

СПОРТ И ОБЩЕСТВО

Физическое воспитание и студенческий спорт. 2025. Т. 4, вып. 4. С. 345–352

Physical Education and University Sport, 2025, vol. 4, iss. 4, pp. 345–352

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

<https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-4-345-352>, EDN: CBDAJX

Научная статья
УДК 796.09-057.875:004

Региональные особенности развития киберспорта в Челябинске

А. С. Беленков, О. А. Макунина[✉]

Южно-Уральский государственный университет, 454080, Россия, г. Челябинск, проспект Ленина, д. 76

Беленков Александр Сергеевич, преподаватель кафедры спортивного совершенствования Института спорта, туризма и сервиса, belenkovas@susu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5684-4515>

Макунина Ольга Александровна, кандидат биологических наук, доцент, директор научно-исследовательского центра спортивной науки Института спорта, туризма и сервиса, oamakunina@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-3448-9428>

Аннотация. Статья посвящена особенностям развития киберспорта в крупном регионе страны – Челябинской области. Цель исследования заключается в выявлении региональных особенностей и факторов, влияющих на распространение и популяризацию киберспорта в данном регионе. Применили комплекс аналитических методов исследования: анализ научных публикаций, контент-анализ, вторичный анализ данных. Исследование показало, что Челябинская область обладает значительным потенциалом для развития киберспорта благодаря активной государственной поддержке, наличию специализированных клубов и площадок, а также высоким интересом среди молодых людей. Регион регулярно организует крупные мероприятия и соревнования, привлекающие участников и зрителей со всей страны. Для преодоления этих ограничений (неравномерное распределение инфраструктуры и недостаток профессиональных кадров) необходимы комплексные меры, включающие сотрудничество между государственными органами, образовательными учреждениями и бизнес-сообществом. Дальнейшее развитие киберспорта требует активного взаимодействия между всеми заинтересованными сторонами, что обеспечит создание устойчивой экосистемы для устойчивого роста и популяризации киберспорта на всех уровнях.

Ключевые слова: киберспорт, технологические виды спорта, студенческий спорт, региональные особенности, Челябинск

Для цитирования: Беленков А. С., Макунина О. А. Региональные особенности развития киберспорта в Челябинске // Физическое воспитание и студенческий спорт. 2025. Т. 4, вып. 4. С. 345–352. <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-4-345-352>, EDN: CBDAJX

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

Article

Regional peculiarities of the development of esports in Chelyabinsk

А. С. Беленков, О. А. Макунина[✉]

South Ural State University, 76 Lenin Ave., Chelyabinsk 454080, Russia

Alexander S. Belenkov, belenkovas@susu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5684-4515>

Olga A. Makunina, oamakunina@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-3448-9428>

Abstract. The article is devoted to the peculiarities of development of esports in a large region of the country – Chelyabinsk region. The purpose of the study is to identify regional features and factors influencing the spread and popularization of esports in a given region. We applied a set of analytical research methods: analysis of scientific publications, content

analysis, secondary data analysis. The study showed that Chelyabinsk region has significant potential for the development of esports due to active government support, the availability of specialized clubs and playgrounds, as well as high interest among young people. The region regularly organizes major events and competitions that attract participants and spectators from all over the country. To overcome these limitations (uneven distribution of infrastructure and lack of professional staff), comprehensive measures are needed, including cooperation between government agencies, educational institutions and business community. Further development of esports requires active interaction between all stakeholders, which will ensure creation of a sustainable ecosystem for sustainable growth and promotion of esports at all levels.

Keywords: esports, technological sports, student sports, regional peculiarities, Chelyabinsk

For citation: Belenkov A. S., Makunina O. A. Regional peculiarities of the development of esports in Chelyabinsk. *Physical Education and University Sport*, 2025, vol. 4, iss. 4, pp. 345–352 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-4-345-352>, EDN: CBDAJX

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

Введение

Технологические виды спорта стремительно набирают популярность во всем мире [1–3], в Российской Федерации [4–6] и, конечно, в Челябинской области.

Обзор научных публикаций по исследованию развития киберспорта в регионах Российской Федерации показывает, что данная тема становится все более актуальной и востребованной среди исследователей в разных областях наук: экономике [7–9], образовании [10], психофизиологии [11–14] и других. В научных работах подчеркивается, что киберспорт является не только формой досуга, но и перспективной индустрией, способствующей развитию цифровой экономики [15]. Исследования показывают, что в регионах России развитие киберспорта происходит неравномерно, что связано с различиями в уровне экономического развития, доступности инфраструктуры и поддержки со стороны местных властей [5].

В ряде публикаций акцентируется внимание на роли образовательных учреждений в продвижении киберспорта, где создаются специализированные программы и курсы для подготовки профессиональных игроков и менеджеров [16, 17]. Также рассматриваются вопросы интеграции инновационных видов спорта, в том числе киберспорта в школьное и высшее образование, что способствует популяризации этого направления среди молодежи [18].

Отдельные исследования посвящены анализу экономического влияния киберспорта на региональное развитие [9]. Указывается, что успешное проведение крупных киберспортивных мероприятий может привлечь инвестиции и повысить туристическую привлекательность региона. В то же время авторы отмечают необходимость создания благоприятных условий для развития киберспорта, включая улучшение

интернет-инфраструктуры и правовую поддержку [19].

Авторами исследований подчеркиваются социальные аспекты киберспорта, например, его воздействие на молодежную культуру и образ жизни. Исследователи изучают, как участие в киберспорте влияет на развитие навыков, таких как командная работа, стратегическое мышление и стрессоустойчивость [7]. Встречаются публикации, в которых авторы рассматривают возможность использования киберспортивных технологий для коррекции физических и когнитивных функций у студентов [20–22]. Ученые утверждают, что киберсоревнования помогают развить моторику, реакцию, внимательность и координацию движений, предлагают эффективные подходы для улучшения физического состояния и профилактики заболеваний среди молодежи.

В научных публикациях подчеркивается, что для успешного развития киберспорта в регионах России необходимо комплексное взаимодействие между государственными структурами, образовательными учреждениями и бизнесом. Это позволит создать устойчивую экосистему, которая будет способствовать росту и популяризации киберспорта на всех уровнях [23].

Поиск научных публикаций по вопросам развития киберспорта в Челябинской области, вышедших за последнее время, не дал больших результатов. В официальных и новостных ресурсах Челябинска и Челябинской области представлен обзор спортивной инфраструктуры и некоторых технологических мероприятий [24].

Таким образом, на текущий момент открытой структурированной базы публикаций по развитию киберспорта в Челябинской области за последний год не обнаружено.

Цель исследования: обобщить и представить региональные особенности развития киберспорта в Челябинске.

Методы

Использованы методы научного анализа: анализ научных публикаций, контент-анализ, анализ киберспортивных мероприятий и инфраструктурных возможностей, анализ вторичных данных (использовались существующие научные статьи и отчеты, посвященные киберспорту и его влиянию на молодежь).

Результаты

Мощный импульс развитию технологических видов спорта был дан в 2021 г., когда по инициативе губернатора Челябинской области Челябинск принял финал Чемпионата России по компьютерному спорту, признанный в дальнейшем Федерацией компьютерного спорта России одним из лучших за всю историю проведения.

В настоящее время Федерация компьютерного спорта Челябинской области при поддержке регионального Минспорта ежегодно проводит более 10 официальных турниров различных уровней (таблица) [24]. Количество региональных неофициальных, любительских и/или коммерческих турниров превышает сотню. Соревнования по киберспорту охватывают почти все возрастные группы населения области. Нет пока только ветеранских соревнований. Примечательно, что по итогам этих

соревнований спортсмены уже сегодня могут получить спортивный разряд по компьютерному спорту и завоевать право представлять регион на вышестоящих соревнованиях.

Киберспорт в Челябинской области демонстрирует признаки стремительного развития, превращаясь из нишевого подросткового хобби в перспективный спортивный сегмент с потенциалом для серьезных достижений.

В Челябинске открываются киберспортивные клубы, предлагающие тренировки по различным играм – спортивным дисциплинам, наиболее популярными из которых являются «трехмерный тактический бой» (игра Counter-Strike 2) и «многопользовательская онлайн боевая арена» (игра Дота 2).

Киберспорт становится все более популярным среди детей и молодежи, что подтверждается успешными выступлениями челябинских спортсменов на всероссийских и международных турнирах. Популярность порождает повышенный спрос, который уже сейчас намного больше предложения.

В качестве примера модели остановимся на развитии киберспорта в Южно-Уральском государственном университете (НИУ «ЮУрГУ») на базе Института спорта, туризма и сервиса (ИСТиС). С января 2023 г. в учебно-спортивном комплексе ЮУрГУ начали свою работу секции по компьютерному спорту (рис. 1).

Поддержавшей нашу инициативу Администрацией города Челябинска было принято решение о создании специализированного отделения компьютерного спорта в спортивной

Календарь спортивных мероприятий по компьютерному спорту на 2024 г. [24]

Calendar of computer sports events for 2024 [24]

| Компьютерный спорт | Сроки проведения |
|---|------------------------|
| Всероссийская Киберспортивная Студенческая лига (региональный этап) сезон 2024 | Январь – апрель |
| Челябинская студенческая Лига 2024 | Январь – апрель |
| Открытое Первенство города Челябинск по киберспорту 2024 | По назначению |
| Кубок города Челябинска по компьютерному спорту 2024 | По назначению |
| Специальные соревнования по компьютерному спорту (для людей с ограниченными возможностями) 2024 | Сезон 2024 Сентябрь |
| Клубный чемпионат города Челябинска | По назначению |
| Киберспортивная Школьная лига (региональный этап) 2024 | Сентябрь – октябрь |
| Уральский танковый турнир 2024 | Октябрь – ноябрь |
| Первенство Челябинской области по компьютерному спорту 2024 | Ноябрь |
| Челябинская киберспортивная студенческая лига | По назначению |
| Областная киберспортивная студенческая лига | Октябрь – ноябрь |
| Открытый чемпионат области по киберспорту | По назначению |
| Классификационные турниры по киберспорту | По назначению |



Рис. 1. Лига Киберспорта ЮУрГУ

Fig. 1. SUSU Esports League

школе. Как итог – на нашей базе занимаются 80 подростков возрасте от 12 лет.

В соответствии с федеральным стандартом, тренировочная программа включает два занятия в неделю в ультрасовременном компьютерном классе, а также одно занятие в бассейне в качестве общефизической подготовки. Осуществляется систематическое тестирование уровня физической подготовленности в начале и конце спортивного сезона (рис. 2).

В настоящее время отсутствует единая система научно-методического сопровождения подготовки киберспортсменов. Работа активно ведется научными коллективами Челябинска, в том числе в Институте спорта, туризма и сервиса подготовлена и успешно защищена магистерская квалификационная работа на тему «Особенности методики развития точности

сенсомоторных реакций у юных киберспортсменов» (научный руководитель – доктор биологических наук А. В. Ненашева).

Ведутся научные исследования в рамках диссертационных работ: «Психологические детерминанты формирования и проявления тильта в киберспорте» [11], «Физиологические механизмы адаптации организма студентов киберспортсменов».

Научной командой ИСТИС ведутся исследования в области физиологии, психофизиологии, позволившие Университету в 2023 г. выиграть конкурс на предоставление грантов губернатора Челябинской области. Командой единомышленников под руководством кандидата биологических наук, доцента О. В. Байгужиной удалось реализовать проект «Киберспорт – новые возможности», получивший



Рис. 2. Сдача нормативов киберспортсменами

Fig. 2. Passing standards by cybersport players

положительный отклик представителей власти и средств массовой информации [13, 14, 25].

В 2024 г. в рамках федерального проекта «Сириус. Лето» успешно реализован проект «Психологические и физиологические предикторы агрессивного поведения юных киберспортсменов» (наставники проекта – студенты и магистранты ИСТИС, руководитель – П. А. Байгужин) [12].

Учащиеся отделения спортивной школы по киберспорту проходят углубленное психофизиологическое обследование, результаты которого позволяют обеспечить персонализированный подход к тренировкам, повысить эффективность обучения и тренировок юных киберспортсменов (рис. 3). Зная типологические особенности учащихся, тренер может прогнозировать, контролировать темп прироста результатов, подбирать индивидуальные средства тренировочных нагрузок.

Важным является взаимодействие с родителями юных киберспортсменов и выстраивание продуктивного общения в системе «родитель – спортсмен – тренер».

Отдельно следует упомянуть о студенческом киберспорте. На протяжении нескольких лет в ЮУрГУ успешно существует лига киберспорта, задача которой помимо организации досуга – отбор команд и игроков среди студентов для их дальнейшего продвижения в ки-

берспортивной сфере и подготовки к участию в межвузовских и всероссийских соревнованиях (см. рис. 1). Кроме того, киберспорт выделен в отдельную спортивную секцию для студентов.

Организационные и спортивные результаты:

- 1) минспортом региона поддержана наша инициатива о включении киберспорта в обязательную часть областной Универсиады. Победитель соревнования текущего года – сборная команда ЮУрГУ. Кроме того, киберспортсмены из Университета – чемпионы Всероссийской студенческой лиги Квазар, наши студенты получили именное приглашение в финальную часть Национальной киберспортивной лиги, войдя в Топ-24 команды страны;
- 2) на очереди инициативы по включению киберспорта в остальные областные Спартакиады – например, среди ССУзов и промышленных предприятий. Создание корпоративной киберспортивной лиги;
- 3) воспитанники отделения спортивной школы – постоянные участники и, зачастую, победители и призеры городских и областных соревнований. Причем часто побежденными оказываются те, кто намного старше наших детей;



Рис. 3. Психофизиологическое тестирование киберспортсмена

Fig. 3. Psychophysiological testing of an esports athlete

4) ЮУрГУ одним из первых в стране и точно первым в регионе начал развивать фиджитал-виды спорта. Современный шахбокс является прообразом фиджитал-спорта. Летом 2024 г. ЮУрГУ совместно с Южно-Уральской железной дорогой одними из первых в регионе провели массовые соревнования по фиджитал-футболу, баскетболу, хоккею среди детей сотрудников железной дороги, а в перспективе – наших воспитанников и, возможно, студентов Университета.

Необходимо отметить, что совместная деятельность Южно-Уральского государственного университета, Министерства спорта Челябинской области и Управления по физической культуре и спорту Администрации Челябинска при поддержке региональной и всероссийской федераций обеспечивает эффективное развитие киберспорта и других технологических видов спорта.

Заключение

Развитие киберспорта в Челябинске имеет свои региональные особенности, обусловленные социально-экономическими факторами, инфраструктурой и местной киберспортивной культурой:

1) инфраструктура и площадки:

- киберспортивные арены – в Челябинске действуют специализированные киберспортивные арены, такие как «Qiyana» (Qiyana Cyber Arena), где проводятся турниры и тренировки;
- клубы и антикафе – в городе популярны киберспортивные клубы (например, «Gamer's Republic») и игровые заведения с высокопроизводительными персональными компьютерами (GeekPlace, Virtual Valley);
- LAN-площадки – в сравнении со столицей России, Челябинск меньше ориентирован на крупные офлайн-события из-за меньшего финансирования, но локальные LAN-турниры проводятся;

2) популярные дисциплины:

- Dota 2 – высокий интерес, сильные местные команды;
- CS2 (CS:GO) – активное комьюнити и регулярные турниры;
- Valorant – растет популярность среди молодежи;
- FIFA/EA SPORTS FC – локальные соревнования в барах и киберклубах;

– PUBG Mobile/Mobile Legends – развивается мобильный киберспорт среди школьников;

3) организации и команды:

- региональные команды – «Ural Squad» (CS2, Dota 2) – одна из сильнейших на Урале, молодые стриминговые коллективы (например, «СНЕ Esports»);
- киберспортивные школы – CyberSchool Chelyabinsk – обучение для детей и подростков, Физкультурные секции с киберспортивным уклоном (ЧГУ, ЮУрГУ);

4) турниры и события:

- региональные лиги – «URAL Cyber Cup» – ежегодный турнир с призовым фондом до 500 тыс., «Chelyabinsk Esports Challenge» (CEC) – локальные соревнования;
- студенческие лиги – чемпионаты ЮУрГУ, ЧелГУ по CS2, Dota 2;
- онлайн-хабы – в Челябинске активно развиваются Twitch/Smeshariki стримеры, продвигающие локальные турниры;

5) поддержка и спонсоры:

- Правительство Челябинской области периодически поддерживает киберспорт (например, гранты для IT-стартапов);
- ЮУрГУ включил киберспорт в студенческие активности;
- спонсорство от IT-компаний («СберТех», «Интерсвязь»);
- партнерства с барами (Arriba!, GeekPlace).

Для дальнейшего развития спортивной, образовательной и научной кибериндустрии в Челябинской области актуальным становится вопрос создания областного учреждения по развитию технологических видов спорта в регионе.

Список литературы

1. Nasirli H. Y. Esports in Azerbaijan: Current situation, problems and development prospects // Scientific News of Academy of Physical Culture and Sport. 2024. Vol. 6, № 3. P. 111–115. <https://doi.org/10.28942/ssf.v6i3.800>
2. Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-st> (дата обращения: 24.06.2023).
3. Хайруллина А. Д., Рендикова Р. Р. Модель государственного регулирования киберспортивной индустрии: опыт Китая // Интеллект. Инновации. Инвестиции. 2024. № 1. С. 55–65. <https://doi.org/10.25198/2077-7175-2024-1-55>, EDN: MKZYRR

4. Киберспорт в России: от студенческих лиг до просены. URL: https://esports.ru/articles/razvitie-kibersporta-v-rossii/?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&utm_campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru (дата обращения: 08.07.2025).
5. 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
6. Богомолов Г. В., Орлов К. А., Прокопенкова Ю. М. Анализ развития высокотехнологичных видов спорта по данным статистической формы № 1-ФК «Сведения о физической культуре и спорте» // Вестник спортивной науки. 2024. № 3. С. 70–74. EDN: AMUOSU
7. Газизов Ф. Г., Илюшин О. В., Хисамиев И. М., Илюшина П. О. Положительное влияние киберспорта на молодежь и его роль в формировании личности // Экономика и управление: проблемы, решения. 2024. Т. 8, № 9. С. 137–141. <https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.09.08.018>, EDN: FUXIRK
8. Ишмухаметов Н. С., Степанов Д. А. О направлениях развития бизнеса на региональном рынке киберспорта // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2024. № 2. С. 77–82. <https://doi.org/10.34773/EU.2024.2.11>, EDN: KLMQZW
9. Сафиуллина А. И., Сафиуллин М. Р. Влияние экономических эффектов киберспорта на развитие традиционного спорта в Российской Федерации // Экономика и управление в спорте. 2025. Т. 5, № 2. С. 271–294. <https://doi.org/10.18334/sport.5.2.123422>
10. Клестова О. А., Сериков С. Г., Богдан Н. В. Фиджитал спорт как одно из направлений здоровьесбережения обучающихся // Международный научно-исследовательский журнал. 2025. № 1 (151). EDN: JXRYJN
11. Беленков А. С., Байгужин П. А. Особенности эмоционального интеллекта и саморегуляции поведения у юных киберспортсменов с различным уровнем асертивности // Психология. Психофизиология. 2024. Т. 17, № 3. С. 5–20. <https://doi.org/10.14529/jpps240301>, EDN: DDHKLN
12. Беленков А. С., Антонова Э. Р., Степанова М. М., Степанов К. С., Титов А. Н., Байгужин П. А. Корреляты агрессивного поведения в спорте (обзор) // Психология. Психофизиология. 2023. Т. 16, № 4. С. 101–113. <https://doi.org/10.14529/jpps230409>, EDN: MEXXHT
13. Байгужина О. В., Никольская О. Б., Комиссарова О. А., Перепелюкова Е. В., Фомина Л. Б. Психофизиологический статус киберспортсменов (обзор) // Психология. Психофизиология. 2023. Т. 16, № 4. С. 90–100. <https://doi.org/10.14529/jpps230408>, EDN: TDUJEK
14. Сурина-Марышева Е. Ф., Беленков А. С., Эрлих В. В., Черепова И. В., Бурнашов Я. В. Особенности сенсомоторной интеграции и лабильности нервной системы киберспортсменов // Человек. Спорт. Медицина. 2022. Т. 22, № 1. С. 63–69. <https://doi.org/10.14529/hsm220109>, EDN: MPKWNI
15. Сакада П. А. Роль киберспорта в развитии цифровой экономики страны // Хроноэкономика. 2024. № 2 (44). Р. 79–85. <https://doi.org/10.62832/x4444-6261-9315-c>
16. Киберспорт и компьютерные игры в высшем образовании. URL: https://d-russia.ru/wp-content/uploads/2023/01/rt_cyber_2612.pdf (дата обращения: 01.07.2025).
17. Ландшафт киберспортивного образования. URL: <https://incrussia.ru/understand/landshaft-kibersportivnogo-obrazovaniya-gde-uchitsya-igrokam-i-menedzheram/> (дата обращения: 01.07.2025).
18. Мирошниченко М. А. Киберспорт как социокультурное явление: анализ влияния на молодежную субкультуру // Человек. Общество. Инклюзия. 2024. Т. 15, № 1. С. 36–44. <https://doi.org/10.24412/2412-8139-2024-1-36-44>
19. Gombault A., Allal-Chérif O., Décamps A. ICT adoption in heritage organizations: Crossing the chasm // Journal of Business Research. 2024. Vol. 141. P. 5135–5140. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.114382>
20. Водолажский Г. И., Ахметов С. М., Александрич Г. Д., Водолажская М. Г. Когнитивно-коррекционный потенциал спортсменов в киберспорте // Физическая культура, спорт – наука и практика. 2023. № 1. С. 73–79. https://doi.org/10.53742/1999-6799/1_2023_73-79, EDN: LNOIYR
21. Водолажский Г. И., Смышнов К. М. Коррекционный потенциал киберспортивных технологий // Физическое воспитание и студенческий спорт. 2025. Т. 4, вып. 1. С. 11–16. <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-1-11-16>
22. Штаненко Д. С. Нейроспорт как новое физкультурно-спортивное направление в России // Научный вестник МГУСиТ: спорт, туризм, гостеприимство. 2023. № 4 (78). С. 53–64. EDN: TAOVAT
23. Яськов И. О., Пашкова Д. В., Зарипов Н. А., Горбунов Г. Г., Мумина М. М., Фахретдинов А. Р., Земцов Д. И. Состояние студенческого киберспорта в высших учебных заведениях Российской Федерации: экспертно-аналитический доклад / Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2023. 64 с.
24. Федерация компьютерного спорта г. Челябинска. URL: <https://resf74.ru/> (дата обращения: 01.07.2025).
25. Беленков А. С., Сумак Е. Н., Епишева А. А., Меркасимова О. С., Ходас В. В. Компонентный состав тела и состояние опорно-двигательного аппарата у киберспортсменов высокого уровня // Человек. Спорт. Медицина. 2023. Т. 23, № S1. С. 13–18. <https://doi.org/10.14529/hsm23s102>, EDN: PWRDBQ

References

1. Nasirli H. Y. Esports in Azerbaijan: Current situation, problems and development prospects. *Scientific News of Academy of Physical Culture and Sport*, 2024, vol. 6, no. 3, pp. 111–115. <https://doi.org/10.28942/ssj.v6i3.800>
2. Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report. Available at: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-st> (accessed June 24, 2023).
3. Hajrullina A. D., Rendikova R. R. Model of state regulation esports industry: China experience. *Intellect. Innovations. Investments*, 2024, no. 1, pp. 55–65 (in Russian). <https://doi.org/10.25198/2077-7175-2024-1-55>, EDN: MKZYRR
4. Esports in Russia: From Student Leagues to the Pro Scene. Available at: https://esports.ru/articles/razvitie-kibersporta-v-rossii/?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&

- utm_campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru (accessed July 08, 2025) (in Russian).
5. Zhdanovich D. O., Devyatova E. V., Lopatina O. M., Kartavyj 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
6. Bogomolov G. V., Orlov K. A., Prokopenkova Yu. M. Analysis of the development of high-tech sports according to statistical form no. 1-fc "Information on Physical Culture and Sports". *Bulletin of Sports Science*, 2024, no. 3, pp. 70–74 (in Russian). EDN: AMUOSU
7. Gazizov F. G., Ilyushin O. V., Hisamiev I. M., Ilyushina P. O. Positive impact of cybersport on youth and its role in the formation of personality. *Economics and Management: Problems and Solutions*, 2024, vol. 8, no. 9, pp. 137–141 (in Russian). <https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.09.08.018>, EDN: FUXIRK
8. Ishmuhametov N. S., Stepanov D. A. On the directions of business development in the regional esports market. *Economics and Management: Research and Practice Journal*, 2024, no. 2, pp. 77–82 (in Russian). <https://doi.org/10.34773/EU.2024.2.11>, EDN: KLMQZW
9. Safiullina A. I., Safiullin M. R. The impact of the economic effects of esports on the development of traditional sports in the Russian Federation. *Economics and Management in Sports*, 2025, vol. 5, no. 2, pp. 271–294 (in Russian). <https://doi.org/10.18334/sport.5.2.123422>
10. Klestova O. A., Serikov S. G., Bogdan N. V. Phygital sport as one of the directions of health protection of students. *International Research Journal*, 2025, no. 1 (151) (in Russian). EDN: JXRYJN
11. Belenkov A. S., Bajguzhin P. A. Features of emotional intelligence and self-regulation of behavior in adolescent e-athletes with different levels of assertiveness. *Psychology. Psychophysiology*, 2024, vol. 17, no. 3, pp. 5–20 (in Russian). <https://doi.org/10.14529/jpps240301>, EDN: DDHKLN
12. Belenkov A. S., Antonova E. R., Stepanova M. M., Stepanov K. S., Titov A. N., Bajguzhin P. A. Correlates of aggressive behavior in sports (a review). *Psychology. Psychophysiology*, 2023, vol. 16, no. 4, pp. 101–113 (in Russian). <https://doi.org/10.14529/jpps230409>, EDN: MEXXHT
13. Bajguzhina O. V., Nikol'skaya O. B., Komissarova O. A., Perepelyukova E. V., Fomina L. B. The psychophysiological status of e-athletes (a review). *Psychology. Psychophysiology*, 2023, vol. 16, no. 4, pp. 90–100 (in Russian). <https://doi.org/10.14529/jpps230408>, EDN: TDUJEK
14. Surina-Marysheva E. F., Belenkov A. S., Erlih V. V., Cherepova I. V., Burnashov Ya. V. Features of sensorimotor integration and lability of the nervous system in e-athletes. *Human. Sport. Medicine*, 2022, vol. 22, no. 1, pp. 63–69 (in Russian). <https://doi.org/10.14529/hsm220109>, EDN: MP-KWNI
15. Sakada P. A. The role of esports in the development of the country's digital economy. *Chronoeconomics*, 2024, no. 2 (44), pp. 79–85 (in Russian). <https://doi.org/10.62832/x4444-6261-9315-c>
16. *Esports and computer games in higher education*. Available at: https://d-russia.ru/wp-content/uploads/2023/01/rt_cyber_2612.pdf (accessed July 01, 2025) (in Russian).
17. *The Landscape of Esports Education*. Available at: <https://incrussia.ru/understand/landshaft-kibersportivnogo-obrazovaniya-gde-uchitsya-igrokam-i-menedzheram/> (accessed July 01, 2025) (in Russian).
18. Miroshnichenko M. A. Esports as a sociocultural phenomenon: An analysis of the impact on youth subculture. *Human. Society. Inclusion*, 2024, vol. 15, iss. 1, pp. 36–44. (in Russian). <https://doi.org/10.24412/2412-8139-2024-1-36-44>
19. Gombault A., Allal-Chérif O., Décamps A. ICT adoption in heritage organizations: Crossing the chasm. *Journal of Business Research*, 2024, vol. 141, pp. 5135–5140. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.114382>
20. Vodolazhskij G. I., Ahmetov S. M., Aleksanyants G. D., Vodolazhskaya M. G. Cognitive-correctional potential of athletes in e-sports. *Physical education, Sports – Science and Practice*, 2023, no. 1, pp. 73–79 (in Russian). https://doi.org/10.53742/1999-6799/1_2023_73-79, EDN: LNOIYR
21. Vodolazhsky G. I., Smyshnov K. M. Corrective potential of esports technologies. *Physical Education and University Sport*, 2025, vol. 4, iss. 1, pp. 11–16 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2782-4594-2025-4-1-11-16>, EDN: BXYNEA
22. Shtanenko D. S. Neurosport as a new physical culture and sports direction in Russia. *Scientific Bulletin of MSUST: Sport, Tourism, Hospitality*, 2023, № 4 (78), pp. 53–64 (in Russian). EDN: TAOVAT
23. Yas'kov I. O., Pashkova D. V., Zaripov N. A., Gorbunov G. G., Mumina M. M., Fakhretdinov A. R., Zemtsov D. I. *Sostoyanie studencheskogo kibersporta v vysshikh uchebnykh zavedeniyakh Rossiiskoi Federatsii: ekspertno-analiticheskij doklad; Nats. issled. un-t "Vysshaya shkola ekonomiki"* [The State of Student Esports in Higher Education Institutions of the Russian Federation: An Expert Analytical Report. National Research University Higher School of Economics]. Moscow, Publishing House of Higher School of Economics, 2023. 64 p. (in Russian).
24. *Chelyabinsk Computer Sports Federation*. Available at: <https://resf74.ru/> (accessed July 01, 2025). (in Russian).
25. Belenkov A. S., Sumak E. N., Episheva A. A., Merkasi-mova O. S., Khodas V. V. Body composition and musculoskeletal measurements in skilled e-athletes. *Human. Sport. Medicine*, 2023, vol. 23, no. S1, pp. 13–18 (in Russian). <https://doi.org/10.14529/hsm23s102>, EDN: PWRDBQ

Поступила в редакцию 10.07.2025; одобрена после рецензирования 22.08.2025; принята к публикации 30.08.2025
The article was submitted 10.07.2025; approved after reviewing 22.08.2025; accepted for publication 30.08.2025