

УДК 338

Д. Ф. Ахметшин

ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»,
Москва, e-mail: damur2003@mail.ru

Н. П. Ларин

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

Ю. О. Иванова

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

ПЕРСПЕКТИВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В ТЕКУЩИХ СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИХ УСЛОВИЯХ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Ключевые слова: киберспорт, компьютерный спорт, финансирование индустрии игр, цифровое развитие Российской Федерации, развитие инфраструктуры в компьютерном спорте.

Киберспорт – это одна из наиболее динамично развивающихся индустрий как в мире, так и в России. В 2024 году мировой рынок киберспорта оценивался в 2,55 миллиарда долларов, а доля России составила около 100 миллионов долларов, с прогнозом дальнейшего роста. Основными драйверами развития российской киберспортивной экосистемы являются частные инвестиции, государственная поддержка, технологические инновации и растущий интерес со стороны поколений миллениалов и зумеров. Целью данной статьи является исследование текущих и перспективных направлений развития финансирования компьютерного спорта в настоящих социально-экономических условиях на территории Российской Федерации. В исследовании были рассмотрены такие инструменты финансирования как: венчурное капиталообразование, государственные субсидии, краудфандинговые платформы и использование блокчейновых технологий. Приведены примеры успешных практик, таких как Yota Arena и участие крупных компаний, включая BetBoom и VK Play. Отдельное внимание уделено влиянию киберспорта на экономику, включая вклад в ВВП, создание рабочих мест и поддержку смежных отраслей. В заключении подчеркиваются значительные возможности для роста, обусловленные государственно-частными партнерствами, интеграцией новых технологий и вовлечением молодежной аудитории. Однако нестабильная социально-экономическая ситуация и перенасыщение рынка остаются вызовами для сектора.

D. F. Akhmetshin

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow,
e-mail: damur2003@mail.ru

N. P. Larin

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

Yu. O. Ivanova

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

PROMISING DIRECTIONS FOR THE DEVELOPMENT OF COMPUTER SPORT FINANCING IN THE CURRENT SOCIO-ECONOMIC CONDITIONS IN THE RUSSIAN FEDERATION

Keywords: cybersport, computer sport, financing of the games industry, digital development of the Russian Federation, infrastructure development in computer sport.

Cybersport is one of the fastest growing industries both in the world and in Russia. In 2024, the global cybersports market was estimated at 2.55 billion dollars, and Russia's share amounted to about 100 million dollars, with a forecast of further growth. The main drivers for the development of the Russian cybersports ecosystem are private investment, government support, technological innovation, and

growing interest from the Millennials and Zoomer generations. The purpose of this article is to investigate the current and prospective directions of development of computer sport financing in the current socio-economic conditions on the territory of the Russian Federation. The study considered such financing tools as: venture capital formation, government subsidies, crowdfunding platforms and the use of blockchain technologies. Examples of successful practices, such as Yota Arena and the participation of large companies, including BetBoom and VK Play, are given. Special attention is paid to the impact of cybersports on the economy, including contribution to GDP, job creation and support for related industries. It concludes by emphasizing the significant growth opportunities arising from public-private partnerships, integration of new technologies and youth audience engagement. However, unstable socio-economic conditions and market saturation remain challenges for the sector.

Введение

Финансирование компьютерного спорта (киберспорта) в Российской Федерации является одним из ключевых факторов его развития и интеграции в экономику страны. В современных социально-экономических условиях наблюдается значительное влияние макроэкономических факторов, технологических тенденций и изменения потребительских предпочтений на развитие данной отрасли. Киберспорт, как часть цифровой экономики, объединяет различные сегменты рынка, включая IT-индустрию, медиа, рекламный сектор, а также инвестиционные и государственные программы поддержки.

В последние годы киберспорт получил признание на государственном уровне, что открыло новые перспективы для его финансирования, включая субсидирование, частные инвестиции, краудфандинг и государственно-частные партнерства. При этом сохраняются значительные вызовы, связанные с финансовой устойчивостью индустрии, регулированием рынка и уровнем привлечения инвесторов. В условиях нестабильной экономической ситуации и изменений в международной политике особое значение приобретает поиск эффективных инструментов финансирования, способных обеспечить долгосрочное развитие отрасли.

Целью данного исследования является анализ перспективных направлений развития финансирования киберспорта в Российской Федерации с учетом современных социально-экономических условий. В рамках работы рассматриваются существующие механизмы финансирования, ключевые тенденции развития рынка и факторы, влияющие на привлечение инвестиций в отрасль. Полученные результаты могут быть использованы для выработки стратегических решений в области финансового регулирования и поддержки киберспортивной индустрии.

Материалы и методы исследования

В ходе исследования использовался комплексный подход, объединяющий теоретические и эмпирические методы анализа. Теоретическая часть исследования основана на изучении нормативно-правовых актов, регулирующих киберспортивную индустрию в России, анализе международного опыта, а также оценке научных и аналитических публикаций, посвященных вопросам финансирования цифровых индустрий.

Для анализа социально-экономических факторов, влияющих на развитие киберспорта, были использованы статистические и эконометрические методы обработки данных. В качестве эмпирической базы исследования привлекались данные о доходах и расходах киберспортивных организаций, отчеты инвестиционных компаний, материалы международных исследовательских агентств и аналитических центров.

Особое внимание уделено анализу структурных изменений в источниках финансирования киберспорта, включая спонсорские контракты, рекламные бюджеты, государственные инвестиции, венчурное финансирование и краудфандинговые инициативы. Для визуализации полученных данных применялись графические и табличные методы представления информации. Кроме того, проведен сравнительный анализ национальных и международных моделей финансирования киберспорта, что позволило выявить наиболее эффективные инструменты поддержки и развития отрасли в современных условиях.

Результаты исследования и их обсуждение

Киберспорт является быстро развивающейся индустрией, которая становится все более значимой, не только на зарубежных рынках, но и в России. По отчетам исследователей, в 2024 г. мировой рынок киберспорта достиг оценки в 2,55 млрд долларов, что означает ежегодный рост на 19,95% по системе GARP, что и отображено на рисунке 1.

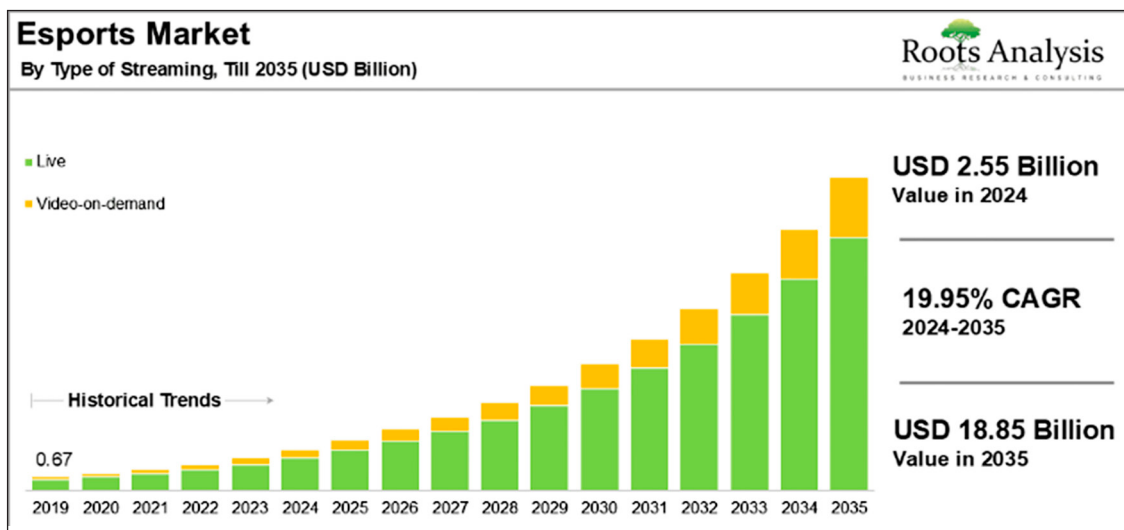


Рис. 1. Развитие киберспорта в перспективе 2025–2035 [17]

В 2023 г. Россия занимала существенную долю рынка киберспорта эквивалентную около 100 млн долларов, что при соответствующем темпе роста составит примерно 120 млн долларов в 2024 году [17].

На развитие финансирования киберспорта значительное влияние оказывают социально-экономические факторы. В нестабильное экономическое время рост сдерживается снижением частных спонсорских и рекламных расходов. Увеличение объемов этого рынка подтверждается также ростом спроса со стороны миллениалов и представителей поколения Z (далее – зумеров) как основных потребителей киберспорта.

По мнению авторов исследования «SOCIO-ECONOMIC SYSTEMS» привлечение представителей молодежи к соревновательным компьютерным играм не только способствует процветанию рассматриваемой отрасли, но и оказывает влияние на смежные зоны, такие как ИТ, телекоммуникации и сфера развлечений [8].

Ключевые игроки российской киберспортивной экосистемы, включая команды, спонсоров, платформы и организаторов мероприятий, разнообразны и быстро меняются. Такие известные команды, как Virtus.pro и Team Spirit, стали известны во всем мире. Последняя выиграла The International 2021, одно из самых значимых киберспортивных соревнований, а также недавний Shanghai Major 2024 по дисциплине Counter-Strike 2. Спонсорами индустрии выступают как внешние компании (которые не относятся к индустрии, такие как банки, например,

«Сбербанк», и телекоммуникационные провайдеры, например, Мегафон), так и корпорации, которые напрямую связаны с киберспортивной индустрией, например, HyperX и Razer. Отдельно можно выделить участие букмекерских организаций в киберспорте, ярким примером в России можно выделить компанию BetBoom. Компания организует за собственный счет киберспортивные мероприятия в разных дисциплинах, из последних «BetBoom VALORANT League: Winter» с призовым фондом в 1 миллион рублей. Организация осуществляет свою деятельность не только в разрезе «ставок» на азартные игры, компания активно продвигает свои киберспортивные команды в самых разных игровых дисциплинах: Rainbow Six Siege, DOTA 2, Counter-Strike 2, Overwatch 2, Starcraft 2, Valorant и т. п. [7;20].

Основными центрами стриминга и взаимодействия с фанатами являются цифровые платформы, такие как Twitch, YouTube Gaming, Kick. В России самым популярным аналогом можно считать VK Видео Live. Для того чтобы проводить мероприятия, необходимы организаторы турниров, примерами таких организаций можно считать: ESforce Holding и Epic Esports Events. В Российской Федерации организацией мероприятий занимаются самые разные компании. Так яркими представителями можно назвать вышеупомянутую организацию BetBoom, а также VK Play. Отдельное внимание хотелось бы уделить мерам государственной поддержки посредством создания таких организаций как Федерация Киберспорта

Москвы, Федерация Киберспорта Санкт-Петербурга и других крупных муниципалитетов. Ещё одним представителем организации киберспортивных мероприятий можно считать отдельных известных личностей в медиа-пространстве. Так примером можно считать турнир: «Evelone Duo Cup» по дисциплине Counter-Strike 2 с призовым фондом 200 000 долларов [9;11;4].

Сектор имеет различные источники дохода, но основную долю составляет спонсорство. Также индустрия получает доходы из следующих категорий [19]:

- Призовые суммы на мероприятиях. Для организации, данная статья доходов является самым скромным источником выручки, так как основная доля призовых уходит игрокам;

- Реализация атрибутики. Основной акцент после спонсорства организации и команды делают на данную категорию. Выручка в данном случае будет зависеть от медийности и популярности команды. Так атрибутика с игроком Faker из южнокорейского коллектива T1 известна во всем мире по причине победы данной команды 5 раз в дисциплине League of Legends. В Российском медиаполе можно считать известным игрока Donk из коллектива Team Spirit. Данные киберспортсмены делают организацию известнее, что успешнее влияет на реализацию атрибутики [9;11].

- Помимо финансовой выгоды, киберспорт в России оказывает значительное социальное и экономическое влияние.

- Вклад в ВВП: В 2023 году доля киберспорта в ВВП составляет 0,3 % – и, как ожидается, будет расти по мере развития бизнеса [3;1];

- Создание рабочих мест: киберспорт создает рабочие места в ряде отраслей, таких как разработка ПО, маркетинг, вещание, планирование мероприятий и игры [3];

- Вспомогательные отрасли: Сектор стимулирует развитие смежных отраслей, включая цифровой маркетинг, производство оборудования и телекоммуникации;

- В социальном плане киберспорт способствует развитию сотрудничества, цифровой грамотности и межкультурного взаимодействия; он особенно популярен среди молодых аудиторий, таких как миллениалы и поколение Z. Кроме того, он предлагает место для инклюзивного участия, способствуя развитию сообществ, преодолевающих экономические и географические разрывы [8].

Основные тенденции и перспективные направления в финансировании киберспорта в 2025-2026 представлены в форме следующих инструментов: венчурное финансирование, государственная поддержка в форме субсидий, использование краудфандинговых платформ и инструментов поддержки организаций.

Рассмотрим данные инструменты подробнее. Сектор киберспорта в значительной степени формируется за счет частных инвестиций и венчурного капитала, которые предоставляют ресурсы для развития инфраструктуры, создания команд и технологических инноваций. Согласно исследованию PwC «Глобальная перспектива в области развлечений и медиа (2023 год)», объем венчурного финансирования в мировом масштабе значительно увеличился, и ожидалось, что к 2023 году инвестиции достигнут 4,5 млрд долларов [12]. Среди заметных инвестиций в России – покупка компании ESforce за 100 миллионов долларов компанией Mail.ru Group в 2021 году, которая проявила интерес к объединению и монетизации киберспортивных активов [10].

Также непосредственным драйвером развития киберспорта в России можно назвать появление акцента среди стриминговых платформ. Так, площадка Okko, проведя исследование, убрала определенные жанры спорта, такие как: «Теннисные турниры и гонки Формулы 1» в сторону более молодого и живого рынка – киберспорта. Как отмечает платформа: «Мы добавляем решения, которых не хватает киберспортивным трансляциям, например, профессиональные комментарии и удобную навигацию по видео – в Okko можно смотреть турниры с любого момента или переходить к конкретным схваткам». Данная тенденция положительно скажется на рынке киберспорта ввиду того, что привлечет как спортивных инвесторов, которые отдаляются от менее популярных категорий спорта, так и других игроков рынка, которые никак не связаны с тематикой киберспорта, но могут отметить повышенный спрос аудитории [19].

В настоящее время киберспорт признан российским правительством как важный компонент цифровой экономики. В 2023–2024 году Правительство Российской Федерации инициировало пилотную программу, предусматривающую финансирование киберспортивных мероприятий в рамках 5,2 млрд рублей из государственного бюд-

жета. Эти программы направлены на развитие инфраструктуры, такой как приобретение оборудования и обустройство специальных тренировочных центров, а также на организацию мероприятий локального уровня [16;5].

Разделяя операционные и финансовые расходы по крупным проектам, государственно-частные партнерства (ГЧП) способны еще больше ускорить рост. Например, партнерство между частными технологическими компаниями и муниципальными властями может увеличить финансирование передовых киберспортивных центров в развивающихся регионах, способствуя тем самым региональному экономическому росту. Так ярким примером государствен-

но-частного партнерства в России можно назвать строительство киберспортивного объекта для проведения мероприятий – YotaArena. Инвестиции были заложены не только в постройку и дальнейшую работу объекта, но и в российскую киберспортивную команду – Virtus.Pro [2].

Технология блокчейн способна произвести революцию в финансировании киберспорта, упростив процедуры оплаты и предложив безопасные, децентрализованные варианты спонсорства. Во всем мире использование криптовалют в соревнованиях расширяется благодаря таким сайтам, как Chiliz, которые предоставляют токены для фанатов за участие в сообществе и поддержку команды [18].

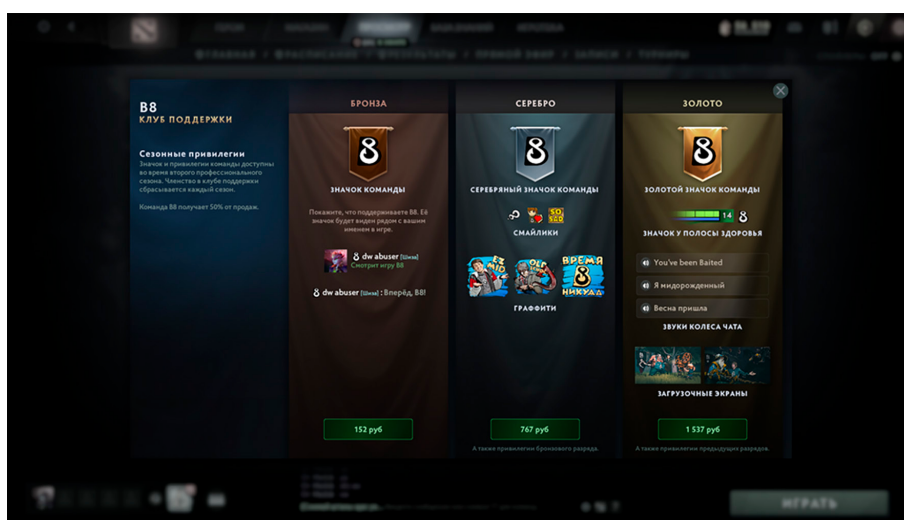


Рис. 2. Клуб поддержки в DOTA 2 [13]



Рис. 3. Игровой объект «Signature Immortalized Legend Ahri» [24]

Используя помощь сообщества для восполнения дефицита бюджета проекта, краудфандинг стал действенным механизмом сбора средств для киберспортивных команд и мероприятий. Команды и крупные мероприятия могут напрямую взаимодействовать с фанатами через такие платформы, как Kickstarter и Patreon, предоставляя специальные стимулы, такие как закулисные съемки или эксклюзивные товары. Одним из ярких примеров можно считать инструмент «Клуб поддержки», который используется в игре Dota 2 (рисунок 2).

Данный инструмент представляет собой внутриигровой контент, который относится непосредственно к командам или клубам. По информации площадки Steam, представители получают 50% от продаж каждого внутриигрового комплекта. Данный внутриигровой контент представлен на рисунке 2 [13]. Ещё одним примером можно считать сотрудничество игровой студии и киберспортивных команд в специальных цифровых объектах. Так в 2024 году подобным результатом коллаборации стал «Signature Immortalized Legend Ahri» в игре League of Legends. При создании данного игрового объекта разработчики вдохновились одним из участников коллектива T1 – Faker. Стоимость упомянутого внутриигрового объекта составляет 450 долларов. Данный предмет представлен на рисунке 3 [24;6].

Также одним инструментов финансирования киберспорта можно считать отчисление в призовой фонд. В 2021 году призовой фонд на турнире The International составил 40 миллионов долларов. Эта стратегия способствует более тесной связи с аудиторией и увеличения ее лояльности в дополнении к финансовой устойчивости [14].

Заключение

Таким образом, можно отметить, что российская сцена финансирования киберспорта является активной, но в то же время

нестабильной. Текущая траектория развития включает такие инструменты как: частные инвестиции, корпоративное спонсорство и развивающиеся технологии. Основными ожиданиями на 2025-2026 годы можно считать: государственная поддержка, демографическая активность и интеграция блокчейна, которые открывают большие перспективы. Однако данная сфера имеет и ряд определенных рисков, таких как перенасыщение рынка и нестабильная экономическая ситуация на территории Российской Федерации.

Киберспорт в России переживает фазу активного развития, что обусловлено технологическим прогрессом, растущей популярностью у молодежной аудитории и усилиями по интеграции этого направления в цифровую экономику. Финансовая структура киберспорта включает разнообразные источники дохода, такие как спонсорство, продажа атрибутики, использование краудфандинга и блокчейновых технологий. Каждая из этих моделей финансирования способствует повышению устойчивости и привлекательности индустрии.

В 2025–2026 годах ключевыми направлениями для дальнейшего роста станут поддержка от государства и внедрение передовых технологий. Государственные программы, направленные на субсидирование инфраструктуры и мероприятий, играют важную роль в стабилизации отрасли, в то время как частные инвесторы и венчурный капитал усиливают конкурентоспособность сектора.

Однако для достижения устойчивого роста необходимо учитывать риски, связанные с перенасыщением рынка и влиянием макроэкономических факторов. Создание эффективной экосистемы, объединяющей частный сектор, государственные структуры и молодежные сообщества, может стать основой для долгосрочного процветания киберспорта в России.

Библиографический список

1. Сайкинов В.Е., Золкин А.Л., Ахмадуллин Ф.Р., Бобков В.В. Развитие киберспорта и его влияние на экономику спортивной индустрии // Естественно-гуманитарные исследования. 2024. №5 (55). С. 305-309.
2. 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.
3. Генералов В.В. Компьютерный и фиджитал спорт в России: административно-правовое регулирование и перспективы // Вестник Уральского юридического института МВД России. 2023. №3 (39). С. 5-9.

4. Гореликов В.А., Скаржинская Е.Н. Особенности спонсорства киберспорта беттинговыми компаниями // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2023. № 8 (263). С. 28-37.
5. Залилов М.А., Скаржинская Е.Н., Щепотьев А.М. Организационно-правовые аспекты деятельности киберспортивных организаций в России // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2022. № 2 (245). С. 87-97.
6. Матвеева И.С., Дробот Е.А. Киберспорт: от простых игр к профессиональному виду спорта // Современные вопросы биомедицины. 2022. Т. 6, № 2 (19). С. 295-301.
7. Солодников В.В., Тимофеева В.И. Киберспорт в России как объект маркетинга и социальный феномен // Социологическая наука и социальная практика. 2020. №1 (29). С. 167-187.
8. Popkova E.G., Ostrovskaya V.N., Bogoviz A.V. (ed.). Socio-economic Systems: Paradigms for the Future // Springer Nature, 2021. Т. 314. DOI: 10.1007/978-3-030-56433-9.
9. Faker победил в номинации «Лучший игрок года» на Esports Awards // Cybersport.ru. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/league-of-legends/faker-pobedil-v-nominatsii-luchshii-igrok-goda-na-esports-awards-2023> (дата обращения: 24.12.2024).
10. Mail.ru Group купила киберспортивный холдинг ESforce за \$100 // Ведомости. URL: <https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2018/01/22/748518-mailru-group-kupila-kibersportivnii-holding-esfoce-za-100-mln> (дата обращения: 21.12.2024).
11. Алексей «LexMum» Мумриков Donk – главный герой 2024 года. Как из голосистого новичка киберспортсмен превратился в лучшего в мире игрока // Cybersport.ru. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/cs2/donk-glavnyi-geroi-2024-goda-kak-iz-golosistogo-novichka-kibersportsmen-prevratilsia-v-luchshego-v-mire-igroka?draft> (дата обращения: 24.12.2024).
12. Глобальный отчет о рынке киберспорта. 2024 // ASO World. URL: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2024/> (дата обращения: 21.12.2024).
13. Клуб поддержки // Fandom: Dota 2 Вики URL: https://dota2.fandom.com/ru/wiki/%D0%9A%D0%BB%D1%83%D0%B1_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B6%D0%BA%D0%B8 (дата обращения: 23.12.2024).
14. Краудфандинг в действии. Как зрители способствуют развитию киберспорта? // Аргументы и Факты. 2019. URL: https://aif.by/timefree/sport/kraudfanding_v_deystvii_kak_zriteli_sposobstvuyut_razvitiyu_kibersporta (дата обращения: 21.12.2024).
15. Кто спонсирует киберспорт в России и мире // RB.RU. URL: <https://rb.ru/opinion/kto-sponsiruut-kibersport-v-rossii-i-mire/> (дата обращения: 21.12.2024).
16. Оперативное совещание с вице-премьерами // Правительство РФ. URL: <http://government.ru/news/47825/> (дата обращения: 21.12.2024).
17. Отчет о мировом рынке киберспорта 2023 // ASO World. URL: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2023/> (дата обращения: 21.12.2024).
18. Революция киберспорта: как блокчейн-технологии и смарт-контракты изменят игровую индустрию // Fork Log. URL: <https://forklog.com/news/revolyutsiya-kibersporta-kak-blokchejn-tehnologii-i-smart-kontrakty-izmenyat-igrovuyu-industriyu-i-kibersport> (дата обращения: 21.12.2024).
19. Рынок в \$33 млрд: как киберспорт перестал быть нишевым и начал завоевывать Россию // Forbes. URL: <https://www.forbes.ru/sport/511409-industria-na-33-mlrd-kak-rynok-translatsij-kibersporta-zavoevyvaet-rossiu> (дата обращения: 23.12.2024).
20. BetBoom VALORANT League: Winter // Liquipedia. URL: https://liquipedia.net/valorant/BetBoom_VALORANT_League/Winter (дата обращения: 14.01.2025).
21. ESports Market, Till 2035 // Root Analysis business research and consulting. URL: <https://www.roots-analysis.com/esports-market#overview> (дата обращения: 21.12.2024).
22. Evelone Duo Cup // Liquipedia. URL: https://liquipedia.net/counterstrike/Evelone/2025/Duo_Cup (дата обращения: 14.01.2025).
23. Resetting expectations, refocusing inward and recharging growth // PWC. URL: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/entertainment-media/outlook/downloads/PwC-GEMO-2023-PDF.pdf> (дата обращения: 24.02.2025).
24. The 9 most expensive League of Legends skins that drain your wallet // One Esports. URL: <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/most-expensive-league-skins/> (дата обращения: 24.12.2024).