

## СПОРТ И ОБЩЕСТВО

Физическое воспитание и студенческий спорт. 2025. Т. 4, вып. 2. С. 119–130

*Physical Education and University Sport*, 2025, vol. 4, iss. 2, pp. 119–130

<https://sport-journal.sgu.ru>

<https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-2-119-130>, EDN: DNADNY

Научная статья  
УДК 004.9:796.093

### Современное состояние развития компьютерного спорта в Российской Федерации

Д. О. Жданович<sup>1</sup>✉, Е. В. Девятова<sup>2</sup>, О. М. Лопатина<sup>2</sup>, С. В. Картавый<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Федеральный центр подготовки спортивного резерва, Россия, 105064, г. Москва, ул. Казакова, д. 18/8

<sup>2</sup>Российский экономический университет, Россия, 115054, г. Москва, Стремянный пер., д. 36

<sup>3</sup>Балтийский федеральный университет им. Иммануила Канта, Россия, 236041, г. Калининград, ул. А. Невского, д. 14

**Жданович Дмитрий Олегович**, заместитель начальника управления развития студенческого и адаптивного спорта, [dzhdanovich1993@gmail.com](mailto:dzhdanovich1993@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0001-6889-8951>

**Девятова Елена Васильевна**, кандидат культурологии, доцент базовой кафедры Благотворительного фонда поддержки образовательных программ «КАПИТАНЫ» «Инновационный менеджмент и социальное предпринимательство», [devyatova.ev@rea.ru](mailto:devyatova.ev@rea.ru)

**Лопатина Оксана Михайловна**, студент 4-го курса факультета «Капитаны», [okcana1221@gmail.com](mailto:okcana1221@gmail.com)

**Картавый Сергей Владимирович**, старший преподаватель Высшей школы физической культуры и спорта, [k-trener@mail.ru](mailto:k-trener@mail.ru), <https://orcid.org/0000-0001-8559-1492>

**Аннотация.** Исследуется современное состояние и перспективы развития компьютерного спорта в России. Показана актуальность темы в контексте растущего влияния компьютерного спорта на молодежную культуру и общественную жизнь. *Цель исследования* – оценить текущее состояние и перспективы развития компьютерного спорта в России на основе анализа нормативно-правовой базы и статистических данных (формы 1-ФК, 5-ФК) за 2021–2024 гг., а также выявить ключевые проблемы, препятствующие его дальнейшему развитию. *Гипотеза исследования* предполагает, что государственная поддержка в форме институционализации, разработки программ развития и нормативно-правового регулирования способствует росту популярности и профессионализации компьютерного спорта. Установлен активный рост дисциплины, подтвержденный увеличением числа занимающихся, тренеров, судей и отделений по подготовке спортивного резерва. Выявлено увеличение числа спортсменов, имеющих спортивные разряды, что свидетельствует о развитии системы спортивной подготовки. Показано, что, несмотря на положительную динамику, сохраняется гендерный дисбаланс, требующий разработки специальных программ по привлечению женщин в компьютерный спорт. Установлена необходимость совершенствования системы присвоения спортивных разрядов и званий для стимулирования роста высококвалифицированных спортсменов. Выявлена потребность в квалифицированных судейских и тренерских кадрах, а также в развитии программ подготовки резерва с учетом возрастных особенностей спортсменов. Изложены рекомендации по дальнейшему развитию компьютерного спорта в России, включая меры по устранению гендерного дисбаланса, совершенствованию системы присвоения разрядов, повышению квалификации тренерских и судейских кадров, а также развитию программ подготовки спортивного резерва.

**Ключевые слова:** компьютерный спорт, состояние, Российская Федерация, нормативно-правовые акты, статистика, правовое регулирование, государственная поддержка

**Для цитирования:** Жданович Д. О., Девятова Е. В., Лопатина О. М., Картавый С. В. Современное состояние развития компьютерного спорта в Российской Федерации // *Физическое воспитание и студенческий спорт*. 2025. Т. 4, вып. 2. С. 119–130. <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-2-119-130>, EDN: DNADNY

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

### Current state of computer sports development in the Russian Federation

D. O. Zhdanovich<sup>1</sup>✉, E. V. Devyatova<sup>2</sup>, O. M. Lopatina<sup>2</sup>, S. V. Kartavy<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Federal Center for Training of Sports Reserve, 18/8 Kazakova St., Moscow 105064, Russia

<sup>2</sup>Russian University of Economics, 36 Stremyanny Lane, Moscow 115054, Russia

<sup>3</sup>Immanuel Kant Baltic Federal University, 14 A. Nevsky St., Kaliningrad 236041, Russia

**Dmitry O. Zhdanovich**, dzhdanovich1993@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-6889-8951>

**Elena V. Devyatova**, devyatova.ev@rea.ru

**Oksana M. Lopatina**, okcana1221@gmail.com

**Sergey V. Kartavy**, k-trener@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8559-1492>

**Abstract.** The article examines the current state and prospects of computer sports development in Russia. Relevance of the topic is shown in the context of growing influence of computer sports on youth culture and public life. The purpose of the study is to assess the current state and prospects for the development of computer sports in Russia based on the analysis of the regulatory framework and statistical data (forms 1-FC, 5-FC) for 2021–2024 and to identify key problems hindering its further development. The research hypothesis suggests that government support in the form of institutionalization, development programs, and regulatory and legal regulation contributes to the growing popularity and professionalization of computer sports. An active growth of discipline, confirmed by the increase in the number of students, coaches, referees and sports reserve training departments has been established. An increase in the number of athletes with sports titles has been revealed, which testifies to the development of the sports training system. It is shown that despite positive dynamics, there is still a gender imbalance, requiring the development of special programs to attract women to esports. The necessity to improve the system of awarding sports categories and titles to stimulate the growth of highly qualified athletes has been established. The need for qualified refereeing and coaching staff, as well as the development of reserve training programs, taking into account the age characteristics of athletes, has been identified. The conclusion sets out recommendations for further development of computer sports in Russia, including measures to eliminate gender imbalance, develop the ranking system, improve the skills of coaching and refereeing staff, as well as the elaboration of training programs for the sports reserve.

**Keywords:** computer sports, state of the art, the Russian Federation, regulations, statistics, legal regulation, government support

**For citation:** Zhdanovich D. O., Devyatova E. V., Lopatina O. M., Kartavy S. V. Current state of computer sports development in the Russian Federation. *Physical Education and University Sport*, 2025, vol. 4, iss. 2, pp. 119–130 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-2-119-130>, EDN: DNADNY

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

## Введение

Компьютерный спорт, также известный как киберспорт, является одним из наиболее стремительно развивающихся и популярных направлений современной спортивной индустрии. Этот вид спорта привлекает миллионы участников и зрителей по всему миру благодаря своей интерактивности, доступности и высокому уровню конкуренции. Спортивные соревнования по компьютерному спорту проводятся на различных платформах и охватывают широкий спектр игр, начиная от стратегий в реальном времени до шутеров от первого лица. С каждым годом эта индустрия продолжает расти, привлекая внимание не только профессиональных игроков, но и зрителей, инвесторов и спонсоров.

В 2012 г. общий доход от профессионального компьютерного спорта в мире составлял лишь 130 миллионов долларов, тогда как к 2022 г. этот показатель увеличился до 1,38 миллиарда долларов. По прогнозу

аналитического агентства Newzoo, рынок продолжит расти и к 2025 г. ожидается достижение отметки в 1,87 миллиарда долларов, что означает увеличение более чем на 13% [1].

Актуальность исследования обусловлена множеством факторов. Прежде всего стоит отметить, что компьютерный спорт стал неотъемлемой частью молодежной культуры, и его влияние на общество неуклонно возрастает. Это связано с увеличением числа поклонников компьютерного спорта, которые активно участвуют в турнирах и следят за событиями в этой области [2].

Кроме того, возникает острая необходимость проведения всесторонней оценки текущего состояния компьютерного спорта в Российской Федерации, что обусловлено ростом интереса к этому виду спорта со стороны спортсменов, представителей бизнеса и государственных структур. Важно понимать, какие направления развития станут приоритетными в будущем, чтобы эффективно использовать по-

тенциал компьютерного спорта для укрепления позиций страны на международной арене.

*Цель исследования*, представленного в данной статье, заключается в комплексном анализе состояния компьютерного спорта, описании текущего положения дел и предложении рекомендаций по улучшению условий для дальнейшего роста компьютерного спорта в Российской Федерации.

*Гипотеза исследования* основана на предположении, что эффективность государственной поддержки развития компьютерного спорта в России зависит от направленности и механизмов реализации мер поддержки. Наиболее эффективными являются меры, направленные на развитие инфраструктуры, образовательных программ и системы подготовки кадров.

## Материалы и методы

### Методики

Для изучения современного состояния развития компьютерного спорта в Российской Федерации был использован комплексный подход, объединяющий ряд методов сбора и анализа данных.

### Методы

Методы исследования включают:

- анализ документов: изучение нормативно-правовых актов (НПА) и официальной отчетности позволило определить текущее состояние и особенности правового регулирования компьютерного спорта;
- количественный анализ: статистическая обработка данных была проведена для выявления ключевых тенденций и закономерностей, характеризующих динамику развития компьютерного спорта.

## Результаты и их обсуждение

Компьютерный спорт – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязаний человека с человеком или команды с командой [3].

В Российской Федерации компьютерный спорт прошел длительный путь к своему официальному признанию как вид спорта. Этот процесс, начавшийся в начале 2000-х гг., успешно завершился лишь спустя многие годы

благодаря совместным усилиям энтузиастов, различных организаций и государства.

Ключевую роль в этом процессе сыграла Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России» (далее – Федерация), основанная на членстве и созданная 24 марта 2000 г. в соответствии с российским законодательством. Основной задачей Федерации является объединение усилий всех заинтересованных сторон для формирования и укрепления позиций компьютерного спорта как важной составляющей спортивной культуры. Помимо этого, она активно занимается защитой прав и интересов своих членов, содействуя реализации уставных целей и задач. Деятельность организации направлена на создание условий для успешного развития компьютерного спорта, включая проведение соревнований различного уровня, подготовку профессиональных спортсменов и тренеров, а также привлечение внимания общественности к этому виду спорта [4].

Благодаря активной деятельности Федерации, в 2001 г. компьютерный спорт впервые получил официальное признание в России (приказ Госкомспорта России № 449 от 25 июля 2001 г.) [5]. Однако в июле 2006 г. он был исключен из Всероссийского реестра видов спорта из-за несоответствия установленным требованиям.

Тем не менее, Федерация продолжала свою деятельность, совершенствуя организационные процессы и внедряя новые стандарты. В результате в 2016 г. усилиями Федерации компьютерный спорт был повторно признан официальным видом спорта и включен в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта, с присвоением номера кода вида спорта 1240002411М [6], а затем включен во второй раздел Всероссийского реестра видов спорта, с присвоением номера кода вида спорта 1240002411Л [7].

Развитие компьютерного спорта в Российской Федерации регулируется рядом ключевых нормативно-правовых актов, направленных на обеспечение правовой базы для признания и продвижения этого вида спортивной деятельности. Эти документы охватывают широкий спектр вопросов – от официального признания компьютерного спорта как вида спорта до разработки стандартов проведения соревнований и обеспечения защиты прав участников.

Все эти нормативные акты создают единую систему правового регулирования компьютерного спорта, обеспечивая необходимую инфраструктуру и механизмы для дальнейшего развития данной сферы (табл. 1).

**Ключевые нормативно-правовые акты, регулирующие компьютерный спорт в Российской Федерации****Key legal acts regulating computer sports in the Russian Federation**

Название НПА	Краткое описание
Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 № 329-ФЗ [8]	Федеральный закон устанавливает правовые основы для развития физической культуры и спорта в России, включая организацию спортивных соревнований, финансирование, подготовку спортсменов и другие важные аспекты
Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» [6]	В соответствии с приказом, компьютерный спорт признан и включен в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта, с присвоением номера кода вида спорта 1240002411М
Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» [7]	В соответствии с приказом вид спорта «Компьютерный спорт» включен во второй раздел Всероссийского реестра видов спорта, с присвоением номера кода вида спорта 1240002411Л
Приказ Минспорта России от 22.01.2020 № 22 «Об утверждении правил вида спорта «компьютерный спорт»» [9]	Правила разработаны Общероссийской спортивной федерацией по компьютерному спорту и устанавливает общие положения для проведения официальных соревнований на территории Российской Федерации
Приказ Минспорта России от 24.08.2021 № 659 «Об утверждении квалификационных требований к спортивным судьям по виду спорта «компьютерный спорт» [10]	Этот приказ утверждает требования к квалификации спортивных судей в сфере компьютерного спорта. Он определяет уровни судейских категорий, необходимые знания и опыт, а также порядок аттестации и повышения квалификации судей
Приказ Министерства спорта РФ от 28.06.2022 г. № 548 «О государственной аккредитации общероссийской общественной организации и наделении ее статусом общероссийской спортивной федерации по виду спорта «компьютерный спорт»» [11]	Данный приказ подтверждает государственную аккредитацию конкретной общественной организации, которая получает статус общероссийской спортивной федерации по компьютерному спорту. Это означает, что организация будет представлять интересы компьютерного спорта на федеральном уровне, координировать развитие вида спорта и организовывать соревнования
Приказ Минспорта России от 13.12.2021 № 961 «Об утверждении программы развития вида спорта «компьютерный спорт» в Российской Федерации» [12]	Приказом утверждена программа развития компьютерного спорта в Российской Федерации, направленная на создание условий для эффективного развития этого вида спорта в стране. Программа предусматривает развитие массового спорта, подготовку спортивного резерва, совершенствование системы спортивной подготовки и создание инфраструктуры для развития компьютерного спорта в регионах. Основными целевыми показателями программы являются достижения российских спортсменов на международной арене, увеличение количества региональных федераций и спортивных судей, а также рост числа спортивных мероприятий по компьютерному спорту
Приказ Министерства спорта РФ от 02.11.2022 г. № 900 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» [13]	Приказ вводит федеральный стандарт спортивной подготовки для компьютерного спорта. Этот документ регламентирует условия и этапы тренировочного процесса, требования к спортсменам, тренерам и организациям, занимающимся подготовкой киберспортсменов
Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 05.02.2024 № 108 «Об утверждении примерной дополнительной образовательной программы спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» [14]	Приказом утверждена примерная программа спортивной подготовки по компьютерному спорту, которая включает три этапа: учебно-тренировочный, совершенствование мастерства и высший спортивный уровень. Программа предусматривает комплексную подготовку спортсменов (физическую, техническую, теоретическую, психологическую) и обязательное участие в соревнованиях. Спортивные организации могут адаптировать программу под свои возможности

Одним из ключевых нормативно-правовых актов, регулирующих развитие компьютерного спорта в России, является приказ Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22 «Об утверждении правил вида спорта “Компьютерный спорт”» [9]. В данном приказе закреплены важные положения, касающиеся организации соревнований, проведения мероприятий, а также этики поведения участников.

Утверждение правил вида спорта «компьютерный спорт» имеет огромное значение для развития данного вида спорта в России. Оно закладывает фундаментальную правовую базу, необходимую для проведения официальных соревнований, которые соответствуют высоким стандартам качества и профессионализма. Это открывает новые возможности для привлечения крупных спонсоров, заинтересованных в поддержке перспективного и быстрорастущего направления. Государственная поддержка, обеспечиваемая благодаря данному приказу, также становится ключевым фактором успеха, способствующим созданию инфраструктуры и условий для подготовки высококвалифицированных спортсменов.

Соревнования по виду спорта «компьютерный спорт» проходят в рамках семи официально признанных спортивных дисциплин, включенных во Всероссийский реестр видов спорта.

Эти дисциплины охватывают разнообразные игровые жанры и направления, такие как стратегии в реальном времени, шутеры от первого лица, спортивные симуляторы и многие другие. Такой подход позволяет привлекать внимание различных категорий игроков и зрителей, обеспечивая разнообразие и массовость киберспортивных мероприятий (табл. 2).

Также каждой спортивной дисциплине соответствуют отдельные разделы в правилах вида спорта, определяющие порядок проведения соревнований, требования к участникам, технические условия и критерии оценки результатов. Это позволяет унифицировать процесс организации турниров и обеспечивает справедливость.

В компьютерном спорте может быть присвоено спортивное звание «мастер спорта России» (МС), а также спортивные разряды: кандидат в мастера спорта (КМС), первый, второй или третий разряды, при условии выполнения требований, изложенных в Приказе Министерства спорта Российской Федерации от 11 января 2022 г. № 6, в приложении № 32 [15]. Эти требования связаны со статусом спортивных соревнований, возрастом спортсмена, количеством выигранных матчей, достигнутыми результатами и пр., направлены на создание прозрачной системы оценки достижений спортсменов и способствуют по-

Таблица 2/ Table 2

**Спортивные дисциплины компьютерного спорта, включенные во Всероссийский реестр видов спорта**

**Computer sport disciplines included in the All-Russian Register of Sports**

Наименование спортивной дисциплины в Российской Федерации	Международное наименование спортивной дисциплины	Практика написания в протоколах международных соревнований
Боевая арена	MOBA, Multiplayer Online Battle Arena	DOTA2, League of Legends, Brawl Stars, League Of Legends: Wild Rift, Mobile Legends, Arena Of Valor
Соревновательные головоломки	Competitive puzzles	Hearthstone, Dueling tetris, Clash Royale
Спортивный симулятор	Sports simulators	NHL (номер версии), Madden NFL (номер версии), EA Sports UFC (номер версии), PGA TOUR (номер версии), Tennis World Tour (номер версии)
Стратегия в реальном времени	RTS Real-time strategy	Starcraft (номер версии), Warcraft (номер версии), Age of Empires: Definitive Edition, Total War: WARHAMMER II, Sid Meier’s Civilization, Heroes of might and magic
Тактический трехмерный бой	Tactical shooters, Shooter	Warface, Armored Warfare, World of Tanks, Valorant, Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Rainbow Six: (номер версии), Free Fire, Call of Duty (номер версии), PlayerUnknown’s Battlegrounds, PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile
Технический симулятор	Technical simulators	Project CARS (номер версии), Assetto Corsa Competizione (версия). Rotor Rush, DCL the Game
Файтинг	Fighting	Street Fighter (номер версии), Tekken (номер версии), Mortal Kombat (номер версии), Injustice (номер версии)

вышению уровня профессионализма в данном виде спорта.

Таким образом, единая система правового регулирования компьютерного спорта, основанная на представленных нормативных актах, играет важную роль в формировании стабильной и предсказуемой среды для развития этой быстрорастущей индустрии. Анализ представленной таблицы ключевых нормативных актов демонстрирует целенаправленную политику государства по легитимизации и развитию этой быстрорастущей индустрии. Наблюдается последовательная и систематическая работа по созданию правовой базы, необходимой для эффективного функционирования компьютерного спорта как официального вида спорта.

Основные выводы:

- 1) легализация и институционализация: Минспорт России официально признал компьютерный спорт, включив его в реестр видов спорта, утвердив правила проведения соревнований, квалификационные требования к судьям и аккредитовав общероссийскую спортивную федерацию. Это свидетельствует о переходе компьютерного спорта из развлекательной сферы в официальный статус, что способствует его развитию и интеграции в общероссийскую спортивную систему;
- 2) системный подход к развитию: утверждение программы развития компьютерного спорта и федерального стандарта спортивной подготовки демонстрирует стратегический подход государства к развитию этой дисциплины. Программа ставит конкретные цели (успехи на международной арене, увеличение числа федераций и судей, рост количества соревнований), что создает условия для планирования, мониторинга и оценки эффективности проводимых мероприятий;
- 3) необходимость дальнейшей работы: несмотря на значительный прогресс, дальнейшее развитие требует мониторинга эффективности уже принятых мер, усовершенствования правовой базы с учетом специфики компьютерного спорта, а также постоянного обновления квалификационных требований для судей и тренеров в связи с быстрым развитием технологий и самих спортивных дисциплин. Особое внимание следует уделить обеспечению равных возможностей для участия различных категорий населения в компьютерном спорте на всех уровнях.

В целом, анализ нормативных актов демонстрирует, что государство принимает активное участие в развитии компьютерного спорта в России, создавая надежную правовую базу и обеспечивая стратегическое планирование данного направления. Благодаря таким мерам создаются условия для стабильного роста и интеграции киберспортивных дисциплин в общую спортивную систему страны. Это позволяет не только привлекать новые кадры, но и поддерживать высокий уровень конкуренции среди участников. Тем не менее, учитывая стремительные изменения в сфере компьютерных технологий и динамичное развитие самого вида спорта, регулярный мониторинг и своевременная адаптация законодательной базы становятся критически важными аспектами для обеспечения устойчивого прогресса и долгосрочных успехов в данной области. Только благодаря гибкости и оперативному реагированию на вызовы современности возможно достижение поставленных целей и укрепление позиций российского киберспорта на международной арене.

#### Анализ числа занимающихся

Данные форм № 1-ФК за 2021–2024 гг. демонстрируют динамику развития компьютерного спорта в России, показывая как рост числа занимающихся, так и изменения в структуре спортивных разрядов. Проведенный анализ показал следующее: За период с 2021 по 2024 г. наблюдается устойчивый рост численности людей, занимающихся компьютерным спортом. В 2021 г. их количество составляло 259607 человек, в 2022 г. – 290880, в 2023 г. – 291347, а в 2024 г. – 321969. Несмотря на незначительное замедление роста в 2023 г. по сравнению с 2022 г., общая тенденция указывает на сохранение популярности компьютерного спорта (рис. 1).

Количество женщин, занимающихся компьютерным спортом, также демонстрирует положительную динамику. В 2021 г. их было 42784, в 2022 г. – 49980, в 2023 г. – 54276 и в 2024 г. – 93775, что указывает на расширение аудитории компьютерного спорта и привлечение большего числа представительниц женского пола.

Также стоит отметить, что доля женщин, занимающихся компьютерным спортом, тоже увеличивается. В 2021 г. женщины составляли 16,5% от общего числа занимающихся, а в 2024 г. – уже 29,1%. Этот рост говорит о постепенном преодолении гендерного

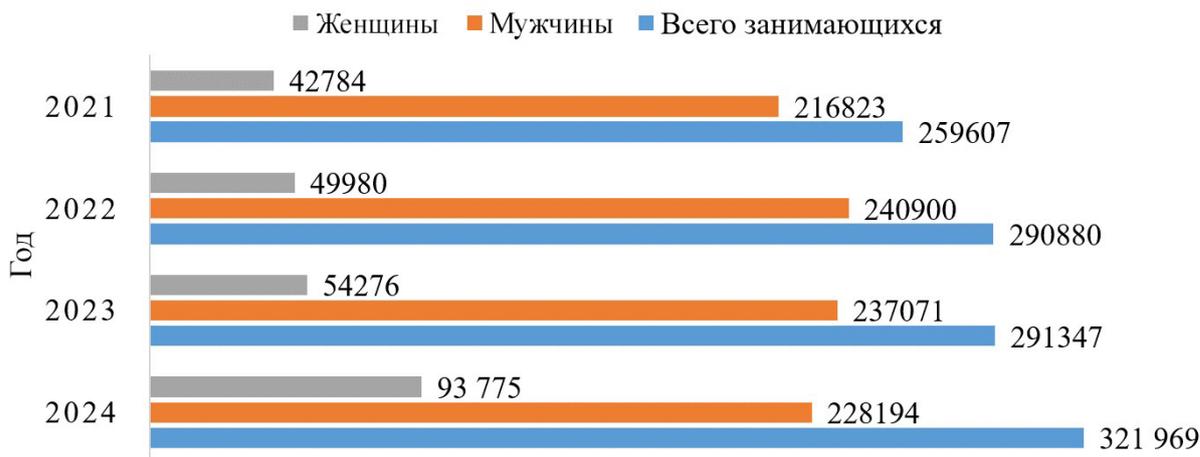


Рис. 1. Количество занимающихся компьютерным спортом за период 2021–2024 гг. (цвет онлайн)

Fig. 1. Number of computer sport participants for the period 2021–2024 (color online)

дисбаланса в компьютерном спорте. Однако доля женщин все еще существенно ниже доли мужчин, что указывает на необходимость дальнейшей работы по привлечению женщин в этот вид спорта (рис. 2).

Наиболее заметное изменение наблюдается в структуре спортивных разрядов. В 2021 г. имели спортивные разряды всего 246 человек, в 2022 г. – 386, в 2023 г. – 1006, а в 2024 г. – 1199. Это указывает на значительный рост

количества спортсменов с официально подтвержденным уровнем мастерства. При этом стоит отметить неравномерное распределение разрядов: преобладают спортсмены с 1-м разрядом.

Анализ данных формы № 1-ФК за 2021–2024 гг. демонстрирует устойчивый рост популярности компьютерного спорта в России, выражающийся в увеличении общего числа занимающихся, а также доли женщин среди них.

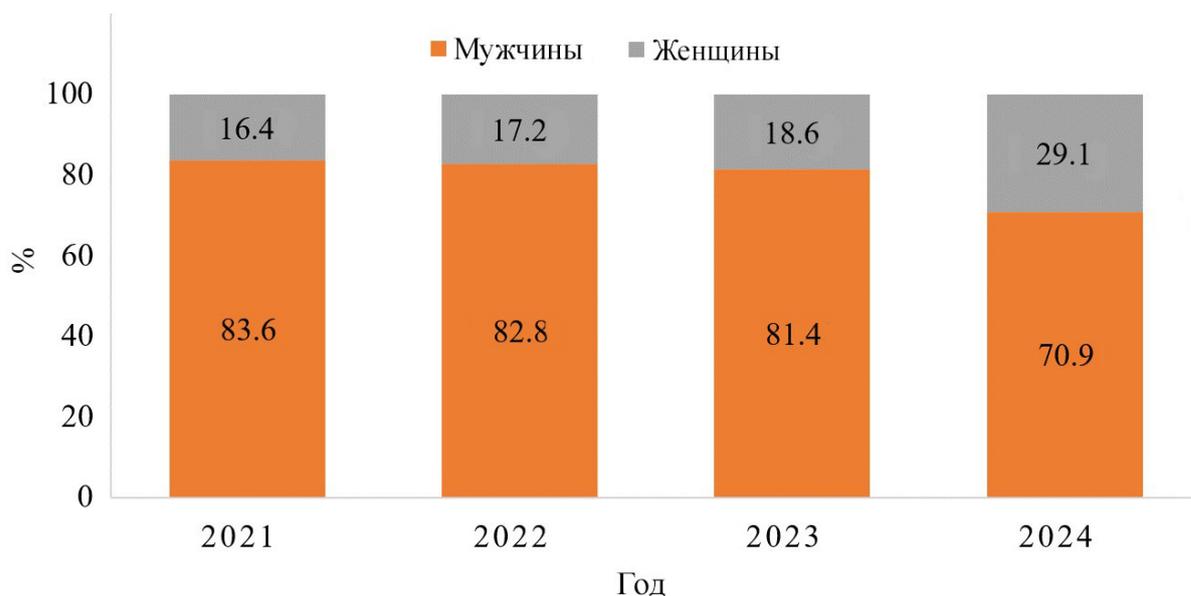


Рис. 2. Процентное соотношение мужчин и женщин, занимающихся компьютерным спортом в Российской Федерации за период 2021–2024 гг. (цвет онлайн)

Fig. 2. Percentage of men and women involved in computer sports in the Russian Federation for the period 2021–2024 (color online)

Развивается система спортивной подготовки, о чем свидетельствует рост числа спортсменов, имеющих спортивные разряды. Однако необходимо обратить внимание на ряд аспектов для дальнейшего эффективного развития дисциплины. Несмотря на положительную динамику привлечения женщин, гендерный дисбаланс сохраняется, требуя дальнейших усилий в этом направлении. Также наблюдается неравномерность в структуре разрядов: преобладает число спортсменов с 1-м разрядом, в то время как количество КМС и МС остается относительно небольшим и нестабильным, с единичным случаем присвоения звания МС за рассматриваемый период. Это указывает на необходимость анализа и возможной корректировки критериев присвоения высоких спортивных разрядов для стимулирования роста числа высококвалифицированных спортсменов.

#### Анализ количества спортивных судей и тренеров-преподавателей

Общее число спортивных судей демонстрирует рост, особенно заметный в 2024 г. (400 судей по сравнению с 212 в 2021 г.). Однако также есть некоторая нестабильность среди численности судей. В 2021 г. их было 212, в 2022 г. – 202 (снижение на 10 человек, или 4,7%), а в 2023 г. – 229 (рост на 27 человек, или 13,4% относительно 2022 г.). Это указывает на колебания, возможно, связанные с изме-

нением количества соревнований или сменой требований к судейскому составу.

Анализ квалификации судей показывает заметные изменения. Количество судей первой категории снизилось с 41 в 2021 г. до 33 – в 2022, резко упало до 9 – в 2023 и снова выросло до 24 – в 2024 г. Количество судей всероссийской категории колеблется от 0 до 3 на протяжении рассматриваемого периода. Это может указывать на сложности с подготовкой высококвалифицированных специалистов (рис. 3).

Число штатных тренеров и тренеров-преподавателей стабильно увеличивается: 75 – в 2021, 77 – в 2022, 93 – в 2023 и 126 – в 2024. Это позитивный тренд, указывающий на рост инвестиций в развитие спортсменов. Количество тренеров с высшим образованием также растет (50, 55, 62, 81 соответственно), что свидетельствует о повышении профессионализма тренерского состава. Количество тренеров со средним образованием также увеличивается (19, 16, 25, 35).

Наблюдается позитивная динамика роста численности спортивных судей и тренеров в компьютерном спорте, что соответствует росту его популярности. Необходимо разработать меры по привлечению и подготовке судейских кадров. Важно обеспечить стабильный рост числа квалифицированных спортивных судей для проведения соревнований высокого уровня и обеспечения объективности судейства. Также необходимо продолжить повышение ква-

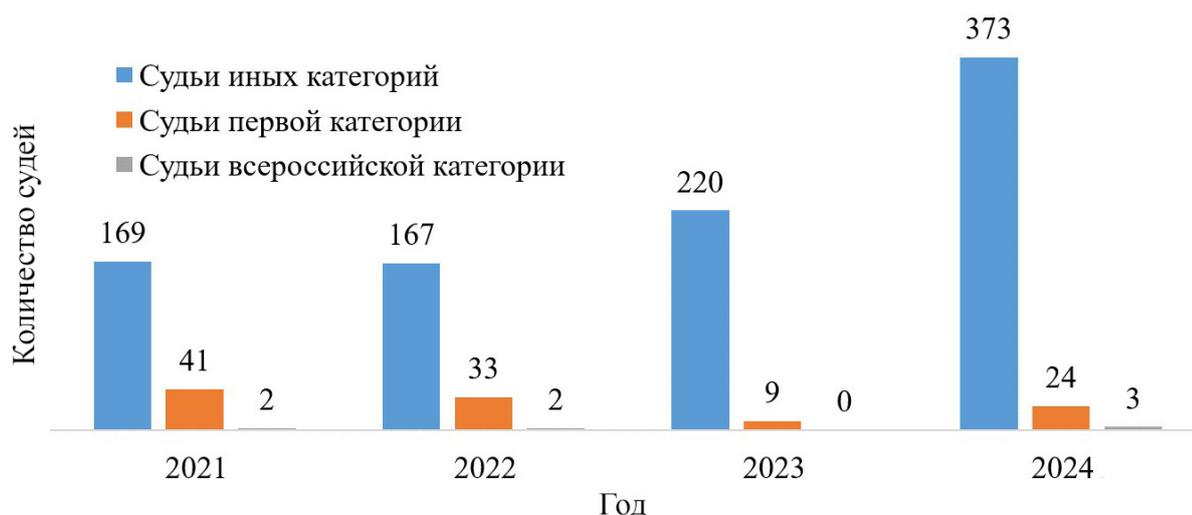


Рис. 3. Динамика числа спортивных судей в компьютерном спорте в Российской Федерации в период 2021–2024 гг. (цвет онлайн)

Fig. 3. Dynamics of the number of sports referees in computer sports in the Russian Federation in the period 2021–2024 (color online)

лификации тренерского состава, стимулируя получение высшего образования в области физической культуры и спорта, а также специализированных знаний в области компьютерного спорта. Это позволит обеспечить качественную подготовку спортсменов и дальнейшее развитие компьютерного спорта в России.

#### Анализ данных по подготовке спортивного резерва

Данные формы № 5-ФК за 2021–2024 гг. отражают динамику развития системы подготовки спортивного резерва в компьютерном спорте России.

Наиболее заметная тенденция – значительное увеличение числа отделений, занимающихся подготовкой спортивного резерва. С 3 отделений в 2021 г. их количество выросло до 4 – в 2022 и резко увеличилось до 12 – в 2023 г., а также до 23 – в 2024 г. Это указывает на активное расширение инфраструктуры для подготовки юных спортсменов. Соответственно, возросло и общее число занимающихся: 114 человек в 2021 г., 100 – в 2022, 374 – в 2023, 838 – в 2024. Это положительная тенденция, указывающая на увеличение интереса к компьютерному спорту среди молодежи (рис. 4).

Количество женщин, занимающихся в отделениях, также увеличивается, хотя и не такими быстрыми темпами, как общая численность. В 2024 г. 80 женщин занимались в отделениях по сравнению с 1 – в 2021 г. Это говорит

о необходимости дальнейшей работы по привлечению девушек в компьютерный спорт. Несмотря на рост абсолютного числа, процентное соотношение остается невысоким, что требует дальнейших мер по привлечению большего числа девушек в компьютерный спорт.

Большинство занимающихся в отделениях находятся в возрасте от 5 до 17 лет. В 2024 г. эта группа составляла 81,6% от общего числа занимающихся. Также наблюдается рост числа занимающихся в возрасте от 18 до 22 лет (14,2% – в 2024 г.). Занимающиеся старше 22 лет составляют незначительную долю (4,3% – в 2024 г.) (рис. 5).

Данные формы № 5-ФК свидетельствуют о позитивной динамике развития системы подготовки спортивного резерва в компьютерном спорте: растет число отделений и численность занимающихся, в том числе девушек. Однако необходимо продолжать работу по привлечению женщин в компьютерный спорт и уделять внимание развитию программ для разных возрастных групп, особенно для спортсменов старше 18 лет, обеспечивая им возможности для профессионального роста и участия в соревнованиях высокого уровня. Важно также анализировать эффективность работы существующих отделений и разрабатывать новые методики подготовки спортсменов, учитывающие специфику каждой спортивной дисциплины. Регулярный мониторинг и анализ данных позволят оперативно корректировать стратегию развития спортивного резерва

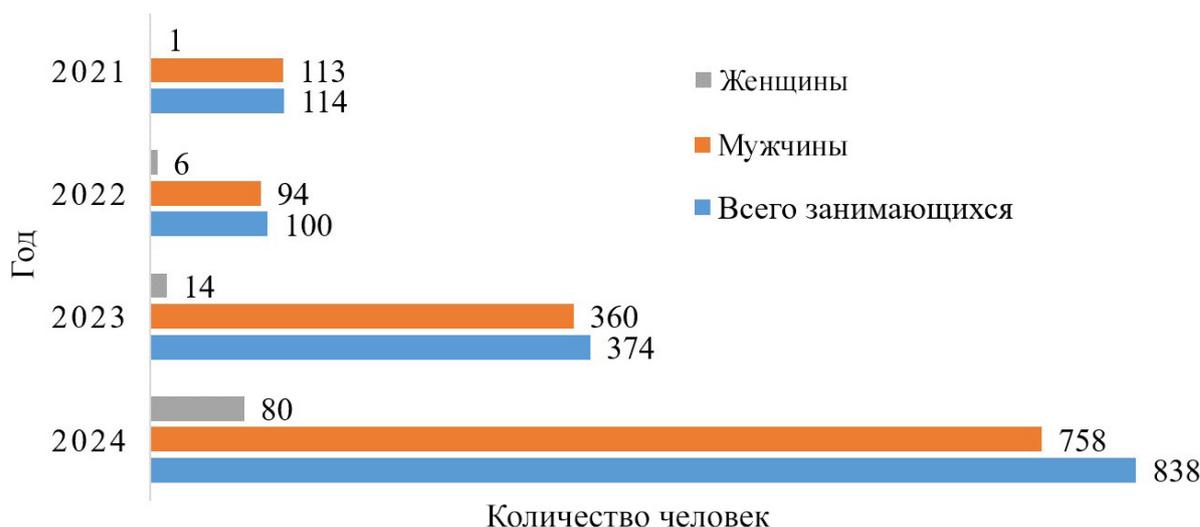


Рис. 4. Динамика численности занимающихся в системе подготовки спортивного резерва в компьютерном спорте в Российской Федерации в период 2021–2024 гг. (цвет онлайн)

Fig. 4. Dynamics of the number of participants in the system of training sports reserve in computer sports in the Russian Federation in the period 2021–2024 (color online)

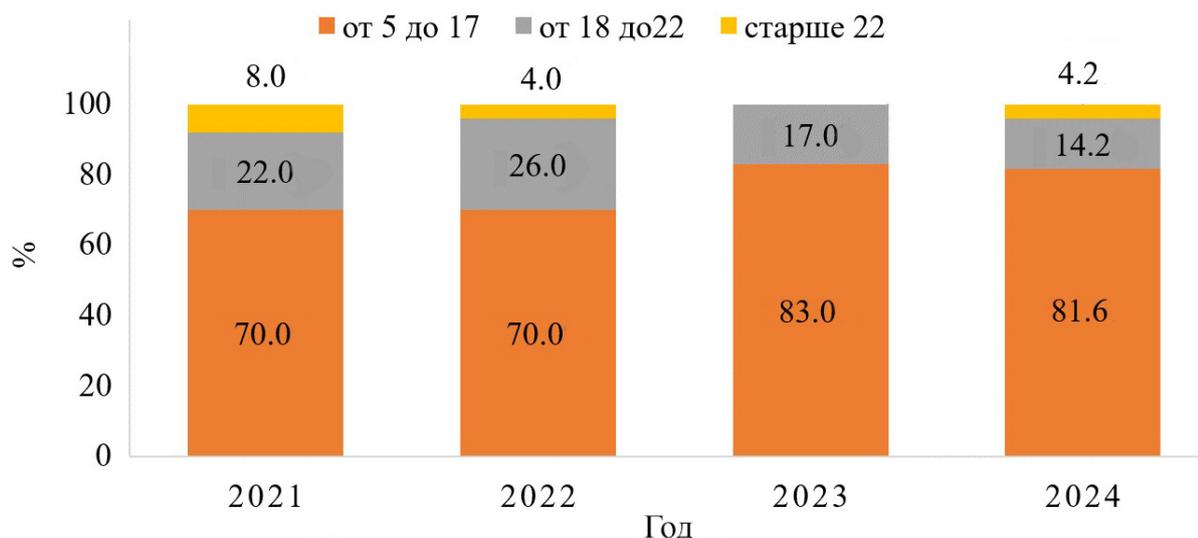


Рис. 5. Процентное соотношение занимающихся компьютерным спортом по возрасту в Российской Федерации за период 2021–2024 гг. (цвет онлайн)

Fig. 5. Percentage of people engaged in computer sports by age in the Russian Federation for the period 2021–2024 (color online)

в компьютерном спорте и достигать поставленных целей.

#### Выводы

Проведенное исследование, основанное на анализе представленных данных, включая нормативно-правовую базу и статистическую информацию, полученную из форм № 1-ФК и № 5-ФК, позволяет сделать обоснованный вывод о текущем состоянии компьютерного спорта в Российской Федерации. Результаты анализа свидетельствуют о том, что данный вид спорта переживает этап активного развития, чему в значительной степени способствует всесторонняя государственная поддержка.

Положительная динамика развития компьютерного спорта подтверждается статистически. Наблюдается устойчивый рост численности лиц, занимающихся этим видом спорта, расширяется сеть отделений по подготовке спортивного резерва, увеличивается количество квалифицированных тренеров и судей, а также растет число спортсменов, имеющих спортивные разряды. Это свидетельствует о формировании системного подхода к развитию компьютерного спорта в стране.

Несмотря на обозначенные позитивные тенденции, исследование выявило ряд факторов, которые требуют пристального внимания и принятия корректирующих мер для обеспечения устойчивого и гармоничного развития дисциплины в долгосрочной перспективе. Од-

ним из таких факторов является существующий гендерный дисбаланс, который необходимо устранять путем разработки и внедрения специальных программ и мероприятий, направленных на привлечение большего числа женщин в компьютерный спорт. Также требуется совершенствование системы присвоения спортивных разрядов и званий, чтобы она более точно отражала уровень мастерства спортсменов и стимулировала их профессиональный рост. Важным аспектом является обеспечение отрасли квалифицированными судейскими и тренерскими кадрами, способными готовить спортсменов высокого уровня и обеспечивать объективное судейство на соревнованиях. Необходимо дальнейшее развитие программ подготовки спортивного резерва с учетом возрастных особенностей спортсменов, что позволит формировать кадровый потенциал для достижения высоких результатов на международной арене.

Только комплексный подход, сочетающий законодательные инициативы с адресными инвестициями в спортсменов, тренеров, судей и развитие инфраструктуры, позволит полностью реализовать потенциал компьютерного спорта в России и добиться значительных успехов на международной арене.

#### Список литературы

1. Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/>

newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version (дата обращения: 14.03.2023).

2. Афанасьева А. В. Объединяющая сила игры. Влияние киберспорта на современную молодежную культуру России // *Культура. Духовность. Общество*. 2016. № 27. С. 176–182. EDN: XCOLHH

3. Правила вида спорта «компьютерный спорт» (утв. приказом Минспорта России от 22.01.2020 № 22) (ред. от 01.12.2023). URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_344373/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_344373/) (дата обращения: 14.03.2025).

4. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России) (принят учредительным съездом Федерации 24.03.2000) (с изм. на 29.02.2020). URL: <https://resf.ru/about/documentation/103/> (дата обращения: 14.03.2025).

5. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания». URL: <https://clck.ru/3HnfaP> (дата обращения: 14.03.2025).

6. Приказ Минспорта России от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта». URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_199135/2ff7a8c72de3994f30496a0ccbb1ddafdadff518/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_199135/2ff7a8c72de3994f30496a0ccbb1ddafdadff518/) (дата обращения: 14.03.2025).

7. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_215519/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_215519/) (дата обращения: 14.03.2025).

8. Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 № 329-ФЗ. URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_73038/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/) (дата обращения: 14.03.2025).

9. Приказ Минспорта России «Об утверждении правил вида спорта “компьютерный спорт”» от 22.01.2020 № 22. URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_345045/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_345045/) (дата обращения: 14.03.2025).

10. Приказ Минспорта России от 24.08.2021 № 659 «Об утверждении квалификационных требований к спортивным судьям по виду спорта «компьютерный спорт». URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_401004/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_401004/) (дата обращения: 14.03.2025).

11. Приказ Министерства спорта РФ от 28.06.2022 г. № 548 «О государственной аккредитации общероссийской общественной организации и наделении ее статусом общероссийской спортивной федерации по виду спорта “компьютерный спорт”». URL: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=805182\#Vr7YgfU8hIxDxUos> (дата обращения: 14.03.2025).

12. Приказ Минспорта России от 13.12.2021 № 961 «Об утверждении программы развития вида спорта «компьютерный спорт» в Российской Федерации». URL:

<https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=803383\#wNDYgfU6ta7h71el> (дата обращения: 14.03.2025).

13. Приказ Министерства спорта РФ от 02.11.2022 г. № 900 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт». URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_433183/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_433183/) (дата обращения: 14.03.2025).

14. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 05.02.2024 № 108 «Об утверждении примерной дополнительной образовательной программы спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт». URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_471979/2ff7a8c72de3994f30496a0ccbb1ddafdadff518/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_471979/2ff7a8c72de3994f30496a0ccbb1ddafdadff518/) (дата обращения: 14.03.2025).

15. Приказ Минспорта России от 11.01.2022 № 6 (ред. от 18.12.2024) «Об утверждении Единой всероссийской спортивной классификации (виды спорта, не включенные в программы Игр Олимпиады, Олимпийских зимних игр, а также не являющиеся военно-прикладными или служебно-прикладными видами спорта)». URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_409496/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_409496/) (дата обращения: 14.03.2025).

## References

1. *Newzoo Global report on the esports and live streaming market for 2022*. Available at: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (accessed March 14, 2025).

2. Afanasyeva A. V. The unifying power of the game. Impact of cybersport on contemporary youth culture in Russia. *Kul'tura. Duhovnost'. Obshhestvo* [Culture. Spirituality. Society], 2016, no. 2, pp. 176–182 (in Russian). EDN: XCOLHH

3. *Rules of the sport “computer sport” (approved by the order of the Ministry of Sports of Russia, No. 22 dated January 22, 2020) (as amended on January 12, 2023)* (in Russian). Available at: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_344373/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_344373/) (accessed March 14, 2025).

4. *The Charter of the All-Russian Public Organization “Russian Computer Sports Federation” (FCS of Russia) (Adopted by the founding Congress of the Federation on March 24, 2000) (as amended on February 29, 2020)* (in Russian). Available at: <https://resf.ru/about/documentation/103/> (accessed March 14, 2025).

5. *On the introduction of sports into state physical education programs, Order of the State Sports Committee of the Russian Federation, No. 449 dated July 25, 2001* (in Russian). Available at: <https://clck.ru/3HnfaP> (accessed March 14, 2025).

6. *On recognition and inclusion in the All-Russian Register of Sports of sports disciplines, sports and Amendments to the All-Russian Register of Sports, as well as in the Order of the Ministry of Sports, Tourism and Youth Policy of the Russian Federation “On recognition and inclusion of sports, sports disciplines to the All-Russian Register of sports”, No. 606 dated June 17, 2010, Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation, No. 470 dated April 29, 2016* (in Russian). Available at: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_199135/2ff7a8c72de3994f30496a0ccbb1ddafdadff518/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_199135/2ff7a8c72de3994f30496a0ccbb1ddafdadff518/) (accessed March 14, 2025).

7. On recognition and inclusion in the All-Russian Register of sports of sports disciplines, sports and amendments to the All-Russian Register of Sports, Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation, No. 183 dated March 16, 2017 (in Russian). Available at: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_215519/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_215519/) (accessed March 14, 2025).
8. On Physical Culture and Sport in the Russian Federation Act, No. 329-FZ dated December 4, 2007 (in Russian). Available at: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_73038/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/) (accessed March 14, 2025).
9. On approval of the rules of the sport "Computer sport", Order of the Ministry of Sports of Russia, No. 22 dated January 22, 2020 (in Russian). Available at: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_345045/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_345045/) (accessed March 14, 2025).
10. On approval of qualification requirements for sports referees in the sport of "computer sport", Order of the Ministry of Sports of Russia, No. 659 dated August 24, 2021 (in Russian). Available at: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_401004/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_401004/) (accessed March 14, 2025).
11. On state accreditation of the All-Russian public organization and granting it the status of the All-Russian Sports Federation in the sport of Computer Sports, Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation No. 548 dated June 28, 2022 (in Russian). Available at: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=805182#Vr7YgfU8hIxDxUos> (accessed March 14, 2025).
12. On approval of the program for the development of the sport "Computer sports" in the Russian Federation, Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation, No. 961 dated December 13, 2021 (in Russian). Available at: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=803383#wNDYgfU6ta7h71el> (accessed March 14, 2025).
13. On approval of the federal standard of sports training in the sport "computer sport", Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation, No. 900 dated November 22, 2022 (in Russian). Available at: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_433183/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_433183/) (accessed March 14, 2025).
14. On approval of an approximate additional educational program for sports training in the sport of computer sports, Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation, No. 108 dated February 5, 2024 (in Russian). Available at: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_471979/2ff7a8c72de3994f30496a0ccb1ddafdadfd518/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_471979/2ff7a8c72de3994f30496a0ccb1ddafdadfd518/) (accessed March 14, 2025).
15. On approval of the Unified All-Russian Sports Classification (sports not included in the programmes of the Olympic Games, Olympic Winter Games, as well as sports that are not military-applied or service-applied sports), Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation, No. 6 dated November 1, 2022 (as amended on December 18, 2024) (in Russian). Available at: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_409496/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_409496/) (accessed March 14, 2025).

Поступила в редакцию 27.03.2025; одобрена после рецензирования 08.04.2025; принята к публикации 30.04.2025  
The article was submitted 27.03.2025; approved after reviewing 08.04.2025; accepted for publication 30.04.2025