

КИБЕРСПОРТ КАК ОТДЕЛЬНАЯ ОТРАСЛЬ ЭКОНОМИКИ

Андреева Д.С., аспирант

Научный руководитель – Солодовников С.Ю., д.э.н,
профессор, зав.каф. «Экономика и право»
Белорусский национальный технический университет
г. Минск, Республика Беларусь

В последние десять лет в научной литературе наблюдается рост количества работ, посвященных теме гейминга и киберспорта как экономического явления. Киберспорт образуется на пересечении гейминга и традиционного спорта, поэтому обладает признаками двух данных понятий. Гейминг приобретает статус киберспорта при появлении конкуренции (борьбы между игроками), целевой установки игрока – получить экономические выгоды. В настоящее время разработка компьютерных игр стала международным явлением, которое вовлекло в себя экономики всех стран.

Появление киберспорта как сектора экономики привело к созданию новых экономических субъектов, поскольку для планирования, создания, продвижения, организации соревнования и подготовки участников необходимы специализированные методы, навыки, инструменты и прочее.

Новой стадией развития видеогр стало появление загружаемого контента (DLC), который сыграл важную роль в том, чтобы заставить игроков платить за продукты после того, как игра уже была выпущена. В общем случае, выделяют 5 денежных потоков, формирующих выручку команды: спонсорские взносы, реклама, продажа билетов, медиа вещание, боры с издателями.

Список литературы

1. Колагросий, М. Как микротранзакции влияют на экономику игр [Электронный ресурс] / М.Колагросий // Инвестопедия – Режим доступа:<https://www.investopedia.com/articles/investing/022216>. – Дата доступа: 20.04.2020.