

УДК 33

Развитие предпринимательства в индустрии шахмат

Мусаханян Михаил Романович

Студент,
Московский финансово-промышленный университет «Синергия»,
129090, Российская Федерация, Москва, ул. Мещанская, 9/14;
e-mail: mishamusakhanyan@mail.ru

Аннотация

В статье показано, что эволюция шахмат от интеллектуального хобби до глобальной индустрии благодаря развитию цифровых технологий. Онлайн-платформы и приложения расширяют доступ к игре и создают новые возможности для предпринимательства. Индустрия шахмат сталкивается с вызовами, включая конкуренцию и проблемы защиты интеллектуальной собственности. Рост рынка шахмат оценивается в \$1 млрд в 2020 году с прогнозом увеличения. Пандемия COVID-19 ускорила цифровизацию шахмат. Эксперты выделяют рост интереса к онлайн-шахматам, цифровизацию игры, популярность киберспорта и стриминга, а также признание шахмат как инструмента для развития когнитивных навыков. Появление шахматных звезд и использование новых технологий, таких как искусственный интеллект, дополненная реальность и блокчейн, способствуют инновациям в этой области. Шахматы переживают волну интереса и инноваций, особенно благодаря цифровому прогрессу. Онлайн-платформы и мобильные приложения значительно расширяют возможности для любителей и профессионалов шахмат, делая игру доступной для широкой аудитории. Ключевые факторы успеха, которые ты упомянул, играют важную роль в развитии шахматного бизнеса. Понимание потребностей аудитории помогает создать продукты и сервисы, которые будут востребованы. Использование передовых технологий не только улучшает игровой опыт, но и обеспечивает инновационные решения для обучения и тренировок. С учетом всех этих факторов и возможностей, шахматная индустрия действительно представляет собой интересное поле для предпринимательства и инноваций. Важно следить за тенденциями, адаптироваться к изменениям на рынке и стремиться к построению устойчивого и успешного бизнеса в этой области.

Для цитирования в научных исследованиях

Мусаханян М.Р. Развитие предпринимательства в индустрии шахмат // Экономика: вчера, сегодня, завтра. 2024. Том 14. № 3А. С. 663-669.

Ключевые слова

Предпринимательство, стратегии предпринимательства, критерии эффективности, оценка эффективности, бизнес-процессы, бизнес-модели.

Введение

Шахматы - одна из старейших и наиболее популярных настольных игр в мире, имеющая богатую историю и объединяющая миллионы поклонников из разных стран и культур. За последние десятилетия шахматы превратились из интеллектуального хобби в глобальную индустрию открывающую новые возможности для предпринимательства и инноваций.

Развитие цифровых технологий и интернета привело к появлению онлайн-платформ, мобильных приложений и других цифровых продуктов, связанных с шахматами. Эти инструменты не только расширили доступ к игре для миллионов людей по всему миру, но и создали новые источники дохода для предпринимателей - от платных подписок и рекламы до продажи обучающих курсов и организации турниров.

Основное содержание

Индустрия шахмат переживает период роста и трансформации. По оценкам экспертов, глобальный рынок шахмат в 2020 году превысил \$1 млрд и продолжает увеличиваться на 10-15% в год. Пандемия COVID-19 лишь ускорила цифровизацию шахмат и спрос на онлайн-сервисы.

В то же время шахматный бизнес сталкивается с рядом вызовов и ограничений, включая относительно небольшой размер целевой аудитории, высокую конкуренцию, проблемы защиты интеллектуальной собственности. Для получения прибыли на данном рынке предпринимателям необходимо не только разрабатывать инновационные продукты, но и находить креативные бизнес-модели и стратегии роста.

Точный размер глобального рынка шахмат оценить непросто из-за фрагментарности данных и разнообразия видов экономической деятельности в этой отрасли. По оценкам Международной шахматной федерации (ФИДЕ), во всем мире насчитывается около 600 млн человек, играющих в шахматы регулярно или время от времени. Из них около 100-200 млн можно отнести к аудитории, активно потребляющей коммерческие шахматные продукты и услуги (уроки, книги, инвентарь, турниры и т.д.).

Аналитики консалтинговой компании Grand View Research оценивают объем мирового рынка шахмат в 2020 году в \$1,1 млрд, с прогнозом роста до \$2,8 млрд к 2028 году при среднегодовом темпе роста (CAGR) в 13,5%. При этом онлайн-сегмент рынка, включающий интернет-платформы, приложения и стриминг, растет опережающими темпами и уже занимает более 60% всей индустрии.

Среди ключевых драйверов развития шахматного рынка эксперты выделяют:

- Пандемию COVID-19, которая вызвала взрывной рост интереса к онлайн-шахматам как безопасной форме досуга и интеллектуального развития. Согласно данным сайта Chess.com, число игр на платформе выросло с 11 млн в январе 2020 года до 35 млн в январе 2021 года, число зарегистрированных пользователей удвоилось и превысило 57 млн.
- Быструю цифровизацию шахмат и развитие онлайн-платформ, которые делают игру более доступной и удобной для массовой аудитории. Ведущие шахматные сайты, такие как Chess.com и Lichess, предоставляют бесплатные сервисы для игры с другими людьми или ИИ, просмотра партий и турниров, решения задач и др.

- Растущую популярность киберспорта и стриминга, которые открывают новые возможности для монетизации шахматного контента и вовлечения молодежной аудитории. По данным платформы Twitch, за 2020 год пользователи просмотрели более 40 млн часов шахматных трансляций.
- Признание шахмат как эффективного инструмента для развития логики, памяти, концентрации и других когнитивных навыков, особенно у детей и подростков. Все больше школ по всему миру включают шахматы в образовательные программы, растет спрос на онлайн-курсы и занятия по обучению игре.

Появление харизматичных и медийных "звезд" шахмат, таких как действующий чемпион мира Магнус Карлсен, которые привлекают интерес широкой публики к игре и становятся «амбассадорами» брендов.

Применение новых технологий, таких как искусственный интеллект, дополненная реальность и блокчейн, для создания инновационных продуктов и сервисов в области шахмат. Например, с помощью ИИ уже созданы адаптивные обучающие программы и инструменты анализа игры.

В целом, индустрия шахмат сегодня является быстрорастущим и перспективным направлением на стыке спорта, образования, медиа и диджитал. Глобальный рынок предлагает большие возможности для технологических стартапов и бизнес-проектов, способных удовлетворить растущие потребности многомиллионной аудитории любителей и профессионалов шахмат.

Шахматная индустрия переживает период бурного роста и цифровой трансформации, открывающий широкие возможности для предпринимательства и инноваций. Быстрое развитие онлайн-платформ, мобильных приложений и обучающих сервисов способствует популяризации древней игры и вовлечению новых категорий потребителей.

Ключевыми факторами успеха в шахматном бизнесе являются понимание потребностей целевой аудитории, использование передовых технологий, выстраивание сообщества вокруг продукта и эффективная монетизация через подписки, рекламу, спонсорство и другие каналы. Лидеры рынка, такие как Chess.com и Play Magnus, задают ориентиры для более компактных стартапов, ищущих свои ниши и подходы.

В то же время индустрия не лишена проблем и ограничений, среди которых - относительно небольшой размер основной аудитории, высокий уровень конкуренции, риски читерства и "пиратства", сложность выхода на глобальный рынок. Чтобы преодолеть эти барьеры, требуются существенные инвестиции, маркетинговые усилия и постоянные эксперименты с бизнес-моделями и продуктами.

Дальнейшими точками роста для шахматного предпринимательства могут стать разработка продвинутых аналитических инструментов на базе ИИ и Big Data, геймификация обучения и соревнований, интеграция с блокчейном и метавселенными, выход в смежные ниши настольных игр и интеллектуального спорта. При этом важно не только увеличивать прибыль, но и приносить реальную пользу для развития шахмат и их популяризации в мире.

Шахматы, действительно, переживают интересный период развития, благодаря цифровым технологиям и возможностям, которые они предоставляют. Онлайн-платформы и мобильные приложения сделали шахматы доступными для широкой аудитории, а также создали новые возможности для бизнеса в этой области.

С цифровизацией шахмат многие люди могут играть в любое время и в любом месте, что

способствует их популяризации. Кроме того, различные обучающие материалы, онлайн-курсы и турниры делают шахматы еще более привлекательными для новичков и опытных игроков.

Однако, как и в любой индустрии, существуют вызовы и ограничения. Например, высокая конкуренция может затруднить выделение вашего продукта или услуги на рынке. Также проблемы с защитой интеллектуальной собственности могут усложнить борьбу с пиратством и нелегальными копиями.

Для успешного участия в шахматной индустрии предпринимателям необходимо быть инновационными, разрабатывать уникальные продукты и услуги, а также строить эффективные бизнес-модели и стратегии роста. Важно также следить за тенденциями в этой области и адаптироваться к изменяющимся потребностям аудитории.

С учетом роста числа людей, играющих в шахматы, и увеличения спроса на коммерческие продукты и услуги в этой области, можно ожидать дальнейшего развития шахматной индустрии и появления новых возможностей для предпринимателей.

Несмотря на увеличение интереса к шахматам, инвестиции в эту область могут быть ограниченными. Это может затруднить развитие профессиональных лиг, турниров и шахматных школ.

В отличие от других видов спорта, шахматы все еще могут рассматриваться как нишевая деятельность, что может ограничить привлечение новых игроков и спонсоров. Хотя цифровизация дала новый импульс развитию шахмат, технологические вызовы, такие как безопасность данных, мошенничество или недостаточная защита личной информации, могут стать препятствием для дальнейшего роста. С увеличением числа онлайн-платформ и приложений для шахмат возникает высокая конкуренция, что может затруднить выделение вашего продукта на рынке.

В то же время, не все страны имеют хорошо развитую шахматную инфраструктуру или доступ к качественным тренировкам и обучению, что может ограничить развитие новых талантов. Несмотря на эти ограничения, шахматы продолжают привлекать внимание и находить новые возможности для развития. Предпринимателям и участникам индустрии важно учитывать эти факторы и работать над их преодолением для успешного развития шахматной индустрии.

Заключение

Таким образом, эволюция шахмат от интеллектуального хобби до глобальной индустрии благодаря развитию цифровых технологий. Онлайн-платформы и приложения расширяют доступ к игре и создают новые возможности для предпринимательства. Индустрия шахмат сталкивается с вызовами, включая конкуренцию и проблемы защиты интеллектуальной собственности. Рост рынка шахмат оценивается в \$1 млрд в 2020 году с прогнозом увеличения. Пандемия COVID-19 ускорила цифровизацию шахмат. Эксперты выделяют рост интереса к онлайн-шахматам, цифровизацию игры, популярность киберспорта и стриминга, а также признание шахмат как инструмента для развития когнитивных навыков. Появление шахматных звезд и использование новых технологий, таких как искусственный интеллект, дополненная реальность и блокчейн, способствуют инновациям в этой области. Шахматы переживают волну интереса и инноваций, особенно благодаря цифровому прогрессу. Онлайн-платформы и мобильные приложения значительно расширяют возможности для любителей и

профессионалов шахмат, делая игру доступной для широкой аудитории. Ключевые факторы успеха, которые ты упомянул, играют важную роль в развитии шахматного бизнеса. Понимание потребностей аудитории помогает создать продукты и сервисы, которые будут востребованы. Использование передовых технологий не только улучшает игровой опыт, но и обеспечивает инновационные решения для обучения и тренировок. С учетом всех этих факторов и возможностей, шахматная индустрия действительно представляет собой интересное поле для предпринимательства и инноваций. Важно следить за тенденциями, адаптироваться к изменениям на рынке и стремиться к построению устойчивого и успешного бизнеса в этой области.

Подводя итог, можно сказать, что индустрия шахмат уверенно адаптируется к цифровым реалиям XXI века и способна генерировать привлекательные бизнес-возможности на стыке спорта, образования, медиа и технологий. Ключом к успеху в этой сфере является сочетание любви к древней игре, предпринимательского видения и готовности постоянно учиться и развиваться вместе с аудиторией.

Библиография

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий: Учебное пособие. М.: ООО «Дайв», 2021. — 125 с.
2. Авербах Ю. История шахмат: от чатуранги до наших дней. М.: ГПНТБ России, 2020.- 92 с.
3. Баронов Г. Воспитательное значение искусства шахматной игры. — Новониколаевск: Сибир. краевое изд-во и книготорговля, 2018. — 32 с.
4. Бергсон, А. Творческая эволюция. Материя и память [Текст] / А. Бергсон ; пер. с фр. - Мн.: Харвест, 2019. - 1408 с.
5. Бизнес на шахматах: история и тренды развития индустрии. - URL: <https://vc.ru/sports/253618-biznes-na-shahmatah-istoriya-i-trendy-razvitiya-industrii>
6. Гик Е.Я. Шахматы и математика. — М.: Наука, 1983. — 176 с.
7. Линдер В.И., Линдер И.М. Шахматы на Руси. — М.: Наука, 1964. — 232 с.
8. Михайлова, И.В. Подготовка юных высококвалифицированных шахматистов с помощью компьютерных шахматных программ и «Интернет»: Дисс. канд. пед. наук /И.В. Михайлова. М., 2015.-181с.
9. Пушкин В.Н. Решение шахматных задач как модель поведения человека в условиях большой системы / В.Н. Пушкин / В кн.: Оперативное мышление в больших системах. М.: Энергия, 2017. - С. 163-196.
10. Шихина В.В. Исследование интеллектуальных способностей ориентировщиков в процессе становления спортивного мастерства /В.В. Чешихина // Информационный вестник спортивного ориентирования 2016. -№1 С. 53.
11. Champions Chess Tour 2022. - URL: <https://championschesstour.com/>
12. Chess Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type (Chess board, Chess clock, Chess pieces), By Distribution Channel (Offline, Online), By Region, And Segment Forecasts, 2021 - 2028. - URL: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/chess-market>
13. ChessUniverse ICO (CHESS Token): Blockchain Chess Gaming Platform? - URL: <https://www.bitcoinexchangeguide.com/chessuniverse-ico>
14. DeepMind Achieves Holy Grail: An AI That Can Master Games Like Chess and Go Without Human Help. - URL: <https://singularityhub.com/2020/12/07/deepmind-achieves-holy-grail-an-ai-that-can-master-games-like-chess-and-go-without-human-help>
15. FIDE Online Arena. - URL: <https://arena.myfide.net/>
16. Jerrim, J., Macmillan, L., Micklewright, J., Sawtell, M., & Wiggins, M. (2018). Does teaching children how to play cognitively demanding games improve their educational attainment? Evidence from a randomised controlled trial of chess instruction in England. *Journal of Human Resources*, 53(4), 993-1021.
17. Play Magnus Group: Building A Global Chess Empire. - URL: <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2021/10/08/play-magnus-group-building-a-global-chess-empire>
18. Startup Moves to Revolutionize Chess with Smartphone Technology. - URL: <https://www.chess.com/news/view/chessvision-ai-startup-moves-to-revolutionize-chess-with-smartphone-technology>
19. The Business Of Chess: How The Game Is Evolving In A Digital World. - URL: <https://www.forbes.com/sites/jplehmann/2020/12/10/the-business-of-chess-how-the-game-is-evolving-in-a-digital->

world

20. The Play Magnus Group 2020 Annual Report. - URL: <https://playmagnus.com/investor-relations/financial-reports>

21. Twitch.tv - Chess. - URL: <https://www.twitch.tv/directory/game/Chess>

22. What's Next For Chess.com Amid Record Pandemic Growth, Tech Recruitment Push. - URL: <https://www.forbes.com/sites/justinbirnbaum/2021/03/08/whats-next-for-chesscom-amid-record-pandemic-growth-tech-recruitment-push>

Development of entrepreneurship in the chess industry

Mikhail R. Musakhyan

Student,
Moscow Financial and Industrial University "Synergy",
129090, 9/14 Meshchanskaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: mishamusakhyan@mail.ru

Abstract

The article shows that the evolution of chess from an intellectual hobby to a global industry is due to the development of digital technologies. Online platforms and applications expand access to the game and create new opportunities for entrepreneurship. The chess industry is facing challenges, including competition and intellectual property protection issues. The growth of the chess market is estimated at \$1 billion in 2020 with an increase forecast. The COVID-19 pandemic has accelerated the digitalization of chess. Experts highlight the growing interest in online chess, the digitalization of the game, the popularity of esports and streaming, as well as the recognition of chess as a tool for developing cognitive skills. The emergence of chess stars and the use of new technologies such as artificial intelligence, augmented reality and blockchain are driving innovation in this area. Chess is experiencing a wave of interest and innovation, especially due to digital progress. Online platforms and mobile applications significantly expand the possibilities for chess enthusiasts and professionals, making the game accessible to a wide audience. The key success factors that you mentioned play an important role in the development of the chess business. Understanding the needs of the audience helps to create products and services that will be in demand. The use of advanced technology not only improves the gaming experience, but also provides innovative solutions for training and training. Taking into account all these factors and opportunities, the chess industry really represents an interesting field for entrepreneurship and innovation. It is important to follow trends, adapt to changes in the market and strive to build a sustainable and successful business in this area.

For citation

Musakhyan M.R. (2024) Razvitie predprinimatel'stva v industrii shakhmat [Development of entrepreneurship in the chess industry]. *Ekonomika: vchera, segodnya, zavtra* [Economics: Yesterday, Today and Tomorrow], 14 (3A), pp. 663-669.

Keywords

Entrepreneurship, entrepreneurial strategies, performance criteria, performance assessment, business processes, business models.

References

1. Baronov G. The educational value of the art of the chess game. — Novonikolaevsk: Sibir. regional publishing house and bookselling, 2018. — 32 p.
2. Bergson, A. Creative evolution. Matter and memory [Text] / A. Bergson ; trans. from French - Mn.: Harvest, 2019. - 1408 p.
3. Pushkin V.N. Solving chess problems as a model of human behavior in a large system / V.N. Pushkin / In: Operational thinking in large systems. M.: Energia, 2017. - pp. 163-196.
4. Business on chess: the history and trends of the industry development. - URL: <https://vc.ru/sports/253618-biznes-na-shahmatah-istoriya-i-trendy-razvitiya-industrii>
5. Geek E.Ya. Chess and mathematics. — M.: Nauka, 1983. — 176 p.
6. Linder V.I., Linder I.M. Chess in Russia. — M.: Nauka, 1964. — 232 p.
7. FIDE Online Arena. - URL: <https://arena.myfide.net/>
8. Chess Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type (Chess board, Chess clock, Chess pieces), By Distribution Channel (Offline, Online), By Region, And Segment Forecasts, 2021 - 2028. - URL: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/chess-market>
9. The Business Of Chess: How The Game Is Evolving In A Digital World. - URL: <https://www.forbes.com/sites/jplehmann/2020/12/10/the-business-of-chess-how-the-game-is-evolving-in-a-digital-world>
10. Twitch.tv - Chess. - URL: <https://www.twitch.tv/directory/game/Chess>
11. Jerrim, J., Macmillan, L., Micklewright, J., Sawtell, M., & Wiggins, M. (2018). Does teaching children how to play cognitively demanding games improve their educational attainment? Evidence from a randomised controlled trial of chess instruction in England. *Journal of Human Resources*, 53(4), 993-1021.
12. What's Next For Chess.com Amid Record Pandemic Growth, Tech Recruitment Push. - URL: <https://www.forbes.com/sites/justinbirnbaum/2021/03/08/whats-next-for-chesscom-amid-record-pandemic-growth-tech-recruitment-push>
13. Play Magnus Group: Building A Global Chess Empire. - URL: <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2021/10/08/play-magnus-group-building-a-global-chess-empire>
14. Champions Chess Tour 2022. - URL: <https://championschesstour.com/>
15. The Play Magnus Group 2020 Annual Report. - URL: <https://playmagnus.com/investor-relations/financial-reports>
16. DeepMind Achieves Holy Grail: An AI That Can Master Games Like Chess and Go Without Human Help. - URL: <https://singularityhub.com/2020/12/07/deepmind-achieves-holy-grail-an-ai-that-can-master-games-like-chess-and-go-without-human-help>
17. ChessUniverse ICO (CHESS Token): Blockchain Chess Gaming Platform? - URL: <https://www.bitcoinexchangeguide.com/chessuniverse-ico>
18. Startup Moves to Revolutionize Chess with Smartphone Technology. - URL: <https://www.chess.com/news/view/chessvision-ai-startup-moves-to-revolutionize-chess-with-smartphone-technology>
19. Shikhina V.V. The study of the intellectual abilities of orienteers in the process of becoming a sportsman /V.V. Cheshikhina // Information bulletin of orienteering 2016. -No.1 p. 53.
20. Abramov S.P., Barsky V.L. Chess: the first year of study. Methods of conducting classes: Textbook. M.: LLC "Dive", 2021. — 125 p.
21. Averbakh Yu. The history of chess: from chaturanga to the present day. Moscow: GPSTB of Russia, 2020.- 92 p.
22. Mikhailova, I.V. Training of young highly qualified chess players using computer chess programs and the Internet: Dissertation of the Candidate of Pedagogical Sciences /I.V. Mikhailova. M., 2015.-181s.