

# СВІТОВЕ ГОСПОДАРСТВО І МІЖНАРОДНІ ЕКОНОМІЧНІ ВІДНОСИНИ

УДК 336.761:[796:004.9]:616-036.21

DOI: <https://doi.org/10.37320/2415-3583/21.1>

**Андрюхіна В.О.**

магістрант

Волинський національний університет імені Лесі Українки  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7332-4765>

**Кицюк І.В.**

кандидат економічних наук, доцент

Волинський національний університет імені Лесі Українки  
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1519-5993>

## АНАЛІЗ ВПЛИВУ ВСЕСВІТНЬОЇ ПАНДЕМІЇ COVID-19 НА РОЗВИТОК РИНКУ КІБЕРСПОРТУ

*У статті здійснено аналіз впливу пандемії COVID-19 на розвиток світового ринку кіберспорту, виявлено сучасні тенденції кіберспорту. Зазначено, що індустрія відеоігор та кіберспорту зокрема відноситься до тих секторів, що отримали незначний негативний вплив від наслідків пандемії. Досліджено, що таке стрімке зростання кіберспорту як індустрії пов'язане не лише з психологічними аспектами людської поведінки під час карантинних обмежень, а й із досягненням комерційних цілей. Так, за даними провідного світового статистичного Інтернет-порталу Statista, у 2021 р. світовий ринок кіберспорту оцінюється у трохи більше ніж 1,08 млрд дол. США, що майже на 15% більше, ніж у попередньому році, а світова аудиторія кіберспорту досягла 474 млн людей. Азіатсько-Тихоокеанський регіон, Північна Америка та Європа – це трійка найбільших ринків кіберспорту у світі. Зазначено також про важливість розвитку кіберспорту в Україні.*

**Ключові слова:** кіберспорт, електронний спорт, відеоігри, індустрія кіберспорту, ринок кіберспорту, ігрові дисципліни, пандемія COVID-19.

**Постановка проблеми.** Удосконалення інформаційних технологій, а також поліпшення мережевої інфраструктури сприяли активному розвитку кіберспорту, що також іменується як «комп'ютерний спорт, або електронний спорт – командне або індивідуальне змагання на основі відеоігор» [1]. Сьогодні доступність підключення до мережі Інтернет дає змогу організувати складні і тривалі за обсягом онлайн-ігри, що об'єднують значну кількість гравців, а також забезпечувати трансляцію кіберспортивних змагань.

Безперечно, стрімке зростання кіберспорту як індустрії пов'язане, насамперед, із переслідуванням комерційних цілей. Зокрема, сьогодні кіберспорт являє собою одну з найперспективніших сфер для залучення інвестицій як на національному, так і на глобальному рівні, про що також свідчить і зростання кількості створених стартапів у сфері кіберспорту. Окрім того, кіберспорт привертає увагу низки відомих світових компаній, які вкладають гроші в індустрію та використовують його для вирішення власних маркетингових завдань. Таким чином, індустрія кіберспорту проникає у суміжні сфери бізнесу.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Питання розвитку кіберспорту на сьогодні є малодослідженим в українській економічній науці. Серед українських науковців, праці яких присвячено різноманітним аспектам розвитку ринку кіберспорту, слід виділити таких, як К.О. Горова, Д.А. Горовий та О.В. Кіпоренко

[8], І.О. Лазнева та Д.І. Цараненко [9], О.В. Зозульов та Є.В. Чайка [11], І.В. Литвин та С.В. Вакулка [10]. Таким чином, основними джерелами дослідження та аналізу даного явища є праці закордонних учених, а також звіти аналітичних компаній, зокрема дані аналітичної компанії ігрової індустрії New Zoo, а також провідного світового статистичного Інтернет-порталу Statista, статті та інші публікації в різноманітних Інтернет-джерелах.

Слід зазначити, що таке явище, як пандемія COVID-19, не лише дало поштовх до змін в індустрії кіберспорту, а й показало, якою прибутковою, потужною і перспективною є ця галузь та як вона об'єднує глядачів, користувачів та інших стейкхолдерів кіберспорту, націлених на отримання відповідних результатів, що, своєю чергою, потребує подальших досліджень ринку кіберспорту та його місця в системі економічних відносин.

**Мета статті** полягає в аналізі впливу пандемії COVID-19 на розвиток світового ринку кіберспорту та виявленні його сучасних тенденцій.

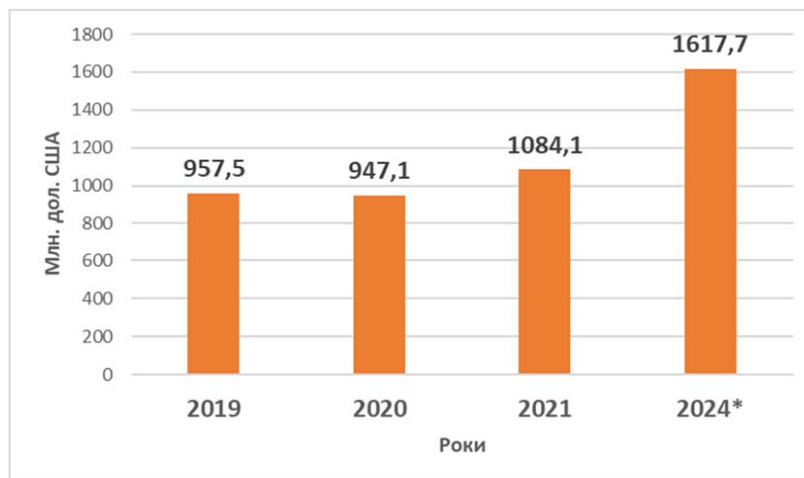
**Виклад основного матеріалу.** Здебільшого термін «кіберспорт» розглядається як вид спортивної активності, що здійснюється у вигляді регіональних або міжнародних змагань із відеоігор, у яких професійні гравці та аматори змагаються один з одним. Проте індустрія кіберспорту швидко адаптувалася до карантинних обмежень (що стосувалися переважно ска-

сування та перенесення публічних змагань), чого не могли зробити традиційні види спорту, адже відеоігри дають людям змогу продовжувати спілкуватися один з одним під час проведення змагань із таких ігрових дисциплін, як League of Legends, Call of Duty, Dota 2, Fortnite і т. д., під час трансляцій відеоігор або ж кіберспортивних та ігрових ток-шоу навіть в умовах карантинних обмежень.

У 2020 р. пандемія негативно вплинула на ринок кіберспорту. Нестабільність екосистеми та економічна нестабільність у цілому негативно вплинули на основні джерела зростання доходів від кіберспорту порівняно з 2019 р. (рис. 1). Скасування очних подій позбавило доходів від продажу квитків, а також спричинило ефект доміно в процесі просування продукції та мерчандайзингу по всьому світу [2]. Оскільки багато компаній у сфері кіберспорту розраховували на відповідні потоки доходів, деякі з них були змушені вжити заходів щодо скорочення операційних витрат, включаючи зниження заробітної плати співробітникам або ж звільнення останніх [3]. Також спостерігалися тимчасові затримки у виробництві ігрового обладнання, оскільки фабрики по всьому світу стикалися з порушенням логістичних ланцюжків поставок. Окрім того, певні труднощі, що виникали, були пов'язані з віддаленою роботою працівників компаній. Ці чинники також сприяли припиненню інвестиційної діяльності у цій сфері. Ринкова невизначеність призвела до зменшення кількості нових спонсорських угод. Так, кількість нових угод скоротилася з 454 угод у 2019 р. до 358 у 2020 р. Однак, незважаючи на те що ринок кіберспорту зіткнувся з певними труднощами, він також досяг і значних темпів зростання, зокрема коли ринки та регіони, де раніше практично не було кіберспорту, раптово заявили про себе та почали розвиватися (для прикладу можна навести Індію). Пандемія підкреслила стійкість регіональних екосистем, що дуже важливо для майбутнього розвитку світового ринку кіберспорту в цілому. Карантинні заходи призвели також до зростання кількості переглядів на всіх платформах. Більшість споживачів були і залишаються

«замкненими» у своїх домівках, що й спонукало їх проводити більше часу на таких платформах, як Twitch, YouTube і Hulu. Ці платформи також процвітали як соціальні центри для багатьох споживачів, що призвело до вражаючого року загалом для стримерів та розширення ринку прямих трансляцій. Отже, на ринку кіберспорту спостерігалися тенденції до значного зростання кількості глядачів та, як наслідок, зростання доходів, що є прямо пропорційними. Окрім того, розгледівши потенціал щодо швидкого охоплення аудиторії користувачів, великі компанії почали все більше інвестувати в маркетинг кіберспорту як прямо, так і опосередковано. Зокрема, протягом останніх кількох років межі між кіберспортом, прямими трансляціями та навіть інфлюенс-маркетингом (маркетингом впливу) стають розмитими. Таким чином, сьогодні основними учасниками кіберспорту є видавці ігор, команди, організатори турнірів, спонсори/рекламодавці, професійні гравці/інфлюенсери (впливові особи), стрімінгові платформи, споживачі/глядачі, які формують власну екосистему. Також варто зазначити, що зменшення кількості спонсорських угод частково було зумовлене збільшенням кількості укладених довгострокових угод порівняно з укладенням угод стосовно продовження дії договору ще на один рік [2]. Це сприяло швидкому зростанню доходів у галузі (рис. 1).

Так, у 2021 р. світовий ринок кіберспорту оцінюється у трохи більше ніж 1,08 млрд дол. США, що майже на 15% більше, ніж у попередньому році. Окрім того, за прогнозами, дохід світового ринку кіберспорту зросте до 1,62 млрд дол. США у 2024 р. Нині найбільші ринки кіберспорту з погляду доходу представляють Азія, Північна Америка та Західна Європа [2], зокрема лише на Китай припадає значна частина ринку. Щодо основних джерел доходів, то слід зазначити, що найбільша частка доходів ринку кіберспорту в 2021 р. була отримана від спонсорства та реклами та становить 641 млн дол. США. Наступним найбільшим джерелом доходу є продаж телевізійних прав на показ матчів, величина якого становить трохи більше 192 млн дол. США. Третє місце посідає авторська винагорода (яку отримують



\* Прогноз

**Рисунок 1 – Дохід світового ринку кіберспорту протягом 2019–2024 рр.**

Джерело: складено на основі даних [4]

виробники ігор), що становить 126,6 млн дол. США. У 2021 р. світова аудиторія кіберспорту досягла 474 млн людей. Очікується, що в найближчі роки все більше і більше глядачів налаштуватимуться на перегляд улюблених ігор, у які грають одні з найкращих гравців у світі. Зокрема, прогнозується, що до 2024 р. кількість глядачів кіберспорту в усьому світі перевищить 577 млн [4], що також може свідчити про зростання призового фонду турнірів і, відповідно, доходів гравців [3].

Також слід зазначити, що доходи від ігор майже повністю залежать від споживчих витрат, але в останні роки бізнес-модель цілком змінилася. Сьогодні споживачі купують менше ігор, аніж у попередні десятиріччя, але приділяють більше часу цим іграм, зміщуючи бізнес-модель від одноразового до постійного доходу, отриманого від бази активних користувачів. У результаті галузь зосереджена на підвищенні залучення кожного користувача. Окрім того, щоб зробити відеоігри максимально привабливими, передбачається використання можливостей монетизації у грі. Великого значення набувають доступність відеоігор, зокрема через мобільні та хмарні платформи, а також розширення шляхів монетизації за допомогою моделей підписки та безкоштовної гри. Також ігрова індустрія значно розширює свої партнерські відносини з іншими секторами розваг, коли у грі відбуваються живі концерти, прем'єри нових альбомів провідних виконавців та представлення робіт відомих режисерів [5].

Щодо нашої держави, то 7 вересня 2020 р. кіберспорт був оголошений офіційним видом спорту в Україні. І хоча наша країна не експортує електронні ігри, українські розробники програмного забезпечення дуже активно займаються розробленням та дизайном ігор. Кілька провідних світових ігрових та кіберспортив-

них компаній мають офіси розробників та партнерські відносини з Україною. Технологічний сектор України щорічно генерує приблизно 5,4 млрд дол. США. Це пов'язано з наданням послуг аутсорсингу ІТ міжнародним технологічним компаніям. Український уряд активно бере участь у сприянні подальшому розвитку ІТ-сектору країни [6].

Розвиток кіберспорту в Україні цікавий не лише бізнесу та гравцям, а й державі. Це може принести додаткові надходження до бюджетів усіх рівнів, створити нові робочі місця, підвищити туристичну привабливість країни та дати стимул міжнародному бізнесу розглядати Україну як інвестиційно перспективну країну. Безсумнівно, Україна має величезний потенціал стати топ-юрисдикцією на ринку кіберспорту, але учасникам ринку та державі необхідно вдосконалити законодавство та надати певні стимули кіберспортивній індустрії, щоб підвищити її привабливість для гравців, бізнесу та іноземних інвесторів.

**Висновки.** Таким чином, кіберспорт – це порівняно нове явище у світовому економічному просторі, яке стрімко розвивається від початку нового століття та привертає велику кількість учасників, глядачів та інших стейкхолдерів. Індустрія відеоігор та кіберспорту зокрема відноситься до тих секторів, що отримали незначний негативний вплив від наслідків пандемії, адже із запровадженням практики соціального дистанціювання, що зводить споживчу та ділову активність до мінімуму, відеоігри забезпечили багатом людям, які шукали соціальної взаємодії, залишаючись вдома, підтримання зв'язку з родиною та друзями, а також урізноманітнення проведення часу та відволікання від наявних проблем. Окрім того, електронний спорт надає нові можливості для бізнесу, що створюються завдяки цифровій трансформації.

#### Список використаних джерел:

1. Кіберспорт – що це? *Esports Ukraine* : вебсайт. URL: <https://esports.ua/esports/article/3-cybersport-cho-ze> (дата звернення: 20.11.2021).
2. Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2021. Free Version. *Newzoo* : вебсайт. URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/> (дата звернення: 01.12.2021).
3. Werner Geysler. The Incredible Growth of Sports [+ eSports Statistics]. *Influencer Marketing Hub* : вебсайт. URL: <https://influencermarketinghub.com/esports-stats/> (дата звернення: 05.10.2021).
4. Christina Gough. Revenue of the global eSports market 2018–2025. *Statista* : вебсайт. URL: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> (дата звернення: 09.11.2021).
5. Hall S.B. How COVID-19 is taking gaming and esports to the next level. *World Economic Forum*. *World Economic Forum* : вебсайт. URL: <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/covid-19-taking-gaming-and-esports-next-level/> (дата звернення: 04.10.2021).
6. Ukraine Takes Sports Seriously. *Perception Box* : вебсайт. URL: <https://perceptionbox.io/business/ukraine-takes-esports-seriously/> (дата звернення: 20.10.2021).
7. Андрюхіна В.О. Розвиток кіберспорту в Україні в умовах глобалізації. *Актуальні проблеми розвитку природничих та гуманітарних наук* : збірник матеріалів V Міжнар. наук.-практ. конф., 11 листопада 2021 р. / відп. ред. Г.С. Голуб, М.О. Зінченко. Луцьк, 2021. С. 498–499.
8. Горова К.О., Горовий Д.А., Кіпоренко О.В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*. 2016. № 4(15). Т. 2. С. 51–55. URL: [http://repository.kpi.kharkov.ua/bitstream/KhPI-Press/47786/1/PPRP\\_2016\\_4\\_2\\_Horova\\_Kybersport.pdf](http://repository.kpi.kharkov.ua/bitstream/KhPI-Press/47786/1/PPRP_2016_4_2_Horova_Kybersport.pdf) (дата звернення: 11.11.2021).
9. Лазнева І.О., Цараненко Д.І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2018. Вип. 22(2). С. 63–67. URL: [http://www.visnyk-econom.uzhnu.uz.ua/archive/22\\_2\\_2018ua/17.pdf](http://www.visnyk-econom.uzhnu.uz.ua/archive/22_2_2018ua/17.pdf) (дата звернення: 25.11.2021).
10. Литвин І.В., Вакулка С.В. Кіберспортивна індустрія: сутність, елементи екосистеми та особливості розвитку і залучення інвестицій в Україні та світі. *Молодий вчений*. 2021. № 1(89). С. 167–173. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/175/169> (дата звернення: 03.12.2021).
11. Чайка Є.В., Зозульов О.В. Суб'єкти ринку кіберспорту та відносини між ними. *Економічний вісник НТУУ «КПІ»*. 2019. № 6. С. 318–326. URL: [file:///C:/Users/user/Downloads/182735-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-406016-1-10-20191105%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/182735-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-406016-1-10-20191105%20(1).pdf) (дата звернення: 04.12.2021).

## References:

1. Kibersport – shcho tse? [E-sports – what is it?]. *Esports Ukraine*. Available at: <https://esports.ua/esports/article/3-cybersport-cho-ze> (accessed 20 November 2021).
2. Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2021. Free Version. *Newzoo*. Available at: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/> (accessed 01 December 2021).
3. Geysler W. The Incredible Growth of eSports [+ eSports Statistics]. *Influencer Marketing Hub*. Available at: <https://influencermarketinghub.com/esports-stats/> (accessed 05 October 2021).
4. Gough Ch. Revenue of the global eSports market 2018–2025. *Statista*. Available at: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> (accessed 09 November 2021).
5. Hall S. B. How COVID-19 is taking gaming and esports to the next level. *World Economic Forum*. Available at: <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/covid-19-taking-gaming-and-esports-next-level/> (accessed 04 October 2021).
6. Ukraine Takes eSports Seriously. *PerceptionBox*. Available at: <https://perceptionbox.io/business/ukraine-takes-esports-seriously/> (accessed 20 October 2021).
7. Andriukhina V.O. (2021) Rozvytok kibersportu v Ukraini v umovakh hlobalizatsii [Development of Esports in Ukraine in the context of globalization]. Proceedings of the *Aktualni problemy rozvytku pryrodnychych ta humanitarnykh nauk* (Ukraine, Lutsk, November 11, 2021) (eds. Holub H.S., Zinchenko M.O.), Lutsk, pp. 498–499.
8. Horova K.O., Horovyi D.A., Kiporenko O.V. (2016) Osnovni tendentsii rozvytku rynku kibersportu [Primary trends of Esport evolution]. *Problemy i perspektyvy rozvytku pidpriemnytstva* [Problems and prospects of entrepreneurship development], no. 4 (15), vol. 2, pp. 51–55. Available at: [http://repository.kpi.kharkov.ua/bitstream/KhPI-Press/47786/1/PPRP\\_2016\\_4\\_2\\_Horova\\_Kibersport.pdf](http://repository.kpi.kharkov.ua/bitstream/KhPI-Press/47786/1/PPRP_2016_4_2_Horova_Kibersport.pdf) (accessed 11 November 2021).
9. Lazneva I.O., Tsaranenko D.I. (2018) Kibersport ta yoho vplyv na zminu struktury svitovoho rynku kompiuternykh ihor [Esport and its impact on change of the global games market's structure]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho natsionalnoho universytetu* [Scientific Bulletin of Uzhhorod National University], vol. 22 (2), pp. 63–67. Available at: [http://www.visnyk-econom.uzhnu.uz.ua/archive/22\\_2\\_2018ua/17.pdf](http://www.visnyk-econom.uzhnu.uz.ua/archive/22_2_2018ua/17.pdf) (accessed 25 November 2021).
10. Lytvyn I.V., Vakulka S.V. (2021) Kibersportyvna industriia: sutnist, elementy ekosystemy ta osoblyvosti rozvytku i zaluchennia investytsii v Ukraini ta sviti [The Esports industry: essence, elements of the ecosystem, features of development and attractiveness for investments in Ukraine and the world]. *Molodyi vchenyi* [Young Scientist], no. 1 (89), pp. 167–173. Available at: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/175/169> (accessed 03 December 2021).
11. Chaika Ye.V., Zozulov O.V. (2019) Subiekty rynku kibersportu ta vidnosyny mizh nymy [The Esports market subjects and relations between them]. *Ekonomichniy visnyk NTUU «KPI»* [Economic Bulletin of NTUU «KPI»], no. 6, pp. 318–326. Available at: [file:///C:/Users/user/Downloads/182735-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-406016-1-10-20191105%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/182735-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-406016-1-10-20191105%20(1).pdf) (accessed 04 December 2021).

**Andryukhina Victoria, Kytsyuk Iryna**  
Lesya Ukrainka Volyn National University

## ANALYSIS OF THE IMPACT OF THE GLOBAL COVID-19 PANDEMIC ON THE DEVELOPMENT OF ESPORTS MARKET

*The impact of the COVID-19 pandemic on the development of the global Esports market are analyzed, current trends in Esports are revealed. In particular, it is noted that the global coronavirus pandemic (COVID-19), which began in December 2019 and continues to this day, has led to an unprecedented situation with countless consequences for society and the economy as a whole. Of course, the COVID-19 pandemic has hit the world economy hard, although not all sectors have been affected equally. The video game and Esports industries, in particular, are among those sectors that have been slightly affected by the effects of the pandemic. The most popular home activities during quarantine for millions of people there were watching movies and playing computer games, which led to the growing popularity of gaming and Esports in the first half of 2020. The abolition or postponement of many sports tournaments around the world due to the pandemic has also affected that the huge number of people have started playing Esports. After all, video games allow people to continue to communicate with each other during competitions in such game disciplines as League of Legends, Call of Duty, Dota 2, Fortnite, etc., during video game broadcasts, or during Esports and gaming talk shows, even under quarantine restrictions. The rapid growth of Esports as an industry is also related to the achievement of commercial goals. In particular, according to the world's leading statistical Internet portal Statista, in 2021, the global Esports market is valued at just over 1.08 billion U.S. dollars, an almost 15 percent increase from the previous year, and the worldwide Esports audience size reached 474 million people. The same data is provided by the analytical company of the gaming industry Newzoo. The Asia-Pacific region, North America and Europe are the three largest Esports markets in the world. Thus, the Esports industry is growing at an incredible pace, despite the depth and scale of the crisis in the world economy, the deployment of which has accelerated by the coronavirus infection. The importance of Esports development in Ukraine is also mentioned in the article.*

**Key words:** Esports, video games, Esports industry, Esports market, game disciplines, COVID-19 pandemic.

**JEL classification:** F 63, L86