

УДК 796.034.2

АНАЛИЗ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ

Енченко И. В.

*Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья
им. П. Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург, Российская Федерация
E-mail: ir.gerasina2010@yandex.ru*

Автором рассмотрены ключевые вопросы развития компьютерного спорта в России и за рубежом. В статье проводится анализ таких показателей, как число занимающихся компьютерным спортом, обеспеченность данного вида спорта тренерами и судьями в Российской Федерации, приводятся данные по объему зрительской аудитории компьютерного спорта, доходам киберспортивного рынка и современным тенденциям развития.

Ключевые слова: киберспорт, компьютерный спорт, информационные технологии, виртуальные соревнования

ВВЕДЕНИЕ

Компьютерный спорт, или киберспорт, на сегодняшний день занимает все более уверенные позиции в мировом спорте. В современных условиях, когда во всем мире отменяются традиционные спортивные соревнования всех уровней, все больше на себя обращает внимание именно киберспорт.

Компьютерный спорт активно развивается во всем мире, и с каждым годом появляется все больше спортсменов, занимающихся компьютерным спортом как на любительском, так и на профессиональном уровне.

В 2008 году была создана Международная федерация компьютерного спорта (IeSF), а в 2009 году были проведены первые соревнования, включающие в себя 180 участников из 20 стран мира [4].

Международная федерация компьютерного спорта четко определяет, что следует понимать под киберспортом. Так, в частности, они говорят о том, что киберспорт – это соревнование посредством игры профессионального уровня в организованном формате (турнир или лига) с определенной целью/призом, например, завоеванием титула чемпионата или призового фонда. Именно поэтому рынок киберспорта учитывает доходы и количество зрителей только от профессионального конкурентного игрового контента. Неорганизованные игры непрофессиональных спортсменов называют рынком «потокowego вещания». Данный рынок Международная федерация компьютерного спорта рассматривает отдельно от киберспорта [6].

Ключевая цель нашего исследования – проведение анализа развития компьютерного спорта в России и за рубежом, а также формирование на основе полученной информации общих выводов.

Для достижения данной цели автором были поставлены следующие задачи:

- исследование общих тенденций развития компьютерного спорта;
- анализ доходов от компьютерного спорта;
- изучение вовлеченности стран в сферу компьютерного спорта;

АНАЛИЗ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ...

- анализ развития компьютерного спорта в России;
- формирование выводов по итогам исследования.

ОСНОВНОЙ МАТЕРИАЛ

Рассмотрим ключевые показатели развития компьютерного спорта. На рисунке 1 представлены данные по проводимым Международной федерацией компьютерного спорта чемпионатам мира с 2009 по 2020 год.

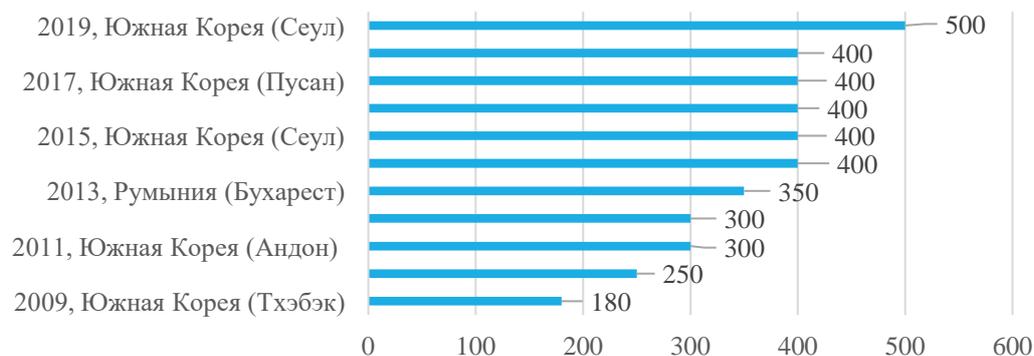


Рисунок 1. Численность участников Чемпионатов мира по компьютерному спорту с 2009 по 2019 год [4]

Мы видим, что с 2009 года число участников чемпионатов мира по компьютерному спорту возросло со 180 до 500, то есть почти в 3 раза.

Одной из крупнейших киберспортивных организаций в мире, проводящих киберспортивные соревнования, является ElectronicSportsLeague (ESL). ESL была основана в 2000 году и за 20 лет превратилась в крупнейшую в мире киберспортивную компанию, которая на сегодняшний день лидирует в отрасли среди самых популярных он-лайн и офф-лайн соревнований. Они управляют высококласными брендовыми международными лигами и турнирами. В их число входит ESLOne, Intel® ExtremeMasters, ESLProLeague, а также национальные чемпионаты ESL, массовые любительские кубки и матчи [5].

В 2020 году был опубликован отчет по развитию киберспорта в мире – «Globalesportsmarketreport–2020». Авторами приводятся статистические данные по развитию киберспорта в мире. Аналитическая компания Newzoo, являющаяся автором данного отчета, фокусирует свое внимание на трех ключевых аспектах, важных для каждого рынка: киберспортсмены, случайные зрители киберспорта и уровень доходов от киберспорта. За 2020 год было проведено исследование более чем 30 стран и охвачено более 60 000 респондентов. Прогнозы по доходам компания делает на основе собственной прогнозной модели рынка киберспорта, включающей в себя сразу несколько источников: макроэкономические данные и данные переписи, первичные исследования потребителей, данные официальных партнеров киберспорта, данные публичных мероприятий по числу зрителей и посетителей, а

также данные СМИ. Кроме того, анализируются данные по доходам ведущих команд и компаний отрасли.

Помимо компьютерного спорта в его классическом понимании последние годы возросла популярность мобильного киберспорта. Так, за 2019 год наблюдается активный рост популярности мобильного киберспорта. Наибольшее распространение данное направление получило в Юго-Восточной Азии, Индии и Бразилии. С каждым годом растет число зрителей и болельщиков данного направления [7].

На рисунке 2 представлены данные отчетов «Global sports market report» за 2019, 2020 годы по вовлеченности населения в киберспорт и прогнозные данные до 2023 года.



Рисунок 2. Охват зрительской аудитории киберспорта по данным отчета «Global sports market report» [6, 7]

Мы видим значительный рост аудитории с 2017 по 2019 год. Большую часть аудитории составляют случайные зрители, однако число постоянных зрителей также довольно высоко. Предполагается что к 2022 году охват зрительской аудитории будет равен 645 млн человек, что на 14 % больше, чем показатели 2017–2019 годов. В 2023 году прогнозируется рост охвата аудитории до 646 млн человек.

Прирост аудитории ожидается за счет развивающихся рынков Латинской Америки, Ближнего Востока, Африки, Юго-Восточной Азии. В первую очередь, это несомненно связано с прогрессом в IT-инфраструктуре в названных странах. Кроме того, во всем мире растет популярность мобильных игр и не ослабевает интерес к компьютерным играм в жанре «BattleRoyale» («Королевская битва»), шутеров от первого лица и жанра MOBA. Кроме того, молодое поколение, которое выросло на компьютерных играх и просмотре видеоигр, продолжает выходить на рынок, что способствует росту аудитории.

Авторы «Globalesportsmarketreport–2020» предполагают, что 2020 год должен стать знаковым для киберспортивного рынка. Прогнозируется, что впервые киберспортивный рынок сможет превысить отметку в миллиард долларов без учета доходов от рекламных платформ. На рисунке 3 представлены данные по доходам киберспортивного рынка и прогнозные данные на 2023 год [7].

АНАЛИЗ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ...

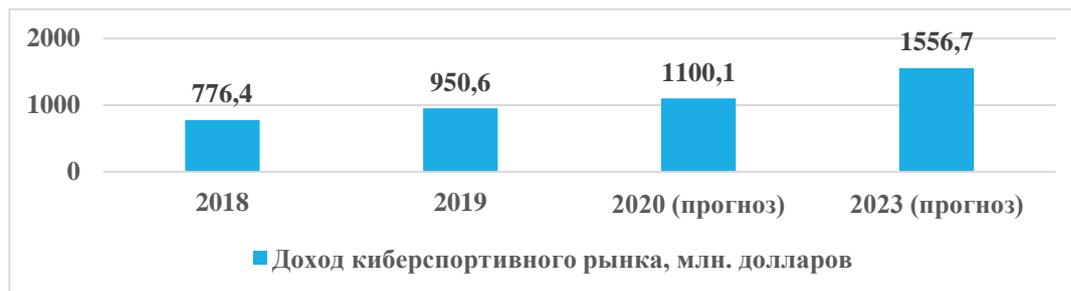


Рисунок 3. Доходы киберспортивного рынка и прогноз на 2023 год [7].

Анализируя рисунок 3, мы можем отметить, что доходы киберспортивного рынка значительно возросли. К 2023 году прогнозируется рост доходов до уровня 1 556,7 млн долларов, что на 14,9 % больше показателей 2018–2020 годов. Самая большая доля доходов в киберспорте приходится на долю Китая – порядка 35 % от общемировых показателей.

На рисунке 4 представлено распределение доходов рынка киберспорта в 2020 году.

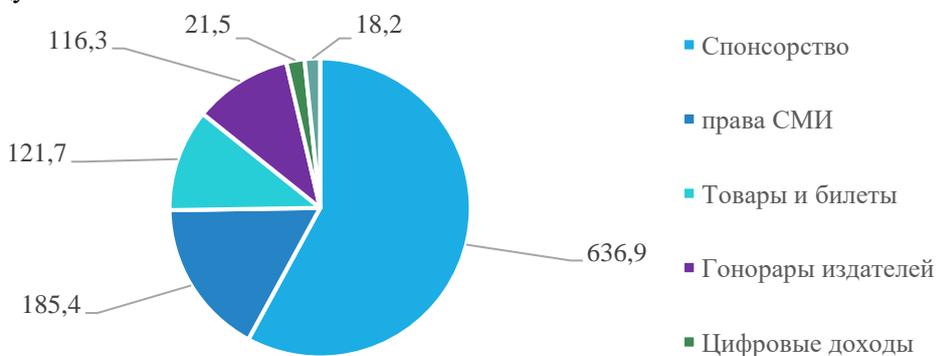


Рисунок 4. Распределение доходов киберспортивного рынка на 2020 год [7]

Предполагается, что из 1,1 миллиарда долларов прогнозируемых доходов в 2020 году около 636,9 миллионов долларов (57,9 %) будут получены от спонсорства. Второй по величине доход – права СМИ. Данный показатель предположительно составит 16,9 % от общего объема доходов, что равно примерно 185,4 млн долларов. Третьим по величине источником доходов являются доходы от продажи товаров и билетов. Они составляют порядка 11,1 % доходов рынка киберспорта, что равно 121,7 млн долларов [7].

На рисунке 5 представлены данные отчета «Globalgamesmarketreport» за 2019 год по числу людей, играющих в компьютерные игры, общему количеству людей и числу людей, имеющих доступ к Интернету через компьютер или мобильное устройство.



Рисунок 5. Число людей, играющих в компьютерные игры, по данным за 2019 год [8]

Мы видим, что самые высокие показатели по числу игроков наблюдаются в Азиатско-Тихоокеанском регионе – 1 331 242 000 человек, на втором месте идет Ближний Восток и Африка – 359 539 000, на третьем – Латинская Америка – 252 627 000 человек. Меньше всего игроков в Восточной Европе – 155 559 000 человек.

На рисунке 6 представлены доходы от игр за 2019 год по регионам.



Рисунок 6. Доходы от игры за 2019 год по регионам [8]

Максимальные показатели мы можем наблюдать в Азиатско-Тихоокеанском регионе – 72,2 млрд долларов, что равно 47,4 % доходов региона. Максимальный вклад в данный показатель вносят Китай, Япония и Южная Корея. Второе место занимает Северная Америка – 39,6 млрд долларов, что равно соответственно 26,1 % доходов региона. Здесь максимальные показатели наблюдаются в США и Канаде. Третье место занимает Западная Европа – 25,7 млрд долларов, что равно 2,8 % доходов региона. Здесь максимальный вклад вносят Россия, Польша, Казахстан и Украина.

Интересны результаты опроса, проведенного компанией LimelightNetworks, на тему вовлеченности в киберспорт, компьютерные игры и игры на мобильных устройствах. В результате опроса 4500 респондентов из различных стран компания пришла к выводу, что люди, играющие в игры, в среднем проводят за компьютером около 6 часов, игроки от 18 до 25 лет тратят более 7 часов в неделю. Почти треть

АНАЛИЗ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ...

опрошенных (32 %) отметили, что играют более 7–8 часов в неделю, 17 % респондентов ответили, что тратят на игры более 12 часов.

Почти 38 % респондентов отметили, что бросили бы свою работу, если бы смогли зарабатывать профессиональными играми. Большинство молодых игроков предпочитают играть самостоятельно, в то время как люди старше 25 лет много времени проводят за просмотром трансляций он–лайн игр. Большое количество опрошенных ответили, что игры иногда мешают повседневной деятельности. Игроки всех уровней отмечают, что были случаи, когда они пропускали ежедневные дела или занятия из-за длительных игр. Наиболее распространенным являлось жертвование сном [9].

В Российской Федерации компьютерный спорт официально был признан видом спорта в 2017 году. На сегодняшний день компьютерный спорт включает в себя такие дисциплины, как «боевая арена», «стратегия в реальном времени», «соревновательные головоломки», «спортивный симулятор», «технический симулятор», «файтинг». В нашей стране вопросы развития компьютерного спорта находятся в ведении Федерации компьютерного спорта России (ФКС России). Это общероссийская общественная организация, ответственная за развитие в РФ массового компьютерного спорта (киберспорта). Приказом Министерства спорта РФ № 562 от 15.06.2018 г. Федерация компьютерного спорта России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт» [10]. Федерация проводит соревнования по компьютерному спорту на различном уровне. Так, в 2019 году был проведен Кубок России по киберспорту, в котором приняли участие более 26 тысяч участников, в сезоне 2018–2019 годов во Всероссийской киберспортивной студенческой лиге принимали участие более 230 вузов.

На сегодняшний день, по данным формы 1–ФК Министерства спорта России, в нашей стране компьютерным спортом профессионально занимается 198 628 человек [3]. На рисунке 7 представлена динамика численности занимающихся компьютерным спортом в Российской Федерации с 2017 по 2019 год.



Рисунок 7. Численность занимающихся компьютерным спортом в Российской Федерации с 2017 по 2019 год [1, 2, 3]

Анализируя данные, представленные на рисунке 7, необходимо отметить, что число занимающихся компьютерным спортом в Российской Федерации с 2017 года возросло на 165 483 человек. В первую очередь, по нашему мнению, это можно связать с активной работой Федерации компьютерного спорта России по развитию массового компьютерного спорта и привлечению населения различного возраста и уровня подготовки, развитию необходимой для занятий инфраструктуры и повышению грамотности населения в области компьютерного спорта.

Традиционно считается, что компьютерные игры более популярны у мужского населения, однако мы видим, что число женщин, занимающихся компьютерным спортом, с 2017 года возросло на 13 338 человек.

Отметим также тот факт, что по данным отчета 1–ФК за 2019 год, среди занимающихся компьютерным спортом 134 человека имеют спортивные разряды, в том числе 77 человек имеют 1 разряд и 1 человек – кандидат в мастера спорта [3].

По данным отчета 5–ФК за 2019 год, в нашей стране функционирует 1 отделение, реализующее программы спортивной подготовки по компьютерному спорту. В нем по программам спортивной подготовки занимается 40 человек, из них 30 – на спортивно-оздоровительном этапе и 10 – на этапе начальной подготовки. Возраст всех занимающихся от 6 до 15 лет [11].

Важным условием развития любого вида спорта является наличие квалифицированного тренерского состава. Проанализируем данные по численности штатных тренеров по компьютерному спорту. Данные по численности штатных тренеров представлены на рисунке 8.

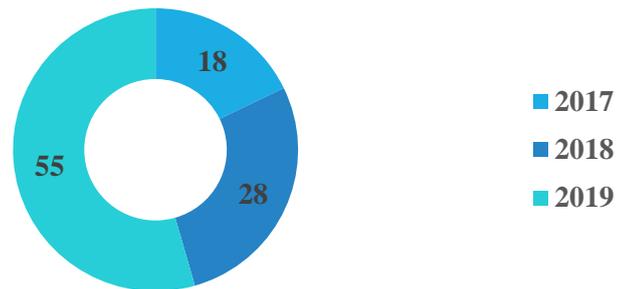


Рисунок 8. Численность штатных тренеров по компьютерному спорту с 2017 по 2019 год [1, 2, 3]

Мы можем наблюдать значительный рост числа штатных тренеров по компьютерному спорту. С 2017 года данный показатель увеличился на 37 человек. Кроме того, согласно данным Министерства спорта России, из 55 штатных тренеров по компьютерному спорту 31 человек имеет высшее профессиональное образование и 6 – специальное профессиональное образование [3]. Несомненно, наличие тренеров с высшим и средним профессиональным тренерским образованием именно по компьютерному спорту говорит о востребованности данного направления в высших

АНАЛИЗ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ...

и средних учебных заведениях. Так, например, направление компьютерный спорт, реализуется в спортивных вузах и колледжах.

Еще одним важным показателем развития вида спорта является наличие квалифицированных судей. На рисунке 9 представлены данные по числу судей по компьютерному спорту с 2017 года по 2019 год.

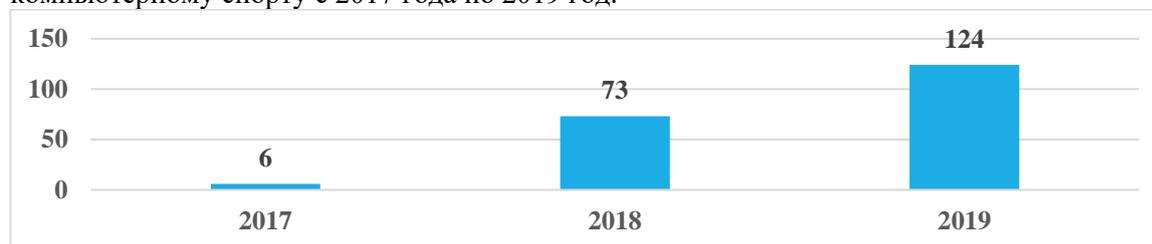


Рисунок 9. Численность судей по компьютерному спорту с 2017 по 2019 год [1, 2, 3]

Анализируя рисунок 9, можно сделать вывод, что с 2017 года число спортивных судей по компьютерному спорту возросло более чем в 20 раз. В 2017 году данный показатель был равен 6, в то время как в 2019 году возрос до 124 человек. Несомненно, этот показатель является следствием активной работы как Федерации компьютерного спорта России, так и средних и высших учебных заведений, готовящих специалистов в данной области.

В рамках Федерации компьютерного спорта России реализуется программа «Киберспортсмен ФКС России». Программа представляет собой первое в СНГ сообщество киберспортсменов. Участники получают доступ к киберспортивным турнирам и различным акциям партнеров Федерации компьютерного спорта России. При этом предложения партнеров охватывают все аспекты жизнедеятельности киберспортсмена: от профессионального оборудования до мест тренировок, от развлечений до изучения иностранного языка [10].

За последнее десятилетие в России сложились киберспортивные центры, подходящие для проведения турниров: Москва, Челябинск, Самара, Красноярск, Казань [12]. Вместе с тем, в других регионах уровень развития компьютерного спорта находится на более низком уровне, несмотря на то, что Интернет–пространство не имеет границ, складываются и формируются регионы, специализирующиеся именно на киберспорте. Основная часть киберспортивных мероприятий проводится в наиболее крупных городах с более высоким уровнем жизни. Наличие или отсутствие необходимой инфраструктуры для проведения соревнований по компьютерному спорту определяет формат проводимых мероприятий. Региональная дифференциация как количества проводимых киберспортивных мероприятий, так и наличия подходящих мест для их проведения, оказывает негативный эффект на уровень развития компьютерного спорта в стране. Происходит формирование так называемых «киберспортивных центров» и «киберспортивной периферии», что в будущем может повлиять на снижение вовлеченности людей в данный вид спорта с

последующим снижением как его распространенности, так и популярности среди населения [13].

Киберспорт стремится стать не просто полноправным видом спорта во всех странах. 28 мая 2019 года были подписаны документы, необходимые для создания Европейской федерации киберспорта. Данный факт является очень важным, учитывая, что Международный олимпийский комитет в числе одного из ключевых условий включения киберспорта в программу Олимпийских игр назвал создание такой организации, которая могла бы гарантировать соблюдение правил и положений Олимпийского движения.

Если обратиться к мировой статистике, то средний доход на одного потребителя рынка компьютерного спорта в 2020 году составил 4,94 доллара, что на 2,8 % выше, чем аналогичный показатель 2019 года [7].

В настоящее время проводятся виртуальные соревнования по футболу, хоккею, автогонкам «Формулы-1» и многим другим видам спорта. Так, Российская Премьер-Лига по футболу совместно с компанией «Лига Ставок» проводит он-лайн турниры «КиберЛигаProSeries». Первый турнир прошел 4-5 апреля, второй – 14-19 апреля. Все матчи транслируются на официальном сайте Российской Премьер-Лиги. Еще одним примером проведения соревнований в виртуальном формате является проведение этапов автогонок «Формулы-1». Вместо отмененных или перенесенных гонок проводятся виртуальные гонки чемпионата F1 Esports Virtual Grand Prix с участием действующих пилотов. Игры проходят на платформе официальной игры чемпионата по автогонкам.

На российском рынке киберспорта в последнее время существенно изменилась структура инвесторов. Если раньше поддержку киберспорту оказывали преимущественно компании, занимающиеся производством оборудования для компьютерных игр, то теперь инвестициями в киберспорт активно интересуются компании, не относящиеся к киберспорту: «МегаФон», KFC, МТС. Кроме того, компания «МегаФон» проводит турнир MegaFonWinterClash по игре Dota2.

С каждым годом все больше компаний обращает внимание на киберспорт как возможность взаимодействия с новой аудиторией, как возможность привлечения внимания новой аудитории к своим товарам и услугам. Например, не в последнюю очередь можно упомянуть такие автомобильные бренды, как Mercedes-Benz, Audi, BMW, Toyota. Все вышеупомянутые компании уже в киберспорте и спонсируют отдельные организации, турниры, пытаются взаимодействовать с новой аудиторией, несмотря на то что большая часть поклонников киберспорта сейчас не готова покупать автомобиль. Но автомобильные гиганты видят в киберспорте перспективу и уже сейчас пытаются увеличить лояльность к своим брендам со стороны аудитории, которая через несколько лет уже задумается о покупке автомобиля [14].

Ставки на киберспорт за реальные деньги – самая горячая тема в игровой индустрии, так как компании, занимающиеся ставками, рассматривают киберспорт как огромный «океан» возможностей. Ставки на киберспорт существуют уже много лет, так как для их организации не требуется участие каких-либо киберспортивных компаний. Три года назад одна известная букмекерская компания заявила, что киберспорт уже стал седьмым по величине видом спорта в мире с точки зрения

АНАЛИЗ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ...

объема ставок, позиционируя его над гольфом и теннисом. Традиционные отчеты о спортивном рынке не включают бизнес-модели для ставок или фэнтезийной лиги, не говоря уже о спонсорстве со стороны этих компаний. Эти две отрасли являются отдельными по очевидным причинам. Более того, спортивные ставки – это гораздо более крупный бизнес, чем права на спортивные СМИ, спонсорство и доходы потребителей вместе взятые. Например, в прошлом году НФЛ заработала 13 миллиардов долларов, но доходы лиги ставок и фэнтези вокруг игр НФЛ, как предполагается, достигли 50 миллиардов долларов. Поскольку большинство крупных букмекерских компаний уже используют киберспортивные ставки в глобальном масштабе, вполне возможно, что данный рынок больше, чем сама киберспортивная экономика [15].

С каждым годом в индустрии киберспорта растет число сделок слияния/поглощения. В 2014 г. Amazon купила стриминговый сервис Twitch почти за 1 млрд долл. США. В 2015 г. Алишер Усманов вложил 100 млн долл. США в команду Virtus.pro и образовавшийся на ее базе холдинг Esforce. В 2016 г. TimeWarner приобрела студию Machinima, которая создает контент на основе компьютерных игр. Группа инвесторов во главе с китайским Tencent за 8,6 млрд долл. США приобрела 84 % финского Supercell – разработчика игр Clash of Clans и Clash Royale. Другой консорциум китайских инвесторов во главе с фондом Джека Ма Giant в том же году купил за 4,4 млрд долл. США израильскую игровую студию Playtika. Ранее Activision Blizzard поглотила компанию King Digital, известную по игре Candy Crush, за 5,9 млрд долл. США. В 2017 г. The Walt Disney Company за 1,78 млрд долл. США увеличила свою долю в стриминговой компании BAMTech. 22 января 2018 г. Mail.Ru Group объявила о выкупе за 100 млн долл. США киберспортивного холдинга ESForce у Антона Черепенникова и одного из фондов USM Алишера Усманова. Фонд развития интернет-инициатив (ФРИИ) планирует вложить в рынок компьютерных игр и киберспорта 500 млн руб. [16].

ВЫВОДЫ

В заключении можно сделать вывод, что на сегодняшний день, когда из-за пандемии коронавируса мировое спортивное сообщество вынуждено отменять спортивные соревнования всех уровней, в том числе Олимпийские игры и Чемпионат Европы по футболу, развитие киберспорта по всему миру приобретает колоссальное значение.

Несомненно, по мере развития компьютерного спорта будет происходить внедрение и совершенствование новых методов монетизации. Ежегодно увеличивается число местных и региональных мероприятий и лиг компьютерного спорта.

Все большую популярность наравне с компьютерами приобретают мобильные устройства. На многих рынках, особенно в странах Юго-Восточной Азии, приобретают популярность игры на мобильных устройствах, проводятся турниры по таким играм. Несомненно, это является не менее мощным источником доходов, чем классический компьютерный спорт.

Активно идет развитие компьютерного спорта в таких регионах, как Юго-Восточная Азия, Япония и Латинская Америка, при этом отмечается сокращение разрыва с более развитыми киберспортивными рынками.

Существенную роль сыграет формирование успешного конкурентоспособного бренда в компьютерном спорте. Это объясняется тем, что именно сильнейшие бренды способны привлечь наибольшее количество заинтересованных лиц, что, в свою очередь, существенно влияет на распределение власти в бизнесе.

Наиболее крупным киберспортивным рынком является Китай, большую часть доходов данная страна получает от спонсорской помощи и реализации цифровых товаров. Вторым по размерам является киберспортивный рынок Северной Америки, третьим – Западная Европа.

Несомненно, компьютерный спорт – это принципиально новое явление на российском рынке. Несмотря на то, что компьютерный спорт на мировом уровне появился в начале 2000-х годов, до нашей страны этот вид спорта дошел в середине 2010-х годов, а официально был признан спортом только в 2017 году. Высокий интерес к данному виду спорта среди молодежи можно объяснить активным вхождением на рынок так называемого поколения Z, которое с раннего детства было связано с цифровыми технологиями. Именно они являются самыми активными потребителями рынка компьютерных игр и именно представители данного поколения становятся киберспортсменами.

Люди более старшего возраста также проявляют интерес к компьютерному спорту, однако процент таких людей значительно ниже.

За последний год в нашей стране значительно увеличилось число людей, занимающихся компьютерным спортом на профессиональном уровне. Многие выпускники школ выбирают в качестве специализации в высших учебных заведениях именно «компьютерный спорт». Данный факт говорит о том, что данный вид спорта не случайно привлекает внимание общественности и, несомненно, со временем станет глобальным явлением и в нашей стране.

Подводя итог вышесказанному, можно с уверенностью сказать, что компьютерный спорт является довольно молодым и на данный момент развивающимся направлением спорта. У данного вида спорта есть свои сторонники и противники, есть те, кто не относит компьютерный спорт к спорту как таковому. Однако на сегодняшний день киберспорт является мощной индустрией, активно развивающейся по всему миру и приносящей существенный доход.

Список литературы

1. 1–ФК свод 2017. Официальный сайт Министерства спорта Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: <https://www.minsport.gov.ru/sport/physical-culture/statisticheskaya-inf/>.
2. 1–ФК свод 2018. Официальный сайт Министерства спорта Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: <https://www.minsport.gov.ru/sport/physical-culture/statisticheskaya-inf/>.
3. 1–ФК свод 2019. Официальный сайт Министерства спорта Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: <https://www.minsport.gov.ru/sport/physical-culture/statisticheskaya-inf/>.
4. IESF [Электронный ресурс]. URL: <https://ie-sf.org/esports>
5. ESL [Электронный ресурс]. URL: <https://about.eslgaming.com/>
6. Global esports market report – 2019 // Newzoo [Электронный ресурс]. URL: <https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2019/04/Newzoo-Global-Esports-Market-Report-2019.pdf>

АНАЛИЗ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА В РОССИИ...

7. Global esports market report – 2020 // Newzoo [Электронный ресурс]. URL: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2020_Global_Esports_Market_Report.pdf
8. Global games market report – 2019 // Newzoo [Электронный ресурс]. URL: https://resources.newzoo.com/hubfs/2019_Free_Global_Game_Market_Report.pdf
9. The state of online gaming – 2020 // Limelight Networks [Электронный ресурс]. URL: <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2020/#overview>
10. О ФКС России // Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России [Электронный ресурс]. URL: <https://resf.ru/about/resf/>
11. Сводный отчет 5–ФК по РФ за 2019 год // Официальный сайт Министерства спорта Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: <https://www.minsport.gov.ru/sport/podgotovka/82/1452/>
12. Широбакина Е. А. Киберспорт: от простого увлечения – к профессиональному виду спорта // Физическое воспитание и спортивная тренировка. 2016. № 3. С. 60–63.
13. Ковадин М. А., Фофанова К. В. Развитие киберспорта в России: региональные различия // Гуманитарные и политико-правовые исследования. 2019. № 1 (4). С. 8–12
14. Журавлева Т. А., Извеков Ф. С. Киберспорт как глобальный бизнес тренд // Достижения вузовской науки 2019: Сборник статей IX Международного научно-исследовательского конкурса. В 2 ч. 2019. С. 42–44
15. McTee M. E-Sports: More Than Just a Fad. 10 Oklahoma Journal of Law & Technology. 2014. pp. 1–27
16. Солнцев И. В. Экономика киберспорта // Инновации. 2018. № 5 (235). С. 62–67

Статья поступила в редакцию 17.07.2020