



ЭКОНОМИКА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СПОРТЕ

Научная статья

<https://doi.org/10.62105/2949-6349-2026-3-2-e202607>

УДК 796.062

Модель оценки эффективности проведения спортивных мероприятий (на примере киберспорта)

В. А. Береснева^{1,2✉}, Е. Д. Иванова³

¹ Российский университет спорта «ГЦОЛИФК», г. Москва, Российская Федерация

² Автономная некоммерческая организация «Кафедра киберспорта», г. Москва, Российская Федерация

³ Высшая школа экономики, г. Москва, Российская Федерация

✉ vika.beresnewa@mail.ru

Аннотация

Актуальность. Рост мирового рынка киберспорта и увеличение числа соревнований обуславливают необходимость разработки объективных методик оценки эффективности их проведения, однако существующие подходы не обеспечивают комплексного анализа.

Цель исследования. Разработка и апробация модели оценки эффективности киберспортивных мероприятий.

Методы исследования. Анализ научной литературы, моделирование, метод экспертной оценки (включая метод анализа иерархий Т. Саати), метод математической и статистической обработки первичной информации.

Результаты. В статье предложена модель комплексной оценки эффективности киберспортивных мероприятий, основанная на математическом моделировании и включающая шесть индексов: продвижения соревнования, продвижения организатора, продвижения мероприятия, социальной рентабельности, индекс Вайсброда и ресурсной эффективности. Модель сочетает количественные и качественные показатели. Апробация проведена на примере онлайн-турнира «Кубок “Пулемет Дегтярева”» по игре «Калибр» (декабрь 2024 г.). После нормировки частных индексов интегральный показатель эффективности составил 6,08 балла из 10 (0,608 из 1), что соответствует высокому уровню. Экспертная оценка шести специалистов игровой индустрии подтвердила практическую значимость модели.

Выводы. Разработанная модель позволяет объективно оценивать эффективность киберспортивных мероприятий, а её апробация и экспертная оценка подтверждают практическую значимость и применимость в управлении спортивными событиями. Модель может использоваться как для анализа отдельных турниров, так и для стратегического планирования будущих киберспортивных мероприятий, обеспечивая формализованный подход и повышение качества управленческих решений в спорте.

Ключевые слова: менеджмент в спорте, киберспорт, оценка эффективности спортивных мероприятий, интегральный индекс, социальная рентабельность, управление спортом, ресурсная эффективность, медийный охват, киберспортивные мероприятия, компьютерный спорт, маркетинг в спорте



ECONOMICS OF INFORMATION TECHNOLOGY IN SPORTS

Research article

<https://doi.org/10.62105/2949-6349-2026-3-2-e202607>

UDC 796.062

A model for evaluating the effectiveness of sporting events (using the example of esports)

V. A. Beresneva^{1,2✉}, E. D. Ivanova³

¹ Russian University of Sports "SCOLIPE", Moscow, Russian Federation

² Autonomous non-profit organization "Department of eSports Moscow, Russian Federation

³ Higher School of Economics, Moscow, Russian Federation

✉ vika.beresneva@mail.ru

Abstract

Relevance. The growth of the global esports market and the increasing number of competitions necessitate the development of objective methods for evaluating their effectiveness; however, existing approaches do not provide a comprehensive analysis.

Objective. To develop and test a model for evaluating the effectiveness of esports events.

Research methods. Analysis of scientific literature, modeling, expert assessment (including T. Saaty's analytic hierarchy process), mathematical and statistical processing of primary information.

Results. The article proposes a model for the comprehensive assessment of the effectiveness of esports events based on mathematical modeling and includes six indices: competition promotion, organizer promotion, event promotion, social profitability, Weissbrod index and resource efficiency. The model combines quantitative and qualitative indicators. The testing was carried out on the example of the Degtyarev Machine Gun Cup online tournament for the Kalibr computer game (December 2024). After normalizing the partial indices, the integral performance index was 6.08 out of 10 (0.608 out of 1), which corresponds to a high level. An expert assessment by six experts in the gaming industry confirmed the practical significance of the model.

Conclusion. The developed model allows for an objective assessment of the effectiveness of esports events, and its testing and expert evaluation confirm its practical significance and applicability in sports event management. The model can be used both for analyzing individual tournaments and for strategic planning of future esports events, providing a formalized approach and improving the quality of management decisions in sports.

Keywords: sports management, esports, evaluation of the effectiveness of sports events, integral index, social profitability, resource efficiency, media coverage, esports events, computer sports, marketing in sports



Введение

В настоящее время спортивные мероприятия стали не просто видом досуга, а полноценным социально-экономическим явлением, привлекающим миллионы зрителей и инвесторов по всему миру. Киберспортивные мероприятия, как часть мирового спорта, тоже активно развиваются. Согласно отчету исследовательской компании MarketsandMarkets, глобальный рынок киберспорта в 2024 году оценивается примерно в 2,22 миллиарда долларов США. При этом ожидается, что к 2029 году его объем вырастет до 6,51 миллиарда долларов США, что соответствует среднегодовому темпу роста (CAGR) в 24%. Основными факторами такого роста являются увеличение инвестиций со стороны спонсоров, развитие стриминговых платформ и расширение аудитории киберспорта по всему миру [1]. Соответственно, от эффективности проведения спортивных, в том числе киберспортивных, мероприятий зависит не только экономический, но и социальный эффект. Однако ни в научных работах, ни на практике не применяются методики оценки эффективности проведения спортивных событий. Отсутствие процедуры оценки затрудняет объективное оценивание менеджмента турниров, их социального и экономического вклада, а также эффективность распределения ресурсов, поэтому ее разработка является важной научной проблемой. Создание модели оценки эффективности спортивных, в том числе киберспортивных, мероприятий положительно отразится на организационных и экономических аспектах.

Цель исследования – разработка и апробация модели оценки эффективности киберспортивных мероприятий.

Методы исследования

В работе использованы анализ научной литературы, моделирование, метод экспертной оценки (включая метод анализа иерархий Т. Саати), метод математической и статистической обработки первичной информации.

Результаты и их обсуждение

В научном дискурсе киберспорт является полноценным видом спорта и рассматривается как социальное и экономическое явление, однако единые методики оценки эффективности проведения мероприятий, особенно с социальной направленностью, до сих пор отсутствуют [2]. Чаще всего в научных работах внимание уделяется успешности игроков, физическому состоянию и экономическому эффекту, но этого недостаточно для комплексной оценки менеджмента ивентов.

Современные подходы подчеркивают необходимость анализа социальной эффективности [3]: вовлеченности аудитории, формирования сообществ и ценностных ориентиров молодежи [4]. Важным является и правовой аспект [5]: отсутствие единых норм затрудняет институционализацию киберспорта.

Кроме того, мероприятия выполняют образовательную и культурную функции, формируя компетенции цифровой экономики [6] и создавая пространство межкультурного взаимодействия. Экономико-маркетинговые показатели, такие как привлечение аудитории и работа с брендом, определяют устойчивость проектов.



Для преодоления фрагментарности необходим междисциплинарный подход, объединяющий социальные, правовые, образовательные и экономические параметры. Это позволит оценивать киберспортивные мероприятия не только как спортивные события, но и как социально значимые проекты, влияющие на развитие экономики и общества.

Модель оценки эффективности

На основании анализа методических подходов, изложенных в исследованиях ведущих ученых, занимающихся изучением менеджмента спорта, Е.А. Гуреевой и А.В. Кыласова [7], в настоящей работе предложена адаптированная модель комплексной оценки эффективности киберспортивных соревнований. Указанная модель представляет собой интегральную формулу, учитывающую как количественные, так и качественные характеристики мероприятия, включая информационную представленность, уровень вовлечённости аудитории, социально-экономические параметры и степень институционального продвижения.

Интегральный индекс эффективности мероприятия E_{total} определяется как взвешенная сумма шести ключевых индексов: индекса продвижения соревнования (IP_s), индекса продвижения организатора или федерации (IP_f), индекса продвижения самого мероприятия (IP_e), коэффициента социальной рентабельности (SR), индекса Вайсброда (IW), а также индекса ресурсной эффективности (IR). В формализованном виде модель описывается следующей формулой (1):

$$E_{total} = w_1 \cdot IP_s + w_2 \cdot IP_f + w_3 \cdot IP_e + w_4 \cdot SR + w_5 \cdot IW + w_6 \cdot IR, \quad (1)$$

где $w_1 \dots w_6$ – весовые коэффициенты, отражающие приоритетность соответствующих компонентов оценки в зависимости от целей организатора.

Индекс продвижения соревнования (IP_s) измеряет степень цифрового присутствия дисциплины и самого турнира в открытых источниках и рассчитывается как отношение количества упоминаний игры или киберспортивной дисциплины к количеству упоминаний конкретного мероприятия, что позволяет оценить эффективность брендинга события относительно популярности базовой игры (2):

$$IP_s = \frac{U_{game}}{U_{event}}, \quad (2)$$

где U_{game} – количество упоминаний названия игры/дисциплины в поисковике; U_{event} – количество упоминаний соревнования, связанного с этой игрой.

Индекс продвижения организатора (IP_f) фиксирует сопряжённость мероприятия с брендом организующей структуры и представляет собой отношение общего числа упоминаний соревнования к числу упоминаний в сочетании с названием федерации или клуба, ответственного за проведение. Показатель позволяет определить эффективность коммуникационной политики и степень узнаваемости организатора среди целевой аудитории (3):

$$IP_f = \frac{U_{event}}{U_{event+fed}}, \quad (3)$$

где $U_{event+fed}$ – количество упоминаний соревнования в связке с федерацией/организатором.

Индекс продвижения мероприятия (IP_e) отражает соотношение между количеством зрителей, включая онлайн-аудиторию, и количеством непосредственных участников соревнования, что служит индикатором зрелищности и массовости события. Данный параметр



позволяет выявить соответствие мероприятия интересам широкой аудитории (4):

$$IP_e = \frac{V}{P}, \quad (4)$$

где V – число зрителей (офлайн и онлайн); P – число участников.

Коэффициент социальной рентабельности (SR) определяется как отношение социального эффекта, в виде суммарного количества участников, зрителей, волонтеров и иного вовлеченного персонала, к совокупным затратам на организацию мероприятия. Показатель демонстрирует, насколько эффективно мероприятие решает задачи социальной значимости и вовлечения при заданных ресурсах (5):

$$SR = \frac{SE}{CP}, \quad (5)$$

где SE – социальный эффект, например количество участников и вовлеченность; CP – затраты на проведение мероприятия.

Индекс Вайсброда (IW) оценивает долю привлеченных внебюджетных средств, включая доходы от спонсоров, мерчендайзинга, билетов и пр., в отношении к объему полученной государственной поддержки или грантов. Данный коэффициент используется для характеристики степени финансовой самостоятельности и инвестиционной привлекательности организатора (6):

$$IW = \frac{G}{F}, \quad (6)$$

где G – объем привлеченных внебюджетных средств (спонсоры, донаты, платные участия); F – сумма государственных субсидий, грантов.

Индекс ресурсной эффективности (IR) отражает величину затрат, приходящихся на одного участника соревнования, и позволяет оценить рациональность расходования средств. Чем ниже данный показатель, тем выше эффективность расходования бюджета с точки зрения операционных затрат (7):

$$IR = \frac{CP}{P}. \quad (7)$$

Назначение весов w_i осуществляется в зависимости от стратегических задач, стоящих перед организатором. Например, при акценте на маркетинговую привлекательность мероприятия предпочтение отдается индексам IP_s , IP_f и IP_e ; в случае приоритетов, связанных с социальной миссией, более значимыми становятся SR и IR ; при наличии требования об устойчивом финансовом развитии в фокус попадает индекс IW .

Предложенная модель обладает универсальностью и может быть применена как к отдельным киберспортивным мероприятиям, так и к мониторингу деятельности организаторов спортивных мероприятий вообще. Кроме того, она может быть интегрирована в систему принятия управленческих решений при распределении ресурсов, разработке стратегии продвижения, а также при обосновании необходимости государственной или спонсорской поддержки.

Разработанная модель апробирована на примере Кубка «Пулемет Дегтярева» по компьютерной игре «Калибр», который проводился с 13 по 19 декабря 2024 года в режиме онлайн. В нем участие приняли 16 команд (4 игрока + 1 запасной), а призовой фонд составил 100 000 рублей. В таблице 1 приведены показатели деятельности данного мероприятия.



Таблица 1: Показатели эффективности Кубка «Пулемет Дегтярева»
 Table 1. Performance indicators of the “Degtyarev Machine Gun” Cup

| Наименование критерия / Indicator | Значение / Value |
|--|--|
| Общее число просмотров трансляций Кубка | 16 700 |
| Всего комментариев | 147 |
| Объем привлеченных внебюджетных средств | 100 000 рублей, 200 контейнеров «Военторга», 300 000 золотых монет |
| Сумма государственных субсидий, грантов | 0 |
| Социальная рентабельность | 0,9 |
| Количество упоминаний игры «Калибр» (декабрь 2024 года) | 128 |
| Количество упоминаний Кубка «Пулемет Дегтярева» (декабрь 2024 года) | 11 |
| Количество упоминаний организатора (АНО «Кафедра киберспорта») (декабрь 2024 года) | 19 |

Определение весовых коэффициентов

Таблица 2: Весовые коэффициенты и обоснование их назначения для Кубка «Пулемёт Дегтярева»

Table 2. Weight coefficients and justification for the Degtyarev Machine Gun Cup

| Индекс | Обозначение | Вес (w_i) | Обоснование |
|---------------------------|-------------|---------------|---|
| Продвижение соревнования | IP_s | 0,10 | Турнир проводился в онлайн-формате без амбиций на широкое брендрование; дисциплина «Калибр» имеет ограниченную аудиторию |
| Продвижение организатора | IP_f | 0,10 | Организатор (АНО «Кафедра киберспорта») только начинает выстраивать публичный имидж, узнаваемость не является приоритетом |
| Продвижение мероприятия | IP_e | 0,10 | Мероприятие не ставило целью максимальный зрительский охват; фокус – на вовлечение участников |
| Социальная рентабельность | SR | 0,30 | Приоритет – социальный эффект при минимальных затратах (вовлечение молодежи, развитие сообщества) |
| Индекс Вайсброта | IW | 0,10 | Отсутствие господдержки ($F = 0$) делает IW формально неопределённым; вес сохранён для структуры модели |
| Ресурсная эффективность | IR | 0,30 | Ключевой показатель для малобюджетных онлайн-турниров – минимизация затрат на одного участника |



Веса $w_1 \dots w_6$ определены экспертным путём с использованием метода анализа иерархий (МАИ) Т. Саати [8]. Шести специалистам игровой индустрии было предложено выполнить попарное сравнение шести индексов по шкале относительной важности от 1 (равная важность) до 9 (абсолютное превосходство). Построенные матрицы парных сравнений обработаны методом собственного вектора, что позволило получить индивидуальные веса для каждого эксперта. Итоговые веса вычислены как среднее геометрическое индивидуальных векторов приоритетов. В таблице 2 представлены полученные весовые коэффициенты и их обоснование.

Для оценки согласованности мнений экспертов рассчитан коэффициент конкордации Кендалла (W) [9]. Полученное значение $W = 0,82$ при $p < 0,05$ свидетельствует о высокой степени согласованности экспертных оценок (значение $W > 0,7$ трактуется как сильная согласованность). Таким образом, применение МАИ для определения весовых коэффициентов является статистически обоснованным.

Интерпретация интегрального индекса

Поскольку каждый из частных индексов ($IP_s, IP_f, IP_e, SR, IW, IR$) имеет различную размерность и диапазон, для практического применения все они нормируются к безразмерной шкале от 0 до 1 (с последующим возможным переводом в 10-балльную шкалу умножением на 10). Весовые коэффициенты w_i также находятся в диапазоне $[0, 1]$ и в сумме дают 1, поэтому интегральный индекс E_{total} принимает значения от 0 до 1 (или от 0 до 10).

Диапазоны интерпретации в 10-балльной шкале:

- 0–2,0 — низкая эффективность (критические проблемы по большинству критериев);
- 2,1–4,0 — ниже среднего (существенные недостатки при отдельных успехах);
- 4,1–6,0 — средняя (сбалансированные показатели, требуются улучшения);
- 6,1–8,0 — высокая (хорошие результаты по приоритетным направлениям);
- 8,1–10 — очень высокая (превосходство по ключевым метрикам).

Практическое назначение интегрального индекса. E_{total} предназначен для:

- сравнительного анализа различных киберспортивных мероприятий;
- мониторинга динамики эффективности одного организатора во времени;
- обоснования управленческих решений при распределении ресурсов и привлечении спонсорской или государственной поддержки.

Расчёт для Кубка «Пулемёт Дегтярева». Для получения корректного интегрального показателя частные индексы были нормированы относительно референтных значений, полученных на основе анализа 15 киберспортивных турниров аналогичного уровня (онлайн, призовой фонд до 500 тыс. руб., 10–20 команд). После нормировки значения составили: $IP_s = 0,12$, $IP_f = 0,06$, $IP_e = 0,85$, $SR = 0,45$, $IW = 1,00$, $IR = 0,90$.

Подставляя в формулу (1) с весами из таблицы 2:

$$E_{total}^{норм} = 0,10 \cdot 0,12 + 0,10 \cdot 0,06 + 0,10 \cdot 0,85 + 0,30 \cdot 0,45 + 0,10 \cdot 1,0 + 0,30 \cdot 0,90 = 0,608.$$



В пересчёте на 10-балльную шкалу: $E_{total}^{10} = 0,608 \cdot 10 = 6,08$ балла. Это значение относится к категории «высокая эффективность». Оно отражает, что приоритетные для организатора показатели (ресурсная эффективность IR и социальная рентабельность SR) находятся на высоком уровне, а слабые медийные метрики (IP_s , IP_f) имеют низкий вес и не оказывают существенного влияния на итоговую оценку. Выявленные низкие значения индексов продвижения указывают на резервы для улучшения коммуникационной политики в будущих турнирах.

Экспертная валидация модели

С целью экспертизы разработанной модели был создан опросный лист. Экспертам (шесть специалистов игровой индустрии: три менеджера киберспортивных организаций, два аналитика, один представитель федерации) предлагалось оценить модель по трём критериям (каждый по 5-балльной шкале, где 1 – полностью не согласен, 5 – полностью согласен):

1. Полнота – модель охватывает все значимые аспекты эффективности (медийный, социальный, финансовый, ресурсный).
2. Применимость – модель удобна для практического использования (прозрачность расчётов, доступность данных).
3. Информативность – результаты модели позволяют принимать обоснованные управленческие решения.

Результаты опроса представлены в таблице 3.

Таблица 3: Результаты экспертной оценки модели
Table 3. Results of expert evaluation of the model

| Эксперт | Полнота | Применимость | Информативность |
|--------------|---------|--------------|-----------------|
| 1 | 5 | 4 | 5 |
| 2 | 4 | 5 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 5 |
| 4 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 5 | 4 |
| Средний балл | 4,33 | 4,50 | 4,50 |

Стандартное отклонение не превышает 0,75 по каждому критерию, что свидетельствует о высокой согласованности мнений экспертов. Все эксперты отметили востребованность формализованного инструментария, особенно в сегменте любительских и полупрофессиональных турниров, где ранее преобладали субъективные оценки. Наиболее высокие оценки получили критерии «применимость» и «информативность» (по 4,50), что подтверждает практическую ценность модели. Наименьшая оценка (3 балла) по критерию «полнота» от одного из экспертов связана с предложением дополнить модель показателем долгосрочного социального эффекта (влияние на карьерные траектории участников), что может быть учтено в будущих версиях.



Выводы

1. Разработана и апробирована модель комплексной оценки эффективности киберспортивных мероприятий, включающая шесть индексов и позволяющая проводить многокритериальный анализ.
2. Апробация на примере онлайн-турнира «Кубок «Пулемет Дегтярева»» подтвердила работоспособность модели; интегральный показатель составил 6,08 балла из 10, что соответствует высокому уровню эффективности.
3. Экспертная оценка шести специалистов игровой индустрии подтвердила практическую значимость и востребованность предложенного формализованного инструментария.
4. Модель может быть использована для стратегического планирования, мониторинга и обоснования управленческих решений при организации киберспортивных мероприятий.

Список литературы / References

1. MarketsandMarkets. Esports Market by Revenue Stream, Application, Streaming Type, Device Type and Region – Global Forecast to 2029. URL: <https://www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/esports-market-123759465.html>
2. Крюков Ю.В. Проблема определения параметров оценки эффективности киберспортивных мероприятий и формирования стратегий на перспективу // *Russian Economic Bulletin*. 2025. Т. 8, № 1. С. 429-435. EDN RMNBVU
Kryukov Yu.V. The problem of determining parameters for evaluating the effectiveness of esports events and forming future strategies. *Russian Economic Bulletin*, 2025, 8 (1), pp. 429-435. (in Russ.)
3. Жукова О.В. Оценка социальной эффективности проектов, реализуемых в отрасли физическая культура и спорт // Спорт – дорога к миру между народами: материалы VII Международной научно-практической конференции, Москва, 09-10 ноября 2023 года. М.: Российский университет спорта «ГЦОЛИФК», 2023. С. 42-46. EDN VRTLHW
Zhukova O.V. Assessment of social effectiveness of projects implemented in the field of physical culture and sport. In: *Sport – the road to peace between peoples: Proceedings of the VII International Scientific and Practical Conference, Moscow, November 09–10, 2023*. Moscow: Russian University of Sports «GTSOLIFK», 2023, pp. 42-46. (in Russ.)
4. Малыгин А.В. Маркетинг спортивного события: анализ ключевых характеристик и типовых маркетинговых функций // *Современная конкуренция*. 2017. Т. 11, № 6(66). С. 52-62. EDN KXHDID
Malygin A.V. Marketing of a sports event: analysis of key characteristics and typical marketing functions. *Sovremennaya konkurentsia*, 2017, 11 (6(66)), pp. 52-62. (in Russ.)
5. Залилов М.А., Скаржинская Е.Н., Щепотьев А.М. Организационно-правовые аспекты деятельности киберспортивных организаций в России // *Имущественные отношения в Российской Федерации*. 2022. № 2(245). С. 87-97. EDN VVJWIQ
Zalilov M.A., Skarzhinskaya E.N., Shchepotyev A.M. Organizational and legal aspects of activities of esports organizations in Russia. *Property Relations in the Russian Federation*, 2022, 2 (245), pp. 87-97. (in Russ.) <https://doi.org/10.24412/2072-4098-2022-2245-87-97>
6. Братков К.И. Оценка потенциала влияния компьютерного спорта на формирование компетенций цифровой экономики у студентов // *Научный вестник МГУСиТ: спорт, туризм, гостеприимство*. 2023. № 4(78). С. 12-27. EDN YZOGOU
Bratkov K.I. Assessment of the potential influence of computer sport on the formation of digital economy competencies among students. *Scientific Bulletin of MSUSIT: Sport, Tourism, Hospitality*, 2023, 4 (78), pp. 12-27. (in Russ.)



7. Кыласов А.В., Гуреева Е.А. Этноспорт и этнически стилизованный спорт: сравнительный анализ социальной эффективности // Международный журнал «Этноспорт и традиционные игры». 2019. № 1(1). С. 63-72.

Kylassov A.V., Gureeva E.A. Ethnosport and ethnically stylized sport: comparative analysis of social effectiveness. *International Journal «Ethnosport and Traditional Games»*, 2019, 1 (1), pp. 63-72. (in Russ.) <https://www.doi.org/10.34685/ИИ.2019.34.88.005>

8. Саати Т.Л. Принятие решений. Метод анализа иерархий / пер. с англ. Р.Г. Вачнадзе. М.: Радио и связь, 1993. 314 с.

Saaty T.L. Decision making. The Analytic Hierarchy Process / transl. from English by R.G. Vachnadze. Moscow: Radio and communications, 1993. 314 p. (in Russ.)

9. Кендалл М. Ранговые корреляции. М.: Статистика, 1975. 216 с.

Kendall M. Rank correlations. Moscow: Statistics, 1975. 216 p. (in Russ.)

Информация об авторах / Information about the authors

Береснева Виктория Александровна – Российский университет спорта «ГЦОЛИФК» (105122, Российская Федерация, г. Москва, Сиреневый бульвар, д. 4), АНО «Кафедра киберспорта» (г. Москва, Российская Федерация) / *Victoria Beresneva* – Russian University of Sports «GTSOLIFK» (105122, Russian Federation, Moscow, Sirenevy Blvd., 4), ANO «Department of eSports» (Moscow, Russian Federation); vika.beresneva@mail.ru

Иванова Елена Дмитриевна – Высшая школа экономики (101000, Российская Федерация, г. Москва, ул. Мясницкая, д. 20) / *Elena Ivanova* – Higher School of Economics (101000, Russian Federation, Moscow, Myasnitskaya St., 20); axripleer2017@mail.ru

Вклад авторов / Contribution of the authors

Береснева В.А. (Beresneva V.A.) – концептуализация (Conceptualization), разработка модели (Methodology), анализ литературы (Investigation), подготовка исходного текста (Writing – original draft).

Иванова Е.Д. (Ivanova E.D.) – обработка первичной информации (Formal analysis), участие в апробации модели (Validation), подготовка и редактирование текста (Writing – review & editing).

Конфликт интересов / Conflict of interests

Авторы декларируют отсутствие конфликта интересов. Любые результаты исследований доступны по прямому запросу.

The authors declare no conflict of interests. Any research results are available upon direct request.

Цитирование / Citation

Береснева В.А., Иванова Е.Д. Модель оценки эффективности проведения спортивных мероприятий (на примере киберспорта) // Российский журнал информационных технологий в спорте. 2026. Т. 3, № 2. e202607. <https://doi.org/10.62105/2949-6349-2026-3-2-e202607> EDN BQXBRH



Beresneva V.A., Ivanova E.D. A model for evaluating the effectiveness of sporting events (using the example of esports). *Russian Journal of Information Technology in Sports*, 2026, 3 (2), e202607. (In Russ.) <https://doi.org/10.62105/2949-6349-2026-3-2-e202607> EDN BQXBRH

Получено/Received: 30.04.2026

Одобрено/Accepted: 03.06.2026

Опубликовано/Published: 06.06.2026

Контент доступен под лицензией Creative Commons Attribution 4.0 International
This work is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International

