

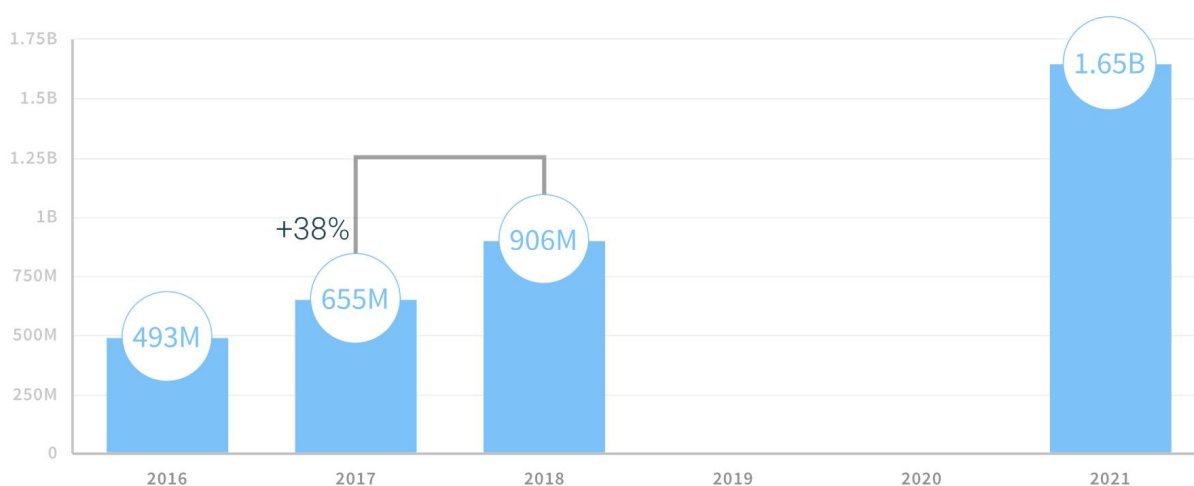


ЦИФРОВИЗАЦИЯ: КИБЕРСПОРТ

Компьютерные игры и киберспорт – одно из самых наглядных явлений цифровой экономики. «Классические» видеоигры — это взаимодействие человека и компьютера. Мультиплеерные игры добавили игрокам возможность взаимодействовать друг с другом. Киберспорт повторяет идею «оффлайн» спорта. Это соревнование физических и интеллектуальных возможностей спортсменов, но перенесенное в виртуальное пространство. Как правило, для киберспорта используются специально предназначенные для этого игры.

Киберспорт - одна из самых быстрорастущих отраслей мировой экономики. Согласно прогнозам Newzoo, отраслевая выручка в 2018 году выросла практически на треть: с \$655 до \$906 млн. Ожидается, что в 2021 году выручка рынка киберспорта составит \$1650 млн.

Прогноз динамики роста мирового рынка киберспорта



Этот рост формируется двумя факторами: увеличением аудитории и расходов каждого из потребителей

Прогноз динамики аудитории киберспорта в мире



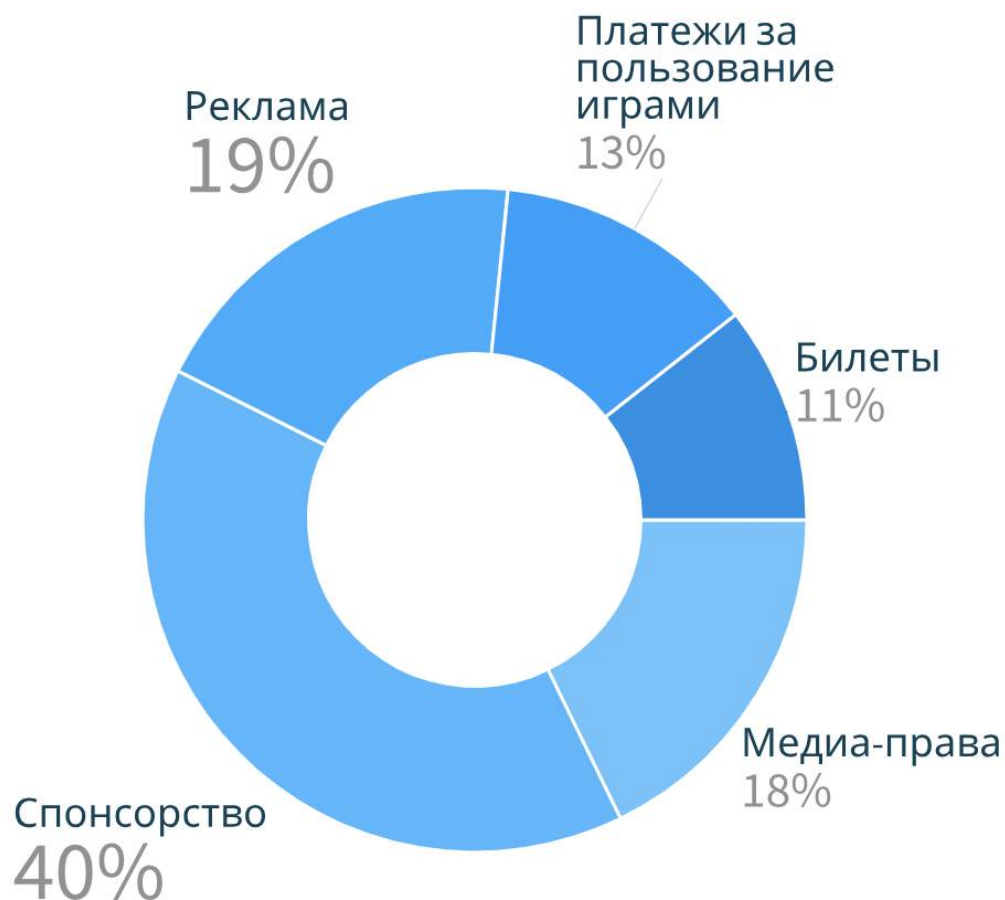
Киберспорт развивается не только за счет увеличения охвата. Каждый из пользователей наращивает свои расходы.

В России численность аудитории киберспорта оценивается, согласно данным авторитетной международной компании Nielsen, в 10,2 млн. человек. В среднем, аудитория киберспорта в России ежегодно растет на 23% - 25%.

Ключевыми источниками дохода в киберспорте, по состоянию на 2018 год, являются спонсорство и реклама. Но наиболее активный рост показывают т.н. «медиаправа» - право на трансляцию соревнований. В этом киберспорт быстро сближается с «обычным» большим спортом.

Из последних крупных сделок – продажа компанией Blizzard (мировой лидер в онлайн-играх) эксклюзивных прав на трансляцию матчей в игре Overwatch. Размер сделки \$90 покупателем стал канал Twitch – один из мировых лидеров в игровых трансляциях.

Структура выручки киберспорта в мире



По мнению главы Института анализа инвестиционной политики Елены Скрынник, киберспорт открывает широкие возможности для развития малого бизнеса. Например, одним из ключевых каналов трансляции соревнований киберспортсменов является уже упоминавшийся Twitch. Это стартап, созданный в 2011 году. В 2014 Twitch был выкуплен другим бывшим интернет-стартапом – Amazon -за \$ 970 миллионов.

Кроме трансляций, для малого бизнеса существует масса других возможностей, связанных с разработкой игр и игровых манипуляторов, очков и капсул виртуальной реальности и др. Как отдельное направление киберспорта можно рассматривать, например, бои между управляемыми через интернет микровертолетами или квадрокоптерами. Это типичное для «индустрии 4.0» совмещение обычной и виртуальной реальности.

«Благодаря широкой аудитории и растущей популярности киберспорт может стать одним из драйверов цифровизации в России. Он обеспечивает

востребованность широкополосного доступа в интернет, различных устройств для доступа в виртуальную реальность, эффективно формирует навыки взаимодействия с киберфизическими системами», - отметила Елена Скрынник.

Развитие киберспорта – важный тренд, который необходимо использовать в интересах цифровизации экономики России.