

Некоторые особенности и перспективы развития киберспорта

Белякова Мария Юрьевна

РАНХиГС при Президенте РФ

к.э.н., доцент, заведующая кафедрой «менеджмент спортивной и туристской индустрии»

Аннотация

В статье рассмотрены вопросы становления и развития нового вида спорта, который довольно быстро распространяется и становится популярным. Приведены факты и причины его популярности. Рассмотрены пути финансирования. Проанализированы состояние и дальнейшие возможности развития.

Ключевые слова: Спорт, мировая индустрия спорта, киберспорт, финансирование, реклама, спонсорство, научно-технический прогресс.

Some features and prospects for the development of e-sports

Beliakova Maria Yuryevna

RANEPA under the President of the Russian Federation

Candidate of Economics, Associate Professor, Head of Department Management of sports and tourist industry

Abstract

The article considers the issues of formation and development of a new sport, which is spreading rather quickly and becoming popular. The facts and reasons for its popularity are given. Financing ways are considered. The state and further development possibilities are analyzed.

Keywords: Sport, the world sports industry, e-sports, financing, advertising, sponsorship, scientific and technological progress.

Мировая индустрия спорта является сегодня одним из динамично развивающихся рынков сферы услуг. На ее долю, по разным источникам, в последние годы приходится более 3% мирового торгового оборота. Процесс глобализации стал одним из серьезных импульсов в развитии этого вида бизнеса, как впрочем, и многих других. Международный бизнес в спорте входит в двадцатку самых привлекательных отраслей мирового хозяйства по эффективности вложения капитала. Следует заметить, что спортивный бизнес почти целиком строится на формах и методах общеэкономического бизнеса, хотя и имеет ряд серьезных особенностей, его продукт довольно специфичен. Эта специфика, подчас эксклюзивность, позволяет зрелищно-массовым услугам профессионального спорта успешно конкурировать со всеми иными услугами [1].

Спорт уходит своими корнями в древние времена, поскольку в борьбе за выживание, людям приходилось тренировать не только свое тело, но и навыки особенно в охоте, Выживал сильный и ловкий. Поэтому и первыми видами спорта стали именно те, которые связаны с охотой, выживанием. Но с развитием общества видоизменяется и сам спорт. Конечно, очень ярким явлением становятся Олимпийские игры в Греции. Победители становились героями. Общеизвестно, что в самой Греции большое значение придавалось системе образования и физического воспитания. Римляне стали одними из первых кто стал коммерциализировать спорт. Вершиной этого стали бои гладиаторов. «Хлеба и зрелищ». Бои становятся зрелищем, а, следовательно, становятся предметом экономической деятельности и становятся профессиональными с разных точек зрения.

Как отрасль экономической деятельности, профессиональный спорт производит для потребителей продукт в виде зрелищных услуг. Зрители получают психологическое удовлетворение от потребления спортивно-зрелищных услуг и потому готовы оплачивать их. Эта старая модель работает и в настоящее время для профессионального спорта. В свою очередь, спорт представляет собой «сферу социально-культурной деятельности, совокупность различных видов занятий спортом, которые сложились как соревнования и специальная практика подготовки людей к ним». Здесь, спорт можно разделить на два основных вида: массовый спорт, спорт категории высших достижений людей. «Массовый спорт – часть спорта, направленная на физическое воспитание и физическое развитие граждан посредством проведения организованных и (или) самостоятельных занятий, а также участия в физкультурных мероприятиях и массовых спортивных мероприятиях». [2] Спорт категории высших достижений, в основном, связан с достижением высоких результатов занятия спортом на международных и национальных спортивных состязаниях.

На протяжении всей истории спорта появляются и развиваются его новые виды, который в свою очередь связаны с развитием человечества и научно-технического прогресса. Как правило, все виды спорта, прежде всего, связаны с физическими возможностями человека. Пожалуй, исключением долгое время оставались шахматы. Но в конце XX и начале XXI века происходит новый виток в научно-техническом прогрессе. И виртуальная реальность становится все более привлекательной для молодого поколения. Отсюда и появление нового явления, которое довольно быстро оформилось как вид спорта.

История возникновения киберспорта берет свое начало в 1994 году. В этом году состоялся выход видеоигры Doom II: Hell on Earth для персональных компьютеров. С точки зрения зарождения киберспорта, ключевым моментом в появлении этого продукта на прилавках магазинов стало появление в нем поддержки сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Это означало, что люди, жившие неподалеку друг от друга (в одном доме или квартире), либо игравшие в специальных компьютерных клубах, теперь имели возможность сыграть вместе со своими

друзьями (все вместе в одно время). Doom II мгновенно приобрела огромный успех и популярность среди игроков.

Киберспортивный сектор очень тесно связан с вычислительными мощностями и возможностями аппаратного обеспечения. Киберспорт быстро набирал популярность вместе с развитием интернет технологий. Каковы причины популярности и развития этого вида спорта. К ним, прежде всего, стоит отнести следующие:

- компьютеры (а теперь уже не только они – все электронные устройства в целом) развиваются сейчас гигантскими шагами, наступила технологическая эпоха. С 2006 по 2016 год на рынке вычислений произошли колоссальные изменения. Разнообразные «гаджеты» стали гораздо более доступны во всех отношениях;

- ассортимент устройств вырос, ценовой диапазон расширился, «порог вхождения» (сложность в обучении работе с устройством) становится все ниже;

- возможности мира информационных технологий с каждым годом все больше открываются для всех национальностей и слоев населения. В настоящее время представить жизнь без доступа к сети Интернет просто невозможно;

- огромный интерес, прежде всего, молодежи к использованию всевозможных гаджетов по всех сферах деятельности, а, следовательно, и неминуемо приход в индустрию спорта.

Сейчас киберспорт повсеместно развивается огромными шагами. Играть в игры и смотреть трансляции становится все доступнее, стать киберспортсменом несравнимо легче, чем спортсменом (имеется в виду возможность начала карьеры). Зрелищность игр растет, при этом их сложность остается на уровне, комфортном для новых игроков, что является одним из главных критериев успешности привлечения аудитории. Для потенциального зрителя, совершенно не знакомого с игрой (а может даже и с компьютерами вообще), картинка на экране монитора или телевизора должна выглядеть привлекательно и достаточно просто. При этом, с другой стороны, игра должна обладать хорошей «глубиной» - если игра будет слишком простой, то в скором времени она может оказаться забытой.

Таким образом, проникновением информационных технологий в наш мир, растет и популярность киберспорта. Это позволяет сделать прогноз его роста на несколько десятков лет вперед. Нет никаких сомнений, что киберспортивный сектор сможет развиваться до масштабов полноценного мирового вида спорта, впоследствии не исключена возможность быть включенным в список Олимпийских дисциплин. Доход от киберспорта уже сейчас демонстрирует значительные показатели, интерес к нему растет, и будет расти еще долгое время. Как уже было сказано, рынок киберспорта достаточно молодой, поэтому он не требует значительных вложений в маркетинг по сравнению с футболом или хоккеем (хотя и для этих видов спорта доля расходов на все виды маркетинга достаточно высоки). Это делает киберспортивный сектор одной из самых перспективных областей

развития по всему миру. Любой ныне популярный вид спорта начинал свое развитие точно таким же способом.

У киберспорта много общего с традиционными видами спорта. Например, с футболом. Крупнейшие турниры собирают стадионы, лучшие игроки создают красивые моменты и становятся легендами, фанаты с удовольствием скупают символику звездных команд, букмекеры принимают ставки. Сейчас киберспорт находится на восьмом месте по числу ставок, а, судя по прогнозам, к концу 2018 года обгонит по ним футбол. Этот интерес приводит к зарождению и развитию нового сегмента в индустрии спорта. Призовые фонды турниров год от года растут. К примеру, за семь лет фонд главного мирового турнира The International по Dota 2 увеличился с 1,6 млн долларов (2011 г.) до 24,7 млн долларов (2017 г.). При этом, большая часть средств на финансовые нужды данного турнира вносится в основном благодаря обычным игрокам, во многом путем продажи внутриигровых предметов.

Что же происходит в российском сегменте этого вида спорта? Коротко остановимся на этом вопросе. В современной России киберспорт дважды вносился в реестр официальных видов спорта(так как в 2006 году по недоразумению был вычеркнут). В свете постоянного развития киберспортивного сегмента, а также недавнего скачка интереса к нему, в 2016 году киберспорт был повторно внесен во Всероссийский реестр официальных видов спорта. Это означало, что популярность киберспорта стала расти еще более динамично благодаря появившейся возможности проведения событий на государственном уровне. Подобные соревнования по всему миру имеют огромные призовые фонды, число профессиональных игроков и команд растет год от года, равно как и количество зрителей. В настоящий момент киберспорт в России находится на пике подъема. При этом факт его разжалования из официальных видов спорта в 2006 году не означал период полного застоя, а лишь затишья.[3] Одновременно с этим, киберспорт в России продолжал существовать, просто не на государственном уровне. В стране проходили такие крупные соревнования.

Говоря в целом, российский киберспорт более, чем заметен в мире: русские команды находятся на одном уровне с лучшими игроками в Китае, США и Корее (пятое место в списке лучших стран на мировой арене). Более того, Россия является лидером европейского регионального сегмента по объему рынка (35,4 млн долларов США из 269,5 млн долларов США) и по аудитории (2,2 млн человек из 46 млн человек). При этом, русскоязычная аудитория в СНГ гораздо больше – она варьируется от 4 до 8 млн человек. Такие российские команды, как Virtus.pro, Empire и Hellraisers, иногда называют «спартаками в мире киберспорта». Глядя на это, футбольные клубы начали формировать собственные киберкоманды. К примеру, недавно ФК «Спартак» подписал контракт с популярным игроком в FIFA Сергеем Никифоровым. Таким образом, как и во всем мире, у российского киберспорта наблюдаются ярко выраженные тенденции к росту по всем параметрам. Вдобавок, повторное присвоение статуса официального спорта

стало поводом для привлечения новых инвесторов и участников киберспортивного рынка в России.

Конечно, в киберспорте, как и в остальных видах спорта существует массовый спорт и спорт высоких достижений. Стает вопрос, на какие деньги осуществляется вся эта деятельность? Вполне логично, что изначальным спонсором и главным источником капитала в киберспорте, как и в подавляющем количестве других видов спорта, являются крупные бренды. Чаще всего в их роли выступают сами компании, издающие игры. На их деньги осуществляется организация турниров разного масштаба, а также содержание киберспортивных команд. Таким образом, они продвигают свои продукты среди обычных игроков и удерживают аудиторию без необходимости регулярного выпуска обновлений своих продуктов. По мере приобретения известности мероприятий, игроков, самих игр раскручивается и интерес других компаний, близких к играм и интернет технологиям, что в свою очередь выливается в спонсорство или рекламу мероприятий.

Таким образом, реклама и спонсорство играет ключевую роль в получении прибыли в киберспортивном секторе, что в очередной раз доказывает сходство соревнований по традиционным видам спорта и компьютерным дисциплинам. Следует отметить, что с каждым годом численные значения этого показателя, равно как и всех остальных, растут. Также важно, что в последнее время к инвестированию в киберспорт подключились многие фигуранты списка

Коснемся финансовой стороны вопроса со стороны участников. Многие киберспортсмены сейчас зарабатывают как минимум не меньше денег, чем традиционные спортсмены. Возьмем, к примеру, два крупных события из разных областей: The International 2016 и Летние Олимпийские игры 2016, и проведем сравнение заработков участников этих соревнований. Международный олимпийский комитет не награждает победителей никаким денежным эквивалентом. Все выплаты осуществляются со стороны государства, представляемым спортсменом. Сборная, набравшая наибольшее количество медалей, получает награды примерно следующего уровня: золото – 25 тыс. долларов, серебро – 15 тыс. долларов, бронза – 10 тыс. долларов. Важно также помнить, что Олимпиада проходит раз в четыре года.

Теперь рассмотрим заработок с The International 2016. Награда, получаемая игроками, может иметь сразу несколько источников: организаторы соревнований, спонсоры мероприятия, разработчики игры и даже игровое сообщество. Использование нескольких источников финансирования позволяет кибер-турнирам собирать призовые фонды, по размеру значительно превосходящие денежные награды в традиционных видах спорта. Крупнейшие соревнования вроде The International наглядно это демонстрируют. Так, например, команда, занявшая первое место на The International 2016, получила более 9 млн долларов в качестве призовых. Разделим это количество на 5 (число участников команды) и получим около 1,8 млн долларов на каждого игрока. И это при том, что киберспорт и без того имеет множество преимуществ над традиционным спортом. В

особенности это касается вопроса здоровья спортсменов: совершенствование в киберспортивных дисциплинах не сопряжено с травмами, которых, к примеру, очень много в футболе и хоккее. Возвращаясь к теме заработка от The International 2016, стоит также отметить, что команда, занявшая последнее место, получила 101 тыс. долларов. Вновь разделим это количество на 5 и получим около 20 тыс. долларов на каждого из участника команды. Конечно, источники наполнения призового фонда в киберспорте отличаются от своих аналогов в традиционном спорте, но сам факт того, что спортсмены, занявшие последние места в киберспортивных соревнованиях, получают денежные премии в размере 20 тыс. долларов (между серебряной и золотой медалью Олимпийских спортсменов), заставляет, как минимум, задуматься о текущей популярности и востребованности киберспорта.

Что касается известности, киберспорт все больше и больше становится похожим на классический спорт. Профессиональные кибер-атлеты, как и футболисты, совершают трансферы, заключая контракты с лучшими командами. Крупнейшие компании в мире спонсируют киберспортивные коллективы, а часто и мероприятия международного масштаба. В различных странах постепенно появляются специальные ТВ-каналы, посвященные компьютерному спорту. По популярности и размаху продвижения киберспорт уже практически ни в чем не уступает традиционным видам спорта. [4]

Все это позволяет предположить, что такой новый вид спорта как киберспотр имеет огромные возможности для дальнейшего развития и в мире и в нашей стране. Подтверждением этому является и проведение осенью этого года в РАНХиГС мероприятия «Конференция киберспорт 2018». Практически без рекламы эта конференция собрала более 70 000 онлайн участников, кроме непосредственно присутствующих в зале.

Библиографический список

1. Разуваева И. Ю., Мадамина Г. М. Экономика в области спорта // Молодой ученый. 2017. №15. С. 672-674. URL <https://moluch.ru/archive/149/41051/> (дата обращения: 21.07.2018).
2. 9 Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» № 329 от 4 декабря 2007 года. 9 Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» № 329 от 4 декабря 2007 года.
3. Белякова М.Ю., Журавлева Н.В., Иванова Н.Ю. Повышение конкурентоспособности хозяйствующих субъектов сферы услуг // Ученые записки Российской академии предпринимательства. 2016. №48. С.119-129
4. Hebbel-Seeger A. The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming // International Journal of Sports Marketing and Sponsorship. 2012. Т.13. №2. С. 43-54.