

## ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ И ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ УГРОЗЫ КИБЕРСПОРТА В САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

Р.Р. Мунзафарова, О.Г. Седнев

Поволжский государственный университет сервиса, Самара, Россия

**Обоснование.** Индустрия развлечений продолжает свое бурное развитие, формируя новые самостоятельные направления. На стыке спорта и развлечений набирает обороты киберспорт, который является активно развивающейся спортивной дисциплиной, и которому необходима правовая регламентация на областном и всероссийском уровнях. Данному направлению сопутствуют своего рода угрозы, требующие особого внимания.

**Цель** — проанализировать перспективы развития и потенциальные угрозы киберспорта в Самарской области.

**Методы.** Киберспорт — это соревнования в виртуальном мире, где при равноправных условиях соревнуются человек с человеком или команда с командой с помощью объектов управления.

Положительные и отрицательные особенности киберспорта представлены в таблице.

**Таблица.** Положительные и отрицательные характеристики киберспорта

Положительные характеристики	Отрицательные характеристики
Относительная доступность	Снижение двигательной активности и сопутствующие заболевания
Позитивный экономический эффект	Агрессивный характер многих игр
Интернационализация и возможность социализации	Уход от реальности, в том числе отсутствие ответственности в виртуальном мире
Развитие отдельных навыков, в том числе и для лиц с ограниченными возможностями	Отсутствие живого общения и психическая нагрузка

**Результаты.** Во время карантинных мер, когда соревнования были отменены или перенесены, многие спортивные организации направили усилия на киберспорт, чтобы не терять связь со своей аудиторией. Так, в Самарской области провели первый в регионе «Киберспортивный Кубок губернатора». Для участия в кубке было подано более 5500 заявок.

Показатели пользования игр в жанрах «экшн», включая «шутеры», и «фэнтези» выросли приблизительно на 50 % — пандемия благоприятно повлияла на популярность игр как медиапродукта.

Сейчас карантинные меры сняли, но до сих пор спрос остается высоким. Безусловно, только с течением времени можно узнать, сохранится ли эта тенденция в долгосрочной перспективе, тем более что на развитие киберспорта влияют сдерживающие и стимулирующие будущий рост факторы.

1. Специализированная платформа — имеет большую стоимость, но формирует ряд вспомогательных экономических эффектов.

2. Отсутствие в интернете рекламирующего ресурса, с помощью которого бы популяризировали киберспорт, знакомили с ним большую аудиторию, вследствие привлекая трафик и зарабатывая на этом.

3. К факторам, способствующим развитию киберспорта, причисляют:

- развитие сегмента мобильных игр;
- относительно небольшое внимание со стороны массовых медиа и талант-агентств;
- киберспортивное букмекерство.

4. Индустрия киберспорта родилась из чистого энтузиазма и любительского подхода, поэтому в этой сфере недостаток квалифицированных кадров.

5. Киберспорт — действующая сфера общественных отношений, поэтому во избежание правонарушений растёт необходимость законодательно регламентировать данную область.

Один из этапов исследования также — анкетирование, в котором участвовали 68,4 % мужчин и 31,6 % женщин — студенты Поволжского государственного университета сервиса. Результаты опроса: компьютерные клубы не в достаточной степени заинтересовывают аудиторию для участия в турнирах, проводят слабую рекламную кампанию в их каналах привлечения. Но в этом проблема финансов.

Практически во всех современных компьютерных играх совершаются внутриигровые покупки для оснащения персонажа, улучшения аккаунта и получения новых возможностей в игре. Правовой статус указанных объектов и игровой валюты в России не определен, а сделки, совершаемые в играх, не регулируются государством, что является большим недостатком для этой сферы.

**Выводы.** При отсутствии доступа к массовым мероприятиям виртуальные форматы развлечений в Самарской области набрали и продолжают набирать популярность. Но ему необходима правовая регламентация на областном и всероссийском уровнях. Ещё одна главная проблема развития — финансирование, которую разными путями пытаются решить компьютерные клубы и организации.

**Ключевые слова:** киберспорт; виртуальное пространство; киберспортивные дисциплины; стриминг; гейминг.

*Сведения об авторах:*

**Раиля Раилевна Мунзафарова** — студентка, группа Б03И19, кафедра цифровой экономики и предпринимательства; Поволжский государственный университет сервиса, Самара, Россия. E-mail: railushka\_mun@mail.ru

**Олег Геннадьевич Седнев** — научный руководитель, кандидат социальных наук, доцент; Поволжский государственный университет сервиса, Самара, Россия. E-mail: arbat.74@mail.ru