

УДК 332.1 DOI: 10.14451/1.248.388

Проблемы исследования киберспорта и его влияние на традиционный спорт в Российской Федерации

© 2025 Сафиуллина Алсу Ильдусовна

Старший преподаватель кафедры экономики и управления в спорте, аспирант. Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма.

E-mail: a.safiullina@rubin-kazan.ru

© 2025 Сафиуллин Марат Рашитович

Доктор экономических наук, профессор; проректор по вопросам экономического и стратегического развития. Казанский (Приволжский) Федеральный университет.

E-mail: Marat.Safiullin@tatar.ru

Ключевые слова: киберспорт, традиционный спорт, спортивная индустрия, физическая культура, влияние киберспорта, цифровые технологии.

В статье анализируются проблемы исследования киберспорта и его влияние на традиционный спорт в Российской Федерации, с учетом недостатка эмпирических данных и ограниченности научных трудов в данной области. Рассматривается существующая база исследований, включая диссертации отечественных авторов, с целью выявления пробелов и возможных направлений дальнейшего изучения. В ходе анализа оцениваются взаимосвязи между киберспортом и физической культурой, а также влияние цифровых технологий на интерес населения к традиционным видам спорта. Статья также подчеркивает, каким образом популяризация киберспорта способствует трансформации спортивной индустрии и изменению подходов к развитию спортивной инфраструктуры.

Несмотря на растущий интерес к киберспорту в Российской Федерации в последние годы, эмпирических исследований и данных для анализа и прогноза развития направления недостаточно. Данные, которые в мировом пространстве собираются с 2009 года, в РФ начали аккумулироваться с 2019 года, а некоторые недоступны в открытом доступе.

Цель исследования — определить проблемы исследования киберспорта и его влияния на традиционный спорт в Российской Федерации.

Исходя из цели исследования, выделим следующие задачи: охарактеризовать проблемы при поиске данных; изучить исследования авторов по смежным темам, связанным с развитием киберспорта и его влиянием на традиционный спорт в Российской Федерации; определить направление исследования на основе полученных данных.

Объект исследования — процесс взаимодействия и взаимного влияния киберспорта и традиционного спорта в российской спортивной

сфере, включая анализ восприятия, популяризации, институциональных изменений, аудитории и спонсорства.

Предмет исследования — механизмы и последствия влияния киберспорта на развитие, популяризацию, аудиторию и экономическую составляющую традиционных видов спорта в России.

Гипотеза исследования заключается в том, что в России наблюдается недостаток в сборе и анализе данных, касающихся показателей киберспорта, а также их взаимосвязи с традиционным спортом. Предполагается, что недостаточная проработка этих данных ограничивает возможности для понимания общих закономерностей в развитии киберспорта и его влияния на традиционные виды спорта.

В рамках изучения диссертационного исследования Ногуманова Равиля Уеловича «Управление инфраструктурой сферы спортивных услуг» отмечаются классификация и региональные особенности спортивной инфраструктуры. В России наблюдаются значительные различия в уровне финансирования и материально-технической базы спорта среди регионов, что требует тщательного анализа. Исследования выделяют четыре кластера субъектов РФ по уровню финансирования спортивных услуг. Это различие влияет на доступность как киберспорта, так и традиционных видов спорта, особенно в менее финансируемых регионах, где спортивные объекты нуждаются в модернизации [1]. Также особый акцент сделан на инновационное развитие и диффузия инноваций в спорте. Включение киберспорта в спортивную сферу способствует инновационному развитию. Например, создаются инновационные кластеры, возрастает число патентных заявок на спортивные технологии, что требует учета при финансировании и развитии инфраструктуры. Диффузия инноваций (процессных, технологических и продуктовых) в массовом и профессиональном спорте позволяет определить оптимальные направления инвестиций и приоритеты для модернизации спортивной среды [1].

В исследовании выделяется важная проблема, как отсутствие комплексного подхода к регулированию спортивной инфраструктуры. В условиях растущего интереса к киберспорту необходимы новые методы государственного регулирования, которые бы учитывали особенности данной сферы, а также возможности интеграции киберспорта с традиционными спортивными направлениями, например, через создание гибридных образовательных и тренировочных платформ. Также выделяется необходимость разработки инновационных механизмов управления в сфере спортивных услуг, что может способствовать более эффективному функционированию спортивной инфраструктуры в условиях, когда киберспорт начинает оказывать заметное влияние на традиционные спортивные практики.

Исследование Каминской Анны Олеговны «Инновационные факторы трансформации социально-экономической системы России» выделяет проблемы, которые актуальны для темы влияния киберспорта на традиционный спорт в Российской Федерации. Одной из ключевых проблем, выделенных в работе, является неэффективность управления спортивной инфраструктурой. Это связано с несовершенством традиционных методов управления спортивными проектами, что затрудняет эффективное развитие как традиционного спорта, так и новых направлений, таких как киберспорт. На практике это проявляется в низком уровне финансирования и неравномерном распределении ресурсов между различными видами спорта, включая как массовые, так и профессиональные дисциплины [10].

Другая важная проблема — отсутствие комплексного подхода к регулированию спортивной инфраструктуры. В условиях растущего интереса к киберспорту необходимы новые методы государственного регулирования, которые учитывали бы особенности этой сферы, а также возможности интеграции киберспорта с традиционными видами спорта, например, посредством создания гибридных образовательных и тренировочных платформ [10]. Также выделяется необходимость разработки инновационных механизмов управления в сфере спор-

тивных услуг, что может способствовать более эффективному функционированию спортивной инфраструктуры в условиях, когда киберспорт начинает оказывать заметное влияние на традиционные спортивные практики.

В работе Мирющенко Юлии Михайловны «Профессиональный спорт в современной России: особенности институционализации и перспективные направления развития» ключевая проблема связана с необходимостью более чёткой институционализации и комплексного подхода к профессиональному спорту в контексте изменений в современном обществе. Это включает вопросы финансирования, управления и взаимодействия со смежными областями, в том числе с киберспортом. Например, влияние киберспорта как новой сферы профессионального спорта на традиционные спортивные системы может потребовать пересмотра нормативно-правовой базы и интеграции новых цифровых подходов, чтобы лучше понимать роль и статус киберспортивных профессионалов наряду с традиционными спортсменами [7, с. 169]. Кроме того, в исследовании поднимаются вопросы адаптации профессионального спорта к меняющимся социальным и технологическим условиям. В контексте киберспорта это важный аспект, учитывая его тесную связь с технологическим прогрессом и необходимость разработки современных форматов взаимодействия, способных поддерживать интеграцию киберспорта в спортивную культуру [7].

В исследовании Бургановой Алии Рафисовны «Краудсорсинг как инструмент управления развитием социально-экономической сферы в регионе (на примере отрасли физической культуры и спорта)» для исследования киберспорта и его влияния на традиционный спорт в Российской Федерации можно выделить несколько проблем, которые иллюстрируют необходимость эффективного управления и координации интересов ключевых участников в спортивной сфере. Применение матрицы гармонизации интересов стейкхолдеров помогает определить роль и взаимодействие различных участников

в создании и реализации стратегий в рамках региональной социально-экономической политики. В случае киберспорта это имеет критически важное значение для объединения усилий государственных органов, образовательных учреждений, частных инвесторов и представителей традиционных и киберспортивных сообществ, что способствует формированию взаимовыгодных стратегий развития и интеграции [3]. Выявленные закономерности на основании многомерного анализа социально-экономических показателей показывают, что регионы с более высоким уровнем ВРП на душу населения, такие как Татарстан, вкладывают значительные средства в информационно-коммуникационные технологии. Однако более слабая оснащённость этих регионов по сравнению с менее обеспеченными регионами демонстрирует необходимость поиска новых методов и подходов, включая использование технологий краудсорсинга. В контексте киберспорта это может подразумевать разработку новых инструментов для вовлечения массового интереса и финансовой поддержки, особенно в регионах с ограниченными ресурсами [3].

Слабая корреляция между затратами на спортивные сооружения и развитием физической культуры и спорта может также говорить о необходимости пересмотра существующих подходов к распределению инвестиций. Это особенно важно для киберспорта, который требует не только современного оборудования, но и адекватного финансирования образовательных и социально значимых программ для поддержки его долгосрочного роста и синергии с традиционными спортивными направлениями [3]. Исходя из выше изученных исследований, стоит выделить следующие проблемы:

- Неэффективность управления спортивной инфраструктурой.
- Отсутствие комплексного подхода к гармонизации интересов стейкхолдеров.
- Региональные различия в финансировании и развитии спортивной инфраструктуры.
- Недостаток инновационной активности в спортивной образовательной среде

- Слабая корреляция между расходами на спортивные сооружения и развитием физической культуры и спорта.
- Нехватка данных и недостаточное освещение исследований в области киберспорта и его влияния на традиционный спорт.

В ходе исследования были выявлены ключевые проблемы, связанные с развитием киберспорта и его влиянием на традиционный спорт в Российской Федерации. Недостаточное освещение и нехватка данных об особенностях и результатах взаимодействия этих двух сфер препятствуют проведению глубокого анализа и выработке эффективных решений. Все это подчеркивает необходимость применения современных

методик управления, укрепления координации между государством, частным сектором и образовательными учреждениями, а также создания благоприятных условий для инновационного развития, способствующего интеграции киберспорта в общую спортивную культуру.

Резюмируя, гипотеза исследования подтвердилась, в России наблюдается недостаток в сборе и анализе данных, касающихся показателей киберспорта. Также стоит отметить, что недостаточная проработка этих данных ограничивает возможности для понимания общих закономерностей в развитии киберспорта и его влияния на традиционные виды спорта.

Библиографический список

1. Анализ российского и мирового рынков видеоигр. — URL: <https://strategy.ru/research/research/77> (дата обр. 01.02.2025).
2. Бурганова А. Р. Краудсорсинг как инструмент управления развитием социально-экономической сферы в регионе (на примере отрасли физической культуры и спорта) : дис. ... канд. экономических наук : 5.2.3.; 5.2.6 / Бурганова Алия Рафисовна. — Казань, 2024. — 245 с.
3. Каминская А. О. Инновационные факторы трансформации социально-экономической системы России : дис. ... канд. экономических наук : 08.00.01 / Каминская Анна Олеговна. — Симферополь, 2020. — 196 с.
4. Количество пользователей видеоигр в США с 2019 по 2029 год (в миллионах). — URL: <https://www-statista-com.eu1.proxy.openathens.net/forecasts/1277728/physical-or-digital-core-gamers-in-the-us> (дата обр. 20.01.2024).
5. Количество пользователей киберспорта в Китае с 2016 по 2024 год (в миллионах). — URL: <https://www-statista-com.eu1.proxy.openathens.net/statistics/1018969/china-esports-game-user-number/> (дата обр. 20.01.2024).
6. Мирющенко Ю. М. Профессиональный спорт в современной России: особенности институционализации и перспективные направления развития : дис. ... канд. социологических наук : 22.00.04 / Мирющенко Юлия Михайловна. — Ростов-на-Дону, 2019. — 166 с.
7. Ногуманов Р. У. Особенности структурных сдвигов в условиях циклической динамики российской экономики : дис. ... канд. экономических наук : 08.00.05 / Ногуманов Равиль Уелович. — Казань, 2019. — 169 с.
8. Отчет 1 ФК / Министерство спорта Российской Федерации. — URL: <https://www.minsport.gov.ru/activities/statistics/reports/1fk> (дата обр. 21.10.2024).
9. Регионы России. Основные характеристики субъектов Российской Федерации. 2022 : Статистический сборник. — М. : Росстат, 2022. — 856 с.
10. Статистика интернета и социальных сетей на 2024 год в мире и в России. — URL: <https://www.web-canape.ru/business/statistika-interneta-i-socsetej-na-2024-v-mire-i-v-rossii> (дата обр. 01.02.2025).
11. Фактический доход от продаж и рост рынка киберспортивных игр в Китае в годовом исчислении с 2016 по 2023 год. — URL: <https://www-statista-com.eu1.proxy.openathens.net/statistics/1087541/china-esports-game-market-revenue/> (дата обр. 20.01.2024).
12. Фактический доход от продаж и рост рынка киберспортивных игр в Китае в годовом исчислении с 2016 по 2023 год. — URL: <https://www-statista-com.eu1.proxy.openathens.net/statistics/1087541/china-esports-game-market-revenue/> (дата обр. 20.01.2024).
13. Deloitte Media and Entertainment Industry Outlook / Deloitte. — URL: <https://www2.deloitte.com/us/en/pages/technology-media-and-telecommunications/manuals/media-entertainment-industry-outlook.html> (visited on 02/20/2025).
14. Digital 2024 Global Overview Report / We Are Social, Hootsuite. — URL: <https://wearesocial.com/digital-2024> (visited on 02/20/2025).
15. Digital Market Outlook / Statista. — URL: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media> (visited on 02/20/2025).
16. Global Esports Market Outlook for 2024 / ASO World. — URL: <https://asoworld.com/ru/>

- blog/global-esports-market-outlook-for-2024/ (visited on 02/25/2025).
17. Global Esports Market Report 2024 / ASO World. — URL: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2024/> (visited on 02/25/2025).
 18. Global Games Market Report / Newzoo. — URL: <https://newzoo.com/insights/manuals/global-games-market-report> (visited on 02/20/2025).
 19. Statista. — URL: <https://www-statista-com.eu1.proxy.openathens.net/> (visited on 02/25/2025).
 20. SuperData Year in Review / SuperData. — URL: <https://www.superdataresearch.com/year-in-review> (visited on 02/22/2025).