

УДК 338.4

Ю. О. Иванова

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

А. В. Котов

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

ПРОБЛЕМА КОРОТКОГО ЖИЗНЕННОГО ЦИКЛА ПРЕБЫВАНИЯ ИГРОКОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КИБЕРСПОРТИВНЫХ КОМАНДАХ РОССИИ

Ключевые слова: киберспортсмены, трансферы, «утечка мозгов», оптимизация, киберспортивные команды.

Киберспорт активно развивается как в России, так и во всём мире. Но из-за молодости индустрии для неё характерен ряд проблем, замедляющих темпы роста. Одна из таких сложностей – это короткий период выступления киберспортсменов за одну команду. В связи с этим целью данного исследования является поиск способов оптимизации ротации кадрового состава для увеличения жизненного цикла пребывания игроков в профессиональных киберспортивных командах России до трёх лет. Для достижения поставленной цели были выполнены следующие задачи: рассчитан средний период выступления игроков за команду в самых популярных видах киберспорта и традиционного спорта; приведены актуальные примеры трансферных решений в киберспорте; выявлены основные причины и последствия высокого уровня текучести кадров в киберспортивных командах. Объект исследования – процесс ротации игроков в российском киберспорте, а предмет – инструменты управления кадрами в данной индустрии. Научная новизна работы заключается в анализе факторов, влияющих на уровень текучести кадров в профессиональных командах отечественного киберспорта. В результате исследования было выявлено отставание российского киберспорта практически в 3 раза по среднему периоду выступления игроков за одну команду от традиционного спорта в России. Кроме этого, для решения проблемы был обозначен перечень рекомендаций, среди которых можно выделить запуск программы по подготовке тренеров и менеджеров в киберспорте, формирование ассоциации отечественных клубов и профсоюза российских киберспортсменов, а также создание регулирующих органов в каждой отдельной киберспортивной дисциплине.

Yu. O. Ivanova

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

A. V. Kotov

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

THE PROBLEM OF SHORT LIFE CYCLE OF PLAYERS' STAY IN PROFESSIONAL CYBERSPORTS TEAMS IN RUSSIA

Keywords: eSports players, transfers, “brain drain”, optimization, eSports teams.

Esports is actively developing both in Russia and around the world. However, due to the youth of the industry, it is characterized by a number of problems that slow down the growth rate. One of these difficulties is the short period of performance of esports athletes for one team. In this regard, the purpose of this study is to find ways to optimize the rotation of personnel to increase the life cycle of players in professional esports teams in Russia to three years. To achieve this goal, the following tasks were completed: the average period of performance of players for a team in the most popular types of esports and traditional sports was calculated; current examples of transfer decisions in esports were given; the main causes and consequences of high staff turnover in esports teams were identified. The object of the study is the process of player rotation in Russian esports, and the subject is personnel management tools in this industry. The scientific novelty of the work lies in the analysis of the factors influencing the level of staff turnover in professional teams of domestic esports. The study revealed that Russian eSports lags behind traditional sports in Russia by almost 3 times in terms of the average period of players' performance for one team. In addition, a list of recommendations was outlined to solve the problem, among which one can highlight the launch of a program for training coaches and managers in eSports, the formation of an association of domestic clubs and a trade union of Russian eSports athletes, as well as the creation of regulatory bodies in each individual eSports discipline.

Введение

За последние три десятилетия явление киберспорта прошло трансформацию от локального увлечения до глобальной индустрии. В рамках своей эволюции киберспортивная сцена обрела многие черты, свойственные профессиональному спорту: клубы, контракты, спонсоры, тренерские штабы, академические составы и многое другое. Однако по некоторым параметрам киберспорт всё ещё значительно уступает таким популярным видам спорта, как, например, футбол и хоккей, что, в свою очередь, препятствует дальнейшему развитию сферы [1, 2].

Одна из актуальных проблем киберспортивной сцены – высокий уровень текучести кадров в профессиональных командах. Так как большая часть киберспортивных дисциплин – это командные игры, частая ротация игроков в активных составах клубов охватывает практически всю индустрию. Такая динамичность составов приводит к нестабильности сцены, что влияет не только на результаты коллективов, но и на другие аспекты, вытекающие из успехов киберспортивных организаций.

Чтобы убедиться в актуальности данной темы, мы рассмотрим такой показатель, как средний период выступления игроков в одной команде. В качестве примера мы возьмём две самые известные киберспортивные дисциплины в России (Dota 2 и Counter-Strike 2), а также два самых популярных вида спорта в нашей стране (футбол и хоккей).

Таблица 1

Средний период выступления игроков в одной команде в самых популярных видах традиционного спорта и киберспорта России

Дисциплина	Средний период выступления игроков в одной команде, дни
Dota 2	324
Counter-Strike 2	425
Футбол	1 025
Хоккей	1 100
Среднее по киберспорту	375
Среднее по традиционному спорту	1 063

Расчёты, представленные в таблице 1, основывались на данных о переходах между

командами 20 выдающихся представителей РФ в «Доте», «КС», футболе и хоккее. Стоит отметить, что за смену команды также считались переходы игроков внутри клуба, к примеру, из молодёжного состава в основной. Кроме этого, в срок нахождения игрока в команде не засчитывались периоды, когда он оказывался в запасе и в течение долгого времени не принимал активного участия в жизни клуба в связи с выставлением на трансфер.

Как можно заметить, в киберспорте игроки гораздо чаще меняют команды, чем в традиционных видах спорта. Так, лучшие российские футболисты и хоккеисты в среднем меняют коллективы примерно раз в 3 года. В это же время киберспортсмены по Counter-Strike 2 проводят в одной команде лишь год и 2 месяца. Однако хуже всего дела обстоят в Dota 2, где про-игроки нередко уходят из состава, не проведя в нём даже 1 год.

Целью данного исследования является поиск способов оптимизации ротации кадрового состава для увеличения жизненного цикла пребывания игроков в профессиональных киберспортивных командах России до трёх лет.

Материал и методы исследования

Рассмотрим несколько показательных случаев из практики «Доты». 22-летний российский киберспортсмен Владислав Кертман, выступающий под никнеймом «Antares», на момент начала сезона 2023/24 считался одним из самых перспективных игроков на своей позиции. Сезон россиянин начинал в обновлённом составе команды «9Pandas», с которой он ранее провёл успешный год; в апреле Владислав перешёл в клуб «Virtus.pro», который представлял вплоть до января 2025 года; 2 января киберспортсмен присоединился к составу «LIGA TEAM» на условиях аренды с правом выкупа. Таким образом, в течение одного года молодой игрок сменил 3 команды. При этом ни с одной из них киберспортсмену не удалось добиться тех же успехов, которых он достиг в 2023 году в «9Pandas».

Даже результативным командам не всегда удаётся сохранить состав. Подобный пример есть в международной практике. Европейский коллектив «Tundra Esports» в 2024 году выступил на множестве высококлассных турниров, показывая хорошие результаты, в том числе остановившись

на третьем месте престижного чемпионата «The International 2024». Однако после плодотворного сезона клуб лишился четырёх из пяти игроков активного состава. С новым составом «Tundra Esports» продолжила достигать успехов на профессиональной сцене и дважды финишировала на втором месте в рамках международных соревнований. Но вновь, несмотря на результативность, спустя 3 месяца в команде произошли 2 замены.

Примером успешного и продолжительного сотрудничества может послужить состав «Team Spirit». Коллектив под тегом российской организации был сформирован в 2020 году. С тех пор команда дважды занимала первое место на чемпионате «The International», а также становилась победителем на других престижных соревнованиях. За всё это время коллектив сменил лишь трёх киберспортсменов, причём одна замена была сделана спустя полтора месяца после анонса состава.

Однако случай «Team Spirit» – большая редкость не только для Dota 2, но и для всего киберспорта в целом. Даже несмотря на то, что менеджмент киберспортивных организаций осознаёт важность стабильности игровых составов, специфика индустрии становится причиной высокой текучести кадров.

Стоит начать с того, что в популярных киберспортивных дисциплинах отсутствует практика использования замен во время матчей, что широко распространено как в футболе, так и в хоккее. Даже замены в рамках одного турнира происходят крайне редко и только в случаях крайней необходимости.

В связи с этим у клубов нет практической нужды в том, чтобы держать игроков на «скамейке запасных», а значит, киберспортсмена, который не нужен активному составу на постоянной основе, выгоднее выставить на трансфер. Такие условия функционирования коллективов и приводят к высокому уровню текучести про-игроков: вместо того, чтобы временно перевести игрока в запас и выпустить замену, командам приходится расставаться с исполнителями и подбирать новый кадр, который возьмёт на себя роль киберспортсмена, оказавшегося запасе.

Это же касается и процесса тренировок. Основной способ командной практики для коллективов в киберспорте – это «КВ» (от англ. clan wars – «битвы кланов»). По сути, «КВ» – это такой же матч между

двумя командами, где могут играть только пять игроков с одной стороны и пять игроков с другой (количество участников игры зависит от киберспортивной дисциплины и может отличаться). Соответственно, возможности принимать участие в подобных тренировках у игроков-замен нет.

Также важно отметить, что на сегодняшний день киберспортивные организации не обладают теми же ресурсами, которые есть у топовых футбольных и хоккейных клубов. В связи с этим у организаций в киберспорте зачастую просто нет финансов, чтобы содержать в штате большое количество про-игроков [3].

Так, исследование Forbes в 2022 году показало, что цена самого дорогого киберспортивного клуба – на тот момент это был американский «TSM» – составляла \$ 353 млн. В это же время стоимость самого дорогого футбольного клуба «Реал Мадрида» оценивалась в \$ 5,1 млрд. Эти данные наглядно демонстрируют разницу в финансовых возможностях киберспортивных организаций и клубов из популярных традиционных видов спорта.

Так как киберспорт – относительно молодая индустрия, для данной сферы характерен низкий уровень профессионализма. Это может выражаться в заключении краткосрочных контрактов с игроками (на год и менее), некорректном составлении договоров с киберспортсменами или даже их полном отсутствии. Кроме этого, непрофессионализм проявляется в низкой компетентности менеджмента киберспортивных организаций, что приводит к неэффективному управлению клубом, в том числе его спортивной составляющей. Всё это также негативно сказывается на постоянстве кадрового состава профессиональных команд в киберспорте [4].

Важный фактор, оказывающий влияние на стабильность составов в киберспорте, – это отсутствие регулирующих органов и фиксированных трансферных окон. В то время как в традиционном спорте это необходимый стандарт, в киберспорте в качестве регуляторов чаще всего выступают либо разработчики игры, либо турнирные операторы со своими правилами. Но и в этом случае обычно не устанавливаются запреты на движения про-игроков между клубами, а лишь вводятся штрафы на условные очки, на основе которых выдаются приглашения на турниры киберспортивной системы [5, 6].

Низкая лояльность игроков к клубам – ещё одна причина, по которой киберспортсмены редко задерживаются в конкретных организациях. Во-первых, в киберспорте единицы клубов могут похвастаться богатой историей спортивных успехов, поэтому проигроки редко изъявляют желание представлять какой-либо конкретный тег; чаще киберспортсмены смотрят на состав исполнителей. Во-вторых, в киберспорте не так распространено явление молодёжных команд, воспитанники которых с детства бы отождествляли с себя с клубом. В-третьих, на сегодняшний день киберспортивные организации не могут предложить своим игрокам те же условия, которые, например, клубы предоставляют футболистам. Поэтому у киберспортсменов при принятии решения о смене коллектива сдерживающих факторов меньше.

Лояльность – это не единственная проблемная сторона вопроса киберспортсменов. В то время как профессиональные спортсмены с детства проходят специальную подготовку, игроки в киберспорте самостоятельно продвигаются к соревновательному уровню. Это сказывается как на психологическом портрете киберспортсменов, которые в высококонкурентной среде рейтингового подбора игр нередко становятся эмоционально нестабильными и неприспособленными к игре в коллективе, так и на общем профессиональном отношении к своей деятельности, которое изначально не прививается опытными наставниками, как это происходит в традиционном спорте. Также начинающим про-игрокам не идёт на пользу и асоциальный образ жизни геймера, ведь это усложняет процесс адаптации киберспортсмена к новому коллективу [7].

Нестабильность игрового исполнения становится причиной многих замен в киберспорте. Такое непостоянство про-игроков вытекает ещё из одной особенности киберспортивных дисциплин – обновлений. Разработчики соревновательных игр могут выпускать масштабные обновления для своих проектов, значительно влияя на игровой процесс. Пока в футболе и хоккее основные правила не меняются десятилетиями, киберспортивные игры несколько раз в год подвергаются крупным изменениям, которые иногда полностью переворачивают игровой процесс. Учитывая гораздо большее количество переменных в компьютерных играх, такие обновления напрямую влияют на эффективность киберспортсменов. Умение бы-

стро адаптироваться к изменяющимся условиям – одна из важнейших характеристик профессионального игрока, но в некоторых ситуациях исполнители могут сильно сдать в новых реалиях, что приводит к вынужденным перестановкам в командах.

Низкий уровень профессионализма среди киберспортсменов и управляющего персонала может привести к такой ситуации в команде, когда решения об изменениях в составе принимает не менеджмент, а игроки. Это вытекает и из низкого авторитета тренеров, которые в киберспорте часто оказываются не ключевым звеном в выстраивании игры коллектива, а лишь вспомогательным.

В нынешних условиях из-за того, что мнение игроков при определении будущего состава может оказаться важнее позиции менеджмента и тренерского штаба, клубы попадают в зависимое положение от звёздных киберспортсменов, что приводит к негативным последствиям для стабильности организации.

Помимо всего прочего, как выяснил портал «КИБЕР» в своём исследовании, киберспортсмены раньше заканчивают игровую карьеру, чем представители традиционных видов спорта. Это вытекает из целого ряда факторов, среди которых выделяют ухудшение реакции с возрастом, изменение жизненных приоритетов, нестабильность индустрии, относительно низкая финансовая компенсация, однотипность тренировок, проблемы со сном и психологическим состоянием, отсутствие строгих норм поддержания здоровья. Соответственно, раз киберспортсмены быстрее завершают карьеры, времени у них на самореализацию также меньше. Это, в свою очередь, побуждает профессиональных игроков стремиться к быстрому достижению результатов, а не к работе над собой и командными проблемами.

Результаты исследования и их обсуждение

Стоит отметить, что с течением времени увеличивается продолжительность карьеры у киберспортсменов, а средний возраст игроков на престижных соревнованиях растёт. Чтобы убедиться в этом, рассмотрим динамику изменения среднего возраста киберспортсменов на масштабных турнирах за последние 10 лет. Для статистики были взяты крупные чемпионаты по Dota 2 и Counter-Strike в 2014-м, 2019-м и 2024 годах (таблица 2).

Таблица 2

Средний период выступления игроков в одной команде в самых популярных видах традиционного спорта и киберспорта России

Год	Средний возраст игроков на чемпионате по CS, лет	Средний возраст игроков на чемпионате по Dota 2, лет
2014	22,3	22,5
2020	23,7	23,6
2024	23,9	24,9

Ещё на текучесть кадров влияет процесс поиска замен. В реалиях киберспорта теоретически он проще. Так, индивидуальные тренировки киберспортсмены проводят в рейтинговом подборе игр, где также играют и любители с высоким уровнем игры. Профессионалы могут подмечать для себя перспективных новичков и приглашать их в команды, если понадобится замена. Этим же могут заниматься и менеджеры с тренерами, используя рейтинговые таблицы лучших игроков, которые обычно находятся в открытом доступе. Таким образом, рейтинговая система подбора игр выступает своего рода заменой академическим составам профессиональных клубов. Также стоит отметить, что онлайн-формат позволяет проводить пробные тренировочные матчи новичка с командой без каких-либо затрат со стороны организации, так как игрока не нужно транспортировать на тренировочную базу.

Наконец, если вести речь именно про Dota 2 и Counter-Strike 2, важно учитывать востребованность российских киберспортсменов на мировой арене. Показательная статистика: в период с 2023 по 2025 год ни один гранд-финал крупного турнира по «Доте» не прошёл без участия россиян – это продолжается уже 26 чемпионатов кряду. Про-игроки из России в Dota 2 и CS2 высоко ценятся зарубежными клубами, что стало причиной «утечки мозгов» в отечественном киберспорте [8, 9].

Частая ротация игроков в активных составах профессиональных киберспортивных команд приводит к негативным последствиям. Самое главное – это нестабильность результатов. В коллективе, где регулярно меняются исполнители, практически невозможно выстроить стабильные тренировочные процессы и эффективные стратегии с общей игровой концепцией. В итоге результаты такой команды целиком зависят от индивидуальной игровой формы киберспортсменов

в составе, что не может быть гарантией успеха в командных дисциплинах [10].

Из нестабильности результатов вытекают и другие проблемы. К примеру, низкий уровень фанатской поддержки у киберспортивных команд – это ещё одно следствие проблемы короткого жизненного цикла пребывания игроков в активных составах. Так как коллективы с высоким уровнем текучести кадров не отличаются регулярными успехами на турнирах, их фанатская база формируется гораздо медленнее. К тому же частая смена игроков не позволяет зрителям выстроить эмоциональную связь с командой, что также негативно влияет на создание фанатской культуры вокруг клуба.

Для решения этой проблемы выдвигаются следующие рекомендации:

- Запуск и развитие в Российской Федерации программы по подготовке тренеров и менеджеров в киберспорте. Появление квалифицированных специалистов в этой сфере не только позитивно скажется на принятии кадровых решений в киберспортивных командах, но и в целом позволит России укрепить свою позицию среди передовых стран в киберспорте.

- Создание ассоциации киберспортивных клубов, где будут участвовать российские организации и представители ближайших дружественных государств. В рамках подобного объединения следует определить стратегию развития киберспорта в регионе, в том числе обсудив вопрос совершения трансферных сделок и создания образовательной базы для начальной подготовки профессиональных игроков.

- Формирование профсоюза киберспортсменов России. Данная организация будет следить за соблюдением прав игроков, справедливостью заключаемых договоров и условиями, благоприятствующими развитию талантов.

- Оказание государством поддержки российским киберспортивным клубам, которые продолжают осуществлять свою деятельность в Российской Федерации. Одна из важнейших целей – снижение утечки проигроков из России за рубеж.

- Использование практики бенчмаркинга для определения эффективных практик снижения текучести кадров в профессиональных командах, используемых в спорте, которые можно было бы применить в киберспорте.

- Организация на уровне каждой отдельной киберспортивной дисциплины регули-

рующего органа (аналога ФИФА в футболе), который будет определять регламент профессионального сезона, точные даты трансферных окон и следить за исполнением указаний, применяя в случае необходимости санкции. Кроме этого, турнирным операторам стоит рассмотреть возможность разрешения использования замен на турнирах без веских причин, включая замены во время серий.

Заключение

Киберспорт – активно развивающаяся индустрия, как в России, так и во всём мире. Однако из-за короткого среднего периода выступления игроков в одной команде киберспортивная сцена развивается не так активно, как могла. Исследование показало, что в самых популярных киберспортивных дисциплинах России средняя продолжительность нахождения игроков в коллективе равняется 375 дня, в то время как для традиционных видов спорта этот показатель равен 1 063 дням.

Всё это становится причиной общей нестабильности бизнеса. Так как основной доход киберспортивные организации получают от спонсоров, стабильные результаты и большая фанатская база являются ключевыми показателями для клубов. Компа-

нии, которая хочет продвигать свой бренд в киберспорте, важно, чтобы спонсируемая команда заходила как можно дальше на турнирах для получения максимальных охватов, а также демонстрации своего логотипа на игровой форме состава и других сопутствующих элементах партнёрства.

Однако из-за высокой текучести кадров в составах профессиональных команд сфера киберспорта оказывается высокорискованным направлением для инвестиций в случае большинства спонсоров. Внутри отрасли это сказывается и на организациях, которым приходится нести дополнительные затраты в связи с поиском замен и их интеграцией, а также содержанием тех, кто находится в запасе до факта трансфера. Что касается игроков, для них такие реалии означают менее привлекательные условия, в том числе более низкую зарплату, так как клубы не могут рассчитывать на продолжительное сотрудничество, а значит, будут экономить на содержании киберспортсмена. Установка подхода, при котором замена исполнителя оказывается приоритетнее продолжительной работы по исправлению проблем, будет негативно сказываться на игроках команды, так как это станет источником дополнительного психологического давления на участников коллектива.

Библиографический список

1. Казиахмедов А.М., Мусаханян М.Р., Назарова А.С. Эффективность деятельности спортивных организаций // Теория и практика современной науки. 2023. № 6 (96). С. 87-98.
2. Матвеева И.С., Дробот Е.А. Киберспорт: от простых игр к профессиональному виду спорта // Современные вопросы биомедицины. 2022. №2 (19). С. 38. DOI: 10.51871/2588-0500_2022_06_02_38.
3. Пономарева Ю.Д., Сизов С.Д. Киберспорт как форма бизнеса // Экономика и бизнес: теория и практика. 2021. №2-2 (72). С. 49-57. DOI: 10.24412/2411-0450-2021-2-2-49-57.
4. Сутырина Е.В. Основные условия контракта профессионального киберспортсмена // Universum: экономика и юриспруденция. 2019. №2 (59) С. 18-23.
5. Лерман Е.Б., Малеваная М.В., Пономарева Е.Е. Правовые и экономические параметры трансферных контрактов // Вестник СГУПС: гуманитарные исследования. 2022. № 1 (12). С. 28-33. DOI: 10.52170/2618-7949_2022_12_28.
6. Сизых А.Г. Особенности правового регулирования трансферов в сфере физической культуры и спорта // Universum: экономика и юриспруденция. 2021. №8 (83). С. 4-6.
7. Байгужина О.В., Никольская О.Б., Комиссарова О.А., Перепелюкова Е.В., Фомина Л.Б. Психологический статус киберспортсменов (обзор) // Психология. Психопсихология. 2023. № 4. Т. 16. С. 90-100. DOI: 10.14529/jpps230408.
8. Столяр К.Э., Витько С.Ю., Столяр Л.М., Бабенов И.А. Трудовая миграция спортсменов в игровых видах. мнение экспертов // Ученые записки университета Лесгафта. 2022. № 12 (214). С. 535-542. DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2022.12.p535-542.
9. Esports Data // Esports Charts [Электронный ресурс]. URL: <https://escharts.com> (дата обращения: 07.03.2025).
10. Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года // Правительство Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: https://storage.minsport.gov.ru/cms/uploads/cms/Aktualnaya_Strategiya_sporta_do_2030_goda_b7b1cb62e1.pdf (дата обращения: 07.03.2025).