



Р.С. Артамонов

Артамонов Руслан Сергеевич, студент 2 курса группы УКИ/бак-24 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: fine10000@yandex.ru.

Научный руководитель: **Павлова Ольга Александровна**, доктор филологических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: lexfati@mail.ru.

ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

В статье освещены вехи создания и развития киберспорта, вначале как досугового занятия, а затем профессионального спорта. Указано влияние на развитие социальных и личностных качеств игроков. Рассмотрено несколько проблем, которые тормозят развитие киберспорта на современном этапе, поэтому требуют своего решения. Среди подобных проблем выделяются: недостаточное использование информационного поля для популяризации киберспорта и выдающихся игроков; проблема ротации кадров в игровых командах; необходимость создания туристической и спортивной инфраструктуры для привлечения болельщиков и туристов.

Ключевые слова: киберспорт, факторы современного развития киберспорта, проблематика киберспорта.

R.S. Artamonov

Artamonov Ruslan Sergeevich, 2nd-year student of the UKI/bak-24 group of the Faculty of Humanitarian Education of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy str., 33), e-mail: fine10000@yandex.ru.

Scientific supervisor: **Pavlova Olga Aleksandrovna**, Doctor of Philology, Associate Professor of the Department of Social and Cultural Activities of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy St., 33), e-mail: lexfati72@mail.ru.

CHALLENGES OF ESPORT DEVELOPMENT AT THE PRESENT STAGE

The article highlights the milestones in the creation and development of esports, first as a leisure activity and then as a professional sport. It also discusses the impact on the development of players' social and personal qualities. The article examines several issues that hinder the development of esports at the current stage and require solutions. These issues include the insufficient use of the information field to promote esports and outstanding players, the problem of staff rotation in gaming teams, and the need to create a tourism and sports infrastructure to attract fans and tourists.

Key words: esports, factors of modern esports development, esports issues.

В наши дни спорт, индустрия досуга и развлечений и компьютерные технологии развиваются такими темпами, что опережают все остальные досуговые занятия. На стыке этих неотъемлемых составляющих современной культуры появилось необычайно модное и перспективное явление – киберспорт, или соревнования в виртуальном пространстве.

«Компьютерный спорт, также именуемый как киберспорт, – это вид спорта, в котором спортсмены или команды соревнуются между собой с целью достижения превосходства над соперником с использованием

компьютера (симулятора), установленного на нем специального игрового программного обеспечения и специального инвентаря» [5, с.148].

Созданные компьютерными технологиями видеоигры переросли рамки развлекательного занятия, ориентированного преимущественно на подростковую и молодежную аудиторию. Об этом свидетельствует и тот факт, что призовые фонды крупных международных соревнований порой могут достигать десятков миллионов долларов [4].

Как увлекательное досуговое занятие киберспорт отсчитывает свою историю с 1972 года, когда в Стэнфордском университете США был проведен первый турнир по игре Spacewar (Космическая война). Соревновались преподаватели и студенты, а призом выступила годовая подписка на журнал Rolling Stone [6]. Достаточно долго киберспорт оставался преимущественно досуговым, а не коммерческим занятием, хобби, в котором игроки выступали как любители, что не мешало проводить более-менее масштабные чемпионаты. В 1997 году появилась первая в мире киберспортивная лига Cyberathlete Professional League, которая организовала LAN-турнир по знаменитой игре Quake. Во многих источниках именно это считается началом киберспорта.

В России киберспорт также получил распространение. Более того, именно здесь впервые в мире в 2017 г. он официально получил государственное признание как вид спорта [6].

К сожалению, в социуме сложилось негативное представление о современных компьютерных играх, искажающееся общепринятыми стереотипами. Видеоигры часто называют бессмысленным времяпрепровождением, которое прививает инертность, делает агрессивными, отвлекает от реальности. Согласимся, что доля истины в таких рассуждениях есть. Тем не менее, киберспорт отлично развивает логическое мышление и быстроту реакции, способствует формированию коммуникабельности, обучая игроков общению в процессе игры, приучает к взаимовыручке, поддержке друг друга в сложных игровых и жизненных

ситуациях. Так, например, в Краснодаре на базе Молодежного центра «Горизонт» проводятся ежемесячные турниры. Благодаря им многие участники клуба нашли новых друзей и приобрели интересное и увлекательное хобби. Киберспорт объединил учащихся школ, студентов, работающую молодежь.

В последние годы киберспорт набирает обороты в своем развитии. Организованы турниры мирового масштаба, призовые фонды растут в геометрической прогрессии, а количество игроков и болельщиков из года в год бьет рекорды. Среди факторов, позволивших киберспорту выйти из тени на мировом игровом и компьютерном рынке выделим такие, как широчайшее развитие и доступность интернета, поддержка крупных игровых компаний (Valve, Blizzard), сформировавшееся игровое сообщество и др. Именно они способствовали мировому признанию компьютерного спорта [3].

Тем не менее существует несколько проблем, которые затрудняют дальнейшее развитие киберспорта, его популяризацию в России.

Первая проблема связана с недостаточным информационным освещением происходящего в киберспорте. В наше время информация стала ценной, почти материально осязаемой. Телевидение, газеты, журналы, радио социальные сети способны донести даже до самых отдаленных уголков нашей огромной страны новости о соревнованиях и чемпионатах разного уровня, клубах, выдающихся игроках, обо всем, что происходит в киберспорте. И особенно важно освещать события игрового процесса не только на специализированных ресурсах, распространяемых внутри сообщества киберспортсменов и болельщиков, но и донести информацию до потенциальной аудитории. Размещение результатов киберспортивных матчей, аналитики, информации о перестановках и т.д. поддержит интерес и привлечет новых игроков, болельщиков и инвесторов.

Вторая проблема – это привлечение инвестиций. Из-за отсутствия известности поток средств в поддержку команд или регионов поступает только от тех, кто «в теме», и в основном для топовых команд и турниров.

Региональные команды и соревнования получают мизерное финансирование. Пока в сознании потенциальных спонсоров не сформируется положительный образ компьютерного спорта как источника денежных доходов, киберспорт развиваться не будет [5].

Третья проблема состоит в том, что в российской практике киберспортсмены, в отличие от футболистов или хоккеистов, в основном известны только в своей среде. Даже среди лучших команд СНГ большинство игроков остаются не известны широкой публике, хотя показывают не только качественную игру, но и отличное взаимодействие с болельщиками в социальных сетях, в целом производят хорошее впечатление. Руководство не популяризирует самых результативных игроков, на которых держатся команда. Тогда как главный ресурс не призовые деньги, а игрок, которого нужно продвигать, делать из него яркий бренд, за которым придут фанаты. Это приводит к тому, что развитие киберспортивных организаций замедляется [5].

Четвертая проблема – обновление состава команд. Пожалуй, самой важной проблемой сейчас в сфере киберспорта является отсутствие новых игроков. На профессиональной арене СНГ уже не первый год играют команды, которые достаточно известны, но найти в них талантливых новичков крайне сложно. Это связано в первую очередь с отсутствием как таковых специальных методов отбора новых игроков. Существует множество желающих стать профессиональными игроками, но они зачастую не способны правильно выполнить простейшие задачи в игре. Решение проблемы ротации кадров способно изменить весь игровой процесс, тактику команд, возможно, даже подход к киберспорту как бизнесу. Ведь талантливый, но не раскрытый игрок, способен в будущем приносить миллионы долларов своему хозяину [4].

Разумеется, проблематика киберспорта вышеуказанными проблемами не ограничивается. Для его полноценного функционирования необходимо решить еще ряд проблем. Чемпионаты и турниры, приносящие прибыль и

дающие толчок к дальнейшему развитию, можно проводить только там, где есть соответствующие составляющие инфраструктуры: транспорт, коммуникации, энергетика, ЖКХ, гостиничная сеть, охрана, продовольственная сеть. Эти составляющие необходимы болельщикам и туристам, которые приехали посмотреть на своих любимых игроков. Болельщики являются главными в любом виде спорта, он приносит основной доход, поэтому их комфорт – одно из важнейших условий выбора места проведения соревнований. Отсюда возникает проблема невозможности проведения значимых турниров и чемпионатов во многих регионах, где преобладают небольшие города с неразвитой инфраструктурой.

Помимо удобной туристической инфраструктуры необходима качественная спортивная инфраструктура. Она включает в себя, прежде всего, помещения для проведения соревнований. Это должно быть не просто помещение, вмещающее большое количество людей: в нем необходимы удобные места для болельщиков и хорошее техническое оборудование. Киберспорт привлекает все большее количество зрителей, поэтому для чемпионатов подойдут арены, стадионы, торговые центры, кинотеатры и даже театры. В отличие от других видов спорта, кроме инфраструктуры для соревнований, практически нет необходимости в инфраструктуре для подготовки спортсменов. Им не нужны тренировочные помещения, раздевалки, душевые, качественное отопление, освещение, что делает киберспорт менее затратным для инвесторов и спонсоров.

Подводя итог, следует отметить, что указанные проблемы существуют на данном этапе развития киберспорта не только в России и СНГ, но и во всем мире, за исключением, пожалуй, Азии, где «не привыкли считать деньги, потраченные на любимое хобби» [4]. Их решение должно быть комплексным и зависит от нескольких сторон, задействованных в киберспорте: от самих игроков и игрового сообщества до государственных структур и бизнеса.

Список источников

1. Краткая история киберспорта с 1970-х до наших дней. – URL: <https://hightech.fm/2016/11/26/esports-history> (дата обращения: 27.03.2026).
2. Макарова, Н.Н. Коммуникативная игра / Н.Н. Макарова // Начальная школа. – 2008. – № 7. – С. 9.
3. Макарова, Н.Н. Компьютерные игры / Н.Н. Макарова // Интеграция образования. – 2017. – № 4. – С. 93-97.
4. Сколько стоит киберспорт: главные тренды 2018 года. – URL: <https://adindex.ru/publication/opinion/internet/2018/02/26/169462.phtml> (дата обращения: 01.04.2026).
5. Тарасенко, В.А. Компьютерный спорт: откуда корни растут. Историко-социологический экскурс / В.А. Тарасенко// ИСОМ. – 2018. – № 5-2. – С. 147-156. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternyy-sport-otkuda-korni-rastut-istoriko-sotsiologicheskiiy-ekskurs> (дата обращения: 11.04.2026).
6. Шаховцев, П.А. История становления киберспорта / П.А. Шаховцев// Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2014. – № 36. – С. 71-76. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-stanovleniya-kibersporta> (дата обращения: 12.03.2026).