

# Киберспорт в России и СНГ: история, текущее состояние и перспективы

Черданцев Д.А. РИ-360002

Будевич В.А. РИ-360002

# Задачи

- дать краткую историческую справку о киберспорте в России и СНГ;
- рассказать об:
  - аудитории
  - доходах
  - способах монетизации.

# Начало





# WCG 2002





# 2003 – Virtus Pro

2005-05-22	7 - 8th	Minor	ASUS Open Spring 2005	12 - 16		\$0
2005-04-03	1st	Premier	ACONS Russian Qualifier	16 - 10		\$0
2005-03-31	3rd	Minor	Perm Period 2005	9 - 16		\$1,000
2005-03-27	5 - 8th	Premier	2005 CPL Turkey	20 - 22		\$0
2005-02-27	2nd	Minor	ASUS Open Winter 2005	11 - 16		\$1,081.28
2005-02-20	1st	Minor	Big Fight Cup	16 - 11		\$1,252.87
<b>2004</b>						
2004-11-28	1st	Minor	ASUS Open Autumn 2004			\$750
2004-11-01	9 - 12th	Premier	Nollelva Digital Event 2004	9 - 16		\$0
2004-08-29	1st	Minor	ASUS Open Summer 2004			\$750
2004-07-11	3rd	Premier	ESWC 2004	13 - 6		\$12,000
2004-07-04	1st	Minor	National Professional Cybersport League 2004	2 : 0		\$5,000
2004-06-27	4th	Qualifier	2004 CPL Summer - Belgrade Qualifier	4 - 13		\$0
2004-05-30	2nd	Qualifier	WCG 2004 Russia National Championship - Moscow Qualifier	1 : 2		\$150
2004-03-28	3rd	Minor	Intel Cybersport Cup	11 - 13		\$607.02
2004-02-29	1st	Minor	ASUS Open Winter 2004			\$1,000
2004-02-07	1st	Minor	Arbalet Cup CIS 2004	2 : 0		\$3,500
<b>2003</b>						
2003-12-21	1st	Minor	SKS Cup Open #1	2 : 1		\$341.62
2003-11-17	1st	Minor	KPRF Cup - Yekaterinburg	2 : 0		\$200
2003-11-10	1st	Minor	KPRF Cup - St. Petersburg	13 - 6		\$200
2003-11-02	1st	Minor	KPRF Cup - Moscow	16 - 14		\$200

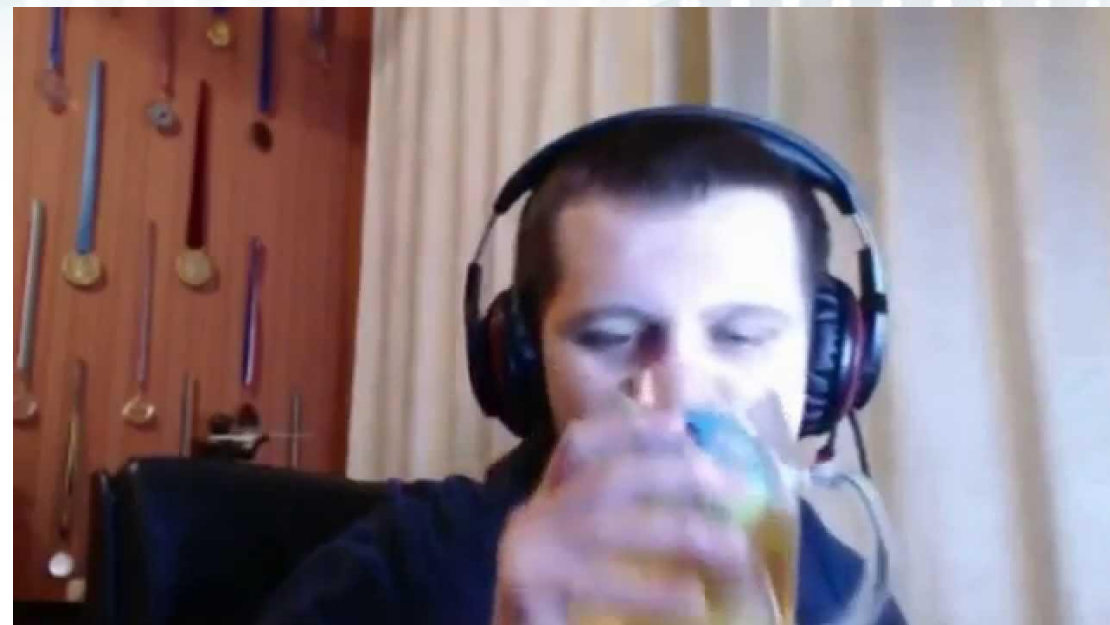




2006 – киберспорт уже не тот



# 2010 – NAVI (DAVI)









# 2012 — Первый сезон StarLadder.





# 2016 EPICENTER





# 2016-2019 official comeback

- 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Sports о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. Появление (15.06.2018) федерации компьютерного спорта России (ФКС), проводящей множество турниров среди команд «amatory» и профессионалов



Теперь к цифрам...





# Киберспорт России 2018-2019 гг



# АУДИТОРИЯ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ



Размер аудитории киберспорта в России

за 2017 год достиг

**10,2 млн**

за 2018 год достигнет

**12 млн**

ЧИСЛЕННОСТЬ АУДИТОРИИ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ



на 23–25% в год

Немного меньше темпов самого крупного рынка — США, где рост в 2017 году составил 29%

ЯДРО АУДИТОРИИ

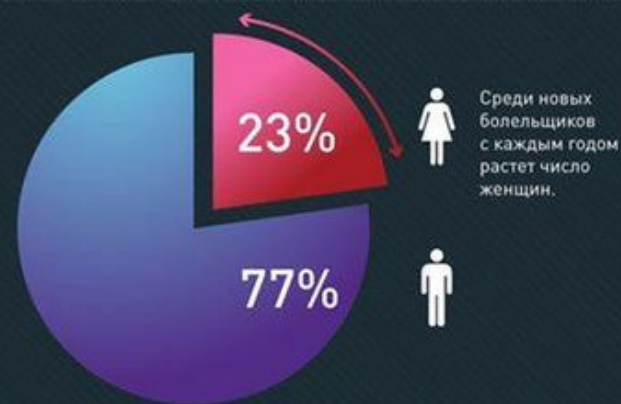


18–34 лет



> 42,7 тыс.  
Средний доход миллениала в месяц

31,5 тыс.  
Средний доход населения России



23%

77%

Среди новых болельщиков с каждым годом растет число женщин.

Самые популярные дисциплины:



CS:GO



Самая популярная команда Virtus.pro

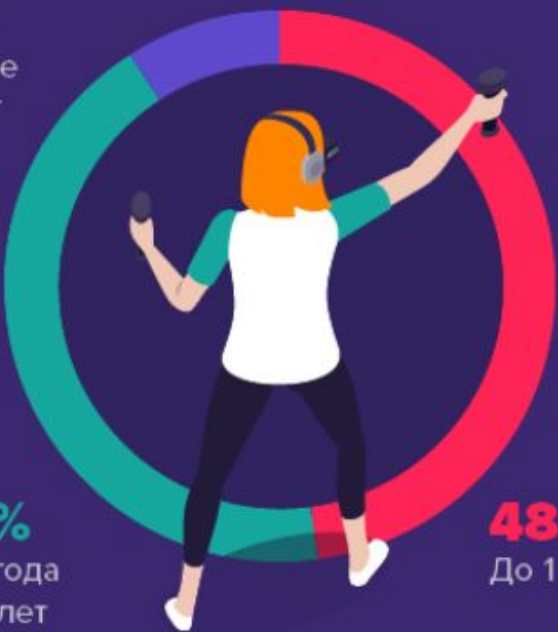




## Зрительский стаж аудитории киберспортивных турниров

**9%**

Более  
5 лет



**43%**

От 1 года  
до 5 лет

**48%**

До 1 года

## Причины смотреть киберспортивные трансляции

**64%**

Чтобы узнавать новые фишки и приемы в играх

**57%**

Интересно наблюдать за ходом игры

**50%**

Из-за зрелищности игр и накала борьбы

**46%**

Чтобы отслеживать успехи любимых игроков или команд

**35%**

Турниры по киберспорту интереснее ТВ или онлайн-шоу

## Жанровые предпочтения зрителей киберспортивных турниров



Шутеры



MOBA



Стратегии



Гоночные  
симуляторы



Файтинги



Виртуальный  
футбол



Другие

## Устройства для просмотра киберспортивных трансляций



Ноутбук/ПК



Смартфон



Планшет



ТВ





## Причины играть в игры, признанные киберспортивными дисциплинами

**83%**

Чтобы отдохнуть и отвлечься

**51%**

За компанию с друзьями

**42%**

Нравится наблюдать за сюжетом игры и влиять на него

**40%**

Игры – неотъемлемая часть жизни

**35%**

Чтобы потренировать мозги

**34%**

Чтобы побеждать



## Игровой стаж геймеров, которые играют в игры, признанные киберспортивными дисциплинами

**33%**

От 5 до 10 лет

**9%**

До полугода

**9%**

От полугода до 1 года

**49%**

От 1 года до 5 лет



## Намерение геймеров продолжить играть в игры, признанные киберспортивными дисциплинами

**64%**

Не планирую прекращать играть даже в отдаленном будущем

**24%**

Не планирую прекращать играть даже в ближайшее время

**7%**

Планирую прекратить играть в ближайшее время

**5%**

Планирую прекратить играть в отдаленном будущем



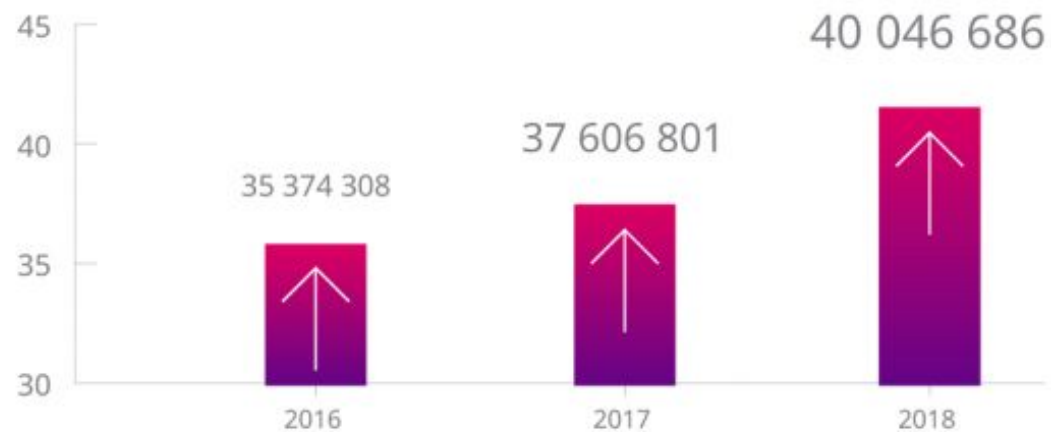


# Данные по рынку киберспорта в России



## ОБЩИЙ ОБЪЁМ ВЫРУЧКИ НА РЫНКЕ

\$



### Методология

В исследовании SuperData показатели по рынку и аудитории киберспорта были собраны с использованием данных киберспортивных команд, стриминговых платформ, транзакций по киберспортивному мерчендайзингу и исследований потребителей.  
[www.superdataresearch.com](http://www.superdataresearch.com)



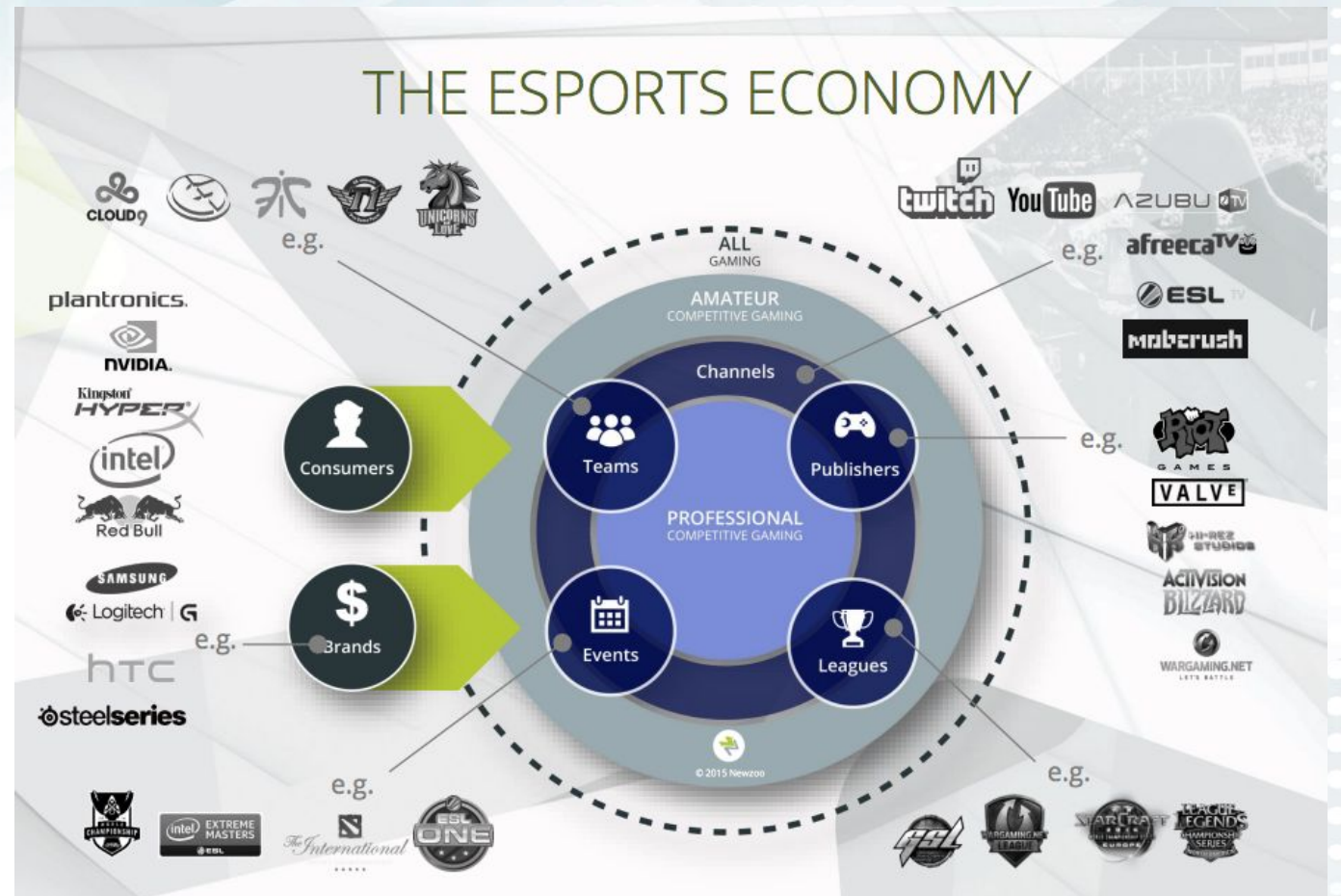
# Какие игры входят в киберспорт

<b>Топ-5 кибердисциплин с крупнейшим призовым фондом</b>			
<b>Игра (издатель)</b>	<b>Суммарный призовой фонд</b>	<b>Количество игроков</b>	<b>Проведено турниров</b>
Dota 2 (Valve)	\$87,4 млн	1673	640
League of Legends (Riot Games)	\$30,9 млн	4258	1754
Counter-Strike (Valve)**	\$33 млн	8560	2458
StarCraft (Blizzard)**	\$27,4 млн	2118	4265
Smite (Hi-Rez Studios)	\$5,8 млн	425	71
<b>Другие претенденты в топ*</b>			
Heroes of the Storm (Blizzard)	\$5,7 млн	776	341
Hearthstone (Blizzard)	\$5,4 млн	1017	502
World of Tanks (Wargaming)	\$2,9 млн	344	44
WarCraft III (Blizzard)	\$4,4 млн	385	815
World of WarCraft (Blizzard)	\$2,6 млн	251	67
Overwatch (Blizzard)	\$1,1 млн	660	157
FIFA (Electronic Arts) **	\$0,78 млн	597	679
Call of Duty (Activision)**	\$11,2 млн	2058	715
<i>*по оценкам собеседников Rusbase</i>			
<i>**призовой фонд, игроки и турниры просуммированы с учетом всех версий игры</i>			



# Откуда деньги в киберспорте

- 74% денег в киберспорте приносят реклама и спонсорство — в 2016 году это \$661 млн.
- на призовой фонд соревнований приходится \$78 млн
- ставки на букмекерских сайтах приносят \$59 млн
- любительские турниры — \$40 млн
- продажа билетов — \$34 млн
- продажа геймерских сувениров — \$19 млн.



# Список источников:

- Аудитория киберспорта в России превысила 10 млн человек – rbc.ru. — [Электронный ресурс], URL: [https://www.rbc.ru/technology\\_and\\_media/16/10/2018/5bc495419a7947949b6a1884](https://www.rbc.ru/technology_and_media/16/10/2018/5bc495419a7947949b6a1884) (дата обращения 15.05.2019)
- История киберспорта в России и мире – wek.ru. — [Электронный ресурс], URL: <https://wek.ru/istoriya-kibersporta-v-rossii-i-mire> (дата обращения 13.05.2019)
- История Киберспорта Российского. «От миллениума до признания» – cybersport.ru. — [Электронный ресурс], URL: <https://www.cybersport.ru/other/articles/istoriya-kibersporta-rossiyskogo-ot-milleniума-do-priznaniya> (дата обращения 13.05.2019)
- Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ – rb.ru. — [Электронный ресурс], URL: <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis> (дата обращения 14.05.2019)
- Киберспорт – wikipedia.org. — [Электронный ресурс], URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82> (дата обращения 13.05.2019)
- Портрет киберспортивной аудитории России – gamestats.mail.ru. — [Электронный ресурс], URL: [https://gamestats.mail.ru/article/portret\\_kibersportivnoj\\_auditorii\\_rossii](https://gamestats.mail.ru/article/portret_kibersportivnoj_auditorii_rossii) (дата обращения 15.05.2019)
- Россия вернула европейское лидерство по объему рынка киберспорта – rbc.ru. — [Электронный ресурс], URL: [https://www.rbc.ru/technology\\_and\\_media/14/03/2018/5aa7add19a79472d8a538579](https://www.rbc.ru/technology_and_media/14/03/2018/5aa7add19a79472d8a538579) (дата обращения 15.05.2019)
- 10 МЛН НОВЫХ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ: АУДИТОРИЯ КИБЕРСПОРТА ПРОДОЛЖАЕТ РАСТИ – nielsen.com. — [Электронный ресурс], URL: <https://www.nielsen.com/ru/ru/insights/news/2018/auditoria-kibersporta-prodolzhaet-rasti.html> (дата обращения 15.05.2019)



# Людография

- Starcraft
- Quake
- Counter-Strike 1.6
- Counter-Strike: Global Offensive
- Dota 2
- World Of Tanks