

Пятисоцька С.С., к.фіз.вих., доцент
Казмірчук А.Ф., студент

Харківська державна академія фізичної культури, м. Харків

СУЧАСНІ ОРГАНІЗАЦІЙНО-ЕКОНОМІЧНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ КОМП'ЮТЕРНОГО СПОРТУ

Анотація. Стаття присвячена оглядовому аналізу економічного аспекту розвитку комп'ютерного спорту та визначенню найбільш популярних та прибуткових видів комп'ютерних ігор у світі.

Ключові слова: комп'ютерний спорт, кіберспорт, спортивні змагання, економічна складова, призовий фонд.

Постановка проблеми. Успішність в спорті складається із багатьох факторів: спортивного таланту, майстерності тренера, фізичної та психологічної наполегливості спортсмена у досягненні мети тощо. Однією із важливих умов досягнення високих результатів є економічна складова, а саме матеріально-технічне забезпечення тренувального процесу та призові фонди за перемогу у змаганнях. Останнє є досить сильним мотивуючим фактором для спортсмена. Судячи з розмірів призових фондів на кіберспортивних змаганнях, можна сказати, що розмір фінансування є однією із значних відмінностей від змагань з інших спортивних дисциплін. Особливо це стає очевидним, якщо зіставити призові фонди кіберспортсменів і спортсменів олімпійців. Це пов'язано, насамперед, із джерелами фінансування. Нажаль, міжнародний олімпійський комітет (МОК) не платить спортсменам ані за перемогу, ані за призові місця. Всі виплати забезпечує держава, яку представляє спортсмен. Зовсім же інша ситуація в світі комп'ютерних ігор – виплати здійснюють організатори турнірів, компанії-розробники ігор, спонсори і навіть ком'юніті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Економічна складова комп'ютерного спорту привертала увагу багатьох дослідників. Ними розглядалися питання розвитку кіберспортивної індустрії [2], основні шляхи інвестування у кіберспорт [3, 5]. На думку науковців, інвестування в кіберспорт є далекоглядним і, незважаючи на новизну даної сфери вигідним вкладенням коштів [1, 2]. Основними джерелами доходу в цій сфері є: реклама, продаж квитків на он-лайн та оффлайн перегляд змагань, а також ігрова атрибутика та сувеніри. Потужну фінансову підтримку кіберспорт знаходить з боку компаній-виробників різного роду комп'ютерних пристроїв – в якості спонсора конкретних ігрових організацій та безпосередньо організацією турнірів в різних кіберспортивних дисциплінах. Однак питання найбільш прибуткових та популярних дисциплін у кіберзмаганнях розкрито не в повній мірі.

Зв'язок з науковими темами та напрямками. Робота виконується згідно Тематичного плану науково-дослідної роботи Міністерства освіти і науки України «Науково-методичні основи використання інформаційних технологій при підготовці фахівців галузі фізичної культури і спорту» (номер державної реєстрації 0111U003130).

Мета роботи: аналіз економічної складової кіберспортивної індустрії.

Завдання дослідження:

1. Дослідити основні шляхи надходження фінансування у кіберспорті.
2. Визначити найбільш популярні та прибуткові види комп'ютерних ігор у світі.

Методи дослідження: Теоретичний аналіз та узагальнення літературних джерел та Internet-ресурсів.

Результати дослідження та їх обговорення.

На сьогодні кіберспорт має велику популярність в усьому світі. Про це свідчить кількість фанатів і прихильників, а також увага до нього керівництва країн і крупних корпорацій. Найбільш відомі гравці і команди набувають шаленої популярності та заробляють великі гроші (у порівнянні зі звичайними спортсменами). Геймери можуть брати участь в турнірах, які проводяться практично щодня в різних дисциплінах, з призовими фондами в десятки тисяч доларів і вище. Турніри міжнародного масштабу проходять набагато частіше, ніж Олімпійські ігри. Розглянемо даний аспект на прикладі американської компанії-розробника комп'ютерних ігор Valve.

Dota 2 проводить три великі турніри, окрім The International – Манильський, Франкфуртський і Шанхайський Majors, кожен з призовим фондом понад 3 мільйони доларів. Подібна ситуація спостерігається і в дисципліні Counter Strike: Global Offensive. Крім цього існує ще велика кількість турнірів меншого масштабу, що влаштовуються організаціями типу DreamLeague, ESL One, America's Major League Gaming, DreamHack, Blizzard, Activision. І в кожному з них призові варіюються від сотень тисяч до мільйонів доларів.

Якщо не брати до уваги спортсменів-суперзірок (як американка Сімона Байлс або ямаець Усейн Болт), які мають заробітки і подарунки від спонсорів та рекламної діяльності, то більшість учасників олімпіади борються за те, щоб грошей вистачило хоча б на процес підготовки та подорож. В той самий час, представники комп'ютерного спорту заробляють набагато більше і стабільніше ніж учасники Олімпійських ігор та інших спортивних турнірів.

Найбільш «багата» за кількістю медалей збірна на олімпіаді платить своїм спортсменам 25 000 \$ за золото, 15 000 \$ за срібло і 10 000 \$ за бронзу. І це відбувається раз в 4 роки. Наприклад, Симона Мануель, яка виборола золото в бігу на 100 метрів вільним стилем серед жінок, буде нагороджена 25 000 \$ від Олімпійського комітету США.

Для порівняння, на щорічному заході BlizzCon Blizzard Entertainment в листопаді 2016 року, шведський гравець Себастьян "Ostkaka" Енгволл виграв 100 000 \$ за перемогу в Hearthstone: Heroes of Warcraft World Championship і ще 25 000 \$ за кваліфікацію на цей же турнір в цьому ж році. Стільки ж виграв і корейський геймер Kim "sOs" Yoo Jin за перемогу на Starcraft II World Championship Series. Команда спортсменів з синхронного плавання отримує 100 000 \$ за золото Олімпіади, а команда переможець Epicenter Dota 2 tournament в Москві виграла 250 000 \$.

За популярністю, а отже і за розміром призових, ігри розподіляють на 3 рівні (табл. 1) [7].

Таблиця 1.

Класифікація кіберспортивних дисциплін за популярністю та бюджетом

Рівень	Назва гри	MAUs (кількість користувачів за місяць)	Годові бюджети турнірів	Щомісячні перегляди (годин за місяць)
1	LEAGUE OF LEGENDS, DOTA 2, COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE, EARTHSTONE	Більше 8 млн.	Більше \$5 млн.	Більше 20 млн.
2	HEROES OF THE STORM, STARCRAFT 2, OVERWATCH, WORLD OF TANKS, SMITE, HALO, CALL OF DUTY	Більше 1,5 млн.	Більше \$1 млн.	Більше 2 млн.
3	POINT BLANK, FIFA 17, ROCKET LEAGUE, VAINGLORY, SUPER SMASH BROS, CROSSFIRE	Більше 500 тис.	Більше \$100 тис.	Більше 200 тис.

Найбільшій популярності гравці набувають на різного роду стрімінгових платформах, таких як Twitch, Youtube і Hitbox. Ця нова тенденція, принесена комп'ютерними іграми, що полягає у трансляції в мережі Інтернет ведення гри окремим гравцем. Існує навіть таке поняття, або вид діяльності – «стрімер», для здійснення якої навіть не обов'язково бути професійним гравцем. Велике значення при цьому має харизматична персона гравця, цікавість ігрових моментів, дотепні коментарі та оригінальне подання ігрового процесу. Відомі гравці здобувають таким чином велику кількість фанатів, при цьому ще й отримують значний додатковий прибуток.

Організаційна частина участі спортсменів у змаганнях також має велике значення. Нажаль, олімпійцям багатьох країн доводиться самотійно оплачувати переліт і різні організаційні витрати. У той же час, в кіберспорті прийнято за правило: якщо організатор запрошує гравців або команди, то він бере на себе всі витрати на переліт, проживання, візи і навіть екскурсії.

Висновки. Аналіз літературних джерел та електронних ресурсів дозволив встановити, що в комп'ютерному спорті винагорода переможців значно перевищує показники олімпійських і неолімпійських видів спорту. Це пов'язано із нетиповими для традиційного спорту джерелами фінансування, а саме від розробників комп'ютерних ігор, що таким чином здобувають ще більшого розповсюдження своєї продукції. У формуванні призових нагород також приймають участь виробники комп'ютерного та специфічного ігрового обладнання, спонсори та меценати. Також кіберспортсмени отримують кошти за рахунок стримерської діяльності в мережі Інтернет. Визначено, що найбільш популярними та водночас прибутковими видами комп'ютерних ігор у світі є LEAGUE OF LEGENDS, DOTA 2, COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE та EARTHSTONE.

Перспективами подальших досліджень є аналіз стану та тенденцій розвитку комп'ютерного спорту в Україні.

ЛІТЕРАТУРА

1. Иванова, Н.А. (2017). «Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт». *Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта, № 11(153)*, 321-325.
2. Турбин, И. А. (2015). «Развитие киберспортивной индустрии и ее экономическая составляющая». *Международный научный журнал «инновационная наука» №12/2015*, 295-297.
3. Штанько, Д. И. (2017). «Инвестиции в киберспорт». *Еждународный научный журнал «Инновационная наука» №12/2017 ISSN 2410-6070*, 133-135.
4. <http://intalent.pro/article/kak-ustroen-rynok-kibersporta-v-rossii-i-sng.html>
5. <https://csgo.com/news/3730-vlozheniya-v-kibersport-seychas---investicii-v-budushee/>
6. <https://ria.ru/sport/20170403/1491323406.html>
7. <https://sng.cybbet.com/news/333>