



КИБЕРСПОРТ КАК ФЕНОМЕН

РП-441216

Никитченко М.В.

КИБЕРСПОРТ

- Соревновательные компьютерные игры, или киберспорт (e-sport, cybersport) – это феномен, который стал одним из элементов современной цифровой молодежной культуры, однако его изучение до сих пор сталкивается с рядом сложностей. Во-первых, со стороны научного сообщества отсутствует понимание важности киберспорта как феномена культуры. Во-вторых, до сих пор прочно держится убеждение, что компьютерные игры предназначены исключительно для детей и безработных. В-третьих, во многих странах, в том числе и в России, киберспорт вызывает консервативное отторжение.

ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА

- С самого своего зарождения киберспорт был прямо связан с популярной молодежной культурой. Первое соревнование было проведено в далеком 1972 году в Стэнфордском университете. Участники сразились в игре Spacewar: дуэль на двух космических кораблях, оснащенных ракетами. Победитель получил в награду журнал Rolling Stone, который часто ассоциировался с хиппи-культурой. Уже в 1980 году соревнования начали собирать более 10000 человек.
- Японская, а затем и американская индустрия видеоигр создавали тренды. Уже тогда стало ясно, что игровая индустрия имеет не только перспективы в экономической сфере, но и будет способствовать распространению культуры и международных коммуникаций. Такие японские компании, как Atari и Nintendo, буквально захватили умы подрастающего американского поколения. Сообщения об игровых новинках и видеоигровых турнирах стали появляться на страницах крупнейших газетных изданий Times, Life, ABC News, USA Today и в телевизионных новостях. «Книга рекордов Гиннесса» стала вести специальный раздел, посвященный достижениям в видеоиграх.

- Со времени широкомасштабного распространения интернета в 90-х годах, соревнования между любителями видеоигр вышли далеко за пределы основных развитых стран (США, Британии, Канады, Австралии).
- Своё современное название «киберспорт» распространяющееся соревновательное движение получило в 1999 году во время пресс-релиза создания Ассоциации онлайн-игроков (Online Gamers Association). В том же году один из европейских игроков сравнил киберспорт с традиционными видами спорта.
- Формально дальнейшее развитие киберспорта можно разделить на **два направления** – западное и восточное. **Западное** направление к началу 2000-х годов имело опыт и историю, но попытки закрепить киберспорт как официальную спортивную дисциплину не находили поддержки среди правительств развитых стран. Первая американская лига киберспортсменов Cyberathlete Professional League появилась в 1997 году.

- Немного иная ситуация сложилась на **восточном** направлении. Для того чтобы понять одно из первостепенных значений киберспорта, нужно упомянуть азиатский финансовый кризис 1997-1998 годов. Чрезвычайно быстрый рост ведущих азиатских стран привел к перегреву их экономических систем. Падение зарплат, рост цен на продукты, безработицы, нестабильная политическая ситуация сказались в первую очередь на населении. К тому же, нужно учитывать саму азиатскую рабочую культуру, которая подразумевает обыденность переработок. Людям **требовалось отвлечься** – они уходили в виртуальный мир. Поэтому вполне объяснимо, что именно азиатская страна, Южная Корея, стала и продолжает оставаться центром киберспорта.
- С 2000 года e-sport выходит на государственный уровень. Правительство Южной Кореи первое сумело понять перспективность феномена, в результате чего под эгидой министерства культуры, спорта и туризма была создана Корейская ассоциация киберспорта. Именно в этой стране прошли первые четыре турнира World Cyber Games, спонсируемые совместно корейской Samsung и американской Microsoft. Девизом турнира стали слова «Больше чем игра», что выразилось в организации World Cyber Games по типу Олимпийских игр: медали, зачетные единицы, вступительная церемония.

РЫНОК КИБЕРСПОРТА

- В самом начале своего пути индустрия киберспорта получала финансирование от крупных компаний-разработчиков программного обеспечения, техники и видеоигр, но фактически не приносила прямого дохода. В начале 2000-х годов ситуация начала меняться. Вывод киберспорта из тени в мир больших финансов произошел уже после второй волны мирового экономического кризиса 2008 года, после того, как вышли такие игры, как Dota 2 и League of Legends.



League of Legend Season 2
World Championship

- Первый турнир по **Dota 2** прошел в 2011 году. Призовой фонд достиг 1,6 млн долларов. В турнире приняла участие российская команда Moscow Five, победу же одержали наши украинские соседи – команда Natus Vincere (Na'Vi), получившая 1 млн долларов призовых. В 2016 году китайская команда Wings Gaming получила 9,132 млн долларов призовых, разделенных в дальнейшем между пятью членами команды.
- **League of Legend World Championship** состоялся также в 2011 году и стал демонстрацией возрастающей популярности киберспорта. В 2012 году в чемпионате участвовало 8000 человек (включая обслуживающий персонал), более 8 млн зрителей наблюдали за его проведением с экранов компьютеров и телевизоров. В 2013 билеты на чемпионат были распроданы за один час, а количество зрителей достигло 32 млн.
- Более того, в 2013 году служба гражданства и миграции США уравнила профессиональных игроков League of Legends с профессиональными спортсменами, что позволило киберспортсменам пользоваться упрощенной системой получения визы.

- В 2015 году оборот киберспортивного рынка достигал 325 млн долларов, в 2016 – поднялся более чем на 50%, до 493 млн долларов. В 2017 он уже достиг **696 млн** долларов (из которых 517 млн долларов составляют инвестиции), совершив скачок на 41%. И это далеко не предел. Крупный портал Newzoo предсказывает рост рынка до 1488 млн долларов к концу этого десятилетия. Многие известные консалтинговые компании пытаются предугадать дальнейший рост числа зрителей киберспортивных мероприятий, например, Deloitte, но даже она в отчете 2015 года ошиблась на 41 млн. Их количество достигло **191 млн** человек к 2017 году.
- С развитием игровой индустрии развивается и киберспорт. Крупные корпорации (Coca-Cola, Samsung, Red Bull) вкупе с компаниями-производителями игр вкладывают ежегодно в его развитие более 350 млн долларов.

КИБЕРСПОРТ В РОССИИ

- Не будем забывать и о **России**, которая стала **первой страной**, признавшей киберспорт **официальной** спортивной дисциплиной в 2001 году (приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»). К сожалению, слабое распространение киберспорта в регионах привело к его исключению из реестра в 2006 году, но не прошло и 10 лет, как киберспорт вернулся и уже не думает уходить. Приказом Министерства спорта России от 29 апреля 2016 года (№ 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта») «компьютерный» спорт был вновь включен в реестр. После того как будет разработана процедура присуждения спортивных званий для нового направления, киберспортсмены смогут получать разряды наравне с обычными спортсменами.

- С 24 марта 2000 года в России существует Федерация компьютерного спорта, которая занимается популяризацией этого вида спорта, организацией мероприятий и подготовкой киберспортсменов. В 2014 году для осуществления данных целей была также создана кафедра киберспорта в рамках Российского государственного университета физической культуры. Программа подготовки бакалавров по физической культуре с уклоном в компьютерный спорт включает в себя набор гуманитарных дисциплин (экономика, психология, история, иностранный язык), естественные науки (анатомия, физиология) и профессиональные дисциплины (спортивная медицина, физиология спорта). На данный момент работа, на которую могут претендовать выпускники в России, ограничена рамками самой Федерации.
- К сожалению, по заявлениям заместителя председателя правительства РФ по вопросам спорта, туризма и молодежной политики Виталия Мутко, киберспорт не получит государственной поддержки. Но это связано с тем, что компьютерному спорту она и не требуется: финансирование от государства может повлечь рамки и ограничения, которые только помешают развитию еще молодого в России направления. Основные вложения киберспорт получает от спонсоров.

- Сегодня компьютерный спорт сталкивается с непониманием и консерватизмом. В частности, 26 октября 2016 года негативное отношение к новой спортивной дисциплине было высказано в рамках программы «Киберспорт: за или против» на телеканале «Матч ТВ». Была высказана позиция, что в компьютерном спорте нет ничего от его традиционных «коллег». Генеральный продюсер телеканала и знаменитая телеведущая Тина Канделаки была не согласна. По её мнению, «киберспорт – это спорт будущего», о чем она сказала еще 23 октября в своей приветственной речи во время Российского международного турнира Epicenter по игре CS:GO, проходящего в Санкт-Петербурге. Канделаки уверена в огромных возможностях рынка киберспорта, частью которого Россия может и должна стать. Подобный вывод был сделан на основе тщательного анализа запросов аудитории. Она также высказалась в пользу широкого привлечения телевидения к трансляции киберспортивных матчей, основную прибыль от которых на данный момент получают такие сайты, как Twitch.

- Лидером российского киберспорта является компания ESforce Holding, одним из крупнейших инвесторов которого является холдинг USM Алишера Усманова (5 место в рейтинге богатейших бизнесменов России). В 2015 году он вложил около 100 млн долларов в развитие российского киберспортивного сообщества Virtus.pro, которое объединилось с украинским коллегой Na'Vi под общим названием Esforce.
- Совсем недавно, 19 мая 2017 года, в Москве открылась крупнейшая в мире киберспортивная арена **YotaArena**, на строительство которой ушло порядка 10 млн долларов. По словам управляющего партнера ESforce Антона Черепенникова, проект строительства «киберстадиона» осуществляется в Лас-Вегасе, но пока российская арена является уникальной в своём роде.



YOTA
ARENA,
MOCKBO



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ