

ЦИФРОВОЙ СПОРТ КАК ОДНО ИЗ НАПРАВЛЕНИЙ РАЗВИТИЯ ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ: МИРОВОЙ ОПЫТ И ТЕНДЕНЦИИ ДЛЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Матвиенко А.И.

Учреждение образования «Полоцкий государственный университет»

e-mail: alexsandr.psu@mail.ru

Summary. The research is devoted to the development of digital sports in the world and its opportunities in the Republic of Belarus. The role and importance of the market of digital sport is emphasized, its structure is predicted by segments of revenue, the specific weight of countries in the market with the leading position of the People's Republic of China is noted. The conclusion is made about the prospects for the development of digital sports for the Republic of Belarus.

Аннотация. Исследование посвящено развитию цифрового спорта в мире и его возможностям в Республике Беларусь. Подчеркнута роль и значение рынка цифрового спорта, представлено прогнозирование его структуры по сегментам дохода, отмечен удельный вес стран на рынке с лидирующей позицией Китайской Народной Республики. Сделан вывод о перспективах развития цифрового спорта для Республики Беларусь.

Прогрессивные тенденции современного мирового рынка обусловили тенденции развития цифрового спорта, который играет все более значимую роль в привлечении инвестиций как Республики Беларусь, так и Китайской Народной Республики.

Рассматривая институциональные основы развития цифрового спорта, нужно отметить, что для включения его в программу Олимпийских игр, Международный олимпийский комитет поставил ряд задач, главной среди которых является формирование организации, регулирующей деятельность всей индустрии на мировом уровне для координации с федерациями всех стран. Первые шаги в этом направлении уже сделаны в Швейцарии на встречи ведущих федераций по цифровому спорту Европы, где была создана Европейская федерация киберспорта.

Цифровой спорт ежегодно развивается уверенными темпами, увеличивая свою потенциальную аудиторию по всему миру, однако по концентрации доходов преобладают только около десяти стран мира, среди которых наибольший удельный вес отведен Китайской Народной Республике (35%), которая является лидером в данной индустрии на сегодняшний день и Северной Америке (рисунки 1), общая их доля составляет более 50% мирового рынка.

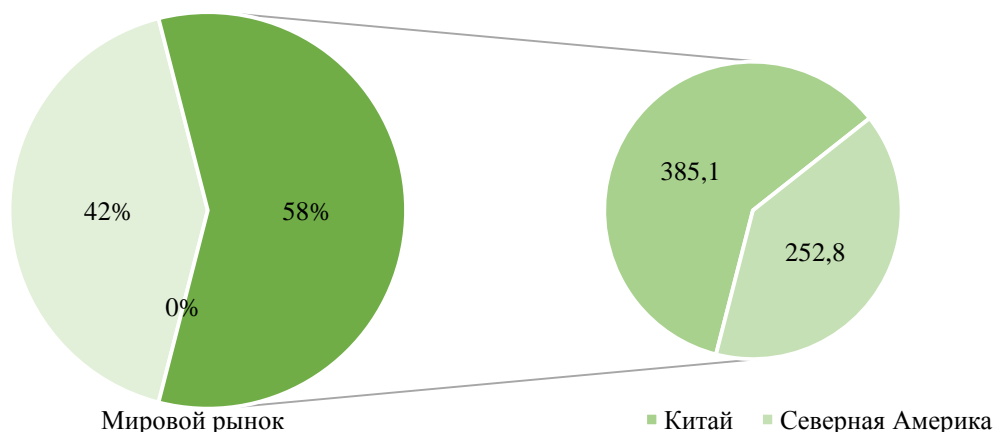


Рисунок 1 – Удельный вес Китая и Северной Америки в мировом рынке цифрового спорта на 2020 год, млн долларов США

Источник: собственная разработка на основе анализа данных [1, 2].

На перспективу можно отметить, что доля ведущих стран будет снижаться по прогнозу аналитиков [2], что позволит таким странам, как Республика Беларусь получить возможность увеличить свое влияние на мировом рынке цифрового спорта на основе прогрессивных тенденций развития цифровой экономики за последние годы.

Прогнозируя структуру доходов мирового рынка цифрового спорта в 2020 году, выделим ее основные сегменты (рисунок 2).



Рисунок 2 – Прогнозирование структуры доходов мирового рынка цифрового спорта в 2020 году

Источник: собственная разработка на основе анализа данных [1, 2].

Как можно видеть из структуры доходов, главным сегментом являются спонсорские контракты, которые составляют больше половины всей приносимой прибыли в индустрии. Доходы от цифровых продуктов и стриминга имеют не высокое развитие, и соответственно наименьший удельный вес, остальные сегменты примерно показывают равное соотношение.

Республика Беларусь, зачастую, демонстрирует более скоромные показатели на мировом рынке цифрового спорта, но имеет перспективные предпосылки для развития, а также поддержки со стороны государства. Так, согласно п. 1 Декрета Президента Республики Беларусь № 8 «О развитии цифровой экономики» получила поддержку деятельность в сфере киберспорта, включая подготовку киберспортивных команд, организацию и проведение соревнований, организацию их трансляций [3].

Заклячая все вышесказанное, необходимо подчеркнуть, что развитие цифрового спорта в Республике Беларусь, будет способствовать привлечению иностранных инвестиций и способствовать построению современной цифровой экономики в стране, о чем свидетельствует эффективная зарубежная практика по ведущим странам мира с развитым рынком цифрового спорта.

Литература

1. Медиаиндустрия в 2020-2024 гг. Ежегодный обзор мировой и российской индустрии развлечений и медиа // Официальный сайт PwC в Российской Федерации [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://www.pwc.ru/ru/publications/media-outlook-2020/media-outlook-2020-2024.pdf>. – Дата доступа: 17.10.2020.

2. Обзор индустрии развлечений и медиа: прогноз на 2019-2023 годы. Ключевые тренды российского и мирового рынков // Официальный сайт PwC в Российской Федерации [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://www.pwc.ru/ru/publications/media-outlook/mediaindustriya-v-2019.pdf>. – Дата доступа: 17.10.2020.

3. О развитии цифровой экономики: Декрет Президента Респ. Беларусь, 21 дек. 2017 г., № 8 // Нац. реестр правовых актов Респ. Беларусь. – 2017. – 1/17415.