

КИБЕРСПОРТ

ИЗ ХОББИ В БИЗНЕС

ЧТО ЭТО И С ЧЕГО ВСЁ НАЧИНАЛОСЬ

КИБЕРСПОРТ ИЛИ E-SPORTS — ВИД СПОРТА, ПРЕДСТАВЛЯЮЩИЙ СОБОЙ СОРЕВНОВАНИЯ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ, КОТОРЫЕ МОДЕЛИРУЮТСЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ.

САМАЯ ПЕРВАЯ ЛИГА ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ, THE CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE (CPL), БЫЛА СОЗДАНА 26 ИЮНЯ 1997 ГОДА ЭЙНДЖЕЛОМ МУНЬЁЗОМ В ТЕХАСЕ, США

25 ИЮЛЯ 2001 ГОДА РОССИЯ СТАЛА ПЕРВОЙ СТРАНОЙ, ПРИЗНАВШЕЙ КИБЕРСПОРТ ОФИЦИАЛЬНЫМ ВИДОМ СПОРТА

ЗАРОДИЛСЯ КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ В США, ГДЕ В КОНЦЕ 90-Х БЫЛ ПРОВЕДЁН ПЕРВЫЙ КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ТУРНИР, НО БОЛЬШУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ ОН ПРИОБРЁЛ В ЮЖНОЙ КОРЕЕ БЛАГОДАРЯ WORLD CYBER GAMES.

ГДЕ ЗАРОЖДАЛСЯ КИБЕРСПОРТ



МОЖНО ЛИ СЧИТАТЬ КИБЕРСПОРТ СПОРТОМ?

Да, ведь в нём есть все составляющие определения «спорта» компоненты:

1. ЗРЕЛИЩНОСТЬ
2. СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ДУХ
3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ БОРЬБА
4. МИРОВОЕ ОСВЕЩЕНИЕ
5. ОГРОМНОЕ СООБЩЕСТВО

ДИСЦИПЛИНЫ:

ШУТЕРЫ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА: COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE, OVERWATCH, TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE, WARFACE

СТРАТЕГИИ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ: STARCRAFT

СИМУЛЯТОРЫ: FIFA 17, PROJECT CARS

МОБА: DOTA 2, LEAGUE OF LEGENDS, WORLD OF TANKS, HEROES OF THE STORM, VAINGLORY, PANZAR, SMITE, ARMORED WARFARE:

ПРОЕКТ АРМАТА

RPG: MOUNT & BLADE: WARBAND

ДРУГИЕ: HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT, MORTAL KOMBAT X

СТРАНЫ - ЛИДЕРЫ

1. ЮЖНАЯ КОРЕЯ - MVP PHOENIX, SK TELECOM T1
2. США - EVIL GENIUSES, COMPLEXITI
3. КИТАЙ - LGD, ENOME
4. ШВЕЦИЯ - NIP, FNATIC, ALLIANCE
5. СНГ - NA'VI, VIRTUS.PRO

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ РАБОТЫ КИБЕРСПОРТСМЕНА:

Плюсы:

- Любимые игры приносят заработок
- Все зависит лишь от желания и скилла игрока
- Возможность строить карьеру не выходя из дома, будучи даже школьником (нет)
- Популярность среди зрителей

Минусы:

- Любимые игры станут рутинной
- Нарушение образа жизни и здоровья при неправильном подходе
- Отсутствие свободного времени из-за тренировок

КИБЕРСПОРТ КАК КРУПНЫЙ БИЗНЕС



ЭКОНОМИКА КИБЕРСПОРТА

Ниша	Где деньги?
Создатели игр	Приток новых геймеров в игру и развитие внутриигровой экономики
Организаторы турниров	Продажа билетов и прав на трансляцию, контракты со спонсорами
Стриминговые платформы и телеканалы	Реклама во время трансляций кибертурниров
Киберспортивные команды	Спонсорство брендов, призы за победы в турнирах, продажа мерча фанатам
Киберспортсмены	Зарплата от команды, доля от призовых, трансляции через Twitch
Букмекеры (беттинг)	Доход от ставок на киберспорт

ЗАРАБОТОК

Основным источником дохода практически любой киберспортивной организации является процент от призовых, но есть дисциплины, в которых разыгрываемая сумма не превышает 10 000\$ - 20 000\$, в этом случае деньги приходят от спонсоров. Производители игрового оборудования заключают контракты с организацией, после чего игроки используют их продукцию на соревновательных мероприятиях - так же, как и в любом другом спорте.

Процент от выигранных призовых, который забирает себе организация, очень сильно различается в зависимости от региона. Например, в Китае годовые зарплаты игроков могут исчисляться сотнями тысяч долларов, поэтому процент может достигать вплоть до 50%. На прошедшем турнире The International 2016 по дисциплине Dota 2, команда Wings Gaming, занявшая первое место, получила 11 миллионов долларов, процент от которых, безусловно, сильно обогатил владельцев организации

ПЕРСПЕКТИВЫ КИБЕРСПОРТА

- По прогнозу аналитиков, выручка индустрии киберспорта ежегодно будет расти на 40%, а аудитория кибертурниров – на 11% в год. По совокупной аудитории киберспорт уже может соперничать с хоккеем и американским футболом. В 2016 году участники этого рынка заработают \$463 млн, а в 2019-м – больше \$1 млрд.
- В этом году различные бренды потратят \$325 млн на спонсорство и рекламу в киберспорте, что на 49% больше прошлого года. Большая часть поклонников киберспорта – люди в возрасте от 21 до 35 лет. Они еще открыты всему новому, но уже прилично зарабатывают.
- Россия – лидер европейского региона как по объему рынка, так и по аудитории киберспорта. К такому выводу пришли аналитики SuperData и PayPal, которые провели совместное исследование. Русскоязычная аудитория киберспорта во всем СНГ гораздо больше – опрошенные эксперты оценили ее в диапазоне от 4 до 8 млн человек.
- Количество русскоязычных зрителей растет примерно на 12% в год.

ИТОГ

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С КАЖДЫМ ГОДОМ ВЫХОДЯТ НА НОВЫЕ УРОВНИ ПОПУЛЯРНОСТИ, И ЕСЛИ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД О КИБЕРСПОРТЕ ЗНАЛИ ЛИШЬ ТЕ, КТО СИЛЬНО ИНТЕРЕСУЕТСЯ СВОЕЙ ЛЮБИМОЙ ИГРОЙ, И О ТОМ ЧТОБЫ ЗАРАБАТЫВАТЬ ЭТИМ НА ЖИЗНЬ БЫЛО СМЕШНО ПОДУМАТЬ, ТО ТЕПЕРЬ ЭТО ПОЛНОЦЕННЫЙ СПОРТ, ПО КОЛИЧЕСТВУ ЗРИТЕЛЕЙ НЕ УСТУПАЮЩИЙ ТРАДИЦИОННЫМ ЕГО ВИДАМ, А ТАКЖЕ ВЕСЬМА ПРИБЫЛЬНЫЙ БИЗНЕС, О ЧЕМ ГОВОРИТ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ-МИЛЛИОНЕРОВ, КОТОРОЕ ИСЧИСЛЯЕТСЯ ДЕСЯТКАМИ УЖЕ НА ДАННЫЙ МОМЕНТ.

ДЯКУЮ ЗА ВНИМАНИЕ!

