

**XXIII Международная  
конференция студентов,  
аспирантов и молодых учёных  
«Ломоносов»**

Секция «Экономика»  
Экономика социальной сферы

# **«Развитие киберспорта в России»**

*Хайдаров Кобил Абдусамеевич*

*Студент (бакалавр) 4 курса*

*Московский государственный университет имени  
М.В.Ломоносова, экономический факультет,  
Москва, Россия*

*Научный руководитель: Восколович Н.А.*

# Определение киберспорта



*dictionary.com*  
Онлайн-  
словарь

**Sport** – «an athletic activity requiring skill or physical prowess and often of a competitive nature»

**E-sports** - «competitive tournaments of video games, especially among professional gamers»

# Дисциплины

Многопользовательские  
онлайн игры на  
виртуальной арене (МОБА)



Шутеры от первого  
лица



Стратегии в режиме  
реального времени



Прочие игры



Спортивные игры



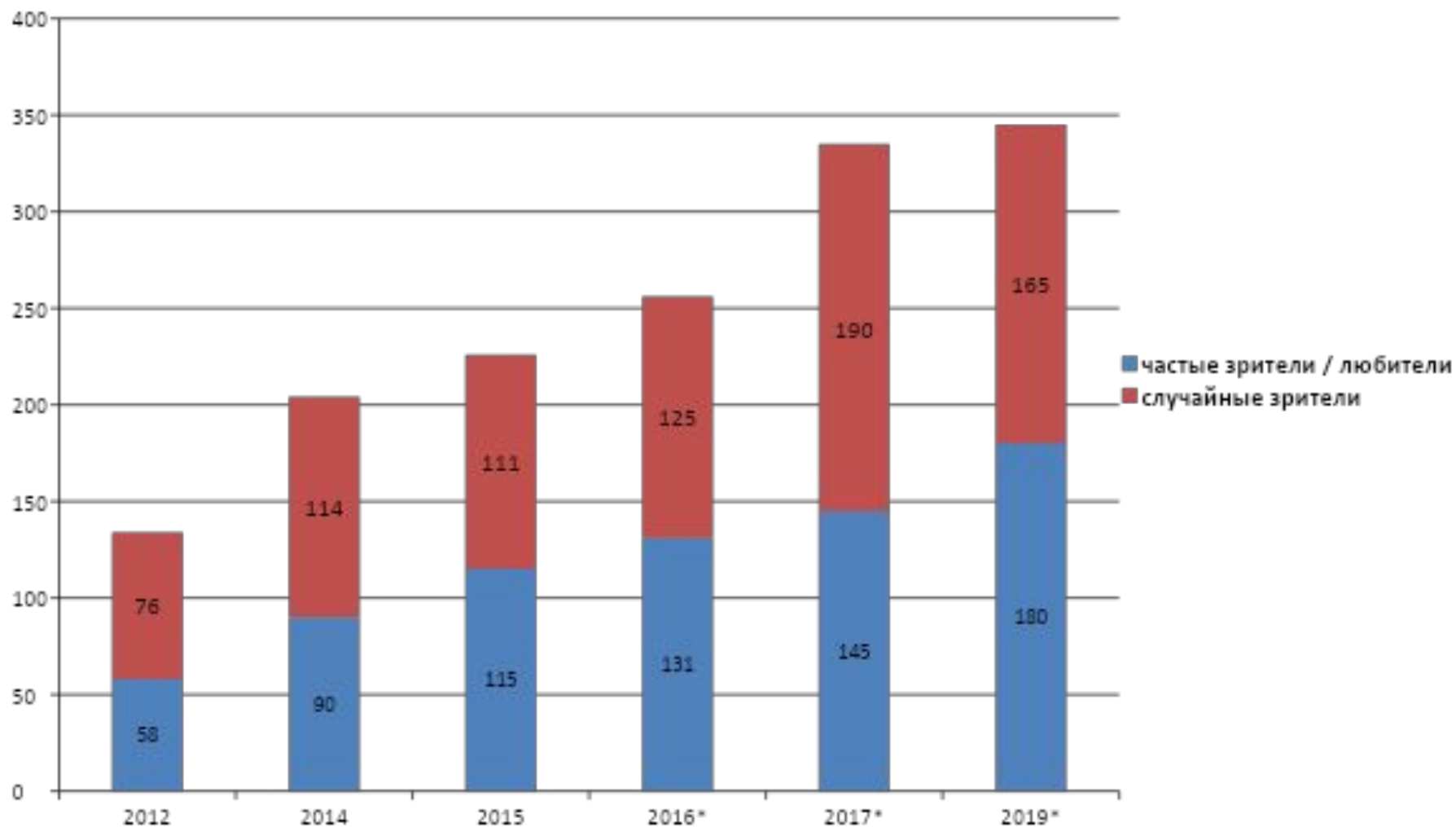




# Киберспорт

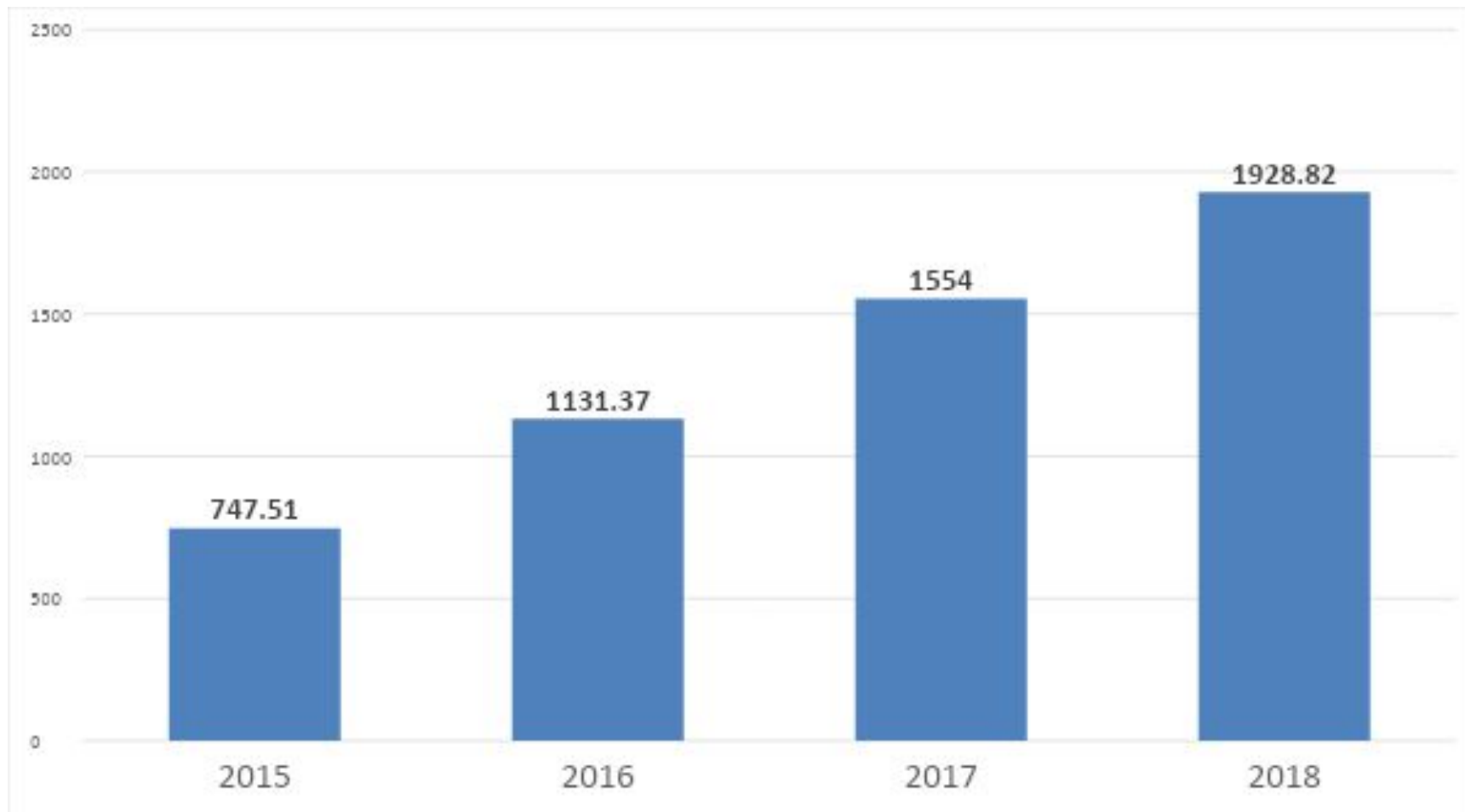
- Аудитория, сопоставимая с другими популярными видами спорта
- Многомиллионные бюджеты турниров
- Внимание со стороны СМИ и инвесторов
- Постоянный рост как аудитории, так и денежных средств, в каждой из дисциплин

# Аудитория киберспорта (2012-2019) [млн. человек]

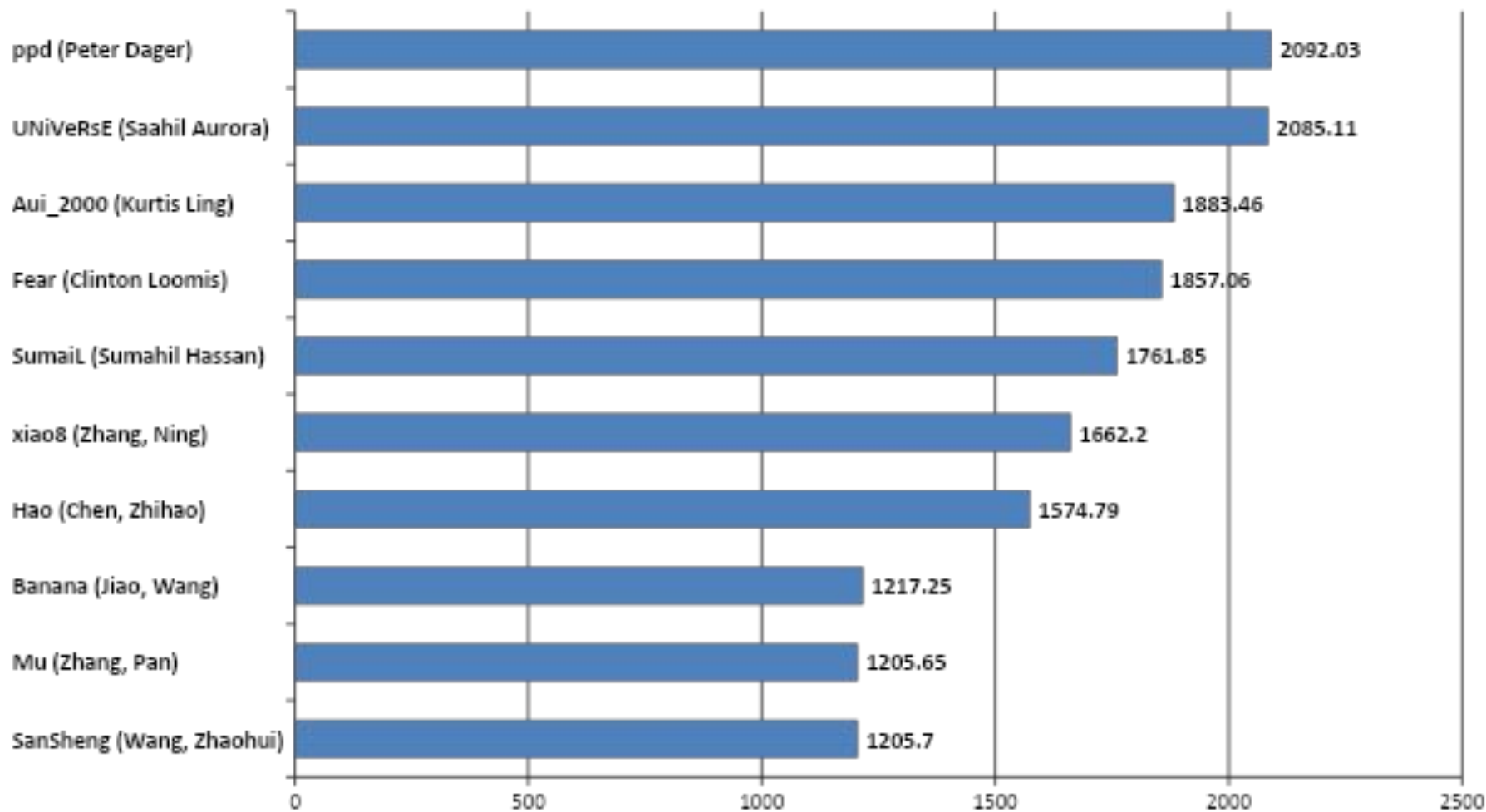




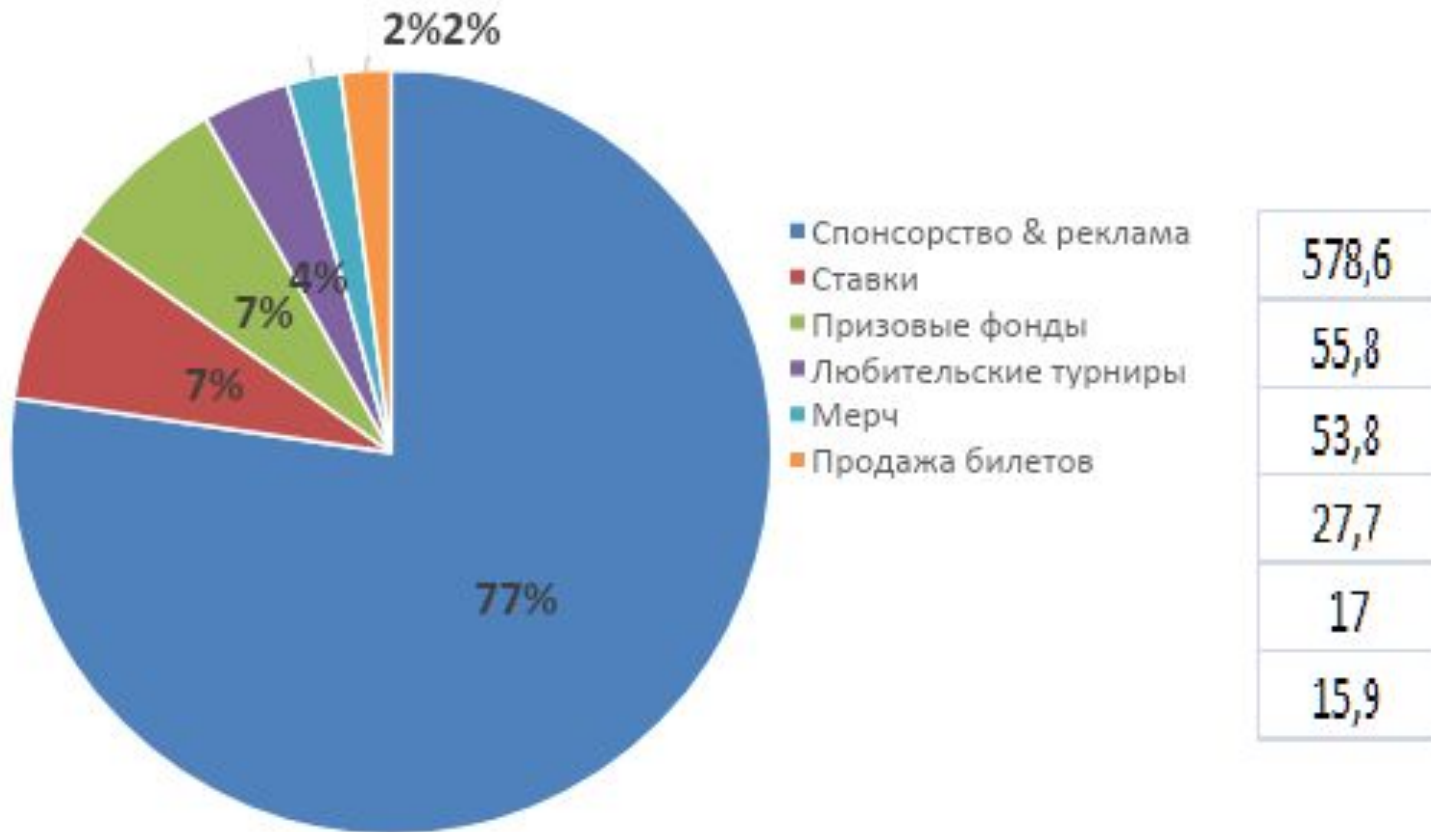
# Объем рынка киберспорта (млн долларов)



# Игроки с самым большим доходом (тыс \$)



# Доходы на рынке киберспорта (2015)



# Развитие киберспорта в России



# Зарождение и становление

- Первый компьютерный клуб «Орки»
- Первый киберспортивный турнир (Quake)
- Рост популярности среди молодого населения
- Появление новых площадок и рост спортивных мероприятий

# 1996-2014

- Развитие любительского/ профессионального киберспорта
- Развитие сферы услуг в киберспорте:
  - Услуги по эксплуатации спортивных сооружений
  - Прочие спортивные услуги, в которые входят:
    - услуги по поддержке спортивных мероприятий
    - услуги по организации спортивных мероприятий
    - прочие услуги, относящиеся к спортивным мероприятиям, не включенным в другие группировки

# 2001 год – признание киберспорта



Рожков Павел Алексеевич



Россия – первая страна, признавшая киберспорт как официальный вид спорта

# USM Holdings



Алишер Усманов, глава  
USM Holdings

Инвестиции в известное в России киберспортивное сообщество Virtus.pro (ныне Esforce) в размере более 100 млн. долларов. Деньги направлены на популяризацию киберспорта в России



# Перспективы

- запуск новых турниров [федерального масштаба] в различных игровых киберспортивных дисциплинах
- создание и формирование студенческих и школьных лиг
- создание медиа-каналов для освещения мероприятий
- постройка киберспортивных арен и площадок

# 2015 -2016



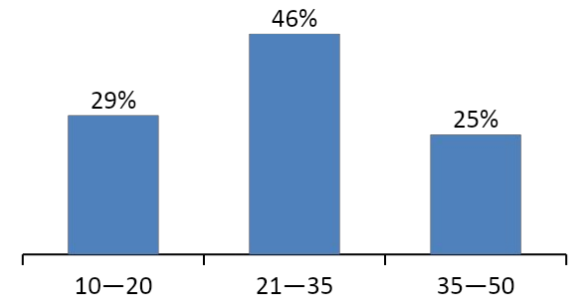
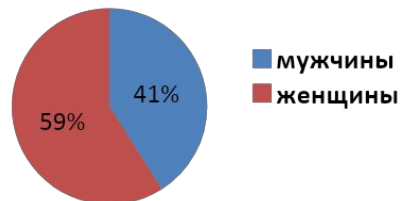
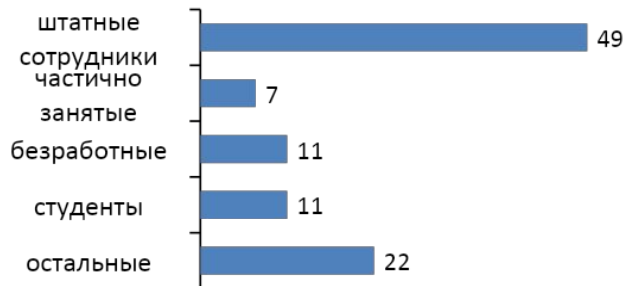
90 млн. - онлайн население / 70 млн - «игроков» / 52 % тратят деньги



1,3 млрд. \$ доходов (2015) / 12 место в мире



521 млн. \$ с игр ММО / средние траты – 41 \$



Место	Страна	Население	Интернет население	Доходы (в \$)
1	Китай	1,376,049,000	726,554,000	22,227,194,000
2	США	321,774,000	287,537,000	21,962,491,000
3	Япония	126,573,000	115,751,000	12,328,860,000
4	Южная Корея	50,293,000	42,664,000	3,978,476,000
5	Германия	80,689,000	71,175,000	3,654,669,000
6	Великобритания	64,716,000	59,933,000	3,533,493,000
7	Франция	64,395,000	55,110,000	2,460,172,000
8	Канада	35,940,000	31,785,000	1,811,271,000
9	Испания	46,122,000	36,524,000	1,564,223,000
10	Италия	59,798,000	39,144,000	1,505,800,000
11	Бразилия	207,848,000	128,034,000	1,418,623,000
12	Россия	143,457,000	104,035,000	1,262,405,000
13	Австралия	23,969,000	20,508,000	1,209,069,000
14	Мексика	127,017,000	57,564,000	1,169,706,000
15	Тайвань	23,768,000	20,438,000	819,695,000
43	Украина	44,824,000	20,529,000	148,315,000
47	Казахстан	17,625,000	9,831,000	114,299,000
58	Белоруссия	9,496,000	6,065,000	61,809,000

**Спасибо за внимание!**