

Анализ существующего киберспорта в России, его проблемы и перспективы развития

Н.В. Вишняков, С.Д. Сыротюк

Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти, Россия

Обоснование. Неоспоримо, что киберспорт с каждым днем все больше и больше входит в нашу повседневную жизнь, еще совсем недавно об этом виде спорта никто не знал, но на сегодняшний день его уже можно назвать плацдармом для развития новых кадров. Уже совсем скоро киберспортивная деятельность будет для нас чем-то повседневным и совсем не необычным, но сейчас многие люди еще не понимают какой это пласт для развития новой ветки спорта.

Цель — проведение аналитической научной работы, раскрывающей преимущества и недостатки существующей киберспортивной деятельности на территории Российской Федерации и раскрытие перспективы развития данной отрасли в нашей стране.

Методы, инструментальные средства и технологии. Для научной работы были использованы методы: метод статического анализа, интернет-ресурсы, библиотеки и электронные архивы, анализ рынка.

Киберспорт в авторском понимании — это спортивная дисциплина по разным видам игр, которая может проводиться как в онлайн-, так и офлайн-формате.

Целевой аудиторией киберспорта являются люди от 13 до 40 лет.

Киберспорт все больше интегрируется с традиционными видами спорта, и многие спортивные организации создают свои собственные киберспортивные команды и соревнования. Эта интеграция помогает повысить видимость и узнаваемость киберспорта, а также создает возможности для игроков соревноваться на более высоком уровне и получать больше информации.

Анализ рынка киберспорта в России показал значительный рост в период с 2020 по 2023 год. Например, на 2020 год показатель роста составил менее 1 млрд рублей, а к концу 2023 показатель роста ожидается уже свыше 10 млрд рублей, но для этого стоит развивать игровые центры, тренировочные площадки и киберспортивные арены не только в центре России, но и также в регионах.

Выявленные предпосылки и противоречия определили проблему исследования: недостаточная поддержка со стороны государства.

Результаты.

1. Проведен анализ рынка киберспортивного направления РФ, выявлен резкий и незамедлительный рост данного рынка.

2. Выявлены преимущества и недостатки развития киберспорта в России.

3. Рассмотрены перспективы расширения данной спортивной отрасли в стране.

Выводы. Растущая популярность индустрии, растущие инвестиции, расширение международных соревнований, увеличение призовых, признание в качестве законного вида спорта и интеграция с традиционными видами спорта — все это факторы, которые предполагают, что индустрия продолжит расти и процветать в ближайшие годы в нашей стране. По мере того как люди знакомятся с этой отраслью, ее популярность будет продолжать расти, что создает условия для развития индустрии геймдева и технической индустрии в виде разработки собственного технического оборудования.

Ключевые слова: киберспорт; компьютерный спорт; цифровизация; спорт; компьютерные игры; игры; игрок; буткемп.

Список литературы

1. consultant.ru [Электронный ресурс]. Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 05.12.2017) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». Доступ по: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/
2. consultant.ru [Электронный ресурс]. Гражданский кодекс Российской Федерации от 30.11.1994 № 51-ФЗ (ред. от 29.12.2017). Доступ по: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_5142/

3. Приказ Минспорта РФ от 05.07.2017 № 618 «О наделении Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» правами и обязанностями общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт» // СПС «КонсультантПлюс».
4. docs.cntd.ru [Электронный ресурс]. Распоряжение Правительства РФ «Об утверждении Стратегии развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2020 года» от 07.08.2009 №1101-р. Доступ по: <https://docs.cntd.ru/document/902169994>

Сведения об авторах:

Никита Владимирович Вишняков — студент, группа Б03И-20, Высшая школа интеллектуальных систем и кибертехнологий; Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти, Россия. E-mail: broxbro@yandex.ru

Светлана Дмитриевна Сыротюк — научный руководитель, кандидат педагогических наук, доцент; доцент Высшей школы интеллектуальных систем и кибертехнологий; Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти, Россия. E-mail: sirotyk_sd@mail.ru