

О направлениях развития бизнеса на региональном рынке киберспорта*

On the Directions of Business Development in the Regional Esports Market

Н. ИШМУХАМЕТОВ, Д. СТЕПАНОВ

Ишмухаметов Наиль Салаватович, канд. экон. наук, доцент кафедры экономики и регионального развития Института экономики, управления и бизнеса Уфимского университета науки и технологий (ИНЭБ УУНиТ). E-mail: IshmukhametovNS@uust.ru

Степанов Дмитрий Алексеевич, магистрант кафедры экономики и регионального развития, специалист отдела заочного обучения и магистратуры ИНЭБ УУНиТ. E-mail: Stepanov.Dima.2024@bk.ru

В статье рассматриваются основные направления развития бизнеса в отрасли киберспорта на уровне региона в условиях быстро меняющейся конъюнктуры рынка. Авторами обозначены основные проблемы развития и особенности проектов, направленных на развитие предпринимательства в сфере киберспорта на региональном уровне. Сделаны выводы о практической значимости и растущем влиянии киберспорта не только на уровне экономики России в целом, но и на региональном уровне.

Ключевые слова: киберспорт, киберспортивные дисциплины, региональная экономика, межмуниципальные связи, креативные индустрии, компьютерные игры, цифровая экономика, молодежное предпринимательство.

The article discusses the main directions of business development in the esports industry at the regional level in a rapidly changing market environment. The authors identify the main development problems and features of projects aimed at developing entrepreneurship in the field of esports at the regional level. Conclusions are drawn about the practical importance and growing influence of esports not only at the level of the Russian economy as a whole, but also at the regional level.

Keywords: esports, esports disciplines, regional economics, inter-municipal relations, creative industries, computer games, digital economy, youth entrepreneurship.

Введение

Киберспорт (компьютерный спорт, esports) является не только новым видом спорта, но и динамично развивающимся направлением инновационного бизнеса, предоставляя возможности монетизации на основе цифровых технологий с широким перечнем игровых и развлекательных услуг и возможностью участия в различных киберспортивных командных мероприятиях. Современные турниры по компьютерному спорту показывают внушительную статистику просмотров ввиду популяризации данного вида активности в интернете: открываются новые стриминговые платформы (поток трансляция контента в сети), киберспортивные клубы проводят большое количество онлайн-мероприятий в социальных сетях. Вместе с тем растущая популярность данного вида спорта, формирование предпосылок рыночных принципов его организации требуют более серьезного анализа связанных с ним тенденций и проблем, в особенности на уровне региона.

Методы

В работе использованы теоретико-практические подходы к исследованию киберспорта, анализ положительных и отрицательных сторон изучаемого объекта. Методологической основой выступает многоуровневый подход к изучению экономических явлений [10], в том числе в

* Ссылка на статью: Ишмухаметов Н.С., Степанов Д.А. О направлениях развития бизнеса на региональном рынке киберспорта // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2024. № 2. С. 77–82. DOI: 10.34773/EU.2024.2.11.

контексте «определения приоритетов социально-экономического развития региона и поиска баланса между ограниченными ресурсами и многообразными интересами» [12]. Материалами исследования послужили различные аспекты нормативного регулирования рынка киберспорта, а также его развития на национальном и региональном уровнях. Настоящее исследование является продолжением научных изысканий, опубликованных нами ранее в [13; 14].

Результаты и обсуждение

Современный компьютерный спорт сталкивается с такими проблемами развития, как качество аудитории и ее доступ к компьютерному спорту, недостаточная квалификация профессиональных кадров, некоторые пробелы в законодательной базе поддержки компьютерного спорта. Анализ подходов к решению этих проблем на региональном уровне помогает выделить направления и раскрыть потенциальные возможности развития бизнеса на рынке компьютерного спорта в регионе.

Ключевыми направлениями развития регионального рынка киберспорта могут выступать:

- 1) развитие университетского компьютерного спорта;
- 2) развитие трансляций киберспортивных соревнований на региональных каналах;
- 3) развитие киберспортивных лиг региона;
- 4) развитие образовательных программ в сфере киберспортивной деятельности.

Рассмотрим каждое из них подробнее.

1. Развитие университетского компьютерного спорта является одним из ключевых направлений развития киберспорта во всем мире. Например, в США практически в каждом университете существуют свои команды по различным дисциплинам компьютерного спорта, которые принимают участие в междууниверситетских соревнованиях, а также получают дополнительные стипендии за спортивные достижения. Это позволяет привлекать на рынок киберспорта новых потребителей, а также выращивать собственных профессиональных кибератлетов.

В российских регионах университетский компьютерный спорт на данный момент развит слабо. В Республике Башкортостане между вузами проводится несколько соревнований в год по некоторым киберспортивным дисциплинам, однако их участники – преимущественно игроки любительского уровня. Объяснением этому служит несколько причин, которые следует рассмотреть последовательно:

– не все университеты принимают участие в междууниверситетских соревнованиях по киберспорту или недостаточно активно распространяют информацию о соревнованиях среди студентов;

– практически во всех университетах отсутствует сборная команда по компьютерному спорту, как и система отбора лучших команд;

– незавершенным остается вопрос поощрения обучающихся, в частности, в виде повышенной государственной академической стипендии за достижения в киберспортивной деятельности, хотя киберспорт официально признан в России и за различные достижения в данной области может выплачиваться стипендия. Для реализации этого направления Федерацией компьютерного спорта России была создана Всероссийская киберспортивная студенческая лига (ВКСЛ), которая стала привлекательной для большинства университетов. Она организует соревнования по таким дисциплинам, как DOTA2, CS:GO, WarCraft3, HeartStone, ClashRoyale.

2. Немаловажным направлением является развитие трансляций киберспортивных соревнований на региональных каналах. Это может способствовать значительному охвату аудитории и привлечению новых потребителей на региональный рынок компьютерного спорта. В США телеканалы FOX и ESPN покупают права на трансляции крупных турниров, что приносит им еще большую прибыль за счет рекламных интеграций в рамках трансляций. В России в этом направлении развивается федеральный спортивный телеканал «Матч ТВ». В октябре 2016 года телеканал впервые провел трансляцию международного киберспортивного турнира Epicenter Moscow по дисциплине CS:GO. На региональном уровне можно перенять наработанный опыт федерального телеканала и транслировать региональные или межвузовские турниры.

3. Развитие киберспортивных лиг региона – важный инструмент дальнейшей популяризации компьютерного спорта и подготовки будущих профессионалов. В современной России получают развитие различные всероссийские лиги: ВКСЛ, Федерация киберфутбола России (ФКФ России), Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига. Развиваются и региональные лиги: например, Московская школьная киберспортивная лига (МШКЛ), Ассоциация киберспорта Калининградской области и другие [11].

В мае 2023 года в столице Республики Башкортостан проходил финальный этап Чемпионата России по компьютерному спорту, однако по итогам финальных игр с призовым фондом в 5 млн руб. не было названо ни одного командного или индивидуального призера, который представлял бы Башкортостан [4].

В целом для Республики Башкортостан следует отметить отсутствие регулярного регионального чемпионата по большинству киберспортивных дисциплин. Наряду с малым количеством муниципальных турниров это выступает барьером для множества перспективных игроков на пути к профессиональной сцене компьютерного спорта. Увеличение числа таких турниров может значительно повысить конкуренцию среди игроков на киберспортивном рынке региона, что приведет к повышению качества игры киберспортсменов и их команд, увеличит конкуренцию между киберспортивными клубами.

4. Развитие региональных образовательных программ в сфере киберспортивной деятельности тесно связано с компетенциями региональных вузов в этой области. Во многих странах мира уже представлены программы подготовки игроков в вузах [8], включая Малайзию, США, Великобританию и др.

В мероприятиях всероссийского уровня в качестве тренеров, менеджеров комментаторов выступают в основном бывшие игроки или энтузиасты, которые обучались всему самостоятельно. Но российский рынок киберспорта растет все большими темпами и киберспортивным организациям нужны новые специалисты. В России образование в сфере компьютерного спорта имеет незначительный масштаб. В 2018 году НИУ ВШЭ реализовал пилотную образовательную программу профессиональной переподготовки в сфере управления киберспортом, которая проходила полгода при поддержке ФКС России [1]. В настоящее время в данном вузе доступна программа профессиональной переподготовки «Менеджмент игровых проектов» [9].

Также в Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма ведется подготовка по направлению бакалавриата 49.03.04 «Спорт», профиль «Спортивная подготовка по виду спорта “компьютерный спорт”» [7]. Российский университет спорта «ГЦОЛИФК» имеет, по сути, 10-летний опыт развития этой специализации, поскольку еще в 2014 году в данном вузе был сделан набор на специализацию «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (компьютерный спорт)» [7].

Университет «Синергия» предлагает ряд образовательных программ факультета игровой индустрии и киберспорта [15]. В 2019 году Финансовый университет при Правительстве РФ совместно с Федерацией компьютерного спорта России представлял программу переподготовки «Управление киберспортом 2.0».

В целом, российский рынок киберспорта является быстрорастущим сегментом мирового компьютерного спорта. Но вследствие санкционных ограничений выявился ряд проблем [3], связанных как с доступом отечественных киберспортсменов к международным состязаниям, так и со сложностями приобретения игр и продления действующих аккаунтов. Вместе с тем, «в условиях глобализации рынков полностью отрезать страну от внешних поставок довольно затруднительно и при потере одного рынка его заменяет другой. В случае с переориентацией российского экспорта это страны Ближнего Востока, Индия, Китай, а также страны СНГ» [5].

В то же время низкий уровень развития региональных киберспортивных клубов, когда спрос потенциально многократно выше предложения, значительно ухудшает положение дел на внутрироссийском рынке киберспорта. На наш взгляд, организация и развитие предпринимательской деятельности на региональных рынках киберспорта выступает одним из основных направлений развития российского рынка киберспорта. В свою очередь, отсутствие

региональных турнирных операторов приводит к стагнации всего рынка киберспорта, как в регионах, так и в России в целом. Не стоит игнорировать и вопрос социально-экономической дифференциации населения региона в условиях цифровизации [2], как в части доступа к высокоскоростному интернету, так и в аспекте обеспеченности домохозяйств современными персональными компьютерами, в особенности игровых серий, находящихся в ценовом сегменте существенно выше среднего.

В рамках исследования были выявлены и предложены следующие особенности (Таблица), которые должны стать основой для организации и развития киберспортивных клубов в регионе, которые будут заниматься не только созданием и поддержкой команд, но и организацией турниров муниципального и регионального уровней, что позволит развивать региональный рынок киберспорта в целом и улучшить положение региона на российском рынке.

Особенности проектов киберспортивных клубов

Наименование	Описание
Событийные мероприятия	Планируется проведение киберспортивных турниров по различным дисциплинам, приуроченных к различным памятным датам, как региона, так и России, с участием известных киберспортсменов и людей из мира киберспорта России, которые будут проводить мастер-классы по различным дисциплинам, с организацией рекламы турниров и вовлеченности в него большего количества участников.
Обучение детей киберспортивным дисциплинам	На базе киберспортивного клуба планируется открыть мастер-классы по обучению детей, а также формированию проспортивного мнения о компьютерных играх. Занятия будут платными и открытыми для всех желающих. Обучение будет проходить в течение месяца, в конце которого дети научатся не злоупотреблять компьютерными играми, подходить к процессу игры с точки зрения профессионального спорта, а также развивать в себе нестандартное мышление путем прохождения заданий в играх различными способами.
Формирование проспортивного отношения к компьютерным играм	В современном обществе распространено мнение, что игры развивают скорее негативные качества в человеке и приводят к негативным последствиям для здоровья. Это может иметь место при неправильном подходе к компьютерным играм, когда человек относится к игре как к миру, где не существует правил. Если изменить данное отношение на иное, которое будет позволять людям относиться к игре как к партии в спорте, то мнение в обществе изменит вектор на проспортивное отношение.
Пропаганда взаимоуважения в интернете	В киберспортивном клубе, как и в компьютерном внутри него, должно действовать правило взаимоуважения людей как в реальном мире, так и в виртуальном. При постоянном посещении клуба у его участников вырабатывается культура этичного поведения, которой они будут придерживаться в дальнейшем.
Организация муниципальных турниров	Если киберспортивные турниры не организуются на региональном уровне, то возникает проблема с их востребованностью на муниципальном уровне. Следует предоставить возможность муниципалитетам проводить как единоразовые, так и постоянные турниры, позволяя развивать киберспорт на местном уровне.
Создание команд по различным дисциплинам	На платформе киберспортивного клуба создаются команды по ряду киберспортивных дисциплин, которые при поддержке региональных органов власти могут выступать на мероприятиях различного уровня под флагом Республики Башкортостан, тем самым повышая узнаваемость региона и его позиционирование на рынке киберспорта на федеральном и международном уровнях.

Источник: составлено авторами.

По нашему мнению, отмеченные особенности могут представлять ценность при обсуждении новых проектов киберспортивных клубов для любого региона страны.

Заключение

Таким образом, анализ основных направлений развития бизнеса в отрасли киберспорта позволил выделить особенности проектов, направленных на развитие предпринимательства в сфере киберспорта на региональном уровне. К выводам о практической значимости и растущем

влиянии киберспорта можно добавить, что проекты, направленные на создание и реализацию киберспортивных клубов, будут решать определенные социальные и экономические задачи (развитие социальных связей внутри региона, рост креативных индустрий региона, развитие молодежного сегмента предпринимательства [6], углубление межмуниципальных связей), а также способствовать проактивному и проспортивному позиционированию новой межотраслевой индустрии, функционирующей на переднем крае компьютерных и креативных технологий, киберспортивных дисциплин и игровых проектов XXI века.

Литература

1. Высшая школа экономики выпустила первых менеджеров в киберспорте [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hse.ru/news/223344291.html>
2. Ишмухаметов Н.С., Россинская Г.М., Ибрагимова З.Ф. Региональные факторы социально-экономической дифференциации домохозяйств в условиях цифровизации // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2021. № 2(158). С. 78–85. DOI: 10.34773/EU.2021.2.14.
3. Игроки переехали, игры попали под санкции: как меняется российский киберспорт [Электронный ресурс]. URL: <https://www.forbes.ru/sport/492361-igroki-pereehali-igry-popali-pod-sankcii-kak-menaetsa-rossijskij-kibersport>
4. Названы имена победителей Чемпионата России по компьютерному спорту 2023 года [Электронный ресурс]. URL: <https://esportchamp.ru/news/nazvany-imena-pobediteley-chempionata-rossii-po-kompyuternomu-sportu-2023-goda/>
5. Ишмухаметов Н.С., Шиока Л.Н.Г. Проблемы формирования и развития бизнес-среды в условиях геополитической трансформации // Государственное регулирование экономики и повышение эффективности деятельности субъектов хозяйствования: сборник научных статей XVII Междунар. науч.-практич. конф., посвящ. памяти проф. С.А. Пелиха, Минск, 20 апреля 2023 г. / Академия управления при Президенте Республики Беларусь. Минск, 2023. С. 308–312.
6. Ишмухаметов Н.С. Человеческий потенциал молодежного предпринимательства: региональный аспект // Проблемы и перспективы развития молодежного предпринимательства: сборник трудов I Междунар. науч.-практич. конф., г. Уфа, 01 декабря 2023 г. Уфа: Уфимский университет науки и технологий, 2023. С. 4–8.
7. Кафедра теории и методики компьютерного спорта, шахмат и цифровых технологий / РУС «ГЦОЛИФК» [Электронный ресурс]. URL: https://gtsolifk.ru/obrazovanie/kafedri/teorii_i_metodiki_kompyuternogo_sporta_shahmat_i_tsifrovih_tehnologiy
8. Ландшафт киберспортивного образования: где учиться игрокам и менеджерам [Электронный ресурс]. URL: <https://incrossia.ru/understand/landshaft-kibersportivnogo-obrazovaniya-gde-uchitsya-igrokam-i-menedzheram/>
9. Менеджмент игровых проектов / НИУ «Высшая школа экономики» [Электронный ресурс]. URL: <https://games.hse.ru/#program>
10. Механизм трансформации социально-экономических процессов: многоуровневый подход / О.В. Алешкина, Р.Х. Аллагулов, К.В. Апокина [и др.]. Т. 1. М.: Русайнс, 2021. 186 с. ISBN: 978-5-4365-9274-9.
11. От Кореи до Карелии – как выглядит карта России в нише отечественного любительского киберспорта [Электронный ресурс]. URL: <https://www.sovsport.ru/cybersport/articles/2:972482>
12. Россинская Г.М. Социально-экономическое развитие региона: поиск баланса и приоритетов / Г.М. Россинская, Н.С. Ишмухаметов, А.Ф. Шайхалиев // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2023. № 6. С. 4–10. DOI: 10.34773/EU.2023.6.1.
13. Степанов Д.А., Ишмухаметов Н.С. Особенности развития киберспорта как вида спортивной деятельности // Экономика, финансы и бизнес в цифровом мире: сборник трудов

Международ. науч. форума, посвящ. 75-летию экономического образования в БашГУ, г. Уфа, 25–27 октября 2022 г. Уфа: Уфимский университет науки и технологий, 2023. С. 98–100.

14. Степанов Д.А. Российский и зарубежный опыт регулирования деятельности в сфере компьютерного спорта // Цифровые технологии в бизнесе: сборник материалов II Международ. науч.-практич. конф., г. Уфа, 25 октября 2023 г. Уфа: Уфимский университет науки и технологий, 2023. С. 95–98.

15. Факультет игровой индустрии и киберспорта / Университет Синергия [Электронный ресурс]. URL: <https://synergy.ru/abiturientam/faculties/cybersport>

DOI: [10.34773/EU.2024.2.12](https://doi.org/10.34773/EU.2024.2.12)

Механизм государственно-частного взаимодействия в архитектуре региональной инновационной системы*

Mechanism of Public-Private Interaction in the Architecture of the Regional Innovation System

В. МУРЗАКОВ

Мурзаков Вадим Геннадиевич, аспирант кафедры «Корпоративные финансы и учетные технологии» ФГБОУ ВО «Уфимский государственный нефтяной технический университет».

E-mail: murzakov_vg@mail.ru

В статье освещаются аспекты структурной организации инновационной системы региона. Частные задачи исследования: выделены концептуальные особенности региональной инновационной системы (РИС), определена типовая структура РИС, описаны направления формирования матриц взаимосвязей между элементами единой системы. Особое внимание в контексте проблематики было уделено роли межинституционального механизма государственно-частного партнерства (ГЧП). При оценке интенсивности и качества архитектурных связей производительных сил инновационной системы был констатирован факт присутствия акторов государственного и частного секторов в каждой подсистеме РИС, что обусловило необходимость конкретизации компонентов института ГЧП, определения эффектов ресурсной интеграции и ее ключевых функций в рамках инновационного развития региона.

Ключевые слова: регион, инновации, региональная экономика, инновационное развитие, региональная инновационная система, государственно-частное взаимодействие, модель региональной инновационной системы, институт государственно-частного партнерства, структура региональной инновационной системы.

The article highlights the aspects of the structural organization of the innovation system of the region. Particular research objectives: the conceptual features of the regional innovation system (RIS) are highlighted, the typical structure of the RIS is determined, the directions of formation of matrices of interrelations between the elements of a single system are described. In the context of the issue, special attention was paid to the role of the interinstitutional mechanism of public-private partnership (PPP). When assessing the intensity and quality of architectural connections of the productive forces of the innovation system, the presence of public and private sector actors in each subsystem of the RIS was noted, which necessitated the specification of the components of the PPP institute, determining the effects of resource integration and its key functions within the framework of innovative development of the region.

Key words: region, innovation, regional economy, innovative development, regional innovation system, public-private interaction, model of a regional innovation system, institution of public-private partnership, structure of a regional innovation system.

* Ссылка на статью: Мурзаков В.Г. Механизм государственно-частного взаимодействия в архитектуре региональной инновационной системы // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2024. № 2. С. 82–89. DOI: [10.34773/EU.2024.2.12](https://doi.org/10.34773/EU.2024.2.12).