

УДК 33:796.01

***А. В. Аверин***

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

***Н. В. Андреев***

МИП ООО «Центр прикладных исследований Финуниверситета», Москва,  
e-mail: andreevnikitav@gmail.com

***К. К. Поздняков***

АНО ДПО «Академия ПСБ», Москва, e-mail: kkpозdnyakov@fa.ru

### **АНАЛИЗ ФИНАНСОВЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАСТНИКОВ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ИНДУСТРИИ**

**Ключевые слова:** киберспорт, экономика, игроки, команды, организации, призовой фонд, dota 2.

В статье проанализированы основные показатели результатов деятельности участников мировой киберспортивной индустрии в 2013-2020 годах. Цель исследования – выявление динамики основных финансовых показателей и прогноз развития индустрии киберспорта на краткосрочную перспективу. В процессе анализа применялись абдуктивное рассуждение, а также такие общенаучные методы, как системный подход, синтез, обобщение. Эмпирической основой исследования стали вторичные данные, размещенные в открытом доступе на сайте [www.cybersport.ru](http://www.cybersport.ru). Визуализация результатов анализа реализована с помощью Microsoft Excel 2019. По итогам анализа описана динамика выплаченных призов, числа турниров и призовых фондов. Составлены рейтинги стран по размеру призовых, игр по размеру призовых фондов и команд по размеру суммарного выигрыша. Представлен топ-10 команд и организаций России по размеру призовых. Результаты исследования дают представление о том, как существующие тренды могут повлиять на потребление киберспортивных мероприятий и осведомленность о киберспорте в будущем. Этому способствует составленный прогноз на 2021-2022 годы.

***А. А. Аверин***

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

***Н. В. Андреев***

SIC LLC «Center for applied research of Finuniversity», Moscow,  
e-mail: andreevnikitav@gmail.com

***К. К. Поздняков***

ANO PGPE «PSB Academy», Moscow, e-mail: kkpозdnyakov@fa.ru

### **ANALYSIS OF THE FINANCIAL RESULTS OF THE ACTIVITIES OF PARTICIPANTS IN THE ESPORTS INDUSTRY**

**Keywords:** esports, economics, players, teams, organizations, prize pool, dota 2.

The article analyzes the main performance indicators of participants in the global esports industry in 2013-2020. The purpose of the study is to identify the dynamics of the main financial indicators and forecast the development of the esports industry for a short-term perspective. In the process of analysis, we used abductive reasoning, as well as such general scientific methods as a systematic approach, synthesis, generalization. The empirical basis of the study was secondary data published in the open access on the website [www.cybersport.ru](http://www.cybersport.ru). Visualization of the analysis results is implemented using Microsoft Excel 2019. Based on the results of the analysis, the dynamics of the prizes paid, the number of tournaments and prize funds are described. The ratings of countries by the size of prize money, games by the size of prize funds and teams by the size of total winnings are compiled. The top 10 teams and organizations of Russia in terms of prize money are presented. The results of the study give an idea of how existing trends may affect the consumption of esports events and awareness of esports in the future. This is facilitated by the compiled forecast for 2021-2022.

## Введение

Большинство современных исследователей уверены, что индустрия киберспорта будет стремительно расти в ближайшие годы. [1-3]. В обоснование своих предположений экономисты приводят ряд доводов. Во-первых, наблюдается рост инфраструктуры киберспорта. Рост зрителей стриминговых платформ еще больше увеличивает количество киберспортивных комментаторов и роликов [4, 5]. Во-вторых, все больше профессиональных команд появляется по всему миру; они создаются без влияния крупных компаний, которым уже не обязательно покупать профессиональных игроков, чтобы повысить узнаваемость их имен, что было тенденцией последних лет. В-третьих, игровое сообщество растет за счет роста новых киберспортивных ассоциаций [6].

Очевидно, однако, что правы те эксперты, которые утверждают, что «светлое будущее киберспорта может наступить медленно» [7]. Успех киберспорта связан с четырьмя факторами: 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. Хоуп на вопрос, будет ли киберспорт расти в будущем, отвечает «да» и указывает на то, что киберспорт – это и есть будущее и с развитием технологий, на которых он основан, киберспорт будет развиваться [1].

Важное значение для исследования такого феномена, как киберспорт, является изучение деятельности его участников. Наиболее ценными являются данные о финансовых результатах деятельности участников киберспортивной индустрии, отражающие формирование глобального рынка киберспорта, объем которого уже превышает 1 млрд. долларов США [8].

Несмотря на то, что существует большое число разрозненных информации и данных, рост индустрии киберспорта и финансовые результаты ее участников трудно оценить – большинство существующих в свободном доступе статистических и аналитических данных консалтинговых компаний относятся к мировому рынку киберспорта, а также к рынку США, ЕС, Китая. Это обосновывается рядом причин.

Во-первых, не существует официального отраслевого органа или торговой ассоциации, регулирующей индустрию киберспорта и предоставляющей официальные статистические данные. В этой связи существует мнение, что показатели развития индустрии киберспорта, представленные в отчетах таких компаний, как *PandaScore*, *Reportlinker*, *NewZoo*, занимающихся анализом рынков электронных игр и киберспорта, сбором статистики по киберспорту в режиме реального времени значительно завышены [9]. Во-вторых, США являются «родиной» киберспорта и крупнейшим рынком наряду с Китаем.

**Цель исследования** – проанализировать основные показатели, отражающие финансовые результаты деятельности участников индустрии киберспорта, выявить существующие тенденции и составить прогнозы на 2021-2022 годы.

## Материал и методы исследования

Для сбора и предобработки данных использованы язык программирования Python 3.8, среда разработки Jupyter-notebook, а также ряд библиотек. Сбор данных был произведен автоматически через API веб-сайта <https://www.cybersport.ru/> [10]. Исследуемый период – 2013-2021 годы. Усилия были направлены на то, чтобы включить все данные, которые мы посчитали важными для исследования, и где это было возможно, «верифицировали» информацию, сверяя ее с данными, полученными от участников рынка и консалтинговых компаний. Использование абдуктивного рассуждения, позволило нам объединить наблюдения, полученные из тематических исследований, и данных в открытом доступе. Визуализация результатов анализа реализована в программном обеспечении Microsoft Excel 2019.

## Результаты исследования и их обсуждение

Мы получили динамику числа турниров и выплаченных призовых, млн долл. США. По данному показателю были ранжированы страны (топ стран по размеру призовых фондов), команды (России и мира) и игры (топ игр по размеру призовых фондов). Составлен прогноз на 2021-2022 гг.

На рисунке 1 представлен рейтинг стран по размеру призовых фондов.

Лидер рейтинга – Китай с размером призовых фондов в 85.137 млн долл. США. На втором месте – страны Европы с 58.397 млн долл. США, на третьем – Россия с 25.044 млн долл. США. Четвертое и пятое места заняли Южная Корея и США с объемом призовых фондов в 20.459 млн долл. США и 19.835 млн долл. США соответственно. На шестом месте расположилась Украина (6.218 млн долл. США). Седьмую и восьмую позиции с незначительным, по сравнению с другими странами рейтинга, размером призовых заняли Казахстан (0.819 млн долл. США) и Беларусь (0.769 млн долл. США). Таким образом, на страны СНГ в совокупности приходится 32.85 млн долл. США призовых выплат.

Рисунок 2 демонстрирует динамику объема выплаченных призовых в млн долл. США. С 2013 по 2016 гг. наблюдается стре-

мительный рост показателя выплаченных призовых с 3.15 млн долл. США в 2013 году до 68.15 млн долл. США в 2016 году (рост примерно в 21.6 раз).

В 2017 году темпы прироста снизились, но рост размера призовых наблюдался до 2019 года, когда достиг пика в 86.62 млн долл. США. В 2020 году произошло резкое сокращение размера выплаченных призовых до 36.7 млн долл. США (-57.6% по сравнению с аналогичным показателем в 2019 году). По нашим прогнозам, в 2021-2022 гг. ожидается рост объема выплаченных призовых до 86.32 млн долл. США в 2021 году и 93.96 млн долл. США в 2022 году, соответственно, что станет новым максимальным значением данного показателя в рассматриваемом периоде.

В таблице обобщен рейтинг игр по размеру призовых фондов.



Рис. 1. Топ стран по размеру призовых, млн долл. США (2013-2020 гг.)

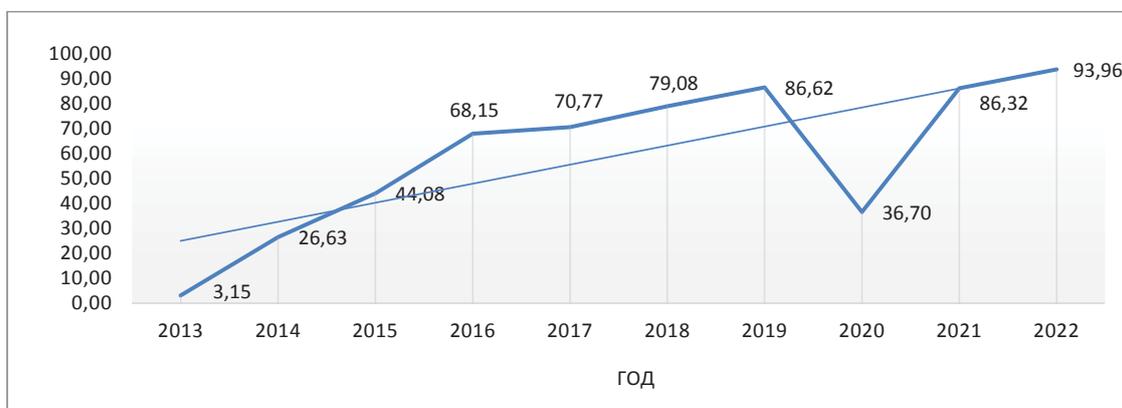


Рис. 2. Динамика выплаченных призовых, млн долл. США и прогноз на 2021-2022 гг.

Топ игр по размеру призовых фондов

Призовой фонд, млн долл. США									
Игра	Беларусь	Европа	Казахстан	Китай	Россия	США	Украина	Южная Корея	Суммарный фонд
dota2	0,655	37,314	0,046	69,722	13,075	6,559	4,961	2,684	135,017
cs-go	0,093	8,875	0,770	1,554	7,865	6,950	0,607	0,265	26,978
Lol	0,000	5,371	0,000	11,820	0,996	1,171	0,423	1,408	21,189
Pubg	0,000	2,159	0,000	1,038	0,686	0,478	0,000	4,890	9,251
overwatch	0,000	0,419	0,000	0,184	0,031	0,406	0,000	7,268	8,308
Hots	0,000	2,158	0,000	0,540	0,031	1,842	0,002	3,601	8,172
rainbow-six	0,000	0,646	0,000	0,000	0,275	1,720	0,000	0,000	2,641
Wot	0,000	0,149	0,003	0,084	1,564	0,025	0,184	0,002	2,010
quake-champions	0,000	0,578	0,000	0,000	0,065	0,289	0,000	0,000	0,931
hearthstone	0,000	0,451	0,000	0,182	0,003	0,198	0,040	0,020	0,893
Warface	0,000	0,023	0,000	0,000	0,392	0,000	0,000	0,000	0,415
apex-legends	0,000	0,093	0,000	0,000	0,030	0,192	0,000	0,075	0,390
sc2	0,000	0,021	0,000	0,010	0,002	0,008	0,001	0,246	0,289
valorant	0,021	0,139	0,000	0,000	0,029	0,000	0,001	0,000	0,191
warcraft-iii	0,000	0,000	0,000	0,002	0,000	0,001	0,000	0,000	0,003
Cf	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
Fifa	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
Fortnite	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
Games	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000

На первом месте с большим отрывом – dota 2 (135.017 млн долл. США). Игры cs-go и lol замкнули тройку лидеров с 26.978 млн долл. США и 21.189 млн долл. США соответственно. На четвертой позиции разместились игра pubg (9.251 млн долл. США), на пятой – overwatch (8.308 млн долл. США), на шестой – hots (8.172 млн долл. США), на седьмой – rainbow-six (2.641 млн долл. США), на восьмой – wot (2.010 млн долл. США), на девятой – quake-champions (0.931 млн долл. США), на десятой – hearthstone (0.893 млн долл. США). Далее следуют warface (0.415 млн долл. США) и apex-legends (0.390 млн долл. США). sc2 и valorant заняли последние строчки рейтинга с объемом призовых фондов в 0.289 млн долл. США и 0.191 млн долл. США соответственно.

Диаграмма на рисунке 3 иллюстрирует распределение суммарного выигрыша среди топ-10 команд. Лидером является команда OG (ЕС) с 32.91 млн долл. США, что составляет 30.5% от суммарного выигрыша всех команд. За ней следуют PSG.LGD (Китай)

с 16.09 млн долл. США (14.9%), Newbee (Китай) с 11.93 млн долл. США (11.1%) и Wings Gaming (Китай) с 9.47 млн долл. США (8.8%). Пятое место заняла российская Virtus.pro с 9.46 млн долл. США (8.8%). Страной-лидером по количеству топ команд с самыми высокими выигрышами является Китай (5 из 10 команд), далее следует Россия с двумя топ-командами (Virtus.pro и Natus Vincere).

На рисунке 4 показан график общего числа турниров и числа турниров с Россией за период 2013-2020 гг., включая прогноз на 2021-2022 гг.

Число турниров с Россией за весь рассматриваемый период изменялось незначительно и не превышало 70. В начале периода в 2013 году насчитывалось 9 турниров с Россией. С 2016 до 2018 года показатель стабильно рос (в 2018 году число турниров достигло 70), затем он упал в 2019 году до 59 и незначительно вырос до 60 в 2020 году. На основе прогноза динамики числа турниров с Россией на 2021-2022 гг. можно сделать вывод о ее растущем тренде до значений 76 в 2021 году и 83 в 2022 году.

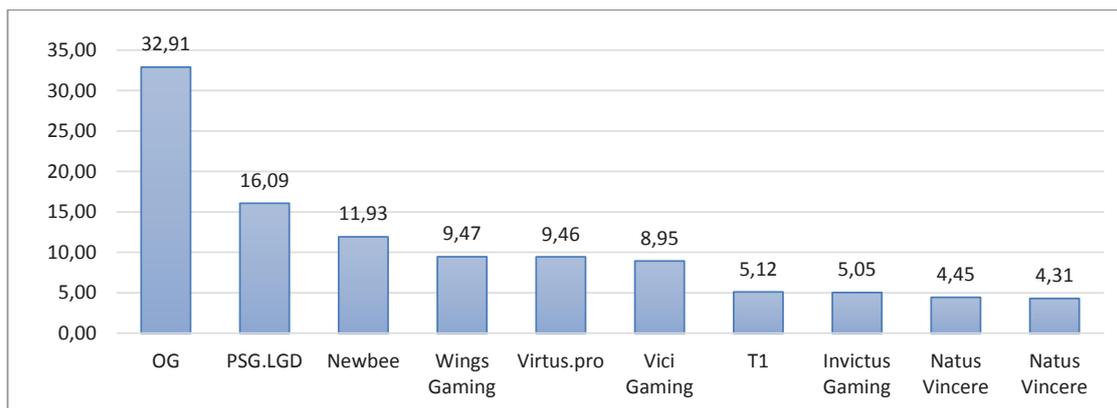


Рис. 3. Топ-10 команд по размеру суммарного выигрыша, млн долл. США (2013-2019 гг.)



Рис. 4. Динамика числа турниров и числа турниров с Россией в призовых и прогноз на 2021-2022 гг.

Мы проанализировали суммарные выигрыши топ-10 команд России. Наибольший выигрыш у команды Virtus.pro с 9.46 млн долл. США в игре dota 2, что составляет 48.9% от суммарного выигрыша всех десяти команд. Второе и третье места у Natus Vincere с 4.45 млн долл. США (23%) и Gambit Esports с 1.66 млн долл. США (8.6%) в игре cs-go. Четвертое и пятое места получили команды Тим Раша и AS Monaco Gambit со значением выигрыша 0.84 (3.7%) и 0.71 (2.8%) млн долл. США соответственно. Шестое место с показателем в 0.54 млн долл. США (2.8%) заняла команда Natus Vincere в игре wot. Места с седьмого по десятое распределились следующим образом: 7 место у Team Spirit с 0.47 млн долл. США (2.5%) в игре cs-go, 8 место у Winstrike Team с 0.43 млн долл. США (2.2%) в игре dota 2, 9 место у forZe с 0.40 млн долл. США (2.1%) в игре cs-go и 10 место у Natus Vincere с 0.38 млн долл. США (2%) в игре pubg. Таким образом, самой распространенной игрой стала dota 2, которая в совокупности принесла 11.44 млн долл. США, что

составило 59.2% от суммарного выигрыша десяти команд.

На рисунке 5 показано распределение суммарных призовых выплат среди топ-10 игровых организаций России.

Абсолютный лидер с большим отрывом от остальных игровых организаций – Virtus.pro с 13.45 млн долл. США (в играх cs-go, dota2, apex-legends, rainbow-six, pubg). На втором месте разместилась Gambit Esports с 2.62 млн долл. США (в играх lol, cs-go, dota2, apex-legends, fortnite). Третью и четвертую позиции заняли Team Empire и Vega Squadron с 1.85 и 0.87 млн долл. США соответственно. На пятом месте – Team Spirit с 0.81 млн долл. США, на шестом – Winstrike Team с 0.52 млн долл., на седьмом – forZe с 0.46 млн долл. США, на восьмом – Elements Pro Gaming с 0.1 млн долл. Последние две строчки рейтинга заняли M19 и Cyber Legacy с 0.07 и 0.04 млн долл. США соответственно. Стоит отметить, что лидер российского рейтинга – Virtus.pro – занимает четвертое место в мире по размеру суммовых призовых выплат.

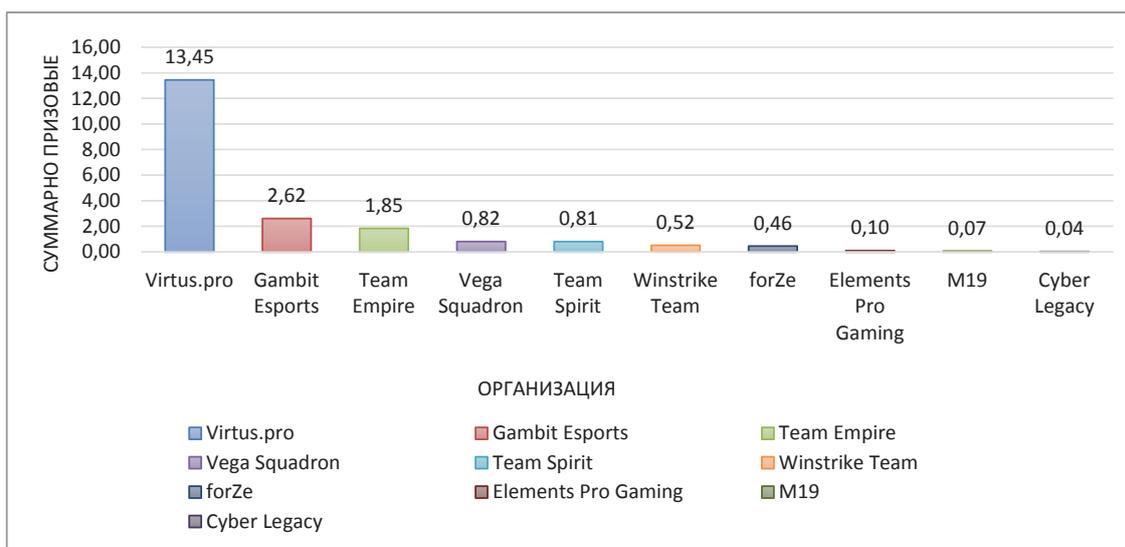


Рис. 5. Топ-10 организаций России по сумме призовых, млн долл. США

### Выводы

Страной-лидером по финансовым результатам в киберспорте является Китай. На него приходится основная часть всех призовых выплат игрокам. Остальная часть приходится на Европу, Россию, Южную Корею и США. Все они имеют научные традиции в этой области, программы развития киберспорта, что в определенной степени отражает мнение о том, что государственная поддержка киберспорта рассматривается как условие обеспечения его развития [11]. Основная доля индустрии киберспорта приходится на игры от крупнейших мировых производителей. Абсолютный лидер по размеру призовых фондов – dota 2. Далее следуют игры cs-go и lol.

Россия является крупным игроком в киберспортивной индустрии. Страной-лидером по количеству топ команд с самыми высокими выигрышами является Китай (5 из 10 команд), далее следует Россия с двумя топ-командами. Самая крупная российская команда Virtus.pro занимает четвертое место в мире по объему совокупного выигрыша.

По результатам анализа можно спрогнозировать рост числа турниров с Россией в призовых в 2021-2022-х годах. Вывод о росте экономики киберспорта и его целевой аудитории в России позволяют сделать растущая динамика и прогноз призовых фондов на 2021-2022 годы.

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

### Библиографический список

1. Hope A. The Evolution of The Electronic Sports Entertainment Industry and its Popularity. Computers For Everyone // 1st edn. ed. by Sharp, J., Self, R. 2014. P. 87–89.
2. Wagner M.G. On the scientific relevance of eSports // International Conference on Internet Computing. 2006. P. 437–442.
3. Степанов С.Д. Киберспорт: тенденции развития отрасли // Научные труды Республиканского института высшей школы. 2020. № 19. С. 431–438.
4. Heaven D. Rise and Rise of Esports // New Scientist. 2014. Vol. 223 (2982). P. 17.
5. Аверин А.В., Шацко Т.А. Особенности поведения отечественных туристов в сети интернет как потребителей туристских услуг // Экономика. Бизнес. Банки. 2019. С. 67–77.
6. Ефремова Н.Г., Федоров Е.С. Перспективы развития киберспорта в России // Физическая культура, спорт, туризм: инновационные проекты и передовые практики: материалы Международной научно-прак-

тической конференции, посвященной 90-летию основания кафедры физического воспитания / под редакцией Л.Б. Андрущенко, С.И. Филимоновой. 2019. С. 117–120.

7. Borowy M., Jin D.Y. Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests // *International Journal of Communication*. 2013. Vol. 7. P. 2254–2274.

8. NewZoo: объем мирового киберспортивного рынка в 2020 году впервые превысит \$1 млрд [Электронный ресурс]. URL: <https://www.sostav.ru/publication/newzoo-obem-mirovogo-kibersportivnogo-rynka-v-2020-godu-vpervye-prevysit-milliard-dollarov-42092.html> (дата обращения: 15.08.2021).

9. DiFrancisco-Donoghue J., Werner W.G., Douris P.C., Zwibel H. Esports players, got muscle? Competitive video game players' physical activity, body fat, bone mineral content, and muscle mass in comparison to matched controls // *Journal of Sport and Health Science*. 2020. DOI: 10.1016/j.jshs.2020.07.006.

10. Cybersport.ru – киберспорт и игры, новости, турниры, расписание матчей, рейтинги команд и игроков [Электронный ресурс]. URL: <https://www.cybersport.ru/> (дата обращения: 05.08.2021).

11. Грузина Ю., Андреев Н., Сорокин Д. Институциональная система поддержки молодежного научно-технического и инновационного предпринимательства как элемент государственного стимулирования молодежной науки // *Самоуправление*. 2018. № 1. С. 12–15.