

УДК 65.012.25 DOI: 10.14451/2.197.56

# Теория и методология управления проектами на примере киберспорта

© 2024 **Крюков Юлиан Валентинович**

Студент, аспирант. Московский финансово-промышленный университет Синергия, Москва. ООО «КОЛИЗЕУМ», Сеть киберспортивных клубов и арен Colizeum. Главный организатор турниров, Москва.

E-mail: yulian.kryukov@mail.ru

**Ключевые слова:** проектное управление, киберспорт, экономическое развитие, соревнования, управление.

Статья раскрывает ключевые особенности теоретико-методологических основ проектного управления в сфере киберспорта. Раскрыты определение проектного управления, представлено значение проектного управления в сфере киберспорта. Развитие киберспорта проиллюстрировано примерами проведения международных и отечественных спортивных мероприятий, киберспортивных соревнований различного уровня. В статье представлены этапы методологии управления проектами в сфере киберспорта. Значительное внимание уделено вопросам реализации принципов проектного управления в сфере киберспорта и степени эффективности их исполнения. Рассмотрены различные эффекты, оказываемые проведением различных киберспортивных мероприятий как на участников, так и на других заинтересованных лиц. В статье определены перспективы совершенствования теоретико-методологических аспектов управления в сфере киберспорта. Была составлена система целей проектного управления в сфере киберспорта на основе исследования.

## Введение

Выбранная тема исследования является актуальной и требует пристального внимания в силу возрастающей роли и значения проектного управления во всех отраслях и сферах деятельности. В условиях возрастающего значения человеческого капитала, информации и знаний проектное управление ориентировано на удовлетворение требований заинтересованных сторон, включая заказчиков, конечных пользователей и других лиц, таких как государственные органы, общественность и бизнес-партнёры. На сегодняшний день проектное управление играет колоссаль-

ную роль для современного общества. Практическое применение проектного управления позволяет добиться более высоких результатов и способствует научно-техническому прогрессу. Уместно говорить о том, что проектное управление представляет собой неотъемлемый элемент системы менеджмента и инструмент решения управленческих задач, ориентированный на обеспечение повышения конкурентоспособности, деловой активности и инновационного развития общества. Немаловажную роль проектное управление играет в системе киберспорта, обеспечивая более эффективную организацию

и проведение киберспортивных мероприятий, управление командами и игроками. Значимость исследования вопросов организации проектного управления в сфере киберспорта способствует привлечению инвестиций и развитию инновационной активности. Актуальность исследования вопросов теории и методологии управления проектами в сфере киберспорта обусловлена не только значимостью проектного управления, но и необходимостью поиска решений проблем в данной сфере. Так недостаточная проработанность нормативно-технической документации, отсутствие стандартизации процессов подготовки и проведения соревнований, применение ситуационных моделей вместо стандартизированных подходов – все это доказывает актуальность и необходимость критической оценки теории и методологии управления проектами в целях определения направлений совершенствования.

Объект исследования – процессы управления проектами в сфере киберспорта, включая организацию событий, создание команд, продвижение турниров и разработку игр.

Предмет исследования – теоретические и практические аспекты управления проектами в киберспорте, включая методологии, применяемые для планирования, реализации и контроля проектов, а также особенности управления проектами в условиях динамичного рынка киберспорта.

Цель – исследование вопросов теории и методологии управления проектами на примере киберспорта.

Задачи исследования:

1. Рассмотреть теоретико-методологические основы проектного управления в сфере киберспорта.
2. Раскрыть вопросы реализации принципов проектного управления в сфере киберспорта.
3. Определить перспективы совершенствования теоретико-методологических аспектов управления в сфере киберспорта.

При написании статьи были использованы ме-

тоды наблюдения, описания, критической оценки, синтеза, сравнения, метод систематизации и обобщения информации.

### **Основная часть**

Стремительное развитие киберспорта требует соответствующего подхода к разработке теоретических и методических основ развития экономики электронных игр и киберспорта [10, с. 59]. Теория и методология проектного управления в сфере киберспорта охватывает широкий спектр понятий и принципов, направленных на эффективное планирование, организацию и проведение киберспортивных мероприятий, управление командами и игроками, а также привлечение инвестиций и спонсоров. Следует определить сам термин проектного управления. Под данным термином понимают процесс планирования, организации, руководства, координации и контроля над ресурсами проекта с целью достижения поставленных целей и задач в рамках определенных сроков и бюджета. Ознакомление с данным определением позволяет объективно говорить о том, что проектное управление играет колоссальную роль в обеспечении эффективного развития современного общества и отдельных сфер деятельности. Качество проектного управления оказывает непосредственное влияние на решение управленческих задач и систему менеджмента в целом.

Особую значимость проектное управление играет в сфере киберспорта. Киберспортивный проект представляет собой комплекс мероприятий, направленных на организацию и проведение киберспортивных соревнований, управление командами и игроками, а также привлечение инвестиций и спонсоров. В настоящий момент киберспорт играет колоссальную роль в современном обществе. Этот вид спорта отличается от обычных соревнований тем, что игроки соревнуются не на физических способностях, а на умении играть в видеоигры. Развитие киберспорта предоставляет колоссальные возможности как для игроков, так и для экономики страны. Для участников проведение киберспортивных мероприятий предоставляет возможность самореализации в сфере видеоигр. Участие в спортивных меро-

приятных такого рода – это возможность для профессиональных геймеров превратить свое хобби в источник дохода. Для экономики страны реализация киберспортивных проектов способствует развитию инфраструктуры, увеличению финансовых потоков, повышению конкурентоспособности страны в целом. Киберспорт имеет также крайне большое значение с точки зрения социального значения. Данное увлечение позволяет объединять заинтересованных молодых лиц, способствуют развитию дружеских отношений, обмену опытом и знаниями, а также формированию здоровой конкуренции [5, с. 87].

Значимость проектного управления в сфере киберспорта также обусловлена тем, что развитие данного направления способствует развитию технологий и инноваций в игровой индустрии.

Значение киберспортивных мероприятий для современного общества:

- развитие инфраструктуры;
- увеличение туристического потока и улучшение экономических показателей;
- возможность самореализации для лиц, увлекающихся компьютерными играми;
- образование и просвещение молодежи;
- социокультурное взаимодействие.

Для понимания роли киберспортивных мероприятий и их значимости для современного общества представим отдельные примеры. Одним из примеров киберспортивного мероприятия, сыгравшего значительную роль для экономики, является The International 2024 по Dota 2. Данный турнир прошел в сентябре 2024 года, и он привлек колоссальное внимание зрителей. Проведение The International 2024 оказало значительное влияние на экономику страны в целом. Положительное влияние данного мероприятия выражается в увеличении туристического потока лиц, заинтересованных в данном мероприятии, что отразилось на ключевых экономических показателях, уровне занятости населения, на величине доходов от гостиничного бизнеса, ресторанов и других услуг.

Соответственно проведение киберспортивных

мероприятий оказывает непосредственно благополучное влияние на состояние экономики, так как влечет за собой увеличение потока туристов, заинтересованных в данном мероприятии. Развитие туризма в данном ключе оказывает влияние на темпы экономического роста страны в целом и региона в частности. Организация киберспортивных проектов представляет собой один из элементов управления спортивной и культурной инфраструктурой страны, а также представляет собой неотъемлемый элемент формирования и развития культурного потенциала и возможности для самореализации среди заинтересованных лиц. Появление киберспорта обусловлено развитием цифровых и информационных технологий, а также стремительно возрастающей популярностью компьютерных игр. Киберспортивные мероприятия проводятся не только на международном уровне, но и в нашей стране. В 2023 году был проведен чемпионат России по компьютерному спорту. Чемпионат России по компьютерному спорту 2023 года, прошедший в Уфе 20 и 21 мая, стал значимым событием в мире киберспорта страны. В финальном этапе приняли участие 56 лучших спортсменов со всей России, собрав аудиторию в 4657 зрителей на «Уфа-Арене». Данное мероприятие является значимым для развития спортивного и культурного потенциала страны в целом, оно включено в календарный график мероприятий, анонсируемый Министерством спорта РФ. Данный факт доказывает то, что киберспортивные мероприятия имеют колоссальное значение для современного общества. Среди российских мероприятий также можно упомянуть FONBET Кубок России по компьютерному спорту, открытые киберспортивные игры. Эти мероприятия демонстрируют активное развитие киберспорта в России, привлекая внимание как участников, так и зрителей со всей страны и за ее пределами [3, с. 94].

Представленная аналитика позволяет убедиться в колоссальной значимости системы проектного управления в сфере киберспорта в силу необходимости дальнейшего развития данного направления в нашей стране и увеличения числа

заинтересованных лиц в проведении данных мероприятий. Одним из инструментов стимулирования развития киберспорта является организация системы проектного управления.

Методология проектного управления: общие представления:

1. Планирование и разработка проекта.
2. Управление системой рисков.
3. Маркетинг и продвижение.
4. Организация логистики.
5. Анализ результатов.

Представленный перечень позволяет убедиться в том, что методология проектного управления в сфере киберспорта отличается комплексным и системным подходом, ориентированным на формирование устойчивых механизмов управления киберспортивными мероприятиями в целях социально-экономического развития регионов в частности и страны в целом, в целях решения актуальных проблем развития общества и молодежи, обеспечения популяризации компьютерных игр. В процессе управления немаловажным моментом выступает предупреждение и нивелирование рисков с использованием контрмер, снижающих уровень до приемлемой величины [4, с. 290].

Методология проектного управления представляет собой систему принципов, инструментов и техник, направленных на эффективное управление проектами. Она включает в себя различные подходы и методы, которые помогают планировать, организовывать, контролировать и завершать проекты в установленные сроки и в рамках определенного бюджета. Выбор метода управления проектом зависит от множества факторов, включая сложность проекта, уровень подготовки команды, размер компании и вовлеченность заинтересованных сторон. Важно провести анализ потребностей и возможностей, чтобы подобрать наиболее подходящий метод для достижения поставленных целей.

Важнейшим этапом методологического аспекта управления проектами в сфере киберспорта

является этап планирования. Данный этап методологии характеризуется определением целей и задач проведения конкретного мероприятия. На этапе планирования определяется круг заинтересованных лиц.

Система целей проектного управления в сфере киберспорта:

- Развитие и популяризация киберспорта в России.
- Выявление и поддержка талантливых киберспортсменов.
- Популяризация здорового образа жизни и активного отдыха.
- Укрепление международного сотрудничества и обмен опытом.
- Создание платформы для общения и обмена опытом.
- Социокультурное влияние.
- Привлечение инвестиций и спонсоров.
- Формирование положительного имиджа киберспорта.

Уместно говорить о том, что методологический аспект организации проектного управления в сфере киберспорта зависит от изначально поставленной цели. Вместе с тем, данный аспект во многом обусловлен качеством связей и эффективностью алгоритмов взаимодействия участников киберспорта [2, с. 48]. Развитие киберспорта в настоящий момент обусловлено стремительным развитием информационных и цифровых технологий и формированием инновационного подхода к проведению ряда спортивных мероприятий. От изначально определенной цели зависит выбор остальных инструментов реализации стратегии развития проекта. Если говорить об отдельных целях, то можно отметить, что Чемпионат России по компьютерному спорту преследовал следующую цель: выявление сильнейших киберспортсменов России в различных дисциплинах, таких как боевая арена Dota 2, тактический трехмерный бой Counter-Strike и др.

Цель всероссийского соревнования Кубок России по компьютерному спорту заключается в по-

пуляризации и развитию компьютерного спорта в России, а также повышение уровня мастерства участников. Следует отметить тот факт, что данное мероприятие представляет собой всероссийское соревнование, также внесенное в Единый календарный план Минспорта РФ. В качестве примера можно отметить такое мероприятие как всероссийская киберспортивная студенческая лига, цель лиги заключается также в популяризации компьютерного спорта среди студенческой молодежи и выявления сильнейших студенческих команд. Исследование данных примеров определения цели в рамках проектного управления в сфере киберспорта позволяет говорить о том, что организация данных мероприятий ориентирована на повышение популярности среди заинтересованных лиц данного вида спорта, привлечение новых участников, развитие их навыков и умений. Данные аналитики и опросов, опубликованные ВЦИОМ, также доказывает возрастающий интерес к данному направлению. Статистические исследования позволяют определить дальнейшие перспективы развития киберспорта в нашей стране.

Методологический аспект проектного управления в сфере киберспорта предполагает на первом этапе определение цели. Однако цели большинства мероприятий идентичны, для их конкретизации целесообразно доработать порядок их определения. Так система целей проектного управления в сфере киберспорта должна базироваться на критической оценке восприятия современным обществом киберспорта в целом, аналитической оценке данного направления среди лиц разных возрастов.

В таблице 1 представлены результаты ответа на опрос: «Вы знаете, слышали или сейчас впервые услышали о том, что 17 октября российская киберспортивная команда TeamSpirit победила на Чемпионате мира по компьютерной игре Dota 2?»

Данная статистика позволяет наглядно определить пробел методологического аспекта проектного управления в сфере киберспорта. Такой проблемой является низкая степень открыто-

сти представленных результатов. Проведение киберспортивных мероприятий не учитывает в должной степени принцип открытости. Так большинство респондентов слышат о таком мероприятии впервые, в частности так ответили 42% мужчин и 31% женщин. Это доказывает, что принцип открытости организации данных мероприятий крайне низок в реализации.

Значительным пробелом также является тот факт, что большинство респондентов не считают данное направление отдельным видом спорта. На текущий момент, несмотря на тот факт, что отдельные мероприятия по киберспорту включены в календарный график мероприятий, утвержденный Министерством спорта РФ, большая часть населения не только не знает о проведении данных мероприятий, но и не рассматривает данное направление как спорт. Усугубляет в значительной степени ситуацию тот факт, что достаточно большой процент населения в целом негативно относится к компьютерным играм и не оценивает их значимость в контексте социально-экономического развития страны и общества в целом.

Данные представлены в таблице 2.

Данные таблицы 2 доказывают нарушение принципа социальной справедливости в системе проектного управления киберспортом. Принцип спортивной справедливости подразумевает честное и равное отношение ко всем участникам соревнований, независимо от их возраста, пола, национальности или других факторов. Причин того, что большинство участников не рассматривают киберспорт непосредственно как часть спортивных мероприятий, обусловлена убеждением о том, что результатом зависит не от навыков и умений спортсмена, а от состояния техники и уровня ее применения. В настоящий момент при совершенствовании теоретико-методологических аспектов проектного управления в сфере киберспорта необходимо создать систему, которая будет предотвращать мошенничество и другие нарушения правил. Реализация принципа спортивной справедливости в киберспорте поможет повысить

**Таблица 1.** Результаты опроса: «Вы знаете, слышали или сейчас впервые услышали о том, что 17 октября российская киберспортивная команда TeamSpirit победила на Чемпионате мира по компьютерной игре Dota 2?» [6].

Все опрошенные	Мужчины	Женщины	18–24 года	25–34 года	35–44 года	45–59 лет	60 лет и старше
Хорошо знаю об этом, следил(а) за соревнованиями	10	15	5	22	10	11	7
Что-то слышал(а), но без подробностей	48	54	44	47	49	44	46
Слышу об этом впервые	42	31	51	31	41	44	46
Затрудняюсь ответить	0	0	0	0	0	1	1

**Таблица 2.** Соревнования по компьютерным играм оценивают по-разному. Одни считают их спортом. Другие полагают, что приравнивать киберспорт к обычному спорту нельзя. А Вы как считаете, можно ли приравнивать киберспорт к обычному спорту или нет? [6].

Все опрошенные	Мужчины	Женщины	18–24 года	25–34 года	35–44 года	45–59 лет	60 лет и старше
Скорее можно	27	32	22	65	37	27	19
Скорее нельзя	64	61	67	30	59	66	73
Затрудняюсь ответить	9	7	11	5	4	7	8

доверие участников к этому виду деятельности и способствовать его дальнейшему развитию и признанию как полноценного вида спорта.

В таблице 3 представлено отношение в целом общества к киберспорту. Такая аналитика доказывает не только нарушение принципа социальной справедливости, но также говорит и в целом о негативном восприятии обществом киберспорта.

Исследование теоретико-методологических основ позволяет говорить о том, что требуется совершенствование понятийного аппарата, а также в целом организации продвижения киберспортивных мероприятия. Система проектного управления должна быть ориентирована на повышение эффективности реализации принципа открытости, а также принципа социальной справедливости. Представленные данные опросов и аналитики, а также изучение общих представлений о теоретико-методологических

основах позволяют выделить ключевые направления совершенствования. Во-первых, на законодательном уровне целесообразно внести ряд изменений. Необходимо разработать и принять специальное законодательство, которое будет регулировать все аспекты киберспортивной деятельности, включая организацию соревнований, защиту прав участников и зрителей, а также вопросы налогообложения и интеллектуальной собственности. Существующее законодательство о физической культуре и спорте требует адаптации к специфике киберспорта. Это включает в себя разработку правил и нормативов, учитывающих особенности киберспортивных соревнований, таких как онлайн-турниры и использование специализированного оборудования.

Во-вторых, актуальным направлением является создание открытых и доступных источников информации о правилах, условиях участия и результатах соревнований, что позволит всем

**Таблица 3.** Результаты ответа на вопрос: «Представьте, что Ваш ребенок или внук увлекся киберспортом. Как бы Вы к этому отнеслись? [6].»

Все опрошенные	Мужчины	Женщины	18–24 года	25–34 года	35–44 года	45–59 лет	60 лет и старше	
Скорее положительно	34	40	29	51	41	39	32	22
Скорее отрицательно	46	40	52	24	40	43	50	55
Скорее безразлично	12	16	10	21	15	11	10	11
Затрудняюсь ответить	8	4	9	4	4	7	8	12

заинтересованным сторонам получить необходимую информацию и участвовать в процессе принятия решений. Реализация принципа открытости сводится не только к обеспечению известности данного направления среди лиц современного общества, но и необходимым элементом является формирование положительного восприятия данного направления. Негативное отношение общества к киберспортивным мероприятиям препятствует активному развитию данного направления. В-третьих, важным является разработка и внедрение механизмов, обеспечивающих равные возможности для всех участников, независимо от их социального статуса, места жительства или финансовых возможностей.

Также необходимо использовать передовой зарубежный опыт: целесообразно сделать акцент на создании стандартов киберспорта, усилении различных коллабораций с новыми технологиями, определить пути инновационного развития киберспорта [9, с. 63], [1, с. 28]; целесообразно отдельно регламентировать вопросы участия несовершеннолетних лиц в киберспортивных мероприятиях [8, с. 554], а также создать устойчивую экосистему киберспорта, и сформиро-

вать институт надлежащего права и управления [7, с. 63].

### Заключение

Резюмируя вышеизложенное, следует отметить, что исследование вопросов теории и методологии проектного управления в сфере киберспорта не теряет актуальность в связи со стремительным развитием данного вида спорта, а также по причине его тесной взаимосвязи с новейшими технологиями и инновационными разработками. В связи с вышеизложенным, очевидно, что на современном этапе развития организация проектного управления киберспортом должна базироваться, в первую очередь, на восприятии понимания и роли киберспорта для всестороннего развития общества, а также на развитии его инфраструктуры. На основании результатов проведенного исследования можно сделать вывод о том, что изменение уровня восприятия киберспорта современным обществом будет способствовать формированию инновационной концепции проектного управления в данной сфере, что станет эффективным в случае государственной поддержки и использования передового зарубежного опыта проектного управления в сфере киберспорта.

### Библиографический список

1. Алтухов С. В., Веревкин В. М. Модель управления киберспортом в Китае как основа стимулирования здорового образа жизни и защиты национальных интересов // *Управленческие науки*. – 2020. – Т. 10, № 2. – С. 22–30.
2. Андреева М. Ю., Сентябов Ю. Н. Формирование инвестиционной привлекательности игровой виртуальной команды на основе управления гудвиллом в киберспорте // *Современная конкуренция*. – 2021. – Т. 15, 2 (82). – С. 45–60.
3. Бронникова К. М. Проектное управление в киберспорте // *Молодежь XXI века: образование,*

- наука, инновации : материалы XI Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием, Институт непрерывного образования. – Новосибирск, 2023. – С. 93–97.
4. Десятириков Ф. А., Беланов А. Э., Масалов А. В. Управление информационными рисками в индустрии киберспорта : сборник научных статей 2-й Всероссийской научно-практической конференции : в 3 т. // . – Курск : Финансовый университет при Правительстве РФ; Курская областная Дума; Курская региональная общественная организация Вольного экономического общества России, 2023. – С. 289–292.
  5. Ибрагимов И. Ф. Киберспорт как интеграция спорта и цифровых технологий: проблема влияния киберспорта на здоровье игроков // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. – 2024. – Т. 9, № 2. – С. 86–91.
  6. Киберспорт. – . – URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/kybersport-uspekhi-rossiiskikh-uchastnikov-i-ocenki-auditorii>.
  7. Поздняков К. К., Ю. О.Иванова А. В. Я. Анализ зарубежных подходов к развитию экономикиэлектронных игр и киберспорта: опыт стран-лидеров индустрии // Проблемы экономики и юридической практики. – 2021. – Т. 17, № 6. – С. 285–289.
  8. Редькина А. И. Особенности государственного управления в области киберспорта // Nomothetika: Философия. Социология. Право. – 2020. – Т. 45, № 3. – С. 550–557.
  9. Хайруллина А. Д., Рендикова Р. Р. Модель государственного регулирования киберспортивной индустрии: опыт Китая // Интеллект. Инновации. Инвестиции. – 2024. – № 1. – С. 55–65.
  10. Ю.О.Иванова. Взаимосвязь киберспорта и современной цифровой экономики: аспекты влияния, тенденции развития, особенности управления // Феномен рыночного хозяйства: от истоков до наших дней. Институты развития и информационные технологии в инновационных решениях. – 2022. – С. 58–64.