

Наталья Лохман, Оксана Каращук, Елена Корнилова

Дослідження кіберспорту як виду комерційної діяльності

В роботі проведено вивчення кіберспорту як перспективного виду комерційної діяльності. Актуальність дослідження визначається тим, що за умов активного збільшення ринку кіберспорту, яке відбувається сьогодні, з темпами зростання більше ніж 30% на рік, види комерційної діяльності в даній галузі в наукових роботах вивчені недостатньо.

Мета статті - оцінка розвитку комерційної діяльності в кіберспорті та визначення перспективних видів для її подальшого розширення в Україні.

Для визначення ключових видів комерційної діяльності в кіберспорті в роботі досліджувались основні джерела виручки в цій галузі порівняно зі спортом, що показало великий нереалізований потенціал зростання надходжень від продажу білетів на змагання, реалізації прав трансляцій і мерчандайзингу. Також дослідження показало, що найбільша кількість джерел прибутку в кіберспорті міститься на етапі проведення кібертурнірів, що можна пояснити великою аудиторією споживачів на даному етапі. Проте на відміну від світової практики, в Україні виробники комп'ютерних ігор та відомі виробники споживчих товарів не здійснюють фінансування проведення вітчизняних змагань, а тому даний етап комерційної діяльності залишається на низькому рівні розвитку. В сучасних умовах серед різновидів кіберспортивної діяльності в Україні належний розвиток мають лише виробництво комп'ютерних ігор та гра кіберспортсменів.

В результаті дослідження для вдосконалення розвитку кіберспорту в Україні авторами доказана необхідність створення національної системи регулярних кіберспортивних змагань, що побудує основу для розвитку більшості видів комерційної діяльності, які відносяться до етапу кібертурнірів. Для цього потребується створити відповідні майданчики, а також вдосконалити комунікації з болілками в соціальних мережах та на любительських змаганнях. Все це зробить кіберспорт в Україні високо прибутковим видом бізнесу.

Ключові слова: кіберспорт (eSports), кіберспортивні змагання (кібертурніри), комерційна діяльність, спортивна організація, прибуток, економіка спорту, Україна

Класифікація JEL: L83, Z21, Z29



Стаття знаходиться у відкритому доступі і може розповсюджуватися на умовах ліцензії Creative Commons Attribution 4.0 International license, що дозволяє необмежене повторне використання, розповсюдження та відтворення на будь-якому носії за умови наявності відповідного посилання на оригінальну версію статті.

Наталья Лохман, Оксана Каращук, Елена Корнилова

Исследование киберспорта как вида коммерческой деятельности

В работе проведено изучение киберспорта как перспективного вида коммерческой деятельности. Актуальность исследования определяется тем, что в условиях активного увеличения рынка киберспорта, происходящего сегодня, с темпами роста более чем 30% в год, виды коммерческой деятельности в данной отрасли в научных работах изучены недостаточно.

Цель статьи – оценка развития коммерческой деятельности в киберспорте и определение перспективных видов для её дальнейшего расширения в Украине.

Для определения ключевых видов коммерческой деятельности в киберспорте в работе исследовались основные источники выручки в данной отрасли по сравнению со спортом, что показало большой нереализованный потенциал роста поступлений от продажи билетов на соревнования, реализации прав трансляций и мерчандайзинга. Также исследование показало, что наибольшее количество источников прибыли в киберспорте содержится на этапе проведения кибертурниров, что можно объяснить большой аудиторией потребителей на данном этапе. Но в отличие от мировой практики, в Украине производители компьютерных игр и известные производители потребительских товаров не осуществляют финансирование проведения отечественных соревнований, и поэтому данный этап коммерческой деятельности остается на низком уровне развития. В современных условиях среди разновидностей киберспортивной деятельности в Украине надлежащее развитие имеют только производство компьютерных игр и игра киберспортсменов.

В результате исследования для усовершенствования развития киберспорта в Украине авторами доказана необходимость создания национальной системы регулярных киберспортивных соревнований, что построит основу для развития большинства видов коммерческой деятельности, относящихся к этапу кибертурниров. Для этого потребуется создать соответствующие площадки, а также усовершенствовать коммуникации с болельщиками в социальных сетях и на любительских соревнованиях. Всё это делает киберспорт в Украине высокоприбыльным видом бизнеса.

Ключевые слова: киберспорт (eSports), киберспортивные соревнования (кибертурниры), коммерческая деятельность, спортивная организация, прибыль, экономика спорта, Украина

Классификация JEL: L83, Z21, Z29



Статья находится в открытом доступе и может распространяться на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International license, что позволяет повторное использование, распространение и воспроизведение на любом носителе при условии наличия соответствующей ссылки на оригинальную версию статьи