

Рогова Татьяна Михайловна

к.э.н., доцент
ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г.В. Плеханова»
г. Москва, Россия
tania85@bk.ru

Колесникова Карина Андреевна

магистрант
ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет»
г. Ростов-на-Дону, Россия
karikolesnikova97@gmail.com

Ключевые финансовые аспекты в сфере киберспорта в России и в глобальном мире

Киберспортивная индустрия является перспективным элементом современной цифровой экономики. Возрастающая социальная роль компьютерных игр в сфере досуга на фоне увеличивающегося объема финансовых вложений в основных игроков на рынке киберспорта, как со стороны рекламодателей, так и стремление инвесторов вкладывать в перспективные направления для извлечения доходов в целях диверсификации своих активов в России и других развивающихся странах, приводит к необходимости провести анализ некоторых ключевых аспектов финансовой составляющей киберспорта.

Ключевые слова: киберспорт, инвестирование, финансы, геймеры

Rogova Tatyana

Candidate of Economic Sciences, Associate Professor
Plekhanov Russian University of Economics
Moscow, Russia
tania85@bk.ru

Kolesnikova Karina

Master student
Southern Federal University
Rostov-on-Don, Russia
karikolesnikova97@gmail.com

Key Financial Aspects in the E-sport Sphere in Russia and Global World

The e-sports industry is a promising element of the modern digital economy. The growing social role of computer games in the field of leisure against the background of an increasing volume of financial investments in the main players in the eSports market, both from advertisers and the desire of investors to invest in promising areas for generating income in order to diversify their assets in Russia and other developing countries, leads to the need to analyze some of the key aspects of the financial component of e-sports.

Keywords: e-sports, investment, finance, gamers.

Аудитория киберспортивных мероприятий растет с нарастающими темпами на протяжении последних двадцати лет. Кроме того, количество организаций и специалистов, оказывающих услуги по проведению и обслуживанию подобных мероприятий, показывает стабильную тенденцию к все большему включению различных субъектов экономики в эту сферу. Это привело к созданию целого ряда полноценных рабочих мест, таких как тренеры, комментаторы, менеджеры и т.д., что демонстрирует системную и широкую вовлеченность, в данный сектор финансовых взаимоотношений. Ключевым же участником и получателем дохода от киберспортивных мероприятий являются непосредственно сами участники, профессиональные игроки, которые помимо прибыли от контрактной деятельности и призовых, благодаря возможностям цифровой экономики, имеют возможность извлекать прибыль из других источников: стриминг, летсплеи и донаты. Необходимо также отметить, что общий рынок киберспорта обладает сложной структурой, включающей помимо инвестиций и спонсорства, также беттинг, мерчандайзинг, продажу билетов, среди которых первые занимают более половины общей массы деятельности.

Официальное признание киберспорта видом спорта в 2016 году открыло дорогу для крупных инвесторов, как игроков на рынке телекоммуникаций (Яндекс, МТС, Mail.ru), так и совершенно независимых от этой сферы, к широкому включению в процесс вложения в сектор онлайн-развлечений. При этом, как в России, так и в Китае и США, предпочитают инвестировать в крупных игроков киберспортивной индустрии, а также в фонды, аккумулирующих в себя акции целого ряда компаний, связанных производством специализированного компьютерного оборудования, изданием игр и проведением спортивных мероприятий. Значительным препятствием для инвестирования в киберспорт в России является отсутствие правового регулирования данной сферы и инфраструктуры, меньшее внимание аудитории и рекламодателей, однако, в рамках коронавирусных ограничений наметилась тенденция к изменению ситуации, что на фоне глобального динамичного роста этого рынка говорит о высоком потенциале финансовых вложений в эту сферу. Кроме того, стоит отметить такой специфический аспект инвестирования, как покупка игроками внутриигровых предметов, с последующей продажей на онлайн-площадках (Steam), который по своим общим объемам уступает традиционным методам профессиональных инвесторов, однако, является значительным фактором вовлеченности общей массы игроков в экономику киберспорта.

Продолжающийся последнее десятилетие постепенный рост аудитории киберспортивных мероприятий, включающий в себя как зрителей, так и профессиональных геймеров, формирует тенденцию к увеличению числа включенных в эту сферу организаций и предприятий. Таким образом, привлекаемые финансовые потоки имеют возможность интенсифицироваться между крупными участниками рынка и рядовыми игроками, однако, необходимо учитывать, что спортсмены являются основным источником и получателем дохода от соревнований. Обладая различными возможностями

заработка, от связанных с призовыми и контрактными от участия в официальных турнирах, до использования интернет-ресурсов для продвижения на стриминговых платформах и в социальных сетях, геймеры активно включены в трейдинг внутриигровых предметов, а также в фактическое создание нового контента с согласия разработчиков основных популярных площадок (Counter-Strike, Dota 2, League of Legends). Перспективное направление технологии виртуальной реальности, в конечном счете может позволить киберспортсменам торговать виртуальными предметами на уровне реальных материальных благ, поскольку то или иное сообщество игроков, ассоциированное с конкретной игрой, образует специфическую социальную среду, необходимым элементом которой будет являться активное инвестирование пользователей.

Стоит выделить такой важный финансовый аспект, как экономика киберспортивных мероприятий. Несмотря на то, что киберспорт является достаточно молодым видом соревнований, за последние два десятилетия была создана широкая инфраструктура, способствующая зрелищности и все возрастающему профессионализму в организации подобных мероприятий. Широкий спектр услуг, предлагаемые участникам, связанных, в том числе с рекламной, мерчендайзинговой и букмекерской деятельности, охватывает как участников, так и самих организаторов. Однако, стоит отметить определенные различия между ситуацией в РФ и в глобальном мире, заключающиеся в меньшей степени вовлеченности инвесторов и рекламодателей в профессиональный киберспорт в России, связанный как с структурными проблемами финансирования, так и с определенным консерватизмом крупных инвесторов.

Таким образом, отмечая перспективность такого направления как киберспорт, необходимо рассматривать целый ряд финансовых аспектов, влияющих на перспективность и привлекательность для широкого круга

потребителей, профессиональных игроков, а также инвестиционную привлекательность. Изучение существующей ситуации в России, в сравнении с развитием в Китае, США и других странах, позволяет понять закономерности процессов, как в РФ, так и зарубежом. Общий рост финансовых вложений и многоукладность этой сферы бизнеса создают тенденцию, которая будет в конечном счете определять ландшафт экономики, влияя на комплексную структуру социально-экономической организации общества в долгосрочной перспективе.

Список источников и литературы

1. Благодарный А.И., Самсонов Е.А. Финансовые аспекты инвестирования в киберспорт в условиях цифровой экономики // Евразийское Научное Объединение. 2020. № 11-4 (69). С. 230-233.
2. Дуброва М.В. Особенности финансов индустрии развлечений // Финансовая экономика. 2020. № 6. С. 264-267.
3. Жукова О.В. Особенности менеджмента киберспортивных команд / Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития. Материалы Всероссийской конференции. 2019. С. 16-20.
4. Мурзин А.Д. Экономика образования и культуры в период пандемии // Вектор экономики. 2020. № 4 (46). С. 36.
5. Шевелева Н.И. Компьютерные игры с точки зрения финансов // ПРО-Экономика. 2018. № 2 (4). С. 9.

Выходные данные статьи:

Рогова Т. М., Колесникова К. А. Ключевые финансовые аспекты в сфере киберспорта в России и в глобальном мире. // Журнал «У». Экономика. Управление. Финансы., №2. 2021. URL: <https://portal-u.ru/index.php/journal/article/view/496>