

**Еременко Игорь Анатольевич**  
к.э.н, доцент,  
Донской Государственный Технический Университет,  
Ростов-на-Дону, Россия  
ieremenco@mail.ru

**Сопельник Екатерина Юрьевна**  
ассистент,  
Донской Государственный Технический Университет,  
Ростов-на-Дону, Россия  
katya\_sopelnik@mail.ru

**Парамоненко Богдан Евгеньевич**  
Студент,  
Донской Государственный Технический Университет  
Ростов-на-Дону, Россия  
bogdan.paramonenko7@gmail.com

### **Влияние игровой индустрии и киберспорта на экономику и социум: преимущества и недостатки**

*Индустрия цифровых игровых развлечений расширяется с каждым днём. В любое время человечество нуждается в каком-либо способе проведения досуга. Вариантов времяпрепровождения всегда было в достатке, и они почти все напрямую зависят от уровня развития технологий. В наше время одним из вариантов стало создание компьютерных игр. Цель моей статьи – изучение основных показателей рынка компьютерных игр за прошедший год и выявление, на основе анализа результатов различных исследований, положительных и отрицательных сторон использования их в свободное время. Полученные выводы позволили понять, что влияние компьютерных игр на детей и взрослых далеко не всегда несет негативный характер и даже, в какой-то мере, может оказывать положительное воздействие.*

**Ключевые слова:** экономика, социум, киберспорт, видеоигры, влияние, деньги.

**Eremenko I.A.**

Ph.D., Associate Professor,  
Don State Technical University,  
Rostov-on-Don, Russia  
ieremenco@mail.ru

**Sopelnik E.Yu.**

Assistant,  
Don State Technical University,  
Rostov-on-Don, Russia  
katya\_sopelnik@mail.ru

**Paramonenko B.E.**

Student,  
Don State Technical University  
Rostov-on-Don, Russia  
bogdan.paramonenko7@gmail.com

### **The Influence of The Gaming Industry and Esports on The Economy and Society: Advantages and Disadvantages**

*The digital gaming entertainment industry is expanding every day. At any time, humanity needs some way of spending leisure time. Pastime options have always been in abundance, and they almost all directly depend on the level of technology development. In our time, one of the options was the creation of computer games. The purpose of my article is to study the main indicators of the market of computer games over the past year and identify, based on the analysis of the results of various studies, the positive and negative sides of using them in their spare time. The findings made it clear that the impact of computer games on children and adults is not always negative and even, to some extent, can have a positive impact.*

**Keywords:** economy, society, eSports, video games, influence, money.

## Анализ состояния и тенденции развития цифровой игровой индустрии

Эксперты из SuperData посчитали, что доходы с игр по итогу 2018 года составили \$119,6 млрд. Это на 13 % больше, чем индустрия заработала в 2017 году. Львиную долю занимает по-прежнему мобайл со своими условно-бесплатными играми [1].

Большую долю рынка и по деньгам, и по числу игроков занимает Китай. На него приходится более четверти всех заработков игровой индустрии. Такие темпы объясняются растущим числом пользователей смартфонов в развивающихся странах Юго-Восточной Азии.

В 2018 году лидером по выручке среди мобильных и компьютерных условно-бесплатных игр стал Fortnite от Epic Games. Он принес своим издателям 2,4 миллиарда долларов (Таблица 1 – *Топ условно-бесплатных игр по выручке за 2018 год*).

Таблица 1 – Топ условно-бесплатных игр по выручке за 2018 год

Место	Наименование	Издатель	Жанр	Выручка, млрд. долл.
1	Fortnite	Epic Games	Shooter	2,4
2	Dungeon Fighter Online	Nexon	RPG	1,5
3	League of Legends	Riot Games, Tencent	MOBA	1,4
4	Pokemon GO	NianIc	Adventure	1,3
5	Crossfire	Smilegate, Tencent	Shooter	1,3
6	Honour of Kings2	Tencent	MOBA	1,3
7	Fate/Grand Order	Aniplex	RPG	1,2
8	Candy Crush Saga King	Activision Blizzard	Puzzle	1.0
9	Monster Strike	Mixi	RPG	1.0
10	Clash Royale	Supercell, Tencent	Strategy	0.9

Первое место по выручке среди премиальных (платных) игр заняла PlayerUnknown's Battlegrounds от Bluehole. Её результат в 1,028 миллионов долларов немногим меньше, чем у Call of Duty и Red Dead Redemption 2 вместе взятых (Таблица 2 – *Топ премиум игр по выручке за 2018 год*).

Таблица 2 – Топ премиум игр по выручке за 2018 год

Место	Наименование	Издатель	Жанр	Выручка, млн. долл.
1	PlayerUnknown's Battlegrounds	Bluehole	Shooter	1,028
2	FIFA 18	Electronic Arts	Sports	790
3	GTA 5	Take-Two Interactive	Action-adventure	628
4	CoD: Black Ops 4	Activision Blizzard	Shooter	612
5	RDR 2	Take-Two Interactive	Action-adventure	516
6	CoD: WWII	Activision Blizzard	Shooter	506
7	FIFA 19	Electronic Arts	Sports	482
8	Monster Hunter: World	Capcom	RPG	467
9	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	Ubisoft	Shooter	440
10	Overwatch	Activision Blizzard	Shooter	429

За 2018 на российском рынке видеоигр геймеры потратили около \$736 млн., согласно экспертам из SuperData. Таким образом, Россия заняла 6 место по объему рынка, уступив Азии, Германии, Южной Корее, Японии и США. Наибольшая доля рынка относится к сегменту онлайн и мобильных игр.

Представленные данные позволяют сделать следующие выводы:

1. Сегодня рынок компьютерных игр по объему догоняет спортивный, давно оставив киноиндустрию позади, а доходы отдельных компаний, разрабатывающих и продающих видеоигр, составляют миллиарды долларов;

2. Игровой рынок — это один из самых перспективных рынков для инвестиций в мире;

3. Онлайн-направление продолжит уверенно развиваться и станет основным драйвером видео индустрии в дальнейшем.

### **Киберспортивная дисциплина**

29 апреля 2016 года во Всероссийский реестр видов спорта был снова включен компьютерный спорт. В качестве одного из самых выдающихся в этой сфере соревнований возьмем «The International» – турнир по одной из крупнейших в мире по количеству игроков компьютерной игре «DOTA 2». Это компьютерная многопользовательская командная онлайн игра в жанре multiplayer online battle arena, разработанная всем геймерам известной компанией Valve Corporation [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**]. В игре происходит битва на карте особого вида, состоящей из трёх линий; каждый матч проходит при участии двух команд из пяти игроков, выбирающих героев, имеющих различные наборы особых способностей и управляющих ими. Для победы в матче команда должна разрушить главную «крепость» соперников, и защитить от уничтожения собственную. Характер международного турнира DOTA2 приобрела в 2011 году и проводится ежегодно с постоянно увеличивающимся призовым фондом. Динамика величины призового фонда соревнований «Dota 2» представлена ниже (Таблица 3 – *Динамика призового фонда The International в 2011-2019 гг.*) [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

**Таблица 3 – Динамика призового фонда The International в 2011-2019 гг.**

Год проведения	Величина призового фонда
2011	\$1,600,000
2012	\$1,600,000
2013	\$2,874,380
2014	\$10,931,105
2015	\$18,429,613
2016	\$20,770,460
2017	\$24,787,916

2018	\$25,532,177
2019	\$34,324,946

В 2019 году призовой фонд «The International» составил \$34,3 млн., и из этого фонда победители турнира, выигравшие его 2 год подряд (это событие произошло впервые за всю историю The International) получили \$15,6 млн.! Смотря на это, можно сказать, что киберспорт очень интересный во всех смыслах вид деятельности.

### **Роль киберспорта в социально-экономическом развитии страны и регионов**

Аспектов влияния киберспортивных мероприятий на социально-экономическое развитие множество, но в данной статье мы остановимся на основных, а именно:

1. На потоке финансовых средств, который включает различного рода затраты на организацию и проведение киберспортивных мероприятий, которые могут являться неплохим источником дохода как отдельных фирм, так и региона в целом.

2. На возможности развития туризма в связи с приездом огромного количества иностранцев;

3. На создании временных рабочих мест. Так как большинство участников и гостей мероприятия – иностранные граждане, то могут понадобиться различного рода профессионалы, помогающие им ориентироваться (переводчики и гиды, волонтеры и т.д.). Данный пункт будет особенно интересен малому и среднему бизнесу;

4. На установлении партнёрских связей иностранными физическими и юридическими лицами. Таким образом, появляется возможность организовать проекты или культурный обмен.

### **Влияние компьютерных игр на развитие и деградацию социума**

Стоит понимать, что социум состоит из конкретных личностей, поэтому, если говорить о влиянии на общество, не стоит забывать, что

компьютерные игры влияют и на каждого отдельного человека. Видеоигры обладают множеством ярко выраженных плюсов и минусов. Все выводы, обосновывающие отрицательное влияние игр основаны на исследованиях московского психолога Игоря Владимировича Бурлакова [4], а также на работе ЦПиР СПбГУ [5]. Эти материалы были посвящены не только тенденциям развития компьютерных игр, но и психологическим аспектам этого феномена, и последствиям игровой зависимости. Обозначим конкретные отрицательные последствия игр:

1. Ухудшение здоровья. Находясь большую часть дня перед монитором в положении сидя, человек подвергается риску получить такие проблемы со здоровьем, как искривление позвоночника, болезни глаз, а также проблемы с кровообращением.

2. Повышенная агрессивность. Игры-шутеры в своём основании могут нарушить инстинкты человека, вследствие чего пропадёт осознание, где заканчивается грань между игровым весельем и начинается реальная жизнь, в которой проблемы не решаются путём насилия и кровопролития.

3. Игровая зависимость. Помимо алкогольной или наркотической зависимости в наши дни принято выделять и «игровую». Многие считают, что игры могут увлечь человека, вырвать его из реального мира. Игрок начинает заходить в них каждый день, будучи заманенным всевозможными бонусами, пройти мимо которых он не в состоянии.

4. Изоляция от общества. Используя компьютерные игры в качестве основного способа времяпрепровождения, человек может измениться не только внешне, но и внутренне. В худшем случае геймер может абстрагироваться от общества, желая остаться один на один только со своей игрой.

Отметим, что, даже при наличии отрицательных моментов, игры имеют и немалые плюсы. В последнее время исследователи начали рассматривать положительное влияние игр, как в общем, так и на обучение в частности.

Данные по-прежнему скудны, но уже есть некоторые важные выводы. Здесь я приведу некоторые выводы на основании общих исследований о положительном влиянии компьютерных игр, и рассмотрю исследования, касающиеся игр в школе, образовании и обучении.

1. Улучшение динамического зрения. Анализ профессора Дафни Бавьеры из Женевского университета в Швейцарии, говорит о том, что сравнивая динамическую остроту зрения людей, которые регулярно играют в игры и тех, кто не играет, выяснилось, что у играющих есть более динамичное видение. Особенно в играх жанра экшн, т.к. обстоятельства быстро меняются, поэтому кажется, что движущееся зрение увеличивается, пытаясь эффективно получить визуальную информацию.

2. Улучшение функций мозга. Профессор Симон Кун из Института развития человека Макса Планка в Берлине пишет о том, что протестировав игру «Super Mario 64 DS» в течение 2 месяцев и проанализировав состояние мозга с помощью МРТ, наблюдал развитие в трех местах - мозжечка, правого гиппокампа и префронтальной коры.

3. Улучшение способности обработки информации. Японский исследователь, профессор Хироки Юги проанализировал взаимосвязь между видеоигрой и способностью обработки информации для детей детского сада. При делении детей на две группы - знакомых с видеоиграми и не знакомых с ними, им даётся логический тест из заданий. Результат теста показал, что группа, знакомая с видеоиграми, думает быстрее. Из этого следует, что способность обработки информации повышается при игре в видеоигры.

4. Улучшение самочувствия и удовлетворённости от жизни. Согласно исследованию, проведенному доктором Эндрю Пшибылски из Оксфордского университета, дети, которые играют в игру в течение одного часа в день, обнаружили, что они более довольны своей жизнью. Кроме того, не менее важна возможность общения в игре с другими детьми. Этот эксперимент был проведен для 5000 детей в возрасте от 10 до 15 лет в Великобритании.

5. Улучшение возможностей обработки нескольких задач. Доктором Сабриной Шенк, которая учится в Университете немецких правил Бохума, проводились исследования над группой людей, которые играли в игры более 20 часов в неделю, и группой, которая вообще не играла в игры. Содержание исследования состояло в том, чтобы обе стороны решали головоломки, которые проверяли бы академические способности. Результаты показали, что группа людей, которые обычно играют в игры, показала лучший результат. Кроме того, отметили то, что люди, играющие в игры, применяют многозадачный подход.

На любое исследование, которое показывает положительные эффекты компьютерных игр, приходится некоторое количество исследований, опровергающих его результаты. На сегодняшний день вывод такой - влияние на мозговые процессы человека есть, но не настолько сильные, как хотелось бы сторонникам или противникам компьютерных игр.

Стоит отметить, что источником отрицательного влияния являются, по большей части, не игры, а жизнь и психологическое здоровье играющего. Если он психически не здоров, то игры просто усугубят ситуацию. Когда человек становится агрессивнее после игры в компьютер, ему или окружающим его родным и близким людям следует понять, что пора обратиться к соответствующим врачам за помощью.

Многие игры, в отличие от доминирующего в обществе мнения, позволяют расслабиться и выпустить пар, а некоторые из них даже помогают людям развиваться, однако существуют и те, что действительно приводят к деградации. Самое главное - выбрать правильную игру!

#### **Список источников и литературы**

1. Digital Games and Interactive Media Year in Review / SuperData – 2019. - С.5-11.
2. Dota 2 [Электронный ресурс]: Материал из Википедии — свободной энциклопедии // Википедия, свободная энциклопедия. —

Электрон. дан. — Сан-Франциско: Фонд Викимедиа, 2019. — Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/?oldid=102939631> (дата обращения 27.10.2019)

3. Ложков М. Призовой фонд The International 2019 – онлайн-график призовых [Электронный ресурс] // Крупнейшее сообщество спортивных болельщиков Sports.ru: сайт. — URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/cybersprout/2500112.html> (дата обращения 27.10.2019)

4. Бурлаков И. Психология компьютерных игр / И. Бурлаков. – 1999.

5. ЦПиР СПбГУ Определение и оценка аспектов влияния компьютерных игр на общественно-экономические процессы: анализ и обобщение зарубежных исследований / ЦЕНТР ПРИКЛАДНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ И РАЗРАБОТОК – 2017. – С.3-25.

#### **Выходные данные статьи:**

ЕРЕМЕНКО, Игорь Анатольевич; СОПЕЛЬНИК, Екатерина Юрьевна; ПАРАМОНЕНКО, Богдан Евгеньевич. Влияние игровой индустрии и киберспорта на экономику и социум: преимущества и недостатки. Журнал "У". Экономика. Управление. Финансы., [S.l.], n. 4, ноя. 2019. ISSN 2500-2309. Доступно на: <<https://portal-u.ru/index.php/journal/article/view/234>>. Дата доступа