

УДК 338.4

**Ю. О. Иванова**

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

**К. А. Узденова**

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

**П. Э. Золина**

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

## **ФИНАНСИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ: ВЛИЯНИЕ БУКМЕКЕРСКИХ КОНТОР**

**Ключевые слова:** спорт, киберспорт, киберспортивный клуб, букмекерская контора, коммерциализация, инвестиции, чемпионат, беттинг.

Киберспорт развивается как система чемпионатов, лиг и турниров по всему миру. Это масштабная отрасль экономики с оценкой рынка в миллиарды долларов. В ходе работы было рассмотрено стремительное развитие киберспорта и роль букмекерских контор в этой прогрессивной индустрии. Акцентируя внимание на важности данных игроков на рынке ставок, проанализированы тенденции, связанные с инвестированием в киберспортивные клубы. Авторы детализируют, почему инвестирование в киберспортивные клубы в настоящее время является наилучшим решением для потенциальных инвесторов. Рассматриваются результаты опроса, который выявляет предпочтения аудитории в отношении игровых дисциплин и конкретных команд, что помогает прояснить предпочтения болельщиков и игроков. Также поднимается вопрос о развитии рынка букмекерских услуг в киберспорте как на международной арене, так и в России, акцентируя внимание на динамике объема ставок, которая демонстрирует рост интереса к этому сегменту рынка. Киберспорт, наряду с растущим влиянием букмекерских контор, становится привлекательной областью для инвестиций. Рассмотренные тенденции и предпочтения аудитории подтверждают, что рынок киберспорта продолжает развиваться и его перспективы открывают новые возможности для инвесторов и букмекеров.

**Yu. O. Ivanova**

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

**K. A. Uzdenova**

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

**P. E. Zolina**

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

## **ESPORTS FINANCING IN RUSSIA AND ABROAD: THE INFLUENCE OF BOOKMAKERS**

**Keywords:** sports, esports, esports club, bookmaker, commercialization, investment, championship, betting.

Esports is evolving as a system of championships, leagues and tournaments around the world. This is a large-scale sector of the economy with a market valuation of billions of dollars. In the course of the work, the rapid development of e-sports and the role of bookmakers in this progressive industry were considered. Focusing on the importance of these players in the betting market, we analyzed the trends associated with investing in e-sports clubs. The authors detail why investing in esports clubs is currently the best solution for potential investors. The results of a survey that identifies audience preferences for game disciplines and specific teams are considered, which helps clarify the preferences of fans and players. The question of the development of the bookmaker services market in e-sports both in the international arena and in Russia is also being raised, focusing on the dynamics of the volume of bets, which demonstrates an increase in interest in this market segment. Esports, along with the growing influence of bookmakers, is becoming an attractive area for investment. The reviewed trends and audience preferences confirm that the esports market continues to develop and its prospects open up new opportunities for investors and bookmakers.

### Введение

Киберспорт – это соревновательная деятельность, основанная на компьютерных и видеоиграх. Это одновременно отрасль индустрии развлечений и вид спорта. Киберспорт подразумевает соревнования игроков или команд друг с другом в различных играх. Основные дисциплины:

- MOBA-игры: Dota 2, League of Legends. Команды по 5 игроков стараются разрушить базу противника.

- Шутеры от первого лица: Counter-Strike, Overwatch, Call of Duty. Индивидуальные или командные соревнования.

- Файтинги: Tekken, Mortal Kombat, Street Fighter. 1 на 1 бои в реальном времени.

- Стратегии: Starcraft, Warcraft 3. Сражения в реальном времени за ресурсы и территорию.

- Автосимуляторы: Rocket League. Командные матчи по соккеру с управляемыми автомобилями.

Киберспорт развивается как система чемпионатов, лиг и турниров по всему миру. Киберспорт находится на острие технологических инноваций [8]. Это масштабная отрасль экономики с оценкой рынка в миллиарды долларов. Адекватная экосреда и государственная поддержка киберспорта рассматриваются политиками и исследователями как основное условие обеспечения его развития [9].

Роль букмекерских контор на рынке ставок на спорт трудно переоценить. **Целью данного исследования** является определение букмекеров в качестве одних из ключевых игроков данного рынка, предоставляющих возможность делать ставки на различные спортивные события.

Что касается киберспортивного беттинга, то эксперты прогнозируют здесь активный рост доли букмекерских контор. Так, исследовательское агентство Narus Advisor оценивало долю букмекерского бизнеса в рынке киберспортивных ставок к 2016 году в \$5,5 млрд, а к 2020 году – в \$12,9 млрд. Эти прогнозы в целом подтвердились. В 2016 году рынок киберспортивного беттинга в мире был оценен примерно в \$4,8 млрд [5]. По данным того же исследования, к 2023 году глобальный объем ставок на киберспорт может достичь \$30 млрд.

В 2020 году пандемия COVID-19 способствовала резкому росту этого сегмента. По данным букмекерских компаний, уже в первом квартале доля ставок на ки-

берспорт в их обороте составила от 40% до 60%. В России прирост по сравнению с 2019 годом составил около 450%. Сектор киберспорта и цифровых медиа уже много лет переживает период быстрого роста, отчасти благодаря популярности досуга в закрытых помещениях. Ограничения, наложенные во время пандемии COVID-19, еще больше ускорили расширение отрасли: в первой половине 2020 года аудитория киберспортивных мероприятий достигла более полумиллиарда человек. Финансовые показатели напрямую зависят от количества занимающихся, системы соревнований, требований к спортсменам, их подготовке [7].

В последние годы букмекеры все больше вовлекаются в киберспортивный сегмент. Они не просто предоставляют ставки на киберспортивные турниры и соревнования, но и спонсируют команды и турнирных операторов, проводят собственные киберспортивные турниры. Сегодня в России киберспорт поддерживается на государственном уровне, выделяются гранты, развивается инфраструктура, проводятся форумы, обучаются специалисты и создаются рабочие места на различные должности в данной сфере.

В 2023 году крупнейшие российские букмекеры сообщили о дальнейшем увеличении объемов ставок на киберспорт [2]. Так, «Лига Ставок» отметила рост средней суммы ставок на 25% по сравнению с 2022 годом. Фонбет сообщил о росте количества клиентов в целом на 16% и приросте оборота на 44%. Основу рынка составляют ставки на топовые дисциплины – Dota 2 и Counter-Strike. По данным «Лиги Ставок», на них приходится 95% всех ставок на киберспорт. Большой популярностью у российских бетторов пользуются команды из СНГ.

Букмекерские компании являются одной из немногих категорий брендов, поддерживающих киберспорт. Практически для всех организаций букмекеры стали основным источником дохода. Например, в наиболее популярных дисциплинах Dota 2 и Counter Strike доход от спонсорских контрактов с букмекерами может составлять от 70% до 100% коммерческой выручки. Кроме того, некоторые европейские клубы также зависят от поддержки российских букмекерских контор, таких как Winline и Фонбет.

Таким образом, рынок букмекерских услуг в киберспорте демонстрирует стабильные темпы роста в мире и в России, несмо-

тря на некоторые препятствия со стороны законодательства и издателей игр. Пандемия также способствовала ускорению его развития.

### Материалы и методы исследования

За рубежом киберспорт финансируется через более разнообразные источники. Частные инвесторы, венчурные фонды, криптоплатформы – все эти участники финансирования играют важную роль в развитии киберспорта за рубежом. Лиги и турниры по различным игровым дисциплинам активно привлекают внимание как спонсоров, так и игроков. При формировании призового фонда сами пользователи игрового сообщества могут поучаствовать в его создании. Это осуществляется путем приобретения подписок на различные дополнительные услуги в играх, например: скины на оружие, анимации персонажа, боевые пропуска, ландшафты, приоритет в поддержке.

*Спонсорские контракты.* Один из основных механизмов финансирования киберспорта и киберспортивных команд. Крупные компании (производители игрового оборудования, технологические бренды, изготовители энергетических напитков) заключают контракты с командами, игроками, которые продвигают их через участие в турнирах и медийных мероприятиях. Например, количество спонсорских сделок в киберспорте увеличилось с 776 сделок в 2018 году до 1861 и 1785 сделок в 2019 и 2020 годах соответственно [3]. Примером повышенного интереса к киберспорту со стороны крупных брендов стало сотрудничество BMW с пятью киберспортивными клубами на разных континентах: Cloud9 в Америке, G2 Esports в Европе, Fnatic в Великобритании, T1 в Корее и FunPlus Phoenix в Китае [4]. Тем не менее, после окончания локдаунов и начала экономической рецессии в мировой экономике киберспортивные клубы столкнулись с сокращением маркетинговых бюджетов.

*Продажа медиаправ.* Организаторы киберспортивных ивентов продают права на трансляцию турниров стриминговым платформам, телеканалам, медиа-компаниям. Все это дает им возможность получать дополнительные средства на организацию и проведение последующих мероприятий.

*Призовые фонды.* Киберспортивные турниры располагают внушительными призовыми фондами, которые распределяются между участниками соревнований. Это сти-

мулирует игроков и их организации, способствует развитию профессионального киберспорта. Однако стоит отметить, что около 80% призовых средств распределяются между игроками, и лишь малая часть остается на функционирование организации.

*Инвестиции.* Криптоплатформы, инвестиционные фонды, банки с инвест программами вкладывают деньги в киберспортивные организации, проекты, команды. Это помогает развивать инфраструктуру киберспорта, обеспечивать команды профессиональным оборудованием, привлекать талантливых специалистов для улучшения функционирования организаций.

*Лицензионные соглашения.* Киберспортивные организации и команды заключают лицензионные соглашения с разными компаниями по теме использования их бренда, логотипа, других интеллектуальных активов. Это ключ к получению дополнительного дохода и привлечению аудитории.

*Продажа мерчендайза.* Продажа футболок, кепок, ковриков для мыши и других предметов с логотипами и символикой команд – дополнительные финансы, плюс ко всему средства, укрепляющие связь с комьюнити. Такая графа в прибыли организации занимает одну из самых низких позиций. Однако именно мерч помогает популяризировать бренд киберспортивной организации.

*Партнерские программы.* Стримеры и киберспортивные организации участвуют в партнерских программах с игровыми платформами, играми, сервисами, онлайн-магазинами. Это позволяет получать процент от продаж, бонусы за рекламу и привлечение своей аудитории.

*Государственная поддержка.* Есть страны, где киберспорт поддерживается на государственном уровне. Выдаются гранты, льготы, субсидии. Все это способствует развитию данного направления и делает его конкурентоспособным на международной арене.

*Краудфандинг.* Краудфандинговые платформы также являются инструментом для привлечения средств на реализацию идей, проектов. Это позволяет привлекать средства от фанатов, расширять аудиторию, взаимодействовать с комьюнити.

*Прибыль от рекламы.* Киберспортивные организации и стримеры получают доход от размещения рекламы на стримах, видео, сайтах. Рекламные партнеры оплачивают

размещение баннеров, роликов, партнерских ссылок. Например, киберспортивная организация Team Spirit имеет в своих активах несколько стримеров, которые имеют свою аудиторию и популяризируют бренд команды. При этом стримеры размещают рекламу партнеров организации, гарантируя большой доход для Team Spirit.

Говоря о ситуации за рубежом, можно отметить, что, например, во Франции киберспорт активно финансируется и развивается. Данное направление занимает значительное место как в развлекательной, так и спортивной индустрии. Множество профессиональных киберспортивных команд представляют Францию на международных турнирах. Также регулярно проводятся турниры различных масштабов, которые привлекают организации, игроков, зрителей, спонсоров. В качестве примера можно привести Paris Games Week, DreamHack, Gamers Assembly и нашумевший Blast Paris Major 2023. Франция открывает игровые центры, тренировочные базы, стриминговые студии. Активно привлекает внимание киберклуб «Vitality». Киберспортивная организация располагает своим игровым центром, который находится в центре Парижа и позиционирует себя как место, где любой игрок сможет почувствовать себя киберспортсменом. Основным продающим механизмом является нейминг мест, за которыми киберспортсмены играли онлайн-турниры и готовились к важным матчам.

Для полного понимания механизма финансирования киберспортивной организации разберем датскую компанию Astralis. В 2019 году киберспортивный клуб Astralis вышел на местную фондовую биржу, став публичной компанией и начав публиковать финансовую отчетность для потенциальных инвесторов. Это предоставило возможность получить подробные сведения о финансовом положении клуба за последние четыре года.

Astralis имеет центр управления, который контролирует все подразделения, а также 7 автономных филиалов. Из них два, Blackbox Media и Pixel.TV, приобретены недавно и занимаются интернет-контентом. В ближайшее время организация ожидает увеличения своих медийных охватов благодаря этому. Другие подразделения Astralis занимаются в основном спортивными мероприятиями.

В течение трех лет, с 2019 по 2021 год, Astralis не получал прибыли, но с каждым годом размер убытков уменьшался.

В 2022 году клуб наконец-то достиг прибыли, заработав 370 тысяч долларов. Это позитивная тенденция несмотря на то, что общая выручка растет не так быстро, как ранее.

Из общей выручки в 12,7 миллионов долларов наибольшая часть, 46%, приходится на спонсорские соглашения. Другие источники доходов включают призовые соревнования и продажу цифровых товаров, таких как стикеры в игре Counter Strike. Клуб также получает выплаты от различных лиг за участие в турнирах: основной источник дохода – команда по Counter Strike, принесящая более половины выручки. Команда по League of Legends составляет 18%, а остальные дисциплины – около 3%.

Astralis на данный момент больше расходует свои финансовые ресурсы в надежде на будущий успех. В начале 2019 года клуб располагал запасом средств в размере 24,7 миллионов долларов, но со временем они были постепенно израсходованы, в 2022 году этот запас составлял уже 10,6 миллионов долларов. Однако в последний год наблюдается положительная тенденция, и есть вероятность того, что клуб начнет приносить хотя бы какую-то прибыль в будущем. Несмотря на то, что киберспортивные команды часто приносят убытки, даже в период, когда Astralis были лучшей командой в мире в своей дисциплине, они не добились прибыли.

В марте 2024 года датский киберспортивный клуб Astralis представил аудированные финансовые результаты за 2023 год после делистинга с биржи NASDAQ и продажи своего слота во франшизной лиге LEC по League of Legends.

Показатель EBITDA (прибыль до вычета процентов, налогов, износа и амортизации) Astralis составил 146,7 млн датских крон (1,97 млрд рублей), чистая прибыль – 72,3 млн датских крон (971,8 млн рублей). В самой организации назвали это «удовлетворительным» результатом. Интересно, что EBITDA по сравнению с 2022 годом (2,5 млн датских крон или 33,6 млн рублей) выросла в 59 раз [1].

Скачок показателя является результатом продажи Astralis своего слота в лиге LEC компании Karmine Corp и мажоритарного пакета акций в PIXEL.TV ApS.

Также организация заявила, что провела свой делистинг с биржи NASDAQ в прошлом году, поскольку цена ее акций значительно упала, а публичный листинг не приносил

никакой пользы компании и ее акционерам. Делистинг позволил сэкономить примерно 2 миллиона датских крон (26,9 млн рублей) на прямых затратах и около 1 миллиона датских крон (13,4 млн рублей) на ежегодных косвенных расходах.

Рассмотрим основные направления для инвестирования в киберспорт, выделим их преимущества и недостатки, и обоснуем, почему инвестирование в киберспортивные клубы является наиболее перспективным направлением.

Начнем с фокусного направления.

*Киберспортивные команды и клубы* – это центр всей киберспортивной индустрии. Как и в классическом спорте, клуб – это место притяжения любителей дисциплины, болельщиков и соответственно денег. Рассмотрим подробнее все преимущества и недостатки клубов.

Преимущества:

- Прямая связь с аудиторией и фанатами, возможность создания лояльности. Большая фанатская база позволяет сформировать плотную взаимосвязь и, соответственно, лояльность болельщиков к компании. Люди начинают воспринимать бренд «своим», «близким» и хорошо знакомым.

- Разнообразие источников дохода: призовые за победы на турнирах, спонсорские сделки, продажа мерчандайзинга. Таким образом, клуб не только компенсирует расходы на рекламу, но и получает дополнительную прибыль.

- Возможность для брендинга и продвижения через популярных игроков и значимые соревнования. Для подтверждения достаточно посмотреть на Топ-20 самых оплачиваемых киберспортсменов Восточной Европы по версии sports.ru.

Недостатки:

- Высокая конкуренция и риски, связанные с нестабильностью результатов.

- Зависимость от успехов в турнирах для поддержания интереса аудитории.

- Необходимость в значительных начальных инвестициях для формирования конкурентоспособной команды. Часто может нивелироваться, если инвестировать в перспективных новичков.

Команды и клубы – это не единственные возможные инвестиционные проекты в киберспорте.

*Киберспортивные центры и арены.* С ростом популярности киберспорта возрос и спрос на площадки для проведения турни-

ров, встреч и соревнований. Это также интересное направление в киберспорте для инвестирования. Рассмотрим плюсы и минусы.

Преимущества:

- Постоянный поток дохода от аренды помещений, проведения мероприятий и соревнований. Таким образом, в отличие от команды или клуба тут меньше риска в снижении популярности конкретной команды, так как инвестиции идут, по сути, в общий интерес людей к киберспорту.

- Возможность стать центром киберспортивной культуры в регионе. Выход в регионы позволит стать одним из лидеров и самым крупным игроком в этом регионе, что естественно максимизирует прибыль.

Недостатки:

- Большие начальные капиталовложения в строительство или аренду помещения и его оборудование.

- Зависимость от местоположения и с особности привлекать крупные события и аудиторию.

*Киберспортивные платформы и приложения*

Преимущества:

- Высокий потенциал масштабирования и глобального охвата.

- Разнообразие бизнес-моделей: подписки, реклама, внутриигровые покупки.

- Тенденция к импортозамещению.

Недостатки:

- Интенсивная конкуренция с устоявшимися платформами.

- Сложности с монетизацией пользователей и поддержанием их вовлеченности.

### Результаты исследования и их обсуждение

Анализируя приведенные направления для инвестирования, можно сделать вывод, что киберспортивные клубы представляют собой наиболее привлекательную опцию по нескольким причинам:

*Масштабируемость и гибкость доходов:* клубы могут генерировать доходы из множества источников, включая призовые деньги, спонсорские соглашения, продажи мерчандайзинга и контент, созданный командами. Это обеспечивает клубам гибкость и устойчивость к изменениям в экономическом ландшафте.

*Брендинг и маркетинговые возможности:* успешные клубы быстро становятся узнаваемыми брендами с лояльной аудиторией. Инвестирование в клубы откры-

вает широкие возможности для брендинга, включая кросс-промоции и партнерские сделки, значительно расширяя возможности для возврата инвестиций.

*Участие в развитии киберспорта:* инвестирование в клубы позволяет не только получать доход, но и активно участвовать в развитии киберспортивной индустрии. Клубы часто становятся основой для местных и международных соревнований, способствуя росту интереса к киберспорту в целом.

*Прямое взаимодействие с аудиторией:* киберспортивные клубы имеют уникальную возможность взаимодействовать с аудиторией непосредственно через социальные сети, стримы и мероприятия. Это создает прочную связь с фанатами и способствует росту лояльности и поддержки.

По данным сайта [cybersport.ru](http://cybersport.ru) в настоящий момент существует более тысячи различных команд из стран СНГ, которые принимают участие в профессиональных турнирах в более чем двадцати дисциплинах. Рассмотрим более подробно лидирующие команды из России по данным рейтинга вышеупомянутого сайта (таблица 1).

Для проведения дальнейшего анализа был составлен и проведен опрос, который должен выявить предпочтения аудитории относительно игровых дисциплин и конкретных команд (таблица 2).

В опросе принял участие 121 человек – в основном студенты Финансового университета при Правительстве Российской Федерации 1-4 курса бакалавриата. Разберем результаты опроса более подробно.

Таблица 1

Лидирующие киберспортивные команды из России

Название	Сайт	Дата основания	Кол-во дисциплин	Кол-во подписчиков в соц. медиа
Team Spirit	<a href="https://teamspirit.gg/">https://teamspirit.gg/</a>	2015	7	ВК – 559К YouTube – 331К Telegram – 106К
Virtus.pro	<a href="https://virtus.pro">https://virtus.pro</a>	2003	7	ВК – 561К YouTube – 290К Telegram – 18,7К
Team Empire	<a href="http://team.empire.gg/">http://team.empire.gg/</a>	2004	4	ВК – 96,4К YouTube – 50,5К Telegram – -
FORZE	<a href="https://forze.gg/">https://forze.gg/</a>	2001	5	ВК – 113,4К YouTube – - Telegram – 6,1К
Winstrike Team	<a href="https://winstrike.gg/">https://winstrike.gg/</a>	2018	6	ВК – 168К YouTube – - Telegram – 2,5К

Таблица 2

Опрос аудитории о предпочтении игровых дисциплин и команд

№	Вопрос	Варианты ответа
1	Ваш пол?	м/ж
2	Как часто вы смотрите киберспортивные турниры?	не смотрю, раз в 1-2 месяца, раз 1-2 недели, несколько раз в неделю
3	По какой дисциплине (игре) вы предпочитаете турниры?	не смотрю, Dota 2, CS GO, CS 2, League of Legends, Warcraft III, Rainbow Six Siege, PUBG, Fortnite, Apex Legends, Valorant, Overwatch, Hearthstone, FIFA, Warface, StarCraft 2, другое
4	Вы предпочитаете следить за какой-то конкретной командой или часто смотрите выступления разных команд?	не смотрю, предпочитаю конкретные, смотрю разные
5	Турниры каких российских команд вы предпочитаете смотреть?	не смотрю, Team Spirit, Virtus.pro, Team Empire, FORZE, Winstrike Team, другое



Рис. 1. Результаты ответа на 1 вопрос

Как видно, мужская часть аудитории преобладает (рисунок 1).

По результатам можно сделать вывод, что большинство так или иначе следит за киберспортивными ивентами. Так же стоит заметить, что чаще всего люди смотрят подобные турниры раз в 1-2 месяца (рисунок 2).

Соотношение ответов совпадает с данными с сайта cybersport.ru относительно популярности киберспортивных дисциплин. Фаворитами были и остаются игры Dota 2 и Counter Strike (рисунок 3).

Благодаря данному вопросу можно сделать вывод, что люди чаще предпочитают следить за какой-то конкретной командой (рисунок 4).

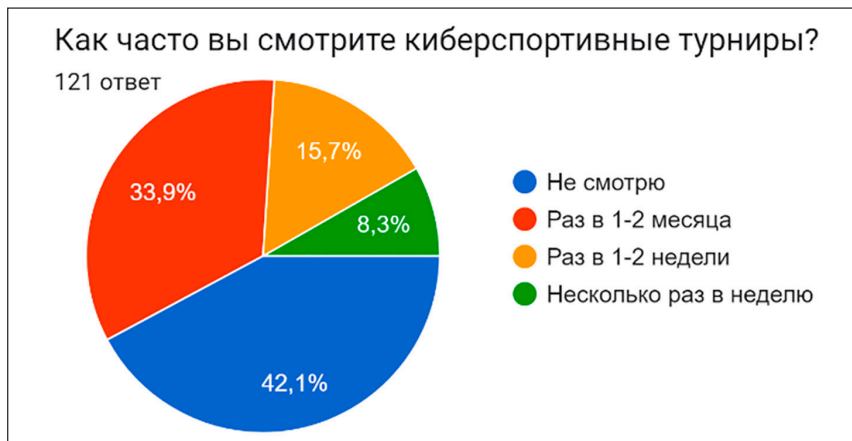


Рис. 2. Результаты ответа на 2 вопрос



Рис. 3. Результаты ответа на 3 вопрос



Рис. 4. Результаты ответа на 4 вопрос



Рис. 5. Результаты ответа на 5 вопрос

Целью данного вопроса было выяснить: какие российские команды наиболее интересны аудитории (рисунок 5). В лидерах Team Spirit, Virtus.pro и с небольшим отставанием FORZE. Касаемо первых двух команд – ситуация объясняется тем, что это флагманские команды России, которые постоянно участвуют в очень крупных турнирах. Однако команда FORZE настолько большими успехами похвастаться не может.

По оценкам экспертов, доля букмекерского рынка в общем объеме ставок на кибер-

спорт составляет около 50-60%. Таким образом, букмекерские конторы уже стали ключевыми игроками на этом быстрорастущем направлении и их роль будет усиливаться.

#### Заключение

Букмекерские конторы оказывают значительное влияние на развитие киберспорта. С одной стороны, они способствуют привлечению внимания аудитории и финансовой поддержке команд/турниров, выступая их спонсорами. Это стимулирует рост индустрии.



Однако беттинг также связан с определенными рисками. В современной экономической ситуации спортивные организации сталкиваются с множеством препятствий [6]. Во-первых, возможность договорных матчей подрывает целостность соревнований. Во-вторых, отдельные компании-разработчики негативно относятся к продвижению ставок, опасаясь последствий.

Регулирование рынка ставок на киберспорт, если оно будет осуществляться прозрачно и с соблюдением этических норм, мо-

жет снизить риски недобросовестной игры и повысить доверие зрителей. Однако для этого необходимо полное признание киберспорта на законодательном уровне и согласованные действия всех заинтересованных сторон.

В целом можно говорить о значительном влиянии букмекеров на киберспорт, которое может стать еще сильнее при условии регулирования рынка на государственном уровне. Это позволит снизить риски и максимально использовать потенциал данного направления.

#### *Библиографический список*

1. Blair Biggar, David Zendle, Heather Wardle. Targeting the next generation of gamblers? Gambling sponsorship of esports teams // Journal of Public Health. 2023. Vol. 45. Is. 3. P. 636–644. DOI: 10.1093/pubmed/fdac167.
2. Аудитория киберспорта в России – исследование Mediascope [Электронный ресурс]. URL: <https://mediascope.net/news/1492649/> (дата обращения: 12.12.2024).
3. Global Esports Market Report. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/> (дата обращения: 12.01.2025).
4. Value of the Esports Betting Industry Forecasted to Reach \$13.05 Billion Dollars By 2025. – 19.08.2021 / PR Newswire «CISION». [Электронный ресурс]. URL: <https://www.prnewswire.com/news-releases/value-of-the-esports-betting-industry-forecasted-to-reach-13-05-billion-dollars-by-2025--301358600.html> (дата обращения: 20.01.2025).
5. Исследования киберспорта от компании Nielsen Sports. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.nielsen.com/ru/ru/solutions/capabilities/sports-marketing/> (дата обращения: 10.01.2025).
6. Иванова Ю.О., Маркова Д.А. Концептуальные основы стратегического развития спортивных организаций // Вестник Алтайской академии экономики и права. 2024. № 5-2. С. 248-256.
7. Винокуров А.С., Иванова Ю.О., Гураль О.Н. Киберспортивная команда-клуб как основа государственно-частного партнерства в компьютерном спорте // Вестник Алтайской академии экономики и права. 2022. № 7-2. С. 196-200.
8. 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.
9. 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.