

*Дудко П.Н., к.э.н., доц., Сюй Цзинюй, магистр*  
*Київський національний університет технологій та дизайну*  
**ОБ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ПЕРСПЕКТИВАХ РАЗВИТИЯ  
ЭЛЕКТРОННОЙ СПОРТИВНОЙ ИНДУСТРИИ**

**Аннотация.** Конкурс современных онлайн-игр становится все более и более специализированным. E-sports обрел статус нового вида спорта. В глазах общественности электронные виды спорта эквивалентны онлайн-играм.

**Ключевые слова:** электронный потенциал, киберспорт, онлайн-игры, общественное отношение, маркетинговая программа E-sports, вид спорта.

*Дудко П.М., к.е.н., доц., Сюй Цзинюй, магистр*  
*Київський національний університет технологій та дизайну*  
**ПРО ЕКОНОМІЧНІ ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ  
ЕЛЕКТРОННОЇ СПОРТИВНОЇ ІНДУСТРІЇ**

**Анотація.** Конкурс сучасних онлайн-ігор стає все більше і більше спеціалізованим. E-sports здобув статус нового виду спорту. В очах суспільства електронні види спорту еквівалентні онлайн-іграм.

**Ключеві слова:** електронний потенціал, кіберспорт, онлайн-ігри, відношення суспільства, маркетингова програма E-sports, вид спорту.

*Dudko P., Xu Jingyi*  
*Kyiv National University of Technologies and Design*  
**ON ECONOMIC PERSPECTIVES OF ELECTRONIC  
SPORTS INDUSTRY DEVELOPMENT**

**Abstract.** The competition of modern online-games becomes more and more specialized. E-sports received the status of new kind of sport. In the eyes of public the electronic kinds of sport are equivalent to online-games.

**Keywords:** electronic potential, cybersport, online-games, public relation, marketing program E-sports, kind of sport.

**Вступление.** Киберспорт, также именуемый как компьютерный спорт или электронный спорт – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [1; 2]. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов [3]: шутеры от первого лица, стратегии в реальном времени, авто- и авиа-симуляторы, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры и т. д. [4]

Разыгрываемые призовые фонды могут достигать нескольких миллионов долларов США [5]. Турнир по Dota 2 «The International» несколько раз бил рекорды по выплатам: так, в 2016 г., было разыграно 20,77 млн дол. США [6], в 2017 – 24,79 [7]; на Intel Extreme Masters VIII 696 тис. дол. США [7]. Игры турниров транслируются в прямом эфире в интернете, собирая многомиллионную аудиторию [8]. Например, за финалом The International 2015, согласно данным с TrackDota.com, наблюдало более 4,6 млн зрителей [6]. В 2017 году аудитория эспортов достигнет в общей сложности примерно 385 млн чел. во всем мире [7].

История киберспорта началась с игры Doom 2, которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Благодаря популярности игры Quake, в

1997 г. в США появилась первая лига киберспортсменов – Cyberathlete Professional League. История киберспорта начинается с 1997 г., когда был основан CPL, которая сделала первый турнир в дисциплине Quake [11]. Но первой игрой с возможностью кооперативной схватки была Doom 2 [11]. Помимо соревнований с призовым фондом существует ряд полупрофессиональных лиг, организующих соревнования в форме онлайн кубков и лadders. К наиболее известным и массовым относятся ClanBase, ESL и др. Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные. Наиболее значимым и аналогом Олимпийских игр [11] являлся международный турнир World Cyber Games (WCG), который проводился в различных странах с 2000 по 2013 год. Кроме WCG регулярно проводятся Cyberathlete Professional League и Electronic Sports League.

На сегодняшний день самыми крупными и престижными соревнованиями являются те, которые проводят сами производители игр: например, турнир The International по Dota 2 или Чемпионат мира по League of Legends.

Киберспорт в странах мира. В США в 2013 г. киберспортивную дисциплину League of Legends признали настоящим видом спорта, а её участников – настоящими спортсменами. Это упрощает въезд на территорию США игрокам из других стран посредством упрощенной системы получения визы [12] (рис. 1).



**Рис. 1. Доля рынка электронных игр в Азиатско-Тихоокеанском регионе**

В СНГ существует ESL, в которой ежегодно разыгрывается больше миллиона долларов. Одной из крупнейших киберспортивных организаций в России являлась Национальная Профессиональная Киберспортивная Лига (НПКЛ), которая была создана в 2004 г. и занималась проведением соревнований по киберспорту среди профессиональных геймеров. НПКЛ впервые в России применила шоу-формат проведения матчей по киберспорту, создала один профессиональный киберспортивный

клуб (уже закрытый) и запустила регулярный чемпионат, организованный по принципу крупнейших спортивных лиг и ассоциаций. В настоящее время лига прекратила свое существование.

Киберспортивные организации существуют в нескольких странах бывшего Советского Союза, включая Беларусь, Казахстан и Украину. Одним из крупнейших турниров в странах СНГ являлся ASUS Open, проводящийся раз в квартал с 2003 года. Призовые фонды одни из самых больших среди чемпионатов СНГ – до 1 миллиона рублей. Отборочные игры WCG, победители которых отправляются на чемпионат World Cyber Games, также являются одним из престижных соревнований стран СНГ. На данный момент WCG прекратил свою деятельность. Устойчивую позицию с 2012 г. среди киберфестивалей СНГ занял TechLabs cup. Москва, Минск, Киев и Алма-Аты – четыре города с 2010 года принимающие команду TechLabs для проведения фестиваля.

Также существуют различные некоммерческие турниры, например, RDL (Русская дуэльная лига по Quake II). Самой крупной в Европе индивидуальной лигой по Starcraft 2 является российский проект RSL – Russian Starcraft 2 League, организованный силами sc2tv.ru. Крупнейшей лигой по Counter Strike Source и Counter-Strike: Global Offensive, а также Dota 2 на 2014 г. является лига CSPL. Главным соревнованием по League of Legends в СНГ является LCL [12].

В отдаленных городах Индии отсутствует интернет и компьютеры, но в то же время в крупных городах проблемы с этим нет [14]. Более десяти лет доминирующей дисциплиной был Counter-Strike 1.6 и регулярно участвовали в World Cyber Games Grand Final и Electronic Sports World Cup. Дебютным выступлением на мировой арене был WCG 2002, где команда TUI, проиграла все матчи, кстати, вместе с ними в группе были чемпионы того турнира M19 [14]. Двумя известнейшими командами являются ACID (участники WCG 2003, WCG 2004, WCG 2005) и Team ATE [14]. Самые известные игроки: «r4iD» и «RiTz» [14].

Благодаря близости Мексики к США большинство геймеров используют консоли, а не компьютеры [37]. Но среди геймеров, использующих компьютер, наиболее популярной дисциплиной является StarCraft II, которую поддерживают три организации: Team Quetzal, Team Neo Forze и xGamers [37]. В дисциплине League of Legends их успехи; 4 место на WCG 2013 [15]. Командные дисциплины в Италии слабы, например, на WCG в Counter-Strike и Dota 2 дисциплинах итальянские команды не выходят из группы. Зато в индивидуальных дисциплинах они заработали одну медаль на ESWC и десятку на WCG. В Италии популярна дисциплина StarCraft II, где доминируют три организации: Old School Clan, InFerno eSports и Team Redbyte Italia [16]. Первым в Испании футбольным клубом, создавшим собственную киберспортивную команду, стала Валенсия. Об этом руководство испанского клуба рассказало на пресс-конференции, которая состоялась 7-го июня. Клуб собирается открыть киберспортивные подразделения по следующим дисциплинам: Hearthstone, FIFA и Rocket League. В скором времени к ним присоединится состав по League of Legends. Отборочные соревнования прошли в шести регионах. Из Китая и Юго-Восточной Азии в финал турнира вышли по три лучшие команды, из Европы и Северной Америки – по две, а СНГ и Южная Америка были представлены одной командой от региона (табл. 1).

Киберспорт активно транслируют по спортивным каналам. В 2007 г. на спортивном канале 7ТВ с подачи Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги прошла трансляция Counter-Strike: Source сезона Чемпионата России, где были показаны 32 матча Дивизиона А раз в неделю каждая игра. В 2015 г. Turner Broadcasting System заявили о намерении создания лиги по дисциплине Counter-Strike: Global Offensive, которая будет транслироваться на одноимённом канале наравне с

другими передачами и будет иметь рекордный призовой фонд в размере 1,4 млн дол. США (на один сезон). Также была организована активная рекламная кампания с участием игроков. Лига получила название Eleague. ELEAGUE Season 1 прошел с 24 мая по 30 июня 2016 года. В сезоне приняли участие 24 команды, а призовой фонд составил 1,4 млн дол. США. Все матчи транслировались на TBS, а также на стриминговом сервисе Twitch. Позже Eleague провели еще три турнира по Counter-Strike: Global Offensive, включая Major-турнир, один чемпионат по Overwatch и один по Street Fighter V.

*Таблиця 1*

**Участники закрытых отборочных соревнований по электронному спорту**

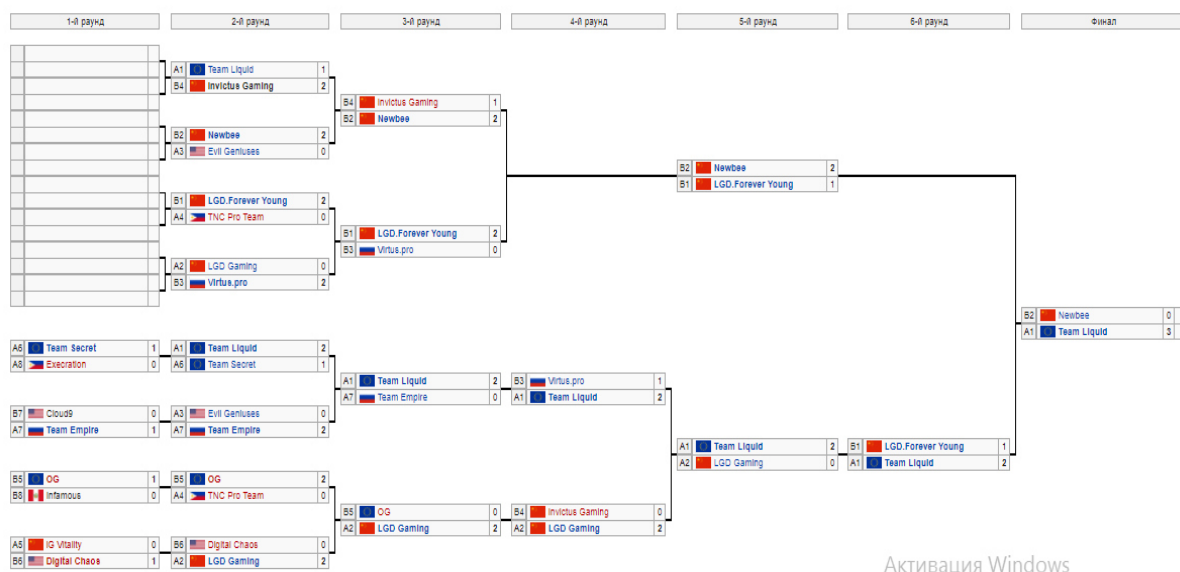
Китай	ЮВ Азия	СНГ	Европа	Северная Америка	Южная Америка
IG Vitality	TNC Pro Team	Team Empire	Team Secret	Team NP	Infamous
LGD.Forever Young	Fnatic	Team Spirit	Planet Dog	Digital Chaos	SG e-sports
LGD Gaming	Execration	Vega Squadron	Team Crescendo	Complexity Gaming	Elite Wolves
Team VG.J	Mineski	M19	Danish Bears	Planet ODD	Midas Club Elite
Vici Gaming	Team Faceless	Natus Vincere	Mousesports	Team Freedom	Team Unknown
CDEC Gaming	Clutch Gamers	Double DIimension	PENTA Sports	Team Red	Stars
EHOME	HappyFeet	Comanche	4 Protect Five	Wheel Whrack While Whistling	Anthrax
EHOME.Keen	Skatemasters	Gambit ESports	Team Singularity	Starboys	Union Gaming
Team MAX	Geek Fam	Effect	Alliance	OverPower	Colombia DotA
FTD Club A	Moogle	Cyber Anji	Cool Beans	Guess	Mad Kings

В 2016 г. телеканале «Матч! Игра» в прямом эфире был показан финал турнира по Counter-Strike: Global Offensive EPICENTER: Moscow.

В статье о становлении киберспорта на страницах официального сайта киберспортивной организации Team Empire доказывается, что киберспорт достиг признания одной из спортивных дисциплин, так как в дисциплинах есть давно устоявшиеся правила, используются интеллектуальные способности участников, проводятся обязательные подготовки и, наконец, межличностные отношения также являются устоявшимся фактом [8].

27 января на специальной конференции в Сеуле Корейская ассоциация электронных видов спорта (KeSPA) успешно продвинула киберспорт в ряды спортивных дисциплин второго уровня. Пока что речь идет о признании киберспорта только корейским комитетом, чтобы претендовать на что-то серьезное нужно признание самого МОК [17]. У электронных чемпионатов нет четкой организации:

ежемесячно может проводиться по одному мировому турниру, следовательно, в каждой дисциплине за год может появиться более одного чемпиона мира [17]. Даже крупные чемпионаты могут задерживать выплаты призовых победителям. Например, ACON5 2005 не выплатил 5000 долларов немецкой команде defusekids по Counter-Strike, занявшей третье место. В ответ один из участников команды – Yannik Bindo – написала открытое письмо с описанием ситуации [45]. Также в 2016 году организаторы турнира "WESG" отправили призовые за 1-е место сборной Китая, хотя командой-победительницей стала сборная Франции [18]. Результаты соревнований в 2017 г. приведены на рис. 2.



**Рис. 2. Результаты соревнований 18 команд чемпионата The International 2017**

Большие соревнования проводятся в специальных местах, где публика может наблюдать за игроками, сидящими за компьютерами, а ход поединка отслеживается на большом экране, куда транслируется изображения с экранов игроков. В Южной Корее из-за большого числа зрителей подобные соревнования проводят на стадионах. Менее масштабные соревнования проводятся в компьютерных клубах и интернет-кафе. Кроме того, существуют онлайн-соревнования, которые проводятся через сеть Интернет.

На крупных соревнованиях призовой фонд достигает 1 млн дол. США и более. Самый крупный выигрыш к 2005 г. составил 150 тыс. дол. США – их получил Джонатан Венделл, выступающий под никнеймом «Fatal1ty» в соревнованиях по игре Rainkiller. Зарплаты корейских StarCraft-игроков составляют от 20 тыс. до 600 тыс. дол. США в год. Призовые фонды крупных соревнований чаще всего спонсируют компании, связанные с производством комплектующих, периферии и ПО для компьютеров [19].

В 2011 году выигрыш получила команда Na`Vi на турнире The International по Dota 2. На команду (5 человек) они получили 1 млн дол. США. В 2002 г. российский игрок «uNkind» занял первое место на World Cyber Games по игре Quake III и уехал домой с суммой 20 тыс. дол. США [13]. Также в 2002 г. на World Cyber Games Питерская команда по Counter-strike M19 заняла первое место и увезла с собой 40 тыс. дол. США; Все в той же Quake III игрок «Cooler» занял первое место на Cyber[X]Gaming, проходившем в США Лас-Вегасе, и выиграл 20 тыс. дол. США [13]. В 2005 г. игрок 3D.Androide выиграл серебряную медаль на соревнованиях по StarCraft,

заработав 10 тыс. дол. США [13]. В 2006 г. два российских игрока «USSRxAlan» и «USSRxMrRASER» заняли первое и второе место по NFS: Most Wanted, получив соответственно 15 тыс. и 8 тыс. дол. США [13]. В 2007 г. «Logitech.Alan» (ex. «USSRxAlan») завоевал бронзовую медаль в дисциплине NFS: Carbon [13]. 2008 г. принес нам русский финал в Need For Speed и бронзу от Дмитрия Костина под никнеймом «Happy» в Warcraft 3[13]. В 2012 г. Taipei Assassins выиграли 1 млн дол. США на 2 сезоне чемпионата мира по League of Legends. Призовой фонд сезона составлял 1 млн 970 тыс. дол. США[46]. В 2013 г. SK Telecom1 выиграла около 1 млн долларов США на 3 сезоне чемпионата мира на турнире RiotGames по игре League of Legends. Призовой фонд сезона составлял 2 млн 50 тыс. дол. США за сезон поделённый на 14 команд [21]. Некоторые виды компьютерных игр, например Counter-Strike, созданы только для командного соревнования, другие же позволяют играть как в режиме «1x1», так и команда на команду.

В мире существует несколько крупных ассоциаций и федераций киберспорта. Если ассоциации призваны для улучшения и защиты киберспорта с позиции игроков, стараясь повысить зарплаты, установить какие-то гарантии, то федерации напротив заинтересованы в интересах зрителей и соревновательной части. Именно последние устанавливают правила и зрелищность матча.

1. Развитие индустрии электронного спорта в Китае по-прежнему является относительно замкнутой средой и не может шагнуть в ногу со страной. Лига Легенд, Меч Духа, World of Warcraft, является основным направлением китайского игрового проекта. Огромные предрассудки привели к водовороту общественного мнения. В социальных сетях на кибер-спортсменов оказывают высокое давление. Запрет на электронное спортивное телевизионное вещание является типичным отражением нынешнего социального непризнания индустрии электронного спорта в Китае.

2. Рынок Китая открыт для иностранных разработчиков игр. Согласно статистике, развитие электронных видов спорта в Китае занимает большую долю рынка. Из-за отсутствия электронных спортивных программ, разработчики программного обеспечения в Китае слабо конкурируют с мировыми брендами этого бизнеса. При такой ситуации трудно нанять на работу квалифицированного специалиста по компьютерным сетям с ежемесячной зарплатой в размере 8 000 юаней. Техническое содержание существующего отечественного программного обеспечения находится на крайне низком уровне, в чем сказывается высокая международная конкуренция. Нет единой общественной базы электронной спортивной индустрии. Внутренняя игровая индустрия сейчас находится в стадии застоя. Национальный производитель игр не может конкурировать с огромным наплывом импортных игр зарубежных производителей. Так же нет защиты и поддержки отечественных производителей компьютерных игр от правительства Китая.

3. В течение долгого времени конфуцианство подчеркивало, что влияние «ортодоксии» и «игривости» стало.

В Китае, родители негативно относятся к новой отрасли, в которой дети не зарабатывают деньги. Первенство выигрывают традиционные профессии, такие как: врачи, юристы, бухгалтерский учет и другие. Поскольку перспективы развития отрасли неясны, многие родители решительно выступают против киберспорта, общественность часто осуждает онлайн игры. Из-за того, что общественность не воспринимает электронные виды спорта, в государственных ведомствах нет руководства и поддержки киберспорта.

**Выводы.** В общем игра-это не только развлечение, но и профессия. В эту отрасль входят конкуренция, средства массовой информации, производители, игроки и другие элементы культуры. Эти элементы смешиваются, чтобы стать смешанной

игровой индустрией. В то же время, с помощью информационных технологий, стремительного развития достигла игровая бизнес индустрия. С развитием компьютеров, игровых консолей, онлайн сервисов и сети интернет, развивается и игровая индустрия, привлекая все большее количество новых игроков. Многие страны признают киберспорт одним из видов спорта и способствуют проведению киберспортивных соревнований.

#### **Список использованной литературы**

1. Киберспорт как профессия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/news/kibersport-kak-professiya>.
2. Namari J. What is eSports and why do people watch it? / Juho Namari, Max Sjöblom. – Internet Research, 2016.
3. eSports: The Future of Video Game Competitions LA Local Business Blog. LA Local Business Blog.
4. The International 2016. Valve Corporation DOTA2 Blog.
5. Cybersport Media [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [cybersport.ru](http://cybersport.ru).
6. Household-name ball sports athletes investing in eSports video game teams. Calistoga Sports.
7. Esports: A Guide to Competitive Video Gaming. TopTal.
8. Киберспорт как вид спорта: становление и развитие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://land.empire.gg/news/1594>.
9. Центр детских и молодежных социальных инициатив "Крылья". Специализация TiM компьютерного спорта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://it.sportedu.ru/?page=5&set\\_Font=Large&rand=208852456](http://it.sportedu.ru/?page=5&set_Font=Large&rand=208852456).
10. WCG Concept. World Cyber Games. Топ-10 крупнейших призовых фондов в истории киберспорта.
11. Главный чемпионат СНГ по League of Legends – Континентальная лига/ League of Legends [Электронный ресурс] / Иммиграционная служба США признала League of Legends профессиональным видом спорта. – Режим доступа: [www.pvsm.ru](http://www.pvsm.ru).
12. «Киберспортивный Глобус»: Индия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/news/kibersportivnyy-globus-indiya>.
13. «Киберспортивный Глобус»: Мексика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/news/kibersportivnyy-globus-meksika>.
14. «Киберспортивный Глобус»: Италия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/news/kibersportivnyy-globus-italiya>.
15. ELEAGUE [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/ELEAGUE>.
16. Киберспорт по-китайски. Репортаж с ACON5 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.igromania.ru/article/4606/Kibersport\\_po-kitayski\\_Reportazh\\_s\\_ACON5.html](https://www.igromania.ru/article/4606/Kibersport_po-kitayski_Reportazh_s_ACON5.html).
17. Призовые в киберспорте [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [esportsearnings.com](http://esportsearnings.com).
18. e-Sports Earnings [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.esportsearnings.com/tournaments>.
19. E-Sports organizing body formed in the Philippines [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gosugamers.net/dota2/news/23532-e-sports-organizing-body-formed-in-the-philippines>.
20. International e-Sports Federation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ie-sf.org>.