

Мельникова Дина Данииловна

студент бакалавриата
Санкт-Петербургский государственный
аграрный университет
Полесск, Россия

Климин Анатолий Владимирович

старший преподаватель кафедры
организации и управления в АПК
Санкт-Петербургский государственный
аграрный университет
Полесск, Россия

**КИБЕРСПОРТ КАК ФАКТОР ЭКОНОМИЧЕСКОГО РОСТА: АНАЛИЗ
ГЛОБАЛЬНОГО И РЕГИОНАЛЬНОГО РЫНКОВ****Аннотация**

Рассматриваются вопросы влияния киберспорта на экономическое развитие как на глобальном, так и на региональном уровнях. Исследуются проблемы институционального оформления отрасли, региональной асимметрии и недостаточной интеграции в экономические стратегии государств. Проводится анализ структуры доходов, моделей регулирования и механизмов монетизации, а также сравнение национальных подходов к формированию киберспортивной экосистемы. Особое внимание уделено технологическим трендам и влиянию инфраструктуры на эффективность отрасли. Результатами исследования являются выявленные условия устойчивого экономического роста киберспорта и определение факторов, необходимых для формирования сбалансированной модели его развития. Сделан вывод о том, что киберспорт является не временным феноменом, а полноценным сектором цифровой экономики, способным оказывать мультипликативное воздействие на связанные индустрии и региональное развитие.

Ключевые слова: киберспорт, экономический рост, региональные рынки

Киберспорт стремительно перешёл из категории нишевых развлечений в статус одного из ключевых сегментов цифровой экономики. Его трансформация из субкультурного феномена в глобальный рынок с миллиардными оборотами изменила ландшафт индустрии развлечений, породив новую форму коммерциализации цифрового досуга. Эта индустрия уже перестала быть маргинией технологических энтузиастов — сегодня она вовлекает транснациональные корпорации, государственные институты, венчурные фонды и образовательные организации.

Экономическая значимость киберспорта подтверждается как объёмами инвестиций, так и устойчивым ростом аудитории. По данным Newzoo, в 2020 году глобальные доходы киберспортивной индустрии превысили 1 млрд долларов США, причём около 58 % пришлось на спонсорство. Ожидается, что к 2025 году эта цифра

вырастет почти вдвое. Развитие инфраструктуры — от профессиональных арен до национальных лиг — ускоряется вслед за ростом вовлечённости зрителей. При этом структура рынка варьируется в зависимости от региона: если в Северной Америке доминирует модель частных инвестиций, то в Китае и Южной Корее ключевую роль играет государственная поддержка и институциональное регулирование.

Киберспорт также становится полем столкновения разных экономических интересов — от производителей оборудования и платформ до разработчиков игр и букмекеров. Его влияние выходит за пределы игровой среды, затрагивая рынки медиа, образования, маркетинга и даже государственного управления. Спрос на киберспортивные трансляции стимулирует развитие стриминговых платформ, а востребованность профессиональных кадров — появление профильных вузовских программ.

Однако наряду с этим накапливаются системные вызовы: правовая фрагментация, отсутствие универсальных стандартов, этические дилеммы в сфере монетизации, ограниченный доступ к инфраструктуре в ряде стран. Эти факторы снижают темпы роста и препятствуют интеграции киберспорта в устойчивую модель цифровой экономики. Особенно это ощутимо в странах с нестабильной экосистемой и недостаточным уровнем цифровой зрелости.

Актуальность темы заключается в необходимости всестороннего анализа киберспорта не как развлечения, а как экономического феномена, оказывающего мультипликативное влияние на смежные отрасли. Цель статьи — исследовать киберспорт как фактор экономического роста, выявить ключевые механизмы его влияния на глобальные и региональные рынки, а также определить институциональные и инфраструктурные условия, способствующие его развитию.

Глобальный рынок киберспорта демонстрирует стабильный рост и наращивает экономическое влияние, формируя новую модель цифровой экономики, основанную на вовлечённости, виртуальных активах и медийной капитализации. Его структура включает несколько основных сегментов: прямые доходы от спонсорских контрактов, медиаправ, продажи товаров и билетов, а также доходы от цифровых сервисов. По состоянию на 2020 год общий объём глобального рынка превысил 1,1 млрд долларов, из которых почти 58 % пришлось на спонсорство, 17 % — на медиаправа, а 11 % — на мерчандайзинг и

продажи билетов. Эти показатели подчёркивают значимость брендинга и трансляционного охвата как главных рычагов монетизации [2].

Рост индустрии неравномерно распределён по регионам. Крупнейшим рынком остаётся Азия, в первую очередь Китай, на долю которого приходится до 35 % глобального дохода. Китайская модель отличается институционализированной поддержкой со стороны государства, активным участием цифровых гигантов (Tencent, JD.com, Suning) и масштабной программой создания аренд, академий и легальных стимулов для профессиональных игроков. В отличие от Китая, экономика киберспорта в США строится преимущественно на рыночной логике: частные инвестиции, работа с франшизами и высокоуровневое партнёрство с технологическими компаниями формируют гибкую, но фрагментированную экосистему. Южная Корея остаётся одним из мировых центров киберспорта благодаря раннему признанию индустрии на государственном уровне и формированию прочной системы подготовки спортсменов и менеджеров [1].

В России отрасль демонстрирует амбициозные темпы роста, однако сталкивается с институциональными барьерами и недостаточной зрелостью инфраструктуры. Несмотря на официальный статус вида спорта с 2017 года, система подготовки кадров, распространение региональных лиг и устойчивое финансирование всё ещё фрагментарны. По данным Минспорта, к 2019 году число профессионально занимающихся компьютерным спортом в РФ достигло почти 200 тысяч человек, при этом количество тренеров и судей выросло в 2–3 раза за два года. Однако подавляющее большинство мероприятий и образовательных инициатив сосредоточено в крупных городах, что формирует цифровую асимметрию между центром и периферией. Это обстоятельство влияет на региональную доступность и сдерживает развитие массового уровня соревнований [3].

Сопоставление различных моделей регулирования позволяет выделить преимущества гибридных экосистем, сочетающих рыночные инструменты с институциональной поддержкой. Например, опыт Южной Кореи демонстрирует эффективность системного подхода: разработка стандартов поведения, юридическое оформление команд, лицензирование тренеров и судей, субсидирование аренд и обязательное включение киберспорта в образовательную политику создают устойчивую

базу для индустрии. В отличие от этого российская модель пока опирается на инициативы федерации, отдельных регионов и частных инвесторов, при отсутствии долгосрочной национальной стратегии и закреплённого законодательного регулирования, аналогичного китайскому закону о развитии индустрии электронных игр [1].

Параллельно с институциональными аспектами важную роль играют технологические и демографические факторы. Расширение доступа к скоростному интернету и развитию IT-инфраструктуры в развивающихся странах способствовало включению новых регионов в глобальную экономику киберспорта. Ожидается, что к 2023 году мировая аудитория достигнет 646 млн человек, при этом более 350 млн будут постоянными зрителями, а остальная часть — случайными наблюдателями. Наибольший прирост обеспечивают Юго-Восточная Азия, Ближний Восток и Латинская Америка [4].

Спрос на контент стимулирует появление новых форматов, включая мобильный киберспорт и интеграцию с метавселенными. Мобильный сегмент активно растёт в Индии, Индонезии и Бразилии, где низкий порог входа компенсирует дефицит игровых ПК. Игры жанра MOBA, «королевская битва» и шутеры от первого лица удерживают лидерство как по числу игроков, так и по вовлечённости зрителей. Это открывает новые возможности для рекламных стратегий и лицензирования, особенно на фоне популярности стриминговых платформ. Одновременно с этим увеличивается интерес к образовательной составляющей киберспорта — он становится инструментом развития стратегического мышления, командной работы и цифровой грамотности [7].

Финансовая привлекательность индустрии подтверждается участием в ней транснациональных брендов — от телекоммуникационных компаний до автомобильных концернов. Например, Mercedes-Benz, Audi и Toyota используют киберспорт как площадку для долгосрочного взаимодействия с молодой аудиторией. Это трансформирует традиционные представления о маркетинге и заставляет инвесторов оценивать не только прямые доходы, но и потенциальные изменения в потребительском поведении. Одновременно растёт активность в области сделок слияний и поглощений: Twitch, Machinima, Esforce, Supercell, Playtika — все эти компании были куплены за сотни миллионов или миллиарды долларов, что подчёркивает привлекательность сегмента с точки зрения венчурного капитала [5].

Несмотря на позитивную динамику, индустрия сталкивается с комплексом вызовов. К числу ключевых относятся проблемы этики и регулирования. Отсутствие единых стандартов, распространённость читерства, кибербуллинга и токсичного поведения подрывают доверие к экосистеме. Это актуализирует необходимость разработки чётких регламентов, прозрачных механизмов санкций и защиты прав игроков. Особенно уязвимыми оказываются молодые спортсмены, которые нередко вовлекаются в соревновательную среду без достаточной поддержки и правовой грамотности. Такие риски требуют усиленного внимания как со стороны государств, так и отраслевых организаций [6].

Анализ трендов указывает на необходимость переосмысления моделей роста. В центре внимания должна оказаться не только финансовая отдача, но и способность индустрии развиваться устойчиво, без перекосов в сторону монетизации за счёт качества контента или благополучия игроков. Возникает потребность в выстраивании сбалансированной экосистемы, где маркетинговые, технологические и образовательные интересы сосуществуют с этическими стандартами и устойчивым ростом аудитории. Киберспорт уже превратился в драйвер экономической трансформации — теперь перед ним стоит задача закрепиться в этой роли, избежав уязвимости, характерной для стремительно растущих, но плохо регулируемых сегментов цифровой экономики.

Киберспорт в текущих экономических условиях представляет собой полноценный сектор цифровой экономики с выраженным мультипликативным эффектом. Его развитие зависит от качества институциональной среды, степени зрелости цифровой инфраструктуры и способности интегрироваться в смежные отрасли. Глобальный рынок демонстрирует устойчивую динамику, однако остаётся подвержен региональной асимметрии и институциональным рискам. Наиболее стабильные модели роста наблюдаются в странах с чётко структурированной государственной политикой и координацией интересов бизнеса, образования и медиа.

Выявлено, что ключевым условием долгосрочного экономического эффекта от киберспорта является формирование сбалансированной экосистемы, включающей профессиональные лиги, правовую защиту участников, образовательные каналы подготовки и этическое регулирование. Наличие одностороннего уклона — например,

только в сторону инвестиций или только в сторону социальной миссии — ограничивает экономическую устойчивость отрасли.

Рынок демонстрирует потенциал не только в области прямых доходов, но и как платформа для инноваций: технологии облачного гейминга, Web3, метавселенные и AI-инструменты меняют способ взаимодействия с цифровым продуктом и формируют новые бизнес-модели. Однако эти возможности реализуемы только при наличии институциональных рамок, позволяющих контролировать качество и безопасность киберспортивной среды.

На региональном уровне приоритетом должна стать поддержка инфраструктуры в малых и средних городах, создание программ ранней профессионализации, а также интеграция киберспорта в цифровые стратегии территорий. Признание киберспорта в качестве экономического драйвера требует отказа от восприятия его как исключительно развлекательной активности.

Перспективность киберспорта как фактора экономического роста подтверждается статистически и институционально. Он уже не является временным феноменом — он стал частью макроэкономических процессов, в том числе в сфере экспорта цифровых услуг, занятости и налоговой базы. Системная работа с этим сектором открывает возможности для диверсификации экономики, особенно в странах с высокой цифровой грамотностью и развивающейся IT-инфраструктурой.

Список использованных источников

1. Енченко, И. В. Анализ развития компьютерного спорта в России и за рубежом / И. В. Енченко // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Экономика и управление. – 2020. – Т. 6, № 2. – С. 32-43. – EDN TUPNVX.
2. Жизнь в мире компьютерных игр. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. — 304 с. — (Гении компьютерных игр). — ISBN 978-5-00169-658-2.
3. Коллис У. Киберспорт. Игры, деньги, два клика / пер. с англ. К. Захаровой, К. Захарцевой. — СПб.: Питер, 2021. — 256 с. — ISBN 978-5-4461-1460-3.
4. Ли Р. Киберспорт. — М.: Эксмо, 2018. — 352 с. — ISBN 978-5-04-097471-9.

5. Мурхед О. Прогейминг, Overwatch, киберспорт. Как подростки-геймеры, миллиардеры и предприниматели творят будущее / пер. с англ. — М.: МИФ, 2021. — 240 с. — (Пиксельный мир). — ISBN 978-5-00169-951-4.

6. Поздняков, К. К. Анализ зарубежных подходов к развитию экономики электронных игр и киберспорта: опыт стран-лидеров индустрии / К. К. Поздняков, Ю. О. Иванова, А. В. Яковлев // Проблемы экономики и юридической практики. — 2021. — Т. 17, № 6. — С. 285-289. — EDN WQVUPP.

7. Цтли Э. Новый спорт. История становления киберспортивной индустрии. — М.: Ridero, 2023. — 272 с. — ISBN 978-5-0050-3176-1.