

№ п/п	Год выхода статьи (2021 и новее)	Ссылка на статью	Тип статьи (направление деятельности)	Информация о статье (аннотация)	Ссылка для цитирования:
1	2024	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=68271544	ФКиС	В статье производится обоснование места компьютерного спорта в системе физического воспитания. Проведено разграничение понятий «геймер» и «киберспортсмен». Рассмотрены возможности конвергенции физических упражнений и компьютерного спорта. Обоснована необходимость «спортизации», формирования современной киберспортивной субкультуры и коррекции поведенческих паттернов геймеров, укоренившихся с годами и перенесённых в компьютерный спорт как вид спорта.	Космина, Е. А. Место компьютерного спорта в системе физического воспитания / Е. А. Космина, О. Н. Гураль // Научный вестник МГУСИТ: спорт, туризм, гостеприимство. – 2024. – № 2(80). – С. 94-103. – EDN PKACEV.
2	2024	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=75186322	Социология	E topic of masculinity, its forms and components has been an object of interest for researchers for a long time by now. In every group masculinity manifests itself in its own distinct way. Amongst other groups cyber sportsmen are a special one, relatively young, but already attracts attention of the researchers. The students of Higher School of Economics are a distinct group as well, which hasn't been studied neither in terms of masculinity, nor in terms of gaming. So, the research question is: "How gamers from HSE cyber sport club perceive masculinity norms?" The methods applied here are approximately 10 semi-structured interviews with the "HSE OTTERS" club.	Moseev, A. G. Gaming Masculinity: Masculinity Norms Perception by Cybersportsmen-HSE Students / A. G. Moseev // Petersburg Sociology Today. – 2024. – No. 25. – P. 85-105. – DOI 10.25990/socinstras.pss-25.3q41-nq96. – EDN BLCUTX.
3	2023	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=55169911	Развитие КС	Проведен исторический анализ возникновения и развития киберспорта в мире от момента проведения первых соревнований до сегодняшнего дня. Выявлено, что за небольшое время возникновения и развития киберспорта увлечение видеоиграми из просто развлечения превратилось в соревновательную индустрию с всемирными турнирами, огромными призовыми фондами и миллионами фанатов и болельщиков. Приведены статистические данные по распределению времени, проводимого на развлекательных платформах, аудиторией разного возраста за 2021 год и отмечены современные тенденции развития киберспорта.	Гончаренко, Д. И. Предпосылки возникновения киберспорта (e-sports) / Д. И. Гончаренко // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. – 2023. – № 12. – С. 78-85. – DOI 10.24412/2305-8404-2023-12-78-85. – EDN ZXFEHL.
4	2023	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=54736802	Рынок киберспорта	Целью исследования является разработка подхода к прогнозированию спроса и предложения на рынке киберспортивной индустрии с использованием методов анализа данных. Методы : в качестве методов в представленном исследовании используются статистические методы анализа рынка, методы анализа временных рядов и многомерные статистические методы. Результаты (Findings): в исследовании представлены модели, позволяющие осуществлять прогнозирование спроса и предложения на рынке киберспортивной индустрии. Прогнозирование спроса предлагается осуществлять на основании моделей временных рядов. Прогнозирование предложения предлагается осуществлять на основании многомерных статистических методов, сначала выявляя наиболее существенные факторы рынка и в дальнейшем осуществляя классификацию стран на основании выявленных факторов.	Крамаренко, И. В. Прогнозирование показателей спроса и предложения на рынке киберспортивной индустрии / И. В. Крамаренко, Л. А. Константинова // Modern Economy Success. – 2023. – № 6. – С. 13-22. – EDN MGIXDE.
5	2023	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=53042606	Экономика	Индустрия развлечений в условиях всеобщей цифровизации экономики имеет тенденцию к значительным преобразованиям. Так в конце прошлого столетия возникла индустрия видеонигр, к началу 21 века начавшая своё экономическое развитие. В статье рассматриваются пути движения денежными средствами в игровой индустрии как в одном из активно развивающихся секторов экономики. Также авторы предлагают проанализировать состояние российского сектора игропрома.	Усманов, Д. Р. Компьютерная игровая индустрия как фактор развития экономики / Д. Р. Усманов, Р. Е. Семенов, Л. Р. Нигматзянова // Научные дискуссии. – 2023. – Т. 3, № 2. – С. 92-96. – EDN ZHEJWX.
6	2022	https://elibrary.ru/item.asp?id=50029348	Туризм	В статье раскрываются возможности развития туризма на основе киберспорта. Приводится анализ статистических данных, на основе которых делаются выводы о роли и значении киберспортивных мероприятий и отражаются основные тенденции развития киберспорта как нового направления в туризме и его отдельных видов.	Кезина, Е. О. Киберспорт как новое направление в туризме / Е. О. Кезина, С. В. Сарайкина // L Огарёвские чтения : Материалы всероссийской с международным участием научной конференции. В 3-х частях, Саранск, 06–11 декабря 2021 года / Отв. за выпуск А.М. Давыдкин, сост. К.В. Родионова. Том Часть 2. – Саранск: Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва, 2022. – С. 588-591. – EDN OWQYPE.
7	2022	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49839950	Журналистика	анализируются издания «Игромания» и Cybersport.ru, посвященные компьютерным играм, с точки зрения проблематики, жанровой характеристики публикаций и использования в них стилистически окрашенных средств	Крюкова, С. В. Издания "Игромания" и Cybersport.ru: проблематика, жанрово-стилистические особенности контента / С. В. Крюкова, Н. С. Шостак // Современный дискурс-анализ. – 2022. – № 3(31). – С. 25-33. – EDN TKFUGK.
8	2022	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50354434	Психология	Данная статья посвящена проблеме изучения особенностей мотивации достижения у студентов с различной активностью в использовании компьютерными играми. Во Введении обосновывается актуальность исследования связи разной степени игровой активности студентов и особенностей развития мотивации достижения, дается теоретический обзор западных и отечественных подходов к изучению мотивации достижения. Новизна исследования заключается в получении сведений относительно связи мотивации достижения с любительской и профессиональной игровой активностью. В разделе «Методы» дается описание методов исследования связи мотивации достижения с игровой активностью. В разделе «Результаты» представлены данные, полученные в ходе эмпирического исследования. Было выявлено преобладание онлайн игр в игровой деятельности группы «киберспортсменов», и преобладание однопользовательских игр у группы «любителей». Статистический расчет позволил доказать связь между данными параметрами, и дать качественный анализ изучаемым явлениям. Определено, что киберспортсмены значимо больше, в сравнении с любителями, предпочитают онлайн игры, а любители, соответственно, однопользовательские. Достоверных различий между сравниваемыми группами (киберспортсменов и любителей) в показателях частоты активности в компьютерных играх, предпочтений игры в одиночку или же в команде, интернет-зависимого поведения, мотивации достижения успеха и мотивации избегания неудач не было выявлено. Вместе с этим, некоторые показатели были сильно приближены к значимым значениям. Это показатель мотивации избегания неудач и показатель предпочтения игры в одиночку или же в команде. В связи с этим можно предполагать, что, вероятно, данные результаты были вызваны относительно небольшой выборкой, и при расширении исследования данные показатели достигли бы значимого значения. В разделе «Обсуждение результатов» дается интерпретация полученных результатов о связи особенностей мотивации достижения у студентов с различной активностью в использовании компьютерными играми.	Шарпило, В. А. Особенности мотивации достижения у студентов - активных пользователей компьютерных игр / В. А. Шарпило, И. В. Абакумова, И. Г. Смольянов // Инновационная наука: психология, педагогика, дефектология. – 2022. – Т. 5, № 6. – С. 67-85. – DOI 10.23947/2658-7165-2022-5-6-67-85. – EDN XYSLRA.

9	2022	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48020797	Маркетинг	<p>В статье рассматриваются многочисленные вопросы, связанные с популяризацией киберспорта. Отмечается, что параллельно со становлением этой спортивной дисциплины в России и в мире идет развитие киберспортивной журналистики. В нашей стране активно освещаются киберспортивные мероприятия, работают тележурналисты и спортивные комментаторы. В СМИ мы можем наблюдать выход большого количества материалов, посвященных этой теме, в которых очень часто рассматривают киберспорт с позиции политической, спортивной и даже культурной. Автор обращается к различным способам и приемам освещения киберспортивной информации в масс-медиа. Мы считаем, что основа эффективной подачи материала о киберспорте лежит в использовании визуального образа. Современный медиапотребитель привык получать информацию вместе с визуальными составляющими. Так он лучше усваивает материал и так проще на него воздействовать журналистам. Тем более та часть аудитории, которая связана с компьютерными играми, постоянно погружена в визуальные образы персонажей своих цифровых развлечений. А мы сегодня наблюдаем иную картину отображения действительности. Использование баланса письменной речи с правильно подобранным визуальным образом даст возможность выдать для этой части аудитории эмоциональный и персонифицированный медиатекст. А значит, что такой текст не останется без внимания адресата. Более того, он вызовет положительные эмоции и будет быстрее осмыслен читателем, а также подготовит благоприятную почву для потребления другого спортивного контента данного СМИ.</p>	<p>Мальцева, И. А. Популяризация киберспорта как спортивной дисциплины: медийный аспект / И. А. Мальцева // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева. – 2022. – Т. 1, № 1(37). – С. 89-97. – DOI 10.51965/20767919_2022_1_1_89. – EDN UBGSNW.</p>
10	2022	https://elibrary.ru/item.asp?id=49440767	ФКиС	<p>В статье рассматриваются способы применения больших данных в спортивной отрасли. Приведены результаты исследований, являющиеся примерами успешной интеграции анализа больших данных в сферу спорта, с возможностью дальнейшего использования полученных результатов на практике. Компьютерный спорт как самый «цифровой вид спорта», результат спортивной деятельности которого можно измерить в единицах и нулях, является наиболее благоприятной средой для сбора и анализа больших данных, по сравнению с классическими видами спорта. Приведены конкретные примеры применения методов анализа «больших данных» в компьютерном спорте. Рассмотрена система определения читеров в «шутерах от первого лица», на основе «Байесовской сети». Обозначены возможные направления для исследований больших данных в компьютерном спорте. На основе анализа литературных источников предложен алгоритм анализа больших данных в компьютерном спорте.</p>	<p>Космина, Е. А. Большие данные в компьютерном спорте / Е. А. Космина // Большие данные и проблемы общества : Сборник статей по итогам Международной научной конференции, Киров, 19–20 мая 2022 года. – Томск: Национальный исследовательский Томский государственный университет, 2022. – С. 90-93. – EDN PLDRIO.</p>
11	2022	https://elibrary.ru/item.asp?id=53215781	Юриспруденция	<p>Отсутствие механизма рассмотрения и разрешения киберспортивных споров, а также несовершенство правового регулирования киберспортивных правоотношений обуславливают юридическую незащищенность киберспортсменов.</p> <p>Цель: изучение проблемных вопросов при рассмотрении споров, связанных с нарушением прав и законных интересов киберспортсмена, предложение рекомендаций, направленных на необходимость определения понятия киберспорт и места киберспортсмена в системе спортивного законодательства, а также поиск оптимальных решений, способствующих улучшению процедуры разрешения киберспортивных споров. Методологическая основа: для достижения цели статьи были использованы общенаучный и частнонаучный методы. Общенаучный метод использовался для того, чтобы проанализировать действующее нормативное регулирование РФ в сравнении с законодательством Германии и США. Частнонаучный метод позволил сформулировать понятие киберспортсмена, установить необходимость определения киберспорта...</p>	<p>Гулев, Г. И. Особенности разрешения киберспортивных споров в третейском разбирательстве / Г. И. Гулев // Russian Studies in Law and Politics. – 2022. – Т. 6, № 3-4. – С. 53-68. – DOI 10.12731/2576-9634-2022-3-4-53-68. – EDN YTUGYQ.</p>
12	2022	https://vael.ru/ru/article/view?id=2320&ysclid=ma0uy622xp450574855	Экономика киберспорта	<p>В последнее время одним из направлений государственной политики является спорт. В 2020-2022 годах приняты многие значимые для спортивной отрасли документы. Развитие спорта начинается с детского, детско-юношеского спорта, студенческого спорта, в последующем становясь профессиональным или любительским. Одной из форм финансирования спортивной отрасли является государственно-частное партнерство. Установлено, что причинами недостаточного использования этой формы финансирования является дефицит специалистов, обладающих необходимыми компетенциями. В ходе исследования определено, что особенностями развития государственно-частного партнерства в компьютерном спорте являются: 1. становление компьютерного спорта как вида спорта; 2. отсутствие регулирования создания и функционирования спортивных клубов; 3. отсутствие требований к объектам спорта в компьютерном спорте; 4. отсутствие специалистов с необходимыми компетенциями для создания ГЧП; 5. наличие киберспортивных клубов, развивающихся как досуговые центры; 6. формирование киберспортивных клубов по типу классических спортивных клубов. Также установлено, что сегодня осуществление спортивной подготовки проходит в формате секции, и максимально интересней и взаимовыгодный формат, способный объединить киберспортсменов, – это киберспортивный клуб. Организация спортивной секции и создание киберспортивной команды (клуба) является также наиболее экономически целесообразной. Результативное взаимодействие общественных, государственных и частных институтов – залог успешной реализации таких задач. Государственно-частное партнерство в вопросе деятельности киберспортивных клубов необходимо прорабатывать с учетом интересов всех участников этого процесса. Авторами установлено, что государственно-частное партнерство является одним из инструментов, который можно будет использовать для достижения максимальных результатов при реализации национальных и федеральных программ в сфере киберспорта.</p>	<p>Винокуров, А. С. Киберспортивная команда-клуб как основа государственно-частного партнерства в компьютерном спорте / А. С. Винокуров, Ю. О. Иванова, О. Н. Гураль // Вестник Алтайской академии экономики и права. – 2022. – № 7-2. – С. 196-200. – DOI 10.17513/vael.2320. – EDN DFZLAQ.</p>
13	2021	https://elibrary.ru/item.asp?id=46339170	Киберспорт в интернете	<p>Millions of people all over the world watch ESports matches and follow the news about favourite teams and players. Due to the COVID-19 pandemic ESports market has received unprecedented growth of audience. The present paper is aimed at exploring and comparing specific features of ESports internet resources development around the world. The author observes the most visited ESports sites in such countries as South Korea, China, the USA, and Russia. Also, this article examines website traffic statistics to analyze the popularity of ESports internet resources among an audience. The data is based on the number of views and visitors for each country during the day, month, and year. The study showed that the Asian ESports media market prefers to use video format for providing content compared to the USA and Russia. The USA and Russia still use text and video formats.</p>	<p>Chernyavskaya, A. G. ESports: a Review of Foreign and Russian Media Resources / A. G. Chernyavskaya // RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism. – 2021. – Vol. 26, No. 2. – P. 325-330. – DOI 10.22363/2312-9220-2021-26-2-325-330. – EDN XJMDYJ.</p>
14	2021	https://elibrary.ru/item.asp?id=47216662	Право	<p>Статья посвящена исследованию киберспорта как правового явления. Анализ российского законодательства показал, что наиболее часто используемым в текстах нормативных актов является термин «компьютерный спорт». Равнозначными с этим термином являются такие, как «киберспорт» и «e-спорт». Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. В настоящее время правовое регулирование киберспорта в России осуществляется в основном на подзаконном уровне. Перечислены основные нормативные акты в этой области. Авторы пришли к выводу, что киберспортивные отношения являются недостаточно изученной областью, поэтому пока сложно прийти к решению о необходимости принятия специального закона. Доказывается, что такое решение будет обосновано, если будет установлена такая специфичность этого вида спорта, уровень которой не позволит применять к этим отношениям уже существующее законодательство и потребует иных подходов. Названы основные дискуссии по исследованному вопросу, которые имеют место в научной литературе...</p>	<p>Коваленко, Е. Ю. Правовое регулирование киберспорта в России и некоторых странах Азии* / Е. Ю. Коваленко, Н. В. Тыдыкова, А. К. Кусаинова // Российско-азиатский правовой журнал. – 2021. – № 3. – С. 51-57. – DOI 10.14258/rajl(2021)3.11. – EDN NGDYDK.</p>

15	2021	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48167477	Индустрия	<p>В данной работе раскрывается специфика и роль видеонгр и видеонгровой индустрии как инструмента для развития современной культуры, применяются историко-культурологический, компаративный, аналитический и феноменологический методы. Исследуются особенные черты формирования видеонгровой индустрии с анализом социальных, культурных и исторических условий, на него повлиявших. Видеонгры, став культурным пластом человечества, развиваются в крайне разносторонних (литературных, музыкальных, кинематографических, философских, психологических и технологических) сферах, но отличительной чертой современных продуктов видеонгровой индустрии является тесная связь с быстроразвивающимися социальными идеями. Международные сообщества достаточно долгое время совершают отбор видеонгр, представляющих наибольшую ценность для будущих поколений. Само же развитие научных и общественных течений находит своё отражение в этой культурной сфере, где они встречают себя в различных жанровых принадлежностях, к примеру, в симуляторах, направленных на развитие профессиональных навыков. В качестве примера авторы анализируют развитие видеонгровой индустрии, а также её отдельного, но неразрывно-связанного направления, известного как киберспорт на территории стран СНГ, в частности в России.</p>	Лескова, И. В. Видеонгровая индустрия как объект и способ развития современной культуры / И. В. Лескова, М. В. Пирושкин // Мир науки. Социология, филология, культурология. – 2021. – Т. 12, № 4. – DOI 10.15862/42KLSK421. – EDN FRL0TL.
16	2021	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=46153816	Экономика	<p>Стремительное развитие индустрии киберспорта ведет за собой не только положительные последствия в виде развивающегося экономического сегмента, но и предъявляет требования к организациям, регулирующим деятельность в киберспортивной индустрии. В данной статье рассмотрены рекомендации по разработке нормативных документов, устанавливающих технический регламент площадки для занятий компьютерным спортом, рекомендации по разработке требований к игровому пространству киберспортсмена.</p>	Канивец, В. А. Формирование инфраструктуры и пространственных норм игровой среды в киберспорте / В. А. Канивец // Сила систем. – 2021. – № 1(18). – С. 77-81. – EDN NLTFGW.
17	2021	https://www.elibrary.ru/item.asp?id=46564893	Экономика	<p>В статье проанализированы основные показатели результатов деятельности участников мировой киберспортивной индустрии в 2013-2020 годах. Цель исследования - выявление динамики основных финансовых показателей и прогноз развития индустрии киберспорта на краткосрочную перспективу. В процессе анализа применялись абдуктивное рассуждение, а также такие общенаучные методы, как системный подход, синтез, обобщение. Эмпирической основой исследования стали вторичные данные, размещенные в открытом доступе на сайте www.cybersport.ru. Визуализация результатов анализа реализована с помощью Microsoft Excel 2019. По итогам анализа описана динамика выплаченных призов, числа турниров и призовых фондов. Составлены рейтинги стран по размеру призовых, игр по размеру призовых фондов и команд по размеру суммарного выигрыша. Представлен топ-10 команд и организаций России по размеру призовых. Результаты исследования дают представление о том, как существующие тренды могут повлиять на потребление киберспортивных мероприятий и осведомленность о киберспорте в будущем. Этому способствует составленный прогноз на 2021-2022 годы.</p>	Аверин, А. В. Анализ финансовых результатов деятельности участников киберспортивной индустрии / А. В. Аверин, Н. В. Андреев, К. К. Поздняков // Вестник Алтайской академии экономики и права. – 2021. – № 9-1. – С. 4-10. – DOI 10.17513/vaaei.1832. – EDN IWBPKI.
18	2021	https://elibrary.ru/item.asp?id=46201419	ФКиС	<p>Систематизирована структура технической подготовленности в компьютерном спорте. Выделены типы технической подготовленности и представлены воз - возможные варианты техники, отражающиеся в изменении позы спортсмена на основе оценки видеозаписей, фотографий и педагогических наблюдений во время игры.</p>	Космина, Е. А. Анализ техники в компьютерном спорте / Е. А. Космина // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. – 2021. – № 6. – С. 122-128. – DOI 10.24412/2305-8404-2021-6-122-128. – EDN VUDEWK.