

УДК 33**Инновационный потенциал киберспорта как драйвера цифровой трансформации****Гришин Валентин Николаевич**

Кандидат экономических наук, доцент,
Государственный университет управления,
109542, Российская Федерация, Москва, просп. Рязанский, 99;
e-mail: vn_grishin@guu.ru

Гуреев Павел Михайлович

Кандидат экономических наук, доцент,
Российский университет транспорта (МИИТ),
127055, Российская Федерация, Москва, ул. Образцова, 9;
e-mail: pmg-dom@mail.ru

Сергеева Ксения Николаевна

Кандидат экономических наук,
Государственный университет управления,
109542, Российская Федерация, Москва, просп. Рязанский, 99;
e-mail: vn_grishin@guu.ru

Аннотация

В статье рассматривается киберспорт как элемент цифровой экономики и объект цифровой трансформации. Обосновывается его инновационный потенциал в контексте технологического, организационного и социального развития. На примере дисциплины DotA / DotA 2 анализируются бизнес-модели и цифровые инструменты, способствующие формированию устойчивых экосистем. Особое внимание уделено вызовам и перспективам развития отрасли в России. Сделан вывод о необходимости институционализации и научного сопровождения киберспорта как компонента цифровой инфраструктуры. В заключении показано, что развитие киберспорта в России сопровождается целым рядом вызовов – от правового статуса и финансовой непрозрачности до институциональной фрагментированности и низкой интеграции с другими секторами экономики. Решение этих проблем требует не только нормативного и организационного реагирования, но и включения киберспорта в повестку цифрового суверенитета и стратегии технологического развития. Перспективы дальнейшего осмысления киберспорта как феномена цифровой трансформации связаны с изучением его влияния на формирование новых форм занятости, цифрового предпринимательства и культурного производства. Также актуальным остается вопрос интеграции киберспорта в образовательные и государственные цифровые инициативы, что открывает возможности для более системной и устойчивой институционализации отрасли.

Для цитирования в научных исследованиях

Гришин В.Н., Гуреев П.М., Сергеева К.Н. Инновационный потенциал киберспорта как драйвера цифровой трансформации // Экономика: вчера, сегодня, завтра. 2025. Том 15. № 4А. С. 275-282.

Ключевые слова

Киберспорт, цифровая трансформация, цифровая экономика, инновации, геймификация, DotA 2, платформа, цифровая инфраструктура.

Введение

Киберспорт в последние годы перестал восприниматься исключительно как досуговая активность: он все активнее интегрируется в цифровую экономику, становясь частью медиасреды, цифрового предпринимательства, образования и даже государственной политики. Эта индустрия формирует собственную инфраструктуру, рынок труда, каналы капитализации и социокультурные практики, выходящие за рамки традиционного спортивного соревнования.

Актуальность исследования продиктована тем, что киберспорт развивается не просто как феномен цифровой культуры, но как самостоятельный сектор с высокой степенью технологичности, институциональной сложности и инновационного потенциала. Возникающие цифровые платформы, построенные вокруг киберспортивных дисциплин, создают экосистемы, вовлекающие разработчиков, игроков, стримеров, зрителей, инвесторов и государственные институты.

Целью настоящего исследования является анализ трансформационного и инновационного потенциала киберспорта на примере цифровой экосистемы DotA 2, с учетом институциональных, технологических и социально-экономических аспектов.

Гипотеза исследования заключается в том, что киберспорт выступает не только как форма массовой цифровой культуры, но и как канал цифровой трансформации, обладающий институциональным и предпринимательским потенциалом.

Методологическая основа исследования включает элементы системного и сравнительного анализа, кейс-метод, а также контент-анализ нормативных и стратегических документов, медиаматериалов и пользовательских практик. Исследование построено на междисциплинарном подходе, охватывающем аспекты экономики, культурологии, социологии спорта и платформенных исследований.

Научная новизна заключается в комплексной интерпретации киберспорта как платформенной экосистемы, способной генерировать устойчивые технологические и институциональные связи. На примере DotA 2 демонстрируется, каким образом цифровая среда становится пространством инноваций, соучастия и коммерциализации, а сам киберспорт – важным элементом цифровой трансформации.

Понятие и сущность киберспорта

В научной и экспертной литературе киберспорт трактуется как форма соревновательной деятельности, осуществляемой в цифровой среде на основе компьютерных и видеоигр. Согласно приказу Минспорта России от 17 января 2020 г. № 16 [Приказ от 17.01.2020 № 16, [www](http://www.minsport.ru)], киберспорт признан официальной спортивной дисциплиной и включен в реестр видов

спорта в Российской Федерации. Он предполагает как индивидуальное, так и командное участие, с четко установленными правилами, системой подготовки, проведения соревнований и присвоения разрядов.

С научной точки зрения киберспорт представляет собой комплексное явление, объединяющее элементы традиционного спорта, цифровых коммуникаций, профессионального гейминга и платформенной экономики. В ряде зарубежных работ он определяется как «организованная и соревновательная игровая активность, в которой игроки, команды и организации действуют в рамках коммерчески и культурно значимой цифровой среды» [Nanagi, Sjöblom, 2017]. Основу соревновательной деятельности в киберспорте составляют такие качества, как быстрота реакции, стратегическое мышление, командное взаимодействие и цифровая компетентность.

Киберспорт охватывает разнообразные жанры: стратегии в реальном времени, многопользовательские арены (МОВА), шутеры от первого лица, симуляторы, а также мобильные и VR-дисциплины. Он формирует собственную экосистему, включающую разработчиков игр, профессиональные команды, организаторов турниров, спонсоров, стриминговые платформы и болельщиков.

Цифровая трансформация как контекст развития киберспорта

Цифровая трансформация – это системный процесс, при котором цифровые технологии коренным образом меняют структуру, процессы и взаимодействие в различных отраслях экономики и социальной сферы. Согласно определению, предложенному Westerman и соавт. [Westerman, Bonnet, McAfee, 2014], цифровая трансформация охватывает интеграцию технологий, изменение бизнес-моделей, формирование новых подходов к взаимодействию с клиентами и пользователями.

В сфере спорта цифровая трансформация проявляется через развитие онлайн-турниров, использование аналитики данных, внедрение искусственного интеллекта для оценки игровой эффективности и автоматизацию процессов судейства и управления. Киберспорт, как цифровой по своей природе вид спорта, является не просто объектом, но и активным субъектом цифровой трансформации.

Современные киберспортивные платформы (например, FACEIT, Challengermode, VK Play Arena) обеспечивают комплексную поддержку соревнований, включая регистрацию участников, автоматическое формирование сеток, трансляции и систему ранжирования. Дополнительно активно развивается сегмент медийного сопровождения (Twitch, YouTube Gaming), а также гибкие модели монетизации, включающие подписки, донаты, внутриигровые покупки и NFT-механизмы [Deloitte. 2022 Digital Media Trends: The Metaverse in Play, [www](http://www.deloitte.com)].

На государственном уровне цифровизация киберспорта в России поддерживается через стратегические документы и инициативы. Так, приказ Минспорта России от 26 марта 2024 г. № 382 [Приказ от 26.03.2024 № 382 «О мерах по развитию неолимпийских видов спорта», [www](http://www.ministryofsport.ru)] закрепляет развитие фиджитал- и компьютерного спорта как приоритетное направление, предполагающее создание цифровой инфраструктуры, внедрение образовательных моделей и стандартизацию соревновательной практики.

Одним из наиболее показательных примеров реализации инновационного потенциала киберспорта является развитие дисциплины DotA и ее коммерческого продолжения DotA 2. Этот кейс иллюстрирует не только эволюцию игрового продукта, но и трансформацию

пользовательской модификации в самостоятельную экономическую экосистему с глобальным охватом.

Изначально DotA (Defense of the Ancients) представляла собой пользовательскую модификацию для стратегии Warcraft III. Несмотря на отсутствие коммерческой поддержки, она стремительно обрела популярность благодаря глубокой механике, командной динамике и высокой соревновательной ценности. С переходом на профессиональный уровень – запуском DotA 2 – игра стала флагманским продуктом компании Valve и заложила основу для одного из крупнейших киберспортивных турниров в мире – The International.

Призовые фонды турниров серии The International ежегодно превышают десятки миллионов долларов США, что значительно превосходит показатели многих традиционных спортивных соревнований [Seo, 2016]. Такой результат стал возможен благодаря уникальной системе монетизации: значительная часть призового фонда формируется за счет внутриигровых покупок, включая Battle Pass, виртуальные предметы и эксклюзивный контент. Этот краудфандинговый подход позволил создать модель прямого вовлечения зрителей в развитие киберспортивной сцены, усилив экономическую устойчивость дисциплины.

Кроме того, платформа Steam, разработанная Valve, обеспечила полную цифровую дистрибуцию, контроль над обновлениями и аналитическую поддержку игры. Это позволило не только гибко управлять игровым балансом и обновлениями (так называемая «мета»), но и внедрить современные инструменты подбора матчей и поведенческого анализа на базе алгоритмов машинного обучения.

Цифровая трансформация DotA 2 проявляется и в медийной составляющей. Стриминговые платформы (Twitch, YouTube Gaming), аналитические панели (STRATZ, DotaBuff), системы реплеев и визуализаций сделали игру доступной для профессионального анализа и комментирования, что усилило вовлеченность аудитории и способствовало формированию устойчивого зрительского интереса.

Кроме того, развитие DotA 2 сопровождается поддержкой креативного сообщества – пользовательским дизайном внутриигровых предметов, кастомных режимов, голосовых пакетов и внутриигровых событий. Это стимулирует вовлечение пользователей в креативные и экономические процессы внутри платформы и формирует вокруг нее самоподдерживающееся цифровое сообщество.

Таким образом, кейс DotA/DotA 2 наглядно демонстрирует, каким образом инновационные механизмы геймификации, цифровой монетизации, пользовательского участия и платформенной интеграции формируют устойчивую модель развития киберспорта. Он иллюстрирует возможности синергии между разработчиком, сообществом игроков, спортивными организациями и цифровыми медиа, формируя уникальную экосистему, в полной мере соответствующую логике цифровой трансформации.

Перспективы и вызовы развития киберспорта в условиях цифровой трансформации

Стремительное развитие киберспорта в цифровую эпоху открывает широкие перспективы для его институционального, технологического и экономического роста. Наряду с этим, отрасль сталкивается с рядом вызовов, требующих системного анализа и стратегического управления.

Одним из ключевых направлений развития киберспорта является дальнейшее расширение технологической базы, включая использование искусственного интеллекта, дополненной и

виртуальной реальности, облачных вычислений, стриминговых сервисов нового поколения. Это не только повышает качество соревновательного процесса, но и расширяет возможности вовлечения аудитории, персонализации зрительского опыта и автоматизации управления турнирами.

На национальном уровне наблюдается активизация государственных и образовательных инициатив, направленных на интеграцию киберспорта в систему подготовки кадров. Так, в ведущих российских вузах открываются кафедры и факультативы, посвященные геймдизайну, спортивной аналитике, менеджменту в индустрии интерактивных медиа. Создаются студенческие лиги и молодежные турниры, организуемые при поддержке Минцифры, Минспорта и платформ вроде VK Play Arena [Приказ от 26.03.2024 № 382 «, [www](#)].

Особое значение приобретает развитие фиджитал-форматов (от англ. *physical + digital*) – смешанных дисциплин, объединяющих физическую активность и цифровые игровые практики. В России в 2023 году прошел первый международный турнир «Игры будущего» в Казани, в рамках которого киберспорт стал одной из ключевых составляющих программы. В подобных проектах формируется новая логика соревновательной активности, отвечающая вызовам гибридной реальности [Информационное агентство ТАСС, [www](#)].

Киберспорт также стимулирует развитие цифрового предпринимательства – от создания команд и медиабрендов до стартапов в области аналитики, кибербезопасности, разработки сопутствующих сервисов. Появление платформ, интегрирующих игровую аналитику, NFT-экономику и социальную монетизацию, формирует новую конфигурацию цифрового рынка.

Вместе с тем, индустрия сталкивается с рядом вызовов, среди которых ключевыми являются:

- нормативно-правовая неопределенность: отсутствие единой международной регуляции, различия в национальных подходах к правам на киберспортивный контент, рекламу и возрастные ограничения;
- этические и социальные риски: проблемы зависимости, манипуляций результатами, а также вопрос соблюдения прав участников, особенно несовершеннолетних;
- недостаточная инфраструктурная обеспеченность: ограниченное количество киберарен, тренировочных центров, квалифицированных тренеров и аналитиков в регионах;
- проблемы кибербезопасности: использование чит-программ, взломы аккаунтов, угрозы DDoS-атак, нарушение приватности игроков и зрителей.

В условиях цифровой трансформации усиливается потребность в формировании профессионального сообщества, способного вырабатывать стандарты, этические кодексы и регламенты в условиях быстро меняющейся цифровой среды. Необходимыми становятся механизмы межсекторального взаимодействия – между государством, бизнесом, академическим сектором и индустриальными игроками.

Киберспорт может стать важной частью стратегии цифрового развития страны – как платформа для демонстрации технологических достижений, так и канал подготовки кадров для смежных секторов (IT, медиа, дизайн, аналитика). Устойчивость этой сферы возможна при условии:

- институционализации на национальном и международном уровнях;
- развития инфраструктуры и инклюзивного доступа;
- подготовки профессиональных кадров – игроков, аналитиков, менеджеров;
- поддержки исследований в области киберспорта и цифровых игр;
- обеспечения этики, безопасности и здоровья участников.

Результаты исследования

Проведенный анализ позволил сформулировать ряд значимых положений, отражающих трансформационный потенциал киберспорта в контексте цифровой экономики. Киберспорт представляет собой платформенную экосистему, в которой взаимодействуют разработчики, игроки, стримеры, медиа, инвесторы и институциональные акторы. Эти связи носят устойчивый характер и порождают собственные правила поведения, формы капитализации и каналы трансляции ценностей.

На примере DotA 2 выявлены ключевые элементы цифровой среды киберспорта: наличие многоуровневой системы монетизации; широкая вовлеченность пользовательского контента; внутренняя экономика и элементы токенизации; институциональные регуляторы (как рыночные, так и государственные); интеграция со смежными отраслями (образование, реклама, IT).

Киберспорт выполняет функции цифрового посредника между традиционными видами спорта, ИТ-сферой и креативной индустрией, формируя гибридные форматы взаимодействия и занятости (например, команды, агентства, кастинг, разработка контента, обучение).

Цифровая трансформация через киберспорт развивается как «снизу вверх» – за счет инициатив пользователей, сообществ и малого предпринимательства, а не только через институциональные каналы. Это открывает возможности для гибких форм цифрового предпринимательства и регионального развития.

Заключение

Проведенное исследование показало, что киберспорт на современном этапе представляет собой не просто форму цифрового досуга, а полноценную экосистему, в которой сосредоточены процессы цифровой трансформации, инновационного развития и институционального становления. Пример платформы DotA 2 наглядно демонстрирует, каким образом киберспортивная среда формирует устойчивые связи между пользователями, разработчиками, медиаиндустрией, образовательными структурами и государством.

Цифровая инфраструктура киберспорта обладает всеми признаками платформенной экономики: она динамична, включает в себя элементы саморегуляции и масштабируемости, опирается на пользовательский контент, монетизацию, алгоритмизацию взаимодействий и развитие цифровых компетенций. Эти характеристики позволяют рассматривать киберспорт как один из каналов цифровой трансформации с реальным предпринимательским и институциональным потенциалом.

Вместе с тем развитие киберспорта в России сопровождается целым рядом вызовов – от правового статуса и финансовой непрозрачности до институциональной фрагментированности и низкой интеграции с другими секторами экономики. Решение этих проблем требует не только нормативного и организационного реагирования, но и включения киберспорта в повестку цифрового суверенитета и стратегии технологического развития.

Перспективы дальнейшего осмысления киберспорта как феномена цифровой трансформации связаны с изучением его влияния на формирование новых форм занятости, цифрового предпринимательства и культурного производства. Также актуальным остается вопрос интеграции киберспорта в образовательные и государственные цифровые инициативы, что открывает возможности для более системной и устойчивой институционализации отрасли.

Библиография

1. Информационное агентство ТАСС. В Казани стартовали международные «Игры будущего» – новый формат цифрового спорта. 2023. URL: <https://tass.ru/sport/16935321> (дата обращения: 13.07.2025).
2. Министерство спорта Российской Федерации. Приказ от 17.01.2020 № 16 «Об утверждении правил вида спорта "компьютерный спорт"» // СПС «КонсультантПлюс». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_344136/ (дата обращения: 13.07.2025).
3. Министерство спорта Российской Федерации. Приказ от 26.03.2024 № 382 «О мерах по развитию неолимпийских видов спорта» // Официальный интернет-портал правовой информации. URL: <https://regulation.gov.ru> (дата обращения: 13.07.2025).
4. Deloitte. 2022 Digital Media Trends: The Metaverse in Play. URL: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/us/Documents/technology-media-telecommunications/us-tmt-2022-digital-media-trends.pdf> (дата обращения: 13.07.2025).
5. Hamari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? // Internet Research. 2017. Vol. 27. № 2. P. 211–232. DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.
6. Jenny S.E., Manning R.D., Keiper M.C., Olrich T.W. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” // Quest. 2017. Vol. 69. № 1. P. 1-18. DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517.
7. PwC Россия. Отчёт о развитии рынка интерактивных развлечений: прогноз на 2023–2027 гг.. URL: <https://www.pwc.ru/publications/entertainment-media-outlook.html> (дата обращения: 13.07.2025).
8. Seo Y. Professionalized Consumption and Identity Transformations in the Field of eSports // Journal of Business Research. 2016. Vol. 69. № 1. P. 264-272. DOI: 10.1016/j.jbusres.2015.07.039.
9. Westerman G., Bonnet D., McAfee A. Leading Digital: Turning Technology into Business Transformation. Boston: Harvard Business Review Press, 2014. 288 p.

The Innovative potential of esports as a driver of digital transformation

Valentin N. Grishin

PhD in Economics, Associate Professor,
State University of Management,
109542, 99 Ryazanskii ave., Moscow, Russian Federation;
e-mail: vn_grishin@guu.ru

Pavel M. Gureev

PhD in Economics, Associate Professor,
Russian University of Transport (MIIT),
127055, 9 Obratsova str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: pmg-dom@mail.ru

Kseniya N. Sergeeva

PhD in Economics,
State University of Management,
109542, 99 Ryazanskii ave., Moscow, Russian Federation;
e-mail: vn_grishin@guu.ru

Abstract

The article examines eSports as an element of the digital economy and an object of digital transformation. Its innovative potential is substantiated in the context of technological, organizational and social development. Using the example of the DotA / DotA 2 discipline, business

models and digital tools that contribute to the formation of sustainable ecosystems are analyzed. Particular attention is paid to the challenges and prospects for the development of the industry in Russia. A conclusion is made about the need for institutionalization and scientific support of eSports as a component of the digital infrastructure. In conclusion, it is shown that the development of eSports in Russia is accompanied by a number of challenges - from legal status and financial opacity to institutional fragmentation and low integration with other sectors of the economy. Solving these problems requires not only a regulatory and organizational response, but also the inclusion of eSports in the agenda of digital sovereignty and the strategy of technological development. Prospects for further understanding of eSports as a phenomenon of digital transformation are associated with the study of its impact on the formation of new forms of employment, digital entrepreneurship and cultural production. The issue of integrating eSports into educational and government digital initiatives also remains relevant, which opens up opportunities for a more systematic and sustainable institutionalization of the industry.

For citation

Grishin V.N., Gureev P.M., Sergeeva K.N. (2025) Innovatsionnyi potentsial kibersporta kak draivera tsifrovoy transformatsii [The Innovative potential of esports as a driver of digital transformation]. *Ekonomika: vchera, segodnya, zavtra* [Economics: Yesterday, Today and Tomorrow], 15 (4A), pp. 275-282.

Keywords

Esports, digital transformation, digital economy, innovation, gamification, DotA 2, platform, digital infrastructure.

References

1. Deloitte (2022) 2022 Digital Media Trends: The Metaverse in Play [2022 Digital Media Trends: The Metaverse in Play]. Available at: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/us/Documents/technology-media-telecommunications/us-tmt-2022-digital-media-trends.pdf> [Accessed 13.07.2025].
2. Hamari J., Sjöblom M. (2017) What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27 (2), p. 211–232. DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.
3. Informatsionnoe agentstvo TASS [TASS News Agency] (2023) *V Kazani startovali mezhdunarodnye «Iгры budushchego» – novyy format tsifrovogo sporta* [International "Games of the Future" launched in Kazan - a new format of digital sports]. Available at: <https://tass.ru/sport/16935321> [Accessed 13.07.2025].
4. Jenny S.E., Manning R.D., Keiper M.C., Olrich T.W. (2017) Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69 (1), p. 1-18. DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517.
5. Ministerstvo sporta Rossiyskoy Federatsii [Ministry of Sports of the Russian Federation] (2020) *Prikaz ot 17.01.2020 № 16 «Ob utverzhdenii pravil vida sporta "kompyuternyy sport"»* [Order No. 16 dated 01.17.2020 "On approval of the rules of the sport 'computer sport'"]. SPS "KonsultantPlyus" [SPS Consultant]. Available at: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_344136/ [Accessed 13.07.2025].
6. Ministerstvo sporta Rossiyskoy Federatsii. *Prikaz ot 26.03.2024 № 382 «O merakh po razvitiyu neolimpiyskikh vidov sporta»* [Ministry of Sports of the Russian Federation. Order No. 382 dated 03.26.2024 "On measures to develop non-Olympic sports"] (2024). *Ofitsialnyy internet-portal pravovoy informatsii* [Official Internet Portal of Legal Information]. Available at: <https://regulation.gov.ru> [Accessed 13.07.2025].
7. PwC Russia. *Report on the Development of the Interactive Entertainment Market: Forecast for 2023-2027*. Available at: <https://www.pwc.ru/ru/publications/entertainment-media-outlook.html> [Accessed 13.07.2025].
8. Seo Y. (2016) Professionalized Consumption and Identity Transformations in the Field of eSports. *Journal of Business Research*, 69 (1), p. 264-272. DOI: 10.1016/j.jbusres.2015.07.039.
9. Westerman G., Bonnet D., McAfee A. (2014) *Leading Digital: Turning Technology into Business Transformation*. Boston: Harvard Business Review Press.