

**Николаев Петр Петрович**

канд. пед. наук, доцент

ФГАОУ ВО «Самарский государственный

экономический университет»

г. Самара, Самарская область

**Казначеев Валерий Александрович**

канд. психол. наук, доцент

ФКОУ ВО «Самарский юридический институт ФСИН России»

г. Самара, Самарская область

## **ЭКОНОМИКА ЦИФРОВОГО СПОРТА: ОБЗОР И ПЕРСПЕКТИВЫ**

*Аннотация: в статье исследуется современное состояние экономики мирового рынка цифрового спорта в целом и России в частности. Обосновывается вывод о необходимости исследований по ряду направлений для роста экономики цифрового спорта России.*

*Ключевые слова:* экономика цифрового спорта, метавселенные, цифровые права.

*Введение.* В июле 2024 года Международный олимпийский комитет объявил о запуске олимпийских игр в цифровом спорте. Первый турнир запланирован на 2025 год в Саудовской Аравии. Индустрия интенсивно развивается, создавая все больше бизнес-возможностей. Согласно прогнозам, мировой рынок спортивных технологий достигнет 40,31 млрд долларов США к 2029 году при начальной оценке в 10,34 млрд долларов США в 2020 году [1]. Флагманы мировой индустрии цифрового спорта приведены на рисунке 1.

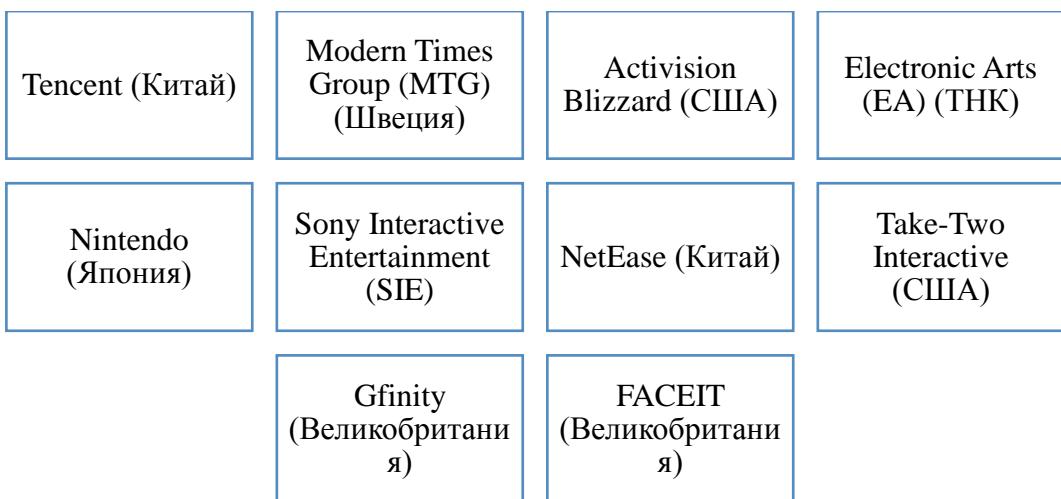


Рис. 1. Флагманы мировой индустрии цифрового спорта.

Источник: составлено автором на данных [2]

Доли основных игроков в объеме мирового рынка цифрового спорта приведены в таблице 1.

Таблица 1  
Мировой рынок цифрового спорта

Страна	Объем (2023 год)	Доля (2023 год)
США	около 450 млн долларов	около 25%
Китай	около 360 млн долларов	около 20%
ЕС	около 500 млн долларов	около 28%
Южная Корея	около 200 млн долларов	около 11%
Россия	около 150 млн долларов	около 8%

Источник: составлено автором на данных [1].

Экономические модели цифрового спорта, применяемые разными странами мира приведены в таблице 2.

Таблица 2  
Экономические модели цифрового спорта стран мира

Страна	Модели монетизации	Инвестиционные потоки	Спонсорские программы
США	В США доминируют модели монетизации через премиальные подписки, продажу эксклюзивного контента, NFT-активов и партнерства с	Инвестиционные потоки в американский цифровой спорт достигают значительных объемов благодаря высокому уровню	Спонсорские программы в США характеризуются масштабным привлечением крупных брендов,

	медиакомпаниями. Это позволяет создавать разнообразные источники дохода для участников цифрового спорта	заинтересованности глобальных инвесторов и развитию стартап-экосистемы	таких как Nike, Coca-Cola, и другие, которые используют киберспорт как платформу для маркетинга молодежной аудитории
<i>Китай</i>	Китайская модель монетизации основана на комбинации платных подписок, продажи внутриигровых предметов и рекламы. Государственные программы также способствуют развитию новых форматов монетизации через цифровые технологии	Китай является одним из крупнейших получателей инвестиций в цифровой спорт благодаря активной поддержке со стороны государства, включая использование средств от спортивной лотереи (30% доходов направляется на развитие спорта)	Спонсорство в Китае развивается через тесное взаимодействие с технологическими гигантами, такими как Alibaba и Tencent, что обеспечивает широкую поддержку киберспортивных мероприятий и команд
<i>Германия</i>	Германская модель монетизации фокусируется на интеграции цифровых технологий в традиционный спорт, что включает продажу видеоконтента, анализ данных и создание персонализированных предложений для зрителей	Инвестиции в немецкий цифровой спорт поддерживаются как государственными программами, так и частными фондами, что способствует развитию инновационных решений в области спорта	Спонсорские программы в Германии отличаются высоким уровнем профессионализма и ориентированы на долгосрочные партнерские отношения между спортивными организациями и крупными корпорациями
<i>Южная Корея</i>	Южнокорейская модель монетизации включает продажу прав на трансляции, лицензионные соглашения и партнерства с игровыми студиями. Это делает цифровой спорт важной частью медиа-индустрии страны	Южная Корея активно инвестирует в развитие цифрового спорта благодаря государственной поддержке и развитию специализированных центров для киберспортсменов	Спонсорские программы в Южной Корее сосредоточены на технологических компаниях, таких как Samsung и LG, которые предоставляют оборудование и финансируют мероприятия в сфере цифрового спорта
<i>Россия</i>	В России модели монетизации включают платформенные решения (стриминговые сервисы, подписки), продажу контента и лицензий, а также участие в	Объем инвестиций в российский рынок спорта демонстрирует умеренный рост. Основными источниками являются частные инвесторы и	Спонсорские программы в России активно развиваются через сотрудничество с местными брендами и международными компаниями. Особое

	киберспортивных турнирах	государственные программы поддержки цифровой экономики	внимание уделяется технологическим партнерствам и рекламе на стриминговых площадках
--	--------------------------	--	---

Источник: составлено автором.

Видно, что российские компании не представлены в списке топ-компаний цифрового спорта, а доля России в мировом рынке цифрового спорта много меньше стран-конкурентов. Ключевые характеристики цифрового спорта в России приведены в таблице 2. Экономика цифрового спорта России показывает устойчивый рост со среднегодовым приростом около 15% начиная с 2018 года.

Таблица 2  
Ключевые характеристики цифрового спорта в России

Показатель	Россия
Объем рынка, млн. долларов США	150
Число профессионалов	около 5000
Средняя зарплата, долларов США /мес	около 3000
Доля спонсорства, %	45
Доля стриминга, %	35
Проникновение, млн чел	25

Источник: составлено автором аналитически на основе [3].

Во многом отставание России в цифровом спорте обусловлено низким уровнем научно-методического обеспечения его экономики. Существующие исследования сосредоточены на таких направлениях как: анализ состояния и перспектив развития электронного спорта в России [Белов А.В.], изучение маркетинговых инструментов и подходов в цифровом спорте [Васильев В.Н.], оценка инвестиционных возможностей с акцентом на риски и доходность [Дмитриев

ев С.П.], правовые аспекты регулирования цифрового спорта [Егоров П.Р.], исследование спонсорских программ и их влияния на бренды [Зайцев И.А.], проведение анализа рынка цифрового спорта с выявлением основных тенденций и прогнозами его развития [Козлов О.В.], а также рассмотрение цифрового спорта как явления, связанного с цифровой экономикой [Лебедев Н.Н.]. При этом, тенденциями развития цифрового спорта являются: увеличение использования искусственного интеллекта, рост популярности носимых устройств, цифровизация инфраструктуры и экспансия метавселенных. Таким образом, научное сообщество незаслуженно обходит вниманием инновационные направления обеспечения экономики цифрового спорта, обуславливая «догоняющий» способ исследований. Наиболее перспективные направления исследований экономики современного цифрового спорта приведены на рисунке 2.

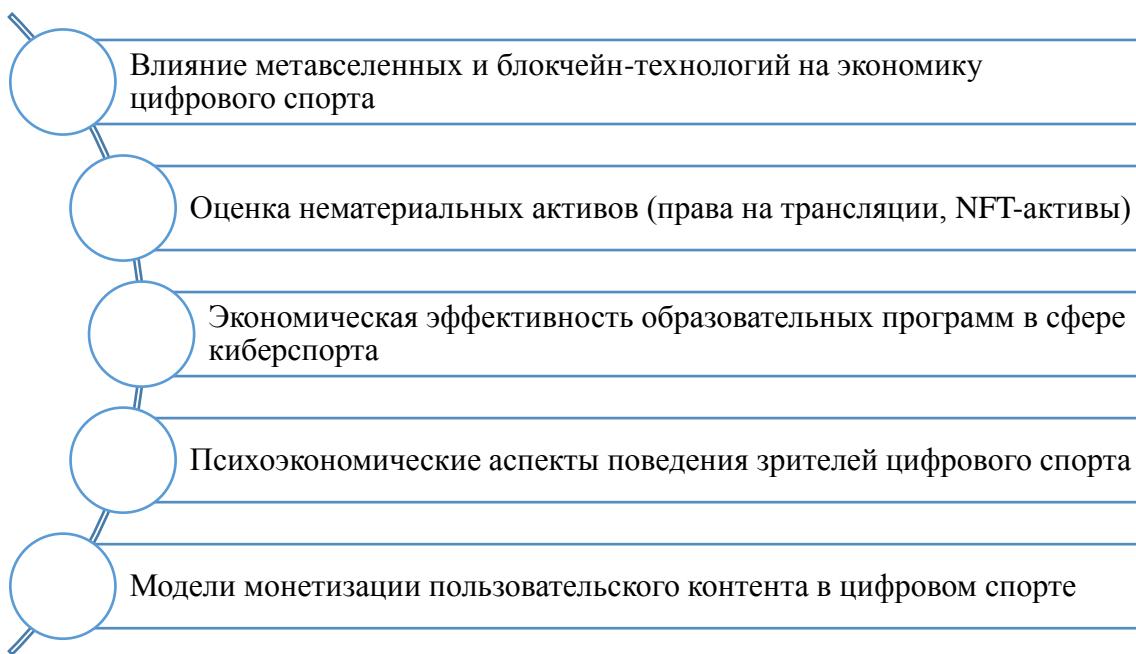


Рис. 2. Перспективные направления исследований экономики цифрового спорта. Источник: составлено автором

***Выводы.*** Несмотря на то, что в настоящее время Россия не входит в число стран-лидеров экономик цифрового спорта, предложенные направления исследований послужат целям оптимизации, применяемой в России экономической модели цифрового спорта.

### ***Список литературы***

1. Анализ размера, доли и роста рынка основных технологий в 2029 году [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://exactitudeconsultancy.com/ru/reports/28091/sports-technology-market> (дата обращения: 19.02.2025).
2. Глобальный отчет о рынке киберспорта (2024) – ASO World [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2024/> (дата обращения: 19.02.2025).
3. Индикаторы цифровой экономики: статистический сборник / Г.И. Абдрахманова, С.А. Васильковский, К.О. Вишневский [и др.] [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://issek.hse.ru/mirror/pubs/share/780810055.pdf> (дата обращения: 19.02.2025).