

Комментарии экспертов к статье: «Как и почему киберспорт в России стал массовым, и на чем зарабатывают игроки?»

Эксперт: Воскеричян Роберт

доцент, к.н.Экономический факультет РУДН

Является ли киберспорт спортом?

Безусловно. Он содержит все признаки спортивной деятельности, как любительской, так и профессиональной: а) состязательность; б) публичность; в) индивидуальный и командный зачет; г) правила и арбитраж; д) материальное вознаграждение участников соревнований в соответствии с достигнутыми результатами.

Как в мире изменился киберспорт за последние 20 лет?

Быстро развивался параллельно развитию индустрии IT и гаджетов. Точнее, не развитию, а взрывному росту и революционным изменениям. Как говорил один из бывших премьер-министров Финляндии, компания «Эппл», создав айфон, уничтожила национального финского лидера – «Нокиа», а выпустив айпад, торпедировала другую системообразующую отрасль национальной экономики, целлюлозно-бумажную. Примерно таков масштаб изменений и в случае киберспорта, только со знаком плюс. Из удела «ботаников»-любителей он превратился в спортивную индустрию с многомиллиардными оборотами, предмет маркетингового интереса крупнейших мировых компаний-спонсоров.

На каком уровне находится киберспорт в РФ?

Российские киберспортсмены находятся в топе мировых рейтингов, неоднократно побеждали в крупных международных турнирах.

Сколько зарабатывают киберспортсмены в России?

Структура доходов киберспортсменов состоит из зарплаты в клубе, рекламных контрактов и призовых за участие в международных турнирах. Игроки ведущих клубов получают зарплату в пределах 8-10 тысяч долларов в месяц. Данные по рекламным контрактам закрыты, но оценочно могут достигать до 0,8 млн. долларов в год у лучших игроков. Что касается призовых, то, например россияне из команды Team Spirit, победители крупнейшего турнира “The International” в Бухаресте (2020-й год) получили 18,2 миллиона долларов «грязными». Если вычесть из этой суммы налоги, выплаты организаторам и обслуживающему персоналу команды, то чистыми на каждого игрока оценочно пришлось порядка 160 миллионов рублей.

Как в России становятся киберспортсменами?

Так же, как и во всем мире . Будущие киберспортсмены с раннего детства увлекаются гаджетами и играми, участвуют в детско-юношеских турнирах, наиболее одаренных замечают и начинают вести, а затем подписывать клубы.

Киберспорт – это спорт? Можно ли назвать киберспорт спортом в классическом его понимании?

Однозначно да. Компьютерный спорт признан на законодательном уровне в России и во многих других странах. В нашей стране закон о принадлежности киберспорта к спорту принимался дважды – в 2001 и 2016 годах. Существует профильная федерация, а игроки могут получать спортивные разряды за достижения, как в футболе или другой спортивной дисциплине. Но если говорить больше на понятийном уровне, то киберспорт еще не до конца ассоциируется у людей с классическим спортом. Некоторые все еще отказываются признавать этот факт, в основном это старшее поколение. Однако я уверен, что после включения компьютерного спорта в программу олимпийских игр, последние сомнения отпадут, а направление окончательно сформируется в сознании людей, как спортивное. Первые шаги в этом направлении уже предприняты – киберспорт включен в официальную программу Азиатских игр 2022 года в Ханчжоу.

Можно ли назвать киберспорт спортом в классическом его понимании?

А почему нет? У футболиста – мяч, у теннисиста – ракетка, а у киберспортсмена – девайсы. Все они начинают состязания в равных условиях и с помощью своих навыков выясняют, кто сильнее – каждый по правилам своей игры. Поэтому по сути киберспорт – классический вид спорта, но для обывателей он таким станет только после смены поколений, когда в населении планеты станут преобладать те, кто вырос не на чемпионатах мира по футболу, а на турнирах серии The International.

Как в мире изменился киберспорт за последние 20 лет?

Рекордный ежегодный рост, этап становления и формирования сообщества – думаю, именно так вкратце можно описать, что происходило последние 20 лет в данной сфере. Это если обобщенно. А если конкретнее, акцентировав внимание на двух ключевых показателях – аудитории и финансах, можно увидеть следующую картину. Аудитория увеличилась до 474 млн человек. Прогнозируется рост на 70% за ближайшие 5 лет. Открываются школы по компьютерному спорту, все больше родителей стремятся отдать туда своих детей – это свидетельствует о том, что киберспорт становится все более перспективным, популярным и массовым. Что касается финансового рынка, он достиг объема \$1.28 млрд и, по прогнозам, до 2025 года будет расти на 23% ежегодно. Спонсорские взносы, рекламные контракты, трансферы, инвестиции – все эти драйверы роста стимулируют активное развитие киберспортивной отрасли.

Как в России становятся киберспортсменами? Сколько зарабатывают киберспортсмены в России?

Киберспорт – это WORLD WIDE явление. И киберспортсменами в разных странах мира становятся примерно по одинаковому сценарию. Игроки начинают тренироваться в юном возрасте, попадают в любительские команды, рейтинги, в некоторых организациях действуют молодежные составы и целые академии, через которые молодой спортсмен должен пройти, чтобы попасть в основной состав. Зарплаты колеблются от 500 до десятков тысяч долларов. В настоящее время с самой высокой динамикой развивается мобильный гейминг: телефон намного доступнее компьютерного оборудования, и это преимущество дает возможность молодым людям активнее включаться в мир гейминга и профессионального киберспорта.

Эксперт: Дмитрий Сурцуков

Киберспорт на текущий момент занимает лишь маленькую долю в общем объеме игрового рынка. Для примера, в России, постоянная аудитория киберспорта (на июнь 2021) составляет ~5,8 млн [человек](#). Сейчас после победы российской команды по игре Dota 2, Team Spirit на The International главном чемпионате по Dota 2) этот показатель должен был сильно вырасти за счет новой волны интереса к киберспорту.

Киберспорт можно назвать спортом в классическом понимании, но нужно ли? Это уже новое явление, которое можно назвать спортом нового поколения. Спорт и киберспорт имеют много общего, например:

Профессиональные игроки в компьютерные игры тратят часы и месяцы для того, чтобы поддерживать форму. Их день расписан поминутно, где уделяется много времени, как психологической, так и физической подготовке.

Лучшие профессиональные команды имеют собственных психологов, диетологов и тренеров, которые следят за физическими и психологическими данными команд.

Игроки собираются на буткепах (спортивных базах) - арендованных домах, с высокоскоростным интернетом, тренажёрным залом и спальнями для игроков, где тренируются обычно в течение 2 недель - месяца. Игроки тратят по 8+ часов на тренировки, где часть из них приходится на разбор игр и ошибок, а другая часть - на практическую игру, как с командой, так и в одиночку.

Также, киберспорт потихоньку замещает классические виды спорта. Для примера, можно взять аудитории тенниса и NBA, где доля молодежи сокращается. Это во многом связано с тем, что рынок развлечений меняется. Если в индустриальной экономике главным развлечением для молодежи был спорт, музыка и телевизор, то теперь этот спектр гораздо шире и большую часть в этой индустрии занимают игры, перегнав по размеру рынка и киноиндустрию, и музыкальную. Но киберспорт занимает лишь малую часть, однако, все сильно изменится через одно поколение, когда и у детей, и у родителей снова будут схожие интересы, например смотреть киберспортивные трансляции.

И киберспорт, и спорт все теснее интегрируются друг в друга. Так, например, киберспортивные клубы, объединяются со спортивными клубами, чтобы обмениваться аудиториями (Gambit и AS Monaco). А Российский профессиональный теннисист Данил Медведев - фанат киберспорта и является амбассадором эндемичного бренда для геймеров - NuregX (является производителем игровой периферии: мышек, клавиатур, наушников). Также, международные корпорации, используют киберспортсменов для продвижения своих продуктов: Ramzes666 и Head & Shoulders / Team Spirit и Kingsman). Поэтому скорее всего нас ждет гибрид киберспорта и спорта в будущем, а не вытеснение одного другим.

Интерес и деньги от корпораций и государств есть, а значит есть и потенциал для развития направлений.

Зарплаты

В свое время, зарплаты лучших профессиональных игроков в СНГ достигали \$20 000 в месяц и больше. Не учитывая призовых и спонсорских контрактов. Однако, сейчас зарплаты сильно снизились, т.к. "старички киберспорта" уступают более молодым и голодным игрокам. Так, средняя зарплата у топовых игроков в регионе находится около \$2 000 - \$5 000. Естественно, у более медийных игроков - зарплаты выше. А на Tier 2-3 сцене, где играют большая часть киберспортсменов зарплаты у киберспортсменов отсутствуют вовсе или находятся на базовом уровне, около \$1 000. Поэтому зачастую киберспортсменов из Tier 2-3 сцены подлавливают на подставных матчах.

Стать киберспортсменом

В целом, самый простой способ для игрока стать киберспортсменом - быть в топе лadders (игрового рейтинга по количеству очков в игре). Если ты постоянно находишься в нем, ведешь себя адекватно и приятен в общении, то тебя скоро заметят скауты (люди, которые ищут потенциальных новых звезд) и пригласят попробоваться в команду.

Также, существуют молодежные организации и академии, например, у Virtus Pro, Na'Vi, Gambit. Попадание в которые гарантирует тебе большой киберспорт при хороших результатах. Ну и все равно, никто не отменял нетворкинг. Самый простой способ попасть в киберспорт - это познакомиться с действующим киберспортсменом, показать ему свой уровень игры и если ты уникален и хорошо играешь, то тебя точно заметят и пригласят хотя бы в команду Tier 2-3 уровня.

Эксперт: Дмитрий Грищенко,

разработчик мобильных приложений компании «Рексофт»

Киберспорт вполне можно назвать спортом в классическом его понимании. Игроки проводят совместные и индивидуальные тренировки, как и классические спортсмены. Тренируются каждый день по 6-7 часов, отрабатывают различные тактики. Как и у классических спортсменов их заработок зависит от соревнований, в которых они участвуют и от призовых мест.

За последние 20 лет киберспорт сильно изменился. Турниры стали масштабнее, команд больше, появились крупные спонсоры и рекламодатели. Стали появляться лиги профессиональных киберспортсменов. Из локальных мероприятий для посвященных турниры превратились в масштабные шоу, которые собирают миллионы человек как в онлайн, так и в оффлайн и проводятся в крупнейших городах мира. Профессиональный киберспорт в начале XXI века стал особенно распространён в Южной Корее, где впервые стали показывать матчи по StarCraft по государственному телевизионному каналу. На данный момент команды из Южной Кореи являются одними из самых сильных в мире и регулярно занимают призовые места в крупнейших турнирах.

Как бы это ни было удивительным, но именно Россия стала первой страной в мире, признавшей киберспорт официальным видом спорта. Киберспорт в России развивается так же, как и во всем остальном мире. У нас есть Федерация компьютерного спорта (ФКС) России, которая позволяет получить доступ к некоторым премиум-турнирам. Кроме того, ФКС России занимается построением полноценной инфраструктуры массового киберспорта: обучением и аттестацией судей, аккредитацией площадок, подготовкой методических материалов, образовательными проектами, развитием клубов и секций. У нас ежегодно проводятся турниры и организовываются лиги по киберспортивным дисциплинам.

Главным чемпионатом ФКС считается Чемпионат России по компьютерному спорту. Данный чемпионат проходит каждый год, а на 2021-й были анонсированы турниры сразу по шести дисциплинам: боевая арена Dota 2, стратегия в реальном времени StarCraft II, спортивный симулятор NHL 21, файтинг Tekken 7, симулятор дрон-рейсинга DCL — The Game и соревновательная головоломка Clash Royale. Общий призовой фонд составит более 3,6 млн рублей. Это хорошая сумма для любительских и полупрофессиональных турниров.

По части соревнований у ФКС есть ещё школьная лига, Кубок России и студенческая лига. Основная прибыль команды — призовые. Например, одна из самых известных российских команд - Team Spirit в 2021 году выиграла турнир по Dota 2 The International 10 и забрала призовые в размере \$18 208 300. А команда Virtus.pro (тоже наши соотечественники) заняла 5 место на этом турнире и получила призовые в размере \$1 400 600. То есть каждый игрок за вычетом налогов получил примерно 15,5 млн рублей. В среднем игроки уровня Team Spirit и Virtus.pro получают от 500 тыс. до 1 млн руб. в месяц. Такие суммы получаются из-за участия сильных команд в международных мероприятиях.

Но это не значит, что абсолютно каждый пришедший в киберспорт может сразу заработать такую сумму. Тех, кто выигрывает крупные деньги в России, меньше 1%. Игроки второго эшелона, которые редко становятся победителями турниров, в среднем зарабатывают по \$1 тыс. в месяц. Если топовым игроком ты не являешься, привлечь инвесторов довольно сложно. Совсем недавно начали открываться кафедры компьютерных игр в нескольких институтах мира, но России пока в этом списке нет. У нас пока не существуют школы для киберспортсменов. Но есть, например, курсы Skillbox, которые могут помочь перейти из геймера-любителя в профессионалы.

Студентов таких курсов можно разделить на две группы: тех, кто хочет научиться профессионально играть, и тех, кто хочет работать в индустрии киберспорта — стать менеджером, маркетологом или пиарщиком. По окончании карьеры бывшему киберспортсмену сложно куда-то устроиться. Вариантов не так много, и самый очевидный — организация киберспортивных мероприятий. Другой вариант — стримить (транслировать онлайн) игры. Однако это не очень прибыльно. Киберспортсменам сложно реализовать свои навыки где-то, кроме игр. Экс-киберспортсмен также может стать геймдизайнером. Правда, в России эта профессия пока не очень востребована. Мысль о том, что киберспорт — полноценная работа и огромная индустрия, в нашей стране пока только начинает приживаться.

Можно ли назвать киберспорт спортом в его классическом понимании?

Наш ответ-Да. Если подходить с общепринятым определением, а это «организованная по определенному своду правил деятельность группы людей, которая состоит из комплекса сопоставлений их физических и/или интеллектуальных способностей», то киберспорт вполне ему соответствует. И как в классическом спорте, цель киберспорта – достижение победы на профильных соревнованиях.

Чаще всего в вину киберспорту ставят отсутствие серьёзных физических нагрузок («мышку водить по столу и печатать на клавиатуре дело нехитрое!»). Якобы чуть ли не любой спортсмен должен постоянно держать себя в отличной форме. Возразим затасканным аргументом, но те же шахматы – вполне заслуженный вид спорта. И передвижение шахматных фигур никак нельзя отнести к физнагрузкам, требующим тренировок. В «игре королей» напряжение мышц достигается за счёт использования ума, необходима концентрация, важно уметь планировать свои действия и просчитывать последствия своих же решений.

Примерно то же самое происходит и в киберспортивных играх, но только в иной форме, отчасти более развлекательной. Многие скажут, что сидение за компьютером не прибавляет здоровья. Согласны, но за достижениями в том профессиональном спорте тоже приходится расплачиваться – многие спортсмены доводят себя буквально до износа, приобретая целый ворох болячек.

К слову о физических нагрузках. На самом деле многие киберспортсмены подчеркивают насколько важно быть в хорошей физической форме. Это поможет спортсмену не только хорошо выглядеть, но также отлично себя чувствовать и избежать получить травмы запястья, шеи и плеч. Не менее важно соблюдать расписание и научиться соблюдать баланс между игровыми тренировками, отдыхом и социальной жизнью.

Пренебрежительно относиться к киберспорту только за то, что он не похож на классический спорт нам кажется несправедливым. Мы живем в 21 веке, спорт (как и многие другие вещи в нашей жизни) постоянно меняется: приходят и уходят новые дисциплины, меняются правила и критерии. Поэтому постепенное признание киберспорта полноценным спортом – вполне естественный процесс.

Как в мире изменился киберспорт за последние 20 лет? На каком уровне находится киберспорт в РФ?

Массовость киберспорт начал приобретать с середины 1990-ых годов, со времён первых соревнований по таким играм как DOOM, Quake, Unreal, Counter-Strike и т.д. Сегодня киберспорт – это глобальное явление, привлекающее к себе миллионы людей со всех уголков планеты. Организация серьёзных соревнований и их трансляция, создание команд, тренировки игроков, трансферы киберспортсменов и контракты, большие призы, появление фанатских сообществ. Всё как в серьёзном спорте.

В 2019 году общее число зрителей составило 443 млн человек. В этом же году о таком явлении как киберспорт знали уже 1,8 миллиарда человек на всей планете. Все больше пользователей интернета смотрят киберспортивный контент – в 2020 году аудитории удалось просмотреть почти 7,5 миллиардов часов трансляций с соответствующих мероприятий.

Про это сейчас нечасто вспоминают, но в России киберспорт был признан довольно рано, еще в 2001 году. Примерно в это же время как раз возникла Федерация компьютерного спорта России,

существующая до сих пор. Но в 2006 году киберспорт был исключен из российских видов спорта за то, что не смог соответствовать требованиям к развитию в более чем в половине субъектов РФ. В 2016 году справедливость восторжествовала – министерство спорта России признало киберспортивные соревнования официально признанным спортом. Кстати, общее число часов просмотров русскоязычных киберспортивных мероприятий в 2020 году составило около 200 млн. часов.

И как тут не вспомнить российско-украинскую команду Team Spirit, которая выиграла в крупнейшем международном турнире по игре Dota 2 под названием The International 10. Призовой фонд за первое место составлял более 18 миллионов долларов. Эта победа вызвала огромный всплеск интереса к киберспорту со стороны отечественных СМИ и широких слоев населения. Да и если вашу команду виртуальных спортсменов лично поздравляет Президент России, то вы действительно чего-то добились в жизни, а не просто «сидели за своими глупыми играми».

Цена вопроса: сколько зарабатывают киберспортсмены

Заработок киберспортсмена формируется по нескольким факторам. Это фиксированная зарплата, процент от призовых в случае выигрыша, рекламные контракты и стриминг. Нельзя также забывать и другие источники дохода, тот же бизнес.

Основным источником крупных доходов любого профессионального спортсмена становятся призовые за участие в чемпионатах. И в отличие от традиционного спорта, выигрывать нужно всегда, если киберспортсмен хочет получать как можно больше денег. Призовой фонд крупных чемпионатов составляет несколько миллионов долларов.

Уровень зарплаты тоже зависит от некоторых вещей. Это популярность самой дисциплины, навык и популярность игрока, рейтинг его команды и т.д.

Как в России становятся киберспортсменами?

Благодаря высокоскоростному и стабильному интернету любой желающий может теоретически стать киберспортсменом. Перво-наперво придется много играть. Не в своё удовольствие, а тренироваться по многу часов, изучать чужой опыт, оттачивать навыки. Важно также определиться с самой киберспортивной дисциплиной, во что будущий чемпион будет вкладывать свои силы.

Важно вступить в команду, научиться совместной работе с со товарищами. Необходимо начать заявлять о себе – выигрывать в соревнованиях.

Что важно для любого киберспортсмена

Главный «спортивный снаряд» любого киберспортсмена – его компьютер. Важно чтобы он смог выдавать как можно большее число кадров в секунду (FPS) благодаря которым геймплей ощущается плавнее и комфортнее. Для киберспортсменов оптимальным показателем считаются значения в 120 FPS и больше.

Скорость смены кадров зависит от нескольких факторов. Во-первых, это видеокарта, а точнее – её производительность. Чем карта мощнее, тем лучше больше изображений оно способно создавать в промежуток времени. Во-вторых, центральный процессор. Он тоже должен быть максимально корректно отображать взаимодействие игровых объектов, минимизировать время между нажатием клавиши и отдачей команды. В-третьих, сама игра должна иметь возможность оптимизировать сложность и детализацию отображения графики. Многие киберспортсмены, играя на мощных машинах, ставят графические настройки на минимум чтобы добиться более высокого уровня производительности.

Обычный компьютер, используемый для повседневного использования, никак не поможет кибератлету выиграть в соревнованиях. При этом нельзя забывать о том, что такой ПК может быть захламлён различными программами (в том числе и вредоносными), которые могут оказать влияние на его производительность.

Добавьте к этому наличие хорошего монитора с высокой частотой обновления экрана, удобное кресло и стол, хорошо работающие мышка и клавиатура, а также высокая и бесперебойная скорость интернета. Хотя чаще всего периферия является вопросом привычки. Практик показала, что киберспортсмены могут выигрывать, используя довольно простой, но сильно знакомый и привычный для них девайс.

Киберспортивная помощь

Компания HYPERPC активно участвует в развитии киберспорта в России. В последние годы мы выступаем в качестве технического спонсора на разнообразных киберспортивных мероприятиях. Поэтому обеспечиваем участников соревнований только лучшими компьютерами, которые помогают им добиваться высоких результатов. Наши машины собраны и настроены таким образом, чтобы спортсмен мог сосредоточиться на игре.

Эксперт: Владимир Леднев

*научный руководитель факультета индустрии спорта,
заведующий кафедрой спортивного менеджмента «Синергия», д.э.н., профессор*

Является ли киберспорт спортом?

Реально киберспорт, как явление, как индустрия, стартовал в конце 20 века. Многие спорят, спорт ли это? Конечно, если мы рассматриваем олимпийский девиз, который звучит «быстрее, выше, сильнее», возникают некоторые вопросы и сомнения. Но это спорт, кстати, такой же, как шахматы и шашки. Спорт интеллектуальный, недавно возникший. Он отражает современные аспекты развития человека и общества, такие как:

- компьютерная революция и компьютерные технологии,
- информационное общество,
- цифровая экономика, цифровизация общества и цифровизация спорта.

Одним словом - это реальность нашего 21 века.

Как в мире изменился киберспорт за последние 20 лет?

В мире киберспорт стремительно развивается. Наверное, за всю историю спорта ни один вид спорта не проходил так быстро этапы своего развития по степени своей узнаваемости, охвату стран и аудитории, и, конечно, популярности. Тоже это объяснимо: мы сегодня живем в стремительно развивающемся обществе.

За два десятилетия 21 века темпы его роста можно охарактеризовать следующими показателями:

- регулярно растет количество турниров,
- в киберспорт пришли крупные инвесторы и известные бренды,
- увеличивается количество спонсоров и рекламодателей,
- потенциальная аудитория в киберспорте уже насчитывает более 550-600 млн человек,
- растет медийная аудитория,
- увеличиваются призовые фонды крупных турниров.

Даже МОК стал отслеживать перспективы развития киберспорта, понимая, что это серьезный, перспективный и долгосрочный молодежный тренд. Хотя пока олимпийские перспективы не очень хорошие. Президент МОК Томас Бах в сентябре 2018 года сказал, что киберспорт не будет в ближайшее время включен в программу Олимпийских игр, так как он пропагандирует жестокость. «Мы не имеем права включать в программы Игр то, что пропагандирует насилие и дискриминацию, - заявил он. - Я говорю о так называемых стрелялках. С нашей точки зрения, они не соответствуют олимпийским ценностям. Если в киберспорте нужно кого-то убивать, его не может быть на Олимпийских играх». Но, возможно, эта точка зрения когда-нибудь изменится.

На каком уровне находится киберспорт в РФ?

В России киберспорт стремительно развивается. Министерство спорта его официально признало и аккредитовало, хотя он называется у нас компьютерный спорт. Есть Федерация компьютерного спорта России, которая отвечает за его развитие:

- проводит турниры,
- способствует популяризации, особенно среди молодежи, имея в виду школьную и студенческую аудиторию,
- пытается наладить отношения с бизнесом и СМИ.

В общем делает все, чтобы компьютерный спорт (читай, киберспорт) активно развивался.

У России есть уже серьезные спортивные достижения в мире. В октябре 2021 года российская команда Team Spirit на престижном международном чемпионате по Dota 2 завоевала 1 место и получила за этот успех 18,2 миллиона долларов. Это очень серьезное достижение. Стоит обратить внимание, что спортсменов поздравил Президент России В.В. Путин. Это очень хороший знак внимания. Поэтому в России у киберспорта отличные перспективы.

Сколько зарабатывают киберспортсмены в России?

Зарботки у спортсменов в России пока очень разные. Элита зарабатывает хорошо, даже очень. Об этом было сказано выше. Но таких спортсменов единицы. И, кстати, у них уже есть контракты со спонсорами и рекламодателями. У большинства, кто играет в небольших турнирах, по сути, любительских, зарботки чисто символические. Но так во всем мире. Есть профи, для кого это любимая работа. А есть любители (их 99%), для кого это хобби и приятное времяпровождение.

Как в России становятся киберспортсменами?

Очень непростой вопрос, и одновременно легкий. Как стать футболистом и хоккеистом? Любить вид спорта. Им серьезно заниматься, постигая премудрости и тайны этого вида. Участвовать в соревнованиях. И много тренироваться. И, может быть, что-нибудь получится. А потом жизнь рассудит: ты профи или простой любитель!? Или надо поступить в Университет «Синергия» на факультет игровой индустрии и киберспорта. И обязательно что-нибудь получится!

