущем анализе, в данной статье предлагаются следующие три принципа содействия здоровому и упорядоченному развитию киберспорта: 1) определить природу и модель развития индустрии киберспорта; 2) сосредоточиться на рыночных решениях для решения негативных проблем в киберспорте;

3) уделять пристальное внимание времени и направлению технологических прорывов в киберспорте.

Киберспорт – это отрасль, которая тесно связана с технологическими инновациями в области потребления информации. В то же время киберспорт также является легкой атлетикой, тесно связанной со здоровым ростом подростков и развитием у них спортивных привычек. Таким образом, государство

может сохранять и развивать человеческий капитал и предприятия посредством политики поддержки производителей технологических инноваций в киберспорте, которые напрямую связаны с физической активностью. В подходящее время технологических прорывов необходимо оказать решительную поддержку, чтобы направить всю отрасль в направлении более здорового и позитивного развития.

---

***Статья подготовлена по результатам исследований, выполненных за счет бюджетных средств по государственному заданию Финуниверситета.***

---

*Библиографический список*

1. Буянова А.В., Козилина В. Киберспорт: История становления, современное состояние и перспективы развития // Социально-политические науки. 2017. № 5. С. 77-80.
2. Ковалева Г.А., Янкевич Д.С., Чайковская Н.Э., Талан А.С. Современные цифровые технологии в системе профессиональной подготовки специалистов для киберспорта // Вестник Мининского университета. 2021. Т. 9. № 2 (35).
3. Поздняков К.К., Андреев Н.В. О концептуализации понятия киберспорта: критический анализ литературы // Аудиторские ведомости. 2021. № 3. С. 191-195.
4. Namari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? // Internet Research. 2017. Vol. 27. P. 211-232.
5. Степанов С.Д. Киберспорт: тенденции развития отрасли // Научные труды Республиканского института высшей школы. 2020. № 19. С. 431-438.
6. Funk D.C., Pizzo A.D., Baker B.J. eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. Sport Management Review. 2018. Vol. 21. P. 7-13.
7. Parshakov P., Oskolkova M. Determinants of performance in eSports: A country-level Analysis February // International Journal of Sport Finance. 2018. Vol. 13 (1). P. 34-51.
8. Злобин И.С. Стратегии развития киберспорта в России // Digital. 2020. Т. 1. № 1. С. 5.
9. Seo Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports // Journal of Business Research. 2016. Vol. 69. P. 264-272.
10. Newzoo: Global Esports Market report. 2020. Available at: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> (дата обращения: 02.11.2021).
11. Дрейко Н.Ю., Шутова Т.Н., Везеницын О.В. Развитие киберспорта в России и мире, его влияние на физическое состояние спортсменов // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2021. № 7 (197). С. 99-103.
12. Изаак С.И., Родионов С.И. Влияние цифровой трансформации общества на развитие киберспорта среди молодежи // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2021. № 6 (196). С. 146-149.