

## КИБЕРСПОРТ КАК СПОРТИВНАЯ ДИСЦИПЛИНА

**МАЛИНОВСКАЯ Ольга Викторовна**

старший преподаватель

Дальневосточный институт управления – филиал ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации»

**МАЛИНОВСКИЙ Николай Владимирович**

педагог дополнительного образования

КГБПОУ «Хабаровский дорожно-строительный техникум»

г. Хабаровск, Россия

---

*Киберспорт, ранее считавшийся просто развлечением для геймеров, стал настоящим феноменом в мировом масштабе. В России, как и во многих других странах, киберспорт приобрел огромную популярность, привлекая внимание миллионов игроков, спонсоров и зрителей. В данной статье мы рассмотрим более подробно текущее состояние киберспорта в России.*

**Ключевые слова:** киберспорт, спортивные дисциплины, видеоигры, компьютерные игры.

---

**К**иберспорт – соревновательная деятельность, связанная с компьютерными играми, которая за последние годы получила широкое распространение и признание во многих странах мира, включая Россию. Развитие цифровых технологий, интернета и компьютерных игр напрямую повлияло на популяризацию киберспорта как важной части современной культуры и экономики. С каждым годом во всем мире всё более глобальные и значительные турниры проходят по различным дисциплинам. Люди начали видеть в этом не только подростковое увлечение, но и проявление настоящего спорта.

Киберспорт создал свою собственную субкультуру среди молодых людей, которые предпочитают находить себя в различных играх и технологиях. Молодёжь познаёт мир игр и интернета путём общения друг с другом через игровые форумы, сообщества и социальные сети [3].

Изначально турниры выглядели, как небольшие мероприятия для узкого круга энтузиастов, но со временем они становились всё более масштабными и популярными. Свой путь в России киберспорт начал в далёком 1996 г., тогда было проведено два первых официальных турнира по двум играм: Warcraft и Quake. На тот момент даже призового фонда не было, но это не повлияло на стремление игроков.

Стоит отметить, что компьютерные клубы в России развивались быстрее, чем в Европе

или США. Основной причиной этому послужила дороговизна техники и качество интернета. В домашних условиях играть в формате онлайн было крайне затратно. Поэтому большинство игроков собирались в клубах, где так или иначе начинали общаться и знакомиться друг с другом. Русская молодёжь могла ночами проводить время в игровых заведениях. В последствии это сказалось на успехах в международных турнирах.

Первым же официальным турниром с призовым фондом можно считать, соревнования по игре StarCraft, проведённые в 1996 г. в Московском дворце молодёжи. Призовым фондом послужил системный блок за 700 долларов.

25 июля 2001 г. Российская Федерация стала первой страной во всем мире, кто признал дисциплину киберспорта на официальном уровне. Был подписан приказ Министром спорта РФ № 470, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 N 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта».

Это был очень смелый и нужный ход со стороны правительства, данное решение способствовало началу проведения более масштабных турниров. В России стали проводиться отборочные на CPL (Cyberathlete Professional League) и WCG (World Cyber Games). Но спустя 5 лет киберспорт был ис-

ключен из Всероссийского реестра по причине несоответствия критериям спортивной дисциплины. За киберспорт в РФ отвечает ФКС – Федерация компьютерного спорта России. Основные обязанности которой: проведение различных киберспортивных турниров, контроль за порядком и популяризация киберспорта в массы.

Восстановить свои позиции он смог лишь 17 июня 2010 г. – благодаря соответствующему приказ Министерства спорта. В апреле этого же года, был принят ещё один приказ Министерства спорта перевёл компьютерный спорт в раздел «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Приказ N 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта». Данный приказ признал киберспорт на официальном уровне, он снова был введён во Всероссийский реестр. Для киберспортсменов были официально введены спортивные разряды, звания по их дисциплине и возможность проведения официального чемпионата страны [2].

На данный моменты в России признано официально семь киберспортивных дисциплин: «Соревновательные головоломки», «Технический симулятор», Файтинги», «Так-

тический трехмерный бой», «Боевая арена», «Спортивный симулятор» «Стратегия в реальном времени». Основными играми, которые подходят под регламент выступают: Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Tekken 7, StarCraft II, Clash Royale, Hearthstone, FIFA, Warcraft(Warcraft 3: The Frozen Throne), Overwatch, World of Tanks и т. д. Всего их более 20.

Также существуют основные турниры, проводимые на территории РФ. Такие как: «Чемпионат России по компьютерному спорту», «Кубок России по компьютерному спорту», «Открытые киберспортивные игры», «Всероссийская киберспортивная студенческая лига», «Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига». Хочется провести более подробный анализ, изучая размер призового фонда и другие показатели (<https://resf.ru/competitions/>).

Для анализа мы взяли турниры, которые проводятся стабильней всего.

Чемпионат России по компьютерному спорту. Спортивное соревнование, ежегодно проводящиеся Федерацией компьютерного спорта России, включает себя такие дисциплины: Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, Tekken 7, DCL – The Game Clash Royale, StarCraft II.

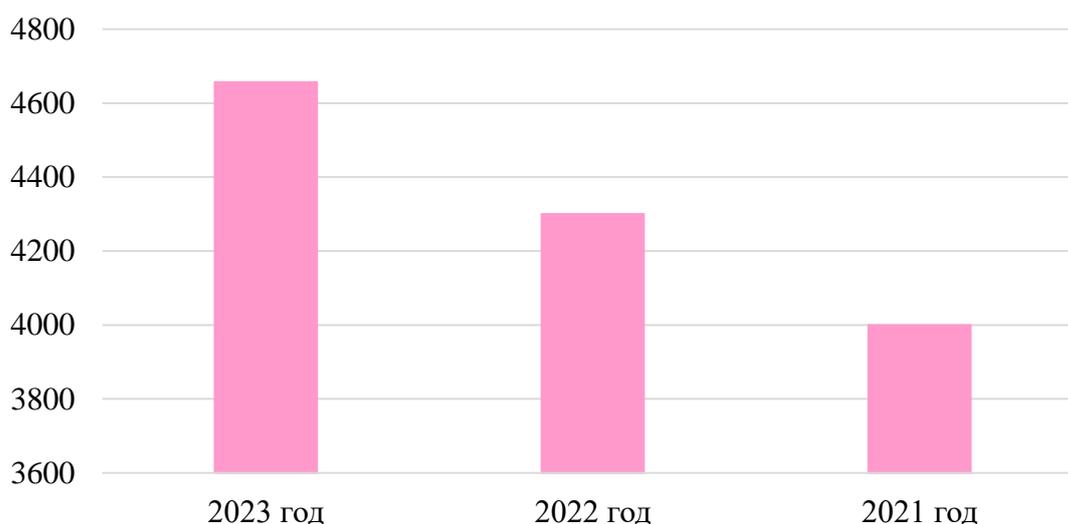
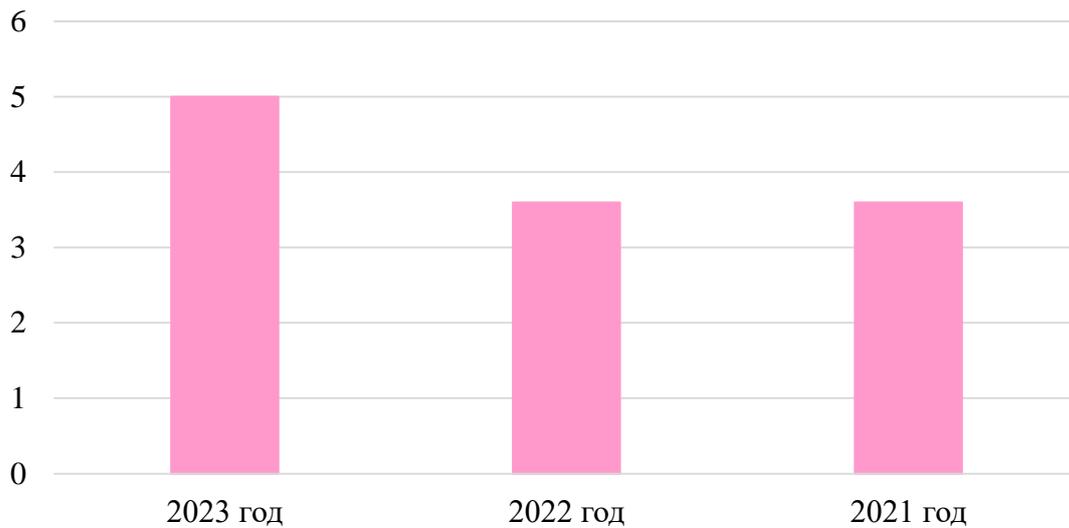


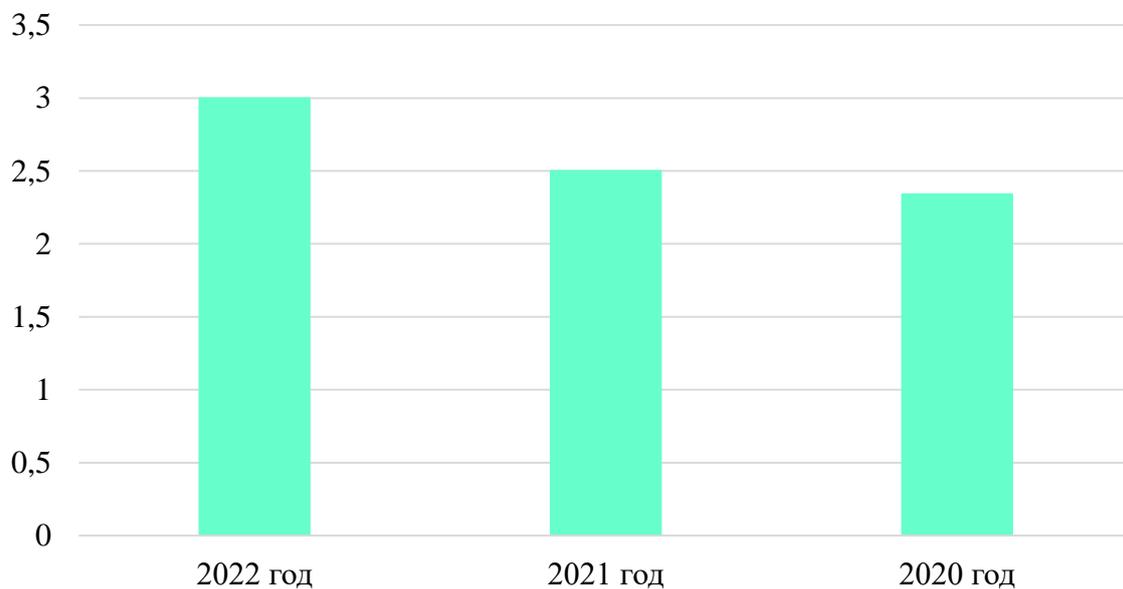
Рисунок 1. Количество зрителей Чемпионата России по компьютерному спорту



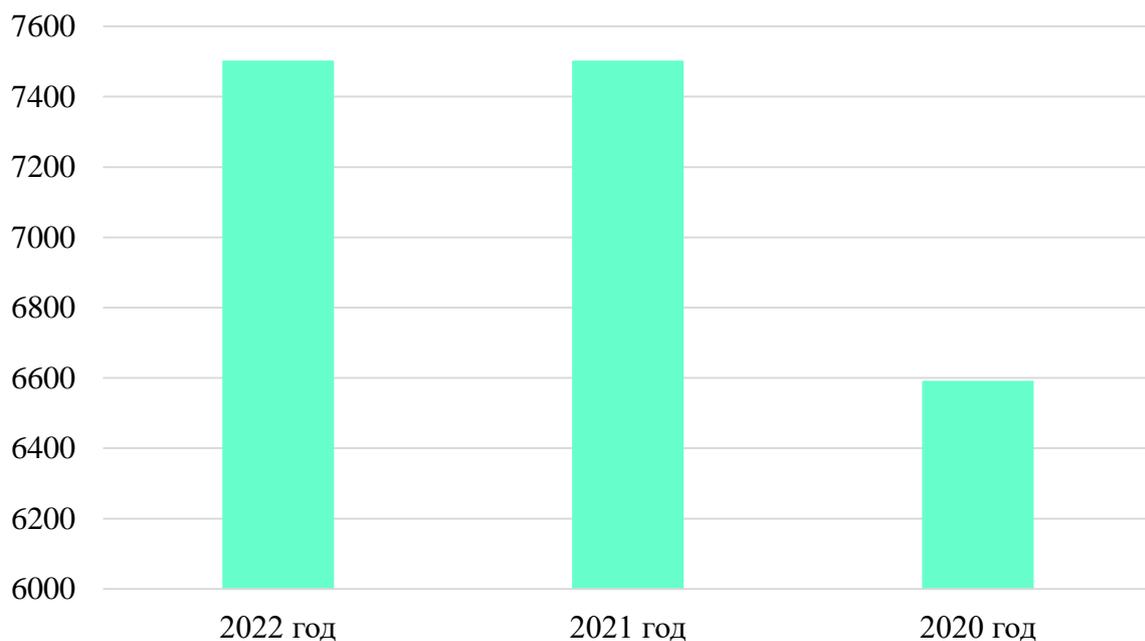
**Рисунок 2. Призовой фонд (миллионов рублей)  
Чемпионата России по компьютерному спорту**

ВКСЛ – Всероссийская киберспортивная студенческая лига. В этом турнире принимают участия ученики высших и средних специальных учебных заведений. В каждом регионе команды из учебных заведений соревнуются

между собой в различных игровых дисциплинах и набирают баллы. По результатам набранных баллов выбирается лучшая команда, которая поедет представлять свой регион и сражаться за звание победителя.



**Рисунок 2. Призовой фонд (миллионов рублей)  
Всероссийской киберспортивной студенческой лиги**



**Рисунок 2. Студенты, которые приняли участие во Всероссийской киберспортивной студенческой лиге**

Анализируя графики, можно сделать вывод, что в каждом из турниров призовой фонд растёт и это является хорошим показателем. Потому что это способствует привлечению новых участников и зрителей к турниру, это позитивно сказывается на общем развитии киберспорта в России. Также с каждым годом растёт число участников и зрителей, это говорит о том, что продвижение киберспорта в массы проходит успешно. Люди активно интересуются данным видом спорта и с большим энтузиазмом наблюдают за ним.

Видно, как государственная поддержка активно способствует развитию киберспорта. В свою очередь, это открывает новые возможности для получения финансирования, создания спортивных секций и организации соревнований.

Перспективы киберспорта в России выглядят оптимистично. Ожидается дальнейший рост аудитории, увеличение количества и масштаба соревнований, а также появление новых технологических медиа инноваций, которые будут способствовать развитию индустрии.

Значительный вклад в развитие киберспорта в России вносят частные инвестиции. Большие и малые компании видят в киберспорте перспективное направление для инве-

стирования, что способствует росту призовых фондов, улучшению инфраструктуры и повышению общего качества проводимых мероприятий. Экономическое влияние киберспорта также проявляется в создании новых рабочих мест, развитии смежных отраслей и увеличении налоговых поступлений в бюджет.

Для укрепления позиций российского киберспорта на международной арене необходимо развивать сотрудничество с зарубежными организациями и участвовать в международных соревнованиях. Это поможет не только повысить уровень мастерства российских игроков, но и укрепит репутацию России как одного из лидеров мирового киберспорта.

Нельзя не отметить достижение спортсменов из СНГ самом глобальном турнире по игре Dota 2 – The International. Команда Team Spirit впервые за 10 лет смогла вернуть лавры победителя. В гранд-финале турнира The International 10 Team Spirit сразились с PSG.LGD – фаворитом турнира, которые за весь турнир уступили лишь одну карту. Это были самые напряженные игры, по результатам которых Team Spirit стали победителем. Даже Владимир Владимирович Путин отметил достижение нашей команды: «На пути к финалу вы продемонстрировали яркие лидерские качества и

сплочённость, а в решающем поединке, который стал настоящим испытанием мастерства и характеров, сумели сконцентрироваться и в самый ответственный момент перехватить инициативу у сильных соперников. На деле доказали, что наши киберспортсмены всегда нацелены на результат и способны покорить любые вершины» (<https://fedpress.ru/news/77/society/2852724>).

Но победа в International 10 не стала заключительным результатом для нашей команды, и 30 октября 2023 г. команда Team Spirit вышла в финал турнира The International 12, где соперничала с Gaimin Gladiators. В результате встречи Team Spirit одержала победу со счетом 3:0.

Подводя итог, можно сказать, что киберспорт в России продолжает демонстрировать впечатляющие темпы роста, становясь важной частью не только культурной, но и экономической жизни страны. Однако для достижения новых высот и укрепления позиций на международной арене необходимо преодолеть ряд вызовов, связанных с регулированием, развитием инфраструктуры, поддержкой молодых талантов, расширением аудитории и международным сотрудничеством. С учётом активной поддержки со стороны государства, частного сектора и сообщества, киберспорт в России имеет все шансы на дальнейшее успешное развитие и достижение новых мировых успехов.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

*Мирошниченко М.А.* Киберспорт как социокультурное явление и организационные и управленческие модели в киберспорте // Наука, инновации, образование: актуальные вопросы XXI века. Сборник статей IX Международной научно-практической конференции 25 февраля 2024 г. – Пенза, 2024. – С. 189-191.

*Овчаренко Д.И., Щавлинский Д.С.* Прогнозирование киберспорта в РФ 2019-2021 гг. // Научное и образовательное пространство: перспективы развития. Сборник материалов XII Международной научно-практической конференции. 29 марта 2019 г. – Чебоксары, 2019. – С. 114-125.

## ESPORTS AS A SPORTS DISCIPLINE

**MALINOVSKAYA Olga Viktorovna**

Senior Lecturer

Far Eastern Institute of Management – Branch Russian Presidential Academy of  
National Economy and Public Administration

**MALINOVSKY Nikolay Vladimirovich**

Teacher of Additional Education,

Khabarovsk Road Construction College

---

*Esports, previously considered just entertainment for gamers, has become a real phenomenon on a global scale. In Russia, as in many other countries, esports has gained huge popularity, attracting the attention of millions of players, sponsors and viewers. In this article, we will take a closer look at the current state of esports in Russia.*

**Keywords:** esports, sports disciplines, video games, computer games.

---