

УДК 338

***А. С. Винокуров***

ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»,  
Москва, e-mail: asvinokurov@fa.ru

***Ю. О. Иванова***

<sup>2</sup>ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»,  
Москва, e-mail: cardamina@gmail.com

***О. Н. Гураль***

Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России»,  
Москва, e-mail: gural1974@yandex.ru

## **КИБЕРСПОРТИВНАЯ КОМАНДА-КЛУБ КАК ОСНОВА ГОСУДАРСТВЕННО-ЧАСТНОГО ПАРТНЕРСТВА В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ**

**Ключевые слова:** киберспорт, компьютерный спорт, федерация, клуб, команда, государственно-частное партнерство, киберспортивная инфраструктура.

В последнее время одним из направлений государственной политики является спорт. В 2020-2022 годах приняты многие значимые для спортивной отрасли документы. Развитие спорта начинается с детского, детско-юношеского спорта, студенческого спорта, в последующем становясь профессиональным или любительским. Одной из форм финансирования спортивной отрасли является государственно-частное партнерство. Установлено, что причинами недостаточного использования этой формы финансирования является дефицит специалистов, обладающих необходимыми компетенциями. В ходе исследования определено, что особенностями развития государственно-частного партнерства в компьютерном спорте являются: 1. становление компьютерного спорта как вида спорта; 2. отсутствие регулирования создания и функционирования спортивных клубов; 3. отсутствие требований к объектам спорта в компьютерном спорте; 4. отсутствие специалистов с необходимыми компетенциями для создания ГЧП; 5. наличие киберспортивных клубов, развивающихся как досуговые центры; 6. формирование киберспортивных клубов по типу классических спортивных клубов. Также установлено, что сегодня осуществление спортивной подготовки проходит в формате секции, и максимально интересный и взаимовыгодный формат, способный объединить киберспортсменов, – это киберспортивный клуб. Организация спортивной секции и создание киберспортивной команды (клуба) является также наиболее экономически целесообразной. Результативное взаимодействие общественных, государственных и частных институтов – залог успешной реализации таких задач. Государственно-частное партнерство в вопросе деятельности киберспортивных клубов необходимо прорабатывать с учетом интересов всех участников этого процесса. Авторами установлено, что государственно-частное партнерство является одним из инструментов, который можно будет использовать для достижения максимальных результатов при реализации национальных и федеральных программ в сфере киберспорта.

***A. S. Vinokurov***

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

***Yu. O. Ivanova***

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow,  
e-mail: cardamina@gmail.com

***O. N. Gural***

All-Russian public organization “Russian Esports Federation”, Moscow,  
e-mail: gural1974@yandex.ru

## **ESPORTS TEAM-CLUB AS A BASIS OF PUBLIC-PRIVATE PARTNERSHIP IN COMPUTER SPORTS**

**Keywords:** e-sports, computer sports, federation, club, team, public-private partnership, e-sports infrastructure.

Recently, one of the directions of state policy is sports. In 2020-2022, many significant documents for the sports industry were adopted. The development of sports begins with children's, youth sports, student sports, subsequently becoming professional or amateur. One of the forms of financing the sports industry is a public-private partnership. It has been established that the reasons for the insufficient use of this form of financing is the lack of specialists with the necessary competencies. In the course of the study, it was determined that the features of the development of public-private partnerships in e-sports are: 1. the formation of e-sports as a sport; 2. lack of regulation of the creation and operation of sports clubs; 3. lack of requirements for sports facilities in computer sports; 4. lack of specialists with the necessary competencies to create a PPP; 5. the presence of eSports clubs that develop as leisure centers; 6. formation of e-sports clubs by the type of classic sports clubs. It was also established that today the implementation of sports training takes place in the format of a section, and the most interesting and mutually beneficial format that can unite e-sports players is an e-sports club. The organization of a sports section and the creation of an esports team (club) is also the most economically viable. The effective interaction of public, state and private institutions is the key to the successful implementation of such tasks. Public-private partnership in the issue of the activities of eSports clubs must be worked out taking into account the interests of all participants in this process. The authors found that public-private partnership is one of the tools that can be used to achieve maximum results in the implementation of national and federal programs in the field of cybersport.

### Введение

В последнее время одним из направлений государственной политики является спорт. В 2020-2022 годах приняты многие значимые для спортивной отрасли документы, в том числе Стратегия развития физической культуры и спорта до 2030 года [1], Концепция развития детско-юношеского спорта, которыми обозначается приоритетное развитие клубного движения, в том числе «создание и развитие системы физкультурно-спортивных клубов по месту жительства, работы, развитие дворового спорта» [2], Межотраслевая программа развития студенческого спорта [3].

Развитие спорта начинается с детского, детско-юношеского спорта, студенческого спорта, в последующем становясь профессиональным или любительским. Анализируя финансирование спортивной отрасли на территории России последнее столетие, приходим к выводу, что физическая культура и спорт развивались при поддержке государства. С переходом к рыночной экономике спорт во многом потерял былую поддержку, и начались поиски вариантов финансирования этой социально значимой отрасли.

В соответствии с принятым в 2007 году Федеральным Законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» №329-ФЗ [4] за развитие видов спорта отвечают спортивные федерации, и именно федерациям приходится искать источники ресурсов для развития вида спорта в пределах, установленных законодательством и учредительными документами.

К источникам финансирования спортивных федераций относятся вступительные, членские и иные «имущественные взносы,

поступления от проводимых федерацией лекций, выставок, аукционов, спортивных и иных мероприятий, дивиденды (доходы, проценты), получаемые по ценным бумагам и вкладам, доходы от внешнеэкономической и иной предпринимательской деятельности, гражданско-правовых сделок, добровольные взносы и пожертвования и иные законные поступления» [15].

### Результаты исследования и их обсуждение

Одной из форм финансирования спортивной отрасли является государственно-частное партнерство (далее – ГЧП). ГЧП в спортивной отрасли находится в зачаточном состоянии. На наш взгляд, основной причиной является дефицит специалистов, обладающих необходимыми компетенциями, но у этой формы финансирования большой потенциал.

По состоянию на 2017 год в спортивной сфере реализовывалось 35 проектов ГЧП, и все они были связаны со строительством и реконструкцией спортивных объектов [5]. В киберспорте в том же 2017 году открылась крупнейшая киберспортивная арена – YotaArena. Инвестиции были как в строительство и дальнейшую эксплуатацию объекта, так и одновременно в киберспортивную команду – Virtus.Pro [6].

Несмотря на то, что в настоящее время при рассмотрении проектов ГЧП основными являются инвестиции в спортивные объекты [7], на различных дискуссионных площадках все чаще говорят о возможности использования механизма ГЧП для проведения крупных спортивных и физкультурных мероприятий, организации регулярных

занятий физической культурой и спортом, в том числе и через создание спортивных клубов. Киберспортивный клуб дополнительно предоставляет инвесторам возможность использования интернет-пространства для дополнительных инвестиций и получения дохода.

Особенностями развития ГЧП в компьютерном спорте являются:

1. становление компьютерного спорта как вида спорта;
2. отсутствие регулирования создания и функционирования спортивных клубов;
3. отсутствие требований к объектам спорта в компьютерном спорте;
4. отсутствие специалистов с необходимыми компетенциями для создания ГЧП;
5. наличие киберспортивных клубов, развивающихся как досуговые центры;
6. формирование киберспортивных клубов по типу классических спортивных клубов.

На наш взгляд, именно в шестом пункте (формирование киберспортивных клубов по типу классических спортивных клубов) наиболее вероятен успех такой формы финансирования, как государственно-частное партнерство. Почему?

Во-первых, клуб может выступать как объект инвестиций.

Во-вторых, основу ГЧП составляет долгосрочное сотрудничество бизнеса и государства по созданию, финансированию и получению от эксплуатации объекта инвестирования дохода.

В-третьих, киберспортивный клуб – это совокупность различных активов, как материальных (здания, сооружения, инвентарь и т.п.), так и нематериальных (наименование, бренд, товарный знак и т.д.) и особый ресурс – человеческий (спортсмены, тренеры и иные специалисты).

В-четвертых, получаем решение социальных вопросов совместно с государством и бизнесом, возможное включение в реализацию государственных задач, программ (например, национальный проект «Демография», федеральный проект «Спорт – норма жизни»).

Компьютерный спорт, признаваемый государством с 2001 по 2006 год, и впоследствии снова признанный в 2016 году, развивается как вид социальной деятельности, экономически подчиняется законам развития и существования спортивной отрасли.

Финансовые показатели напрямую зависят от количества занимающихся, системы соревнований, требований к спортсменам, их подготовке. От подготовки спортсменов зависят их показатели и результаты на соревнованиях, а победы на международной арене напрямую коррелируют с показателями уровня экономического развития страны. Все это в полной мере относится к компьютерному спорту.

Важным документом, регулирующим порядок подготовки спортсменов по компьютерному спорту, является Федеральный стандарт спортивной подготовки по компьютерному спорту [8] (далее – ФССП по компьютерному спорту). ФССП по компьютерному спорту определяет порядок и сроки формирования тренировочных групп, что, в свою очередь, напрямую влияет на планирование спортивных результатов, оснащение инвентарем и оборудованием. Амбиции и история российского киберспортивного сообщества показывают, что наши игроки способны побеждать на крупнейших турнирах, но для стабильности высоких результатов необходимо создание системы спортивной подготовки по компьютерному спорту.

Осуществление спортивной подготовки проходит в формате секции. Максимально интересный и взаимовыгодный формат, способный объединить киберспортсменов, – это киберспортивный клуб. Киберспортивный клуб совместит в себе и вовлечение занимающихся в активную досуговую деятельность (киберклуб), и развитие их индивидуальных физических и интеллектуальных способностей, а также психологических, стратегических и тактических навыков до высокого спортивного уровня (спортивная подготовка). Динамичное развитие нормативно-правовой базы в компьютерном спорте позволяет формировать масштабную систему, позволяющую киберспортсменам развиваться и демонстрировать свои уникальные способности не только на локальных соревнованиях, но и на международной арене. Значимым элементом в этой системе является спортивная секция по виду спорта «компьютерный спорт». Педагогическая целесообразность таких секций заключается в том, что организованная игровая деятельность является толчком для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков. Вместо запрета и отрицания видеоигр, подобная де-

тельность позволяет направить увлечение подростка в результативное русло. В связи с этим, обширной задачей, стоящей перед спортивными секциями по киберспорту, становится подготовка резерва для достижения максимальных показателей.

Наиболее экономически целесообразным нам представляется организация спортивной секции и создание киберспортивной команды (клуба). Значимость развития компьютерного спорта для общественных и государственных институтов не требует обоснования – это зафиксировано в Стратегии развития физической культуры и спорта до 2030 года, утвержденной Правительством Российской Федерации [1]. Однако частные институты, преследующие, в том числе, извлечение прибыли, необходимо заинтересовать, представить своего рода бизнес-план, реализация которого даст одновременно достижение общественно важных целей и задач (через создание спортивных секций с необходимой материально-технической базой и инфраструктурой) и достижение корпоративных показателей (через победы и престиж киберспортивных коллективов на всероссийских и международных соревнованиях). В качестве дополнительного извлечения дохода можно также рассматривать нематериальные активы, реализацию брендированной продукции.

Считаем необходимым отметить, что «объем мирового рынка киберспорта оценивался в 1,1 миллиарда долларов США в 2020 году и планировался среднегодовой рост 24,4% в период с 2021 по 2027 год. Растущий охват аудитории и активность взаимодействия, огромные инвестиции, рост потокового вещания игр и развитие инфраструктуры для турниров являются ключевыми факторами роста рынка. Профессионализация отрасли создает прибыльные возможности для разработчиков игр, геймеров, организаторов мероприятий и владельцев команд» [9]. «Инвестиции в эту отрасль

в последние годы значительно выросли, поскольку экосистема предлагает разнообразные инвестиционные возможности в различных подсекторах. Растущий уровень интереса со стороны различных инвесторов указывает на устойчивый рост рынка в течение прогнозируемого периода» [9].

Процесс создания и развития киберспортивной команды основан на принципах «спортивного менеджмента:

- 1) оптимальное использование спортивного резерва;
- 2) создание соответствующих условий труда для спортивной элиты;
- 3) инженерно-экономическое обеспечение производственно-спортивных и хозяйственно-спортивных процессов» [10].

### Выводы

Для достижения необходимых высших результатов киберспортсменам необходимо создать условия, которые побуждали бы их к «высокопроизводительному труду:

- 1) материальное поощрение (мотивация);
- 2) личные возможности для самовыражения спортсмена, его престижа и личной карьеры;
- 3) социально-психологические побуждения;
- 4) желаемые физические условия труда» [11].

Результативное взаимодействие общественных, государственных и частных институтов – залог успешной реализации таких задач. Государственно-частное партнерство в вопросе деятельности киберспортивных клубов необходимо прорабатывать с учетом интересов всех участников этого процесса.

На основании вышеизложенного, считаем, что государственно-частное партнерство является одним из инструментов, который можно будет использовать для достижения максимальных результатов при реализации национальных и федеральных программ в сфере киберспорта.

### Библиографический список

1. Стратегия развития физической культуры и спорта до 2030 года. [Электронный ресурс]. URL: <http://static.government.ru/media/files/Rr4JTTrKDQ5nANTR1Oj29BM7zJBVXHM05d.pdf> (дата обращения: 05.05.2022).
2. Постановление Совета Федерации Федерального Собрания Российской Федерации «О развитии детско-юношеского спорта в Российской Федерации». [Электронный ресурс]. URL: <http://council.gov.ru/activity/documents/124561/> (дата обращения: 11.05.2022).

3. Межотраслевая программа развития студенческого спорта до 2024 года. [Электронный ресурс]. URL: [https://www.vgfk.ru/sites/default/files/departmentdocs/prikaz\\_mezhotraslevaya\\_programma\\_razvitiya\\_studencheskogo\\_sporta\\_do\\_2024\\_goda.pdf](https://www.vgfk.ru/sites/default/files/departmentdocs/prikaz_mezhotraslevaya_programma_razvitiya_studencheskogo_sporta_do_2024_goda.pdf) (дата обращения: 13.05.2022).
4. Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» №329-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_73038/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/) (дата обращения: 15.05.2022).
5. Статистика ГЧП в сфере физкультуры и спорта. [Электронный ресурс]. URL: <https://rosinfra.ru/files/analytic/document/fd74ea12432936211c85d4b079d26616.pdf> (дата обращения: 13.05.2022).
6. РИА Новости, Черепенников А. Мы вложили в киберспортивную арену 10 млн долларов. [Электронный ресурс]. URL: <https://ria.ru/20170523/1494817281.html> (дата обращения: 20.05.2022).
7. Информационное агентство ТАСС. Минспорт: реализация ГЧП в спорте привлекает на 1 бюджетный рубль 4,5 коммерческих. [Электронный ресурс]. URL: <https://tass.ru/sport/9894751> (дата обращения: 05.05.2022).
8. Федерация компьютерного спорта России. [Электронный ресурс]. URL: <https://resf.ru/news/fks-rossii-provela-obshchestvennoe-obsuzhdenie-fssp-po-kompyuternomu-sportu/> (дата обращения: 13.05.2022).
9. Internet cafe network management program. Control system for gaming computer clubs. Achievements of the company on the project. [Электронный ресурс]. URL: <https://bar812.ru/en/programma-upravleniya-setyu-internet-kafe-sistema-upravleniya.html> (дата обращения: 16.04.2022).
10. Алексеев С.В. Спортивный менеджмент. Регулирование организации и проведения физкультурных и спортивных: учебник для студентов вузов / под ред. П.В. Крашенинникова. М.: ЮНИТИ; Закон и право, 2016. 687 с.
11. Кокоулина О.П. Менеджмент в спорте // Современные тенденции в экономике и управлении: новый взгляд. 2016. № 38. С. 40-45.
12. Поздняков К.К., Иванова Ю.О., Яковлев А.В. Анализ зарубежных подходов к развитию экономики электронных игр и киберспорта: опыт стран-лидеров индустрии // Проблемы экономики и юридической практики, 2021. Т. 17. № 6. С. 285-289.
13. Волкова М.А., Иванова Ю.О. Цифровизация в корпоративном спорте: состояние, перспективы, возможности развития // Управленческий учет. 2022. № 4-3. С. 640-649.
14. Аверин А.В., Иванова Ю.О., Яковлев А.В. Рекомендации по развитию индустрии киберспорта в России как одного из способов сохранения и развития человеческого потенциала // Вестник Алтайской академии экономики и права. 2021. № 12-2. С. 223-230.
15. Поташник М.М. «Никто не даст нам избавленья»... о первых проявлениях гражданского общества в системе образования России // Народное образование. 2011. № 6 (1409). С. 132-137.