

Овчаренко Дмитрий Игоревич

студент

Щавлинский Денис Станиславович

студент

ФГБОУ ВО «Государственный университет морского и речного флота им. адмирала С.О. Макарова» г. Санкт-Петербург

ПРОГНОЗИРОВАНИЕ КИБЕРСПОРТА В РФ 2019–2021 ГГ.

Аннотация: в статье рассматриваются перспективы развития киберспорта в РФ, тенденции роста. Авторы так же приводят показатели разных стран и их целевой аудитории на основе сравнительного анализа по основным характеристикам.

Ключевые слова: киберспорт, прогноз, 2019–2021, Yotube, Twitch, Valve, Douyu, мировая лига, CAGRs, спонсорство, реклама, призовой фонд, команды, чемпионаты, турниры.

Киберспорт как отдельный вид спорта

Киберспорт был признан официальным видом спорта в России более пятнадцати лет назад. Ежегодно в мире проходит множество турниров с многомиллионными призовыми фондами, за которыми следят сотни миллионов зрителей онлайн, и каждый крупный спортивный ресурс уже давно ведёт раздел по киберспорту.

Спорт – это деятельность, включающая усилие и умение, в котором человек или команда соревнуются против другого или других за развлечения. В соответствии с этим определением считается, что киберспорт – такой же вид спорта, как и любой другой, который на самом высоком уровне требует интенсивной тренировки и сосредоточенности. Профессиональные киберспортивные команды тренируются до 8 часов в день, имеют тренеров, инструкторов и диетологов на персонал, игроки получают базовую зарплату, как и любая профессиональная спор-

тивная лига. В США есть примерно 50 колледжей, которые имеют команды киберспорта университета. Ведется обсуждение для включения киберспорта в 2024 году в Париже в Олимпийские игры.

В числе самых популярных киберспортивных дисциплин – трёхмерные шутеры (3D shooter), симулирующие бой между командами игроков на современном или фантастическом оружии, симуляторы спортивных игр (серия игр FIFA); стратегии в реальном времени (StarCraft) и командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры (League of Legends, Dota 2).

Россия первой в мире официально признала киберспорт видом спорта, произошло это 25 июля 2001 года. А Федерация компьютерного спорта России (ФКС) была основана ещё раньше — 24 марта 2000 года. Основной своей целью ФКС обозначила развитие в стране компьютерного спорта как части международного спортивного движения и подготовку граждан страны к жизни в информационном обществе.

Но в 2006 году киберспорт был исключён из Всероссийского реестра видов спорта из-за того, что он не соответствовал требованию развиваться в более чем половине субъектов Российской Федерации. Восстановить свои позиции он смог лишь 7 июня 2016 года — соответствующий приказ Минспорта вернул его в реестр официальных видов спорта России. А 13 апреля этого года ещё один приказ Минспорта перевёл компьютерный спорт в раздел «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Для киберспортсменов ввели разряды и звания по их дисциплине и возможность проведения официального чемпионата страны. Кстати, в этом же разделе находятся и традиционные виды спорта — футбол, хоккей, баскетбол и другие.

Общая характеристика рынка киберспорта

Российский рынок киберспорта в 2018 году вырос по сравнению с предыдущим годом на 18% и превысил уровень в \$45 млн.

В 2019 году ожидается сохранение темпов роста российского рынка киберспорта — он может увеличиться почти до \$53 млн.

Выводы основываются на результатах опроса, проведенного в 2018 году, и данных о просмотрах киберспортивных состязаний, собранных с платформ Twitch и YouTube. В исследовании учитывалась информация о состоянии индустрии киберспорта более чем в 20 странах.

Популярность киберспорта в Европе растет, и, согласно исследованию, его аудитория вырастет в 2018 году примерно на 13%. Однако, в 2019 году рост замедлился и составил уже 7%. Российский рынок не следует этой тенденции: ожидается, что темп роста российской аудитории почти удвоится и вырастет с чуть менее 12% в 2018 до 20% в 2019 году. В 2018 году число зрителей киберспортивных событий в России составило 4,1 млн, а в 2019 году выросло до 4,9 млн.

Среднестатистический любитель киберспорта в Европе, это мужчина одной из двух возрастных групп: от 18 до 24 лет или от 25 до 34 лет. Доля игроков мужского пола составляет в Европе 82%. Выше всего доля мужчин – игроков в Болгарии и Италии (89% и 88%). Среди наиболее сбалансированных киберспортивных рынков по гендерному признаку – Швеция, Польша и Франция (почти четверть любителей киберспорта в этих странах составляют женщины).

Российский фанат киберспорта в среднем старше, чем европейский: в РФ самая большая возрастная группа от 25 до 34 лет (43%) среди изученных стран. «Больше всего молодых игроков зафиксировано в ОАЭ (24% из них относится к возрастной группе 13–17 лет), а в Польше эта группа стала самой малочисленной (всего 3%)», – отмечается в исследовании.

Значимые организации в отрасли

Организаций по сумме заработанных призовых за время существования клубов. Virtus.pro и Natus Vincere заняли восьмое и десятое места соответственно. Победитель The International 2016 – Wings Gaming – финишировал пятым, выиграв деньги только в Dota 2. Лидером топа стала Team Liquid, комапнда заработала свыше 18 миллионов долларов со всех дисциплин. Трехкратный чемпион мира по League of Legends – SK Telecom T1 – оказался единственным клубом из рейтинга, который не был представлен в Dota 2.

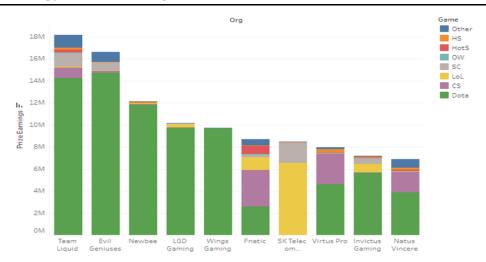


Рисунок 1. Десять самых значимых организаций в киберспорте Аудитория киберспорта

Киберспорт стал профессиональным спортом с огромным количеством поклонников по всему миру. В 2018 году мировая месячная аудитория киберспорта достигла 167 миллионов человек, больше, чем у бейсбола Высшей лиги и Национальной Хоккейной лиги, на 2018 год зрительская аудитория киберспорта составляет 395 миллионов человек, а к 2021 году, согласно прогнозу, она вырастет до 580 миллионов. В отличие от многих существующих профессиональных видов спорта, киберспортивная аудитория молода, цифровые и глобальные: более половины зрителей киберспорта находятся в Азии, 79% зрителей до 35 лет, и онлайн-видео сайты, такие как Twitch и YouTube, имеют большую аудиторию, чем HBO, Netflix и ESPN вместе взятые.



Рисунок 2. Twitch и YouTube в сравнении с др. платформами на 2019 г.

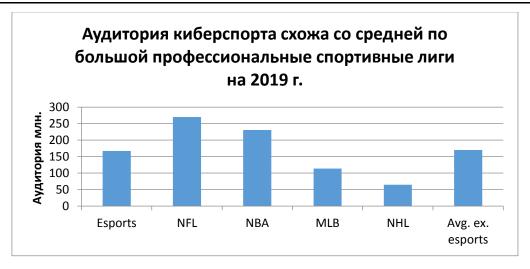


Рисунок 3. Аудитория киберспорта схожа со средней по большой профессиональные спортивные лиги на 2019 г.

Почти вся киберспортивная аудитория онлайн, за исключением некоторых трансляций это произошло в сетях ESPN и Turner. Как измеряется одновременным телезритель, недавний прямой эфир геймплея от Fortnite от знаменитости Twitch Ninja привлек 628 тыс. Одновременных зрителей, почти вдвое больше среднего просмотр футбола НФЛ в Twitter и Amazon Prime. В то время как традиционные профессиональные спортивные лиги во многих случаях, возможно, должны сместить свои бизнес-модели в сторону онлайн-распространения с телевидения, киберспортивная деятельность уже достигла этой цели. Через такие платформы ОТТ, как Twitch, YouTube Gaming.



Рисунок 4 - Сравнение финала LOL с др. спортивными финалами

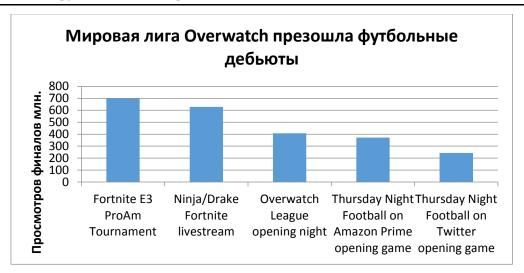


Рисунок 5. Мировая лига Overwatch превзошла футбольные дебьюты

В мире насчитывается более 2,2 млрд активных игроков. Сегодня киберспорт аудитория составляет всего 5% от общего числа игроков в онлайн-играх.

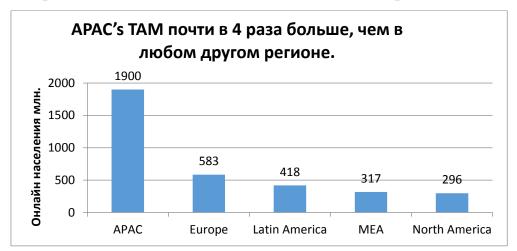


Рисунок 6. APAC's TAM в 4 раза больше, чем в любом другом регионе.

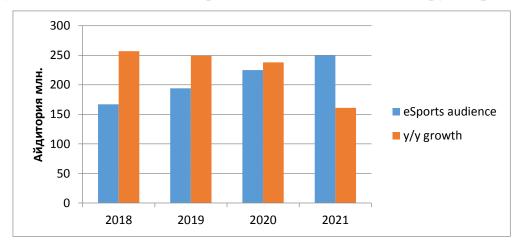


Рисунок 7. Аудитория вырастет на 14%, прогноз с 2018 на 2021 гг.

Чтобы поддержать этот рост аудитории, есть ряд факторов, в том числе рост мировой игровой аудитории, а также увеличение призового фонда киберспорта.

Это, однозначно, продолжит вызывать интерес у игроков и фанатов. Сегодня самый большой киберспорт в мире, измеряемый призовым фондом, — это Dota 2. Для Dota 2 2017 года общий призовой фонд составил \$ 23 млн. Однако, только \$ 1,6 млн. Было внесено от Valve, издателя игры. Остальная часть призового фонда — более \$ 21 млн — была на самом деле получены через краудфандинг.

Недавно Epic Games объявили, что планируют выделить 100 миллионов долларов призового фонда. денег на соревнования Fortnite eSports в первый год игры. Почти столько же как призовой фонд в размере \$ 113 млн., присужденный за весь киберспорт в 2017 году. Считается, что аудитория последует за более высокими ставками, что придаст больше уверенности в прогнозе на 276 млн. к 2022 году.

T:41-	Prize Money	Tournaments
Title	(2017)	
Dota 2	\$38,053,795	159
Counter-Strike: Global Offensive	\$19,252,556	894
League of Legends	\$12,060,789	153
Heroes of the Storm	\$4,783,333	31
Call of Duty: Infinite Warfare	\$4,027,895	72
Hearthstone	\$3,452,684	112
Overwatch	\$3,408,254	259
StarCraft II	\$3,386,454	612
Halo 5: Guardians	\$1,748,000	14
SMITE	\$1,567,900	8
Other Games	\$21,511,703	1,619
Total	\$113,253,364	3,933

Рисунок 8. Dota 2 имеет самый большой призовой фонд

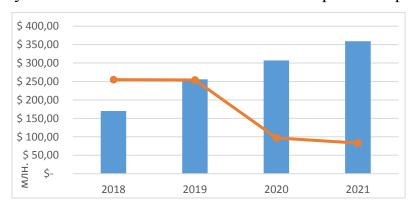


Рисунок 9. Призовой фонд киберспорта увеличится на 5% к 2021 году

Что поможет привлечь аудиторию и повысить популярность киберспорта
Прежде чем обсуждать потенциал прямой монетизации киберспортивных
лиг, сначала изучим влияние киберспорта на аудиторию и заинтересованность в

видеоиграх, что является косвенным преимуществом, которое может стать существенным препятствием для монетизации. Обратим внимание на 15 лучших монетизируемых игр для ПК и консолей с помощью внутриигровых покупок, что является показателем вовлеченности игрока в игру. Неудивительно, что 7 из этих игр также входят в топ 15 киберспортивных игр, если судить по сумме призовых, выплаченных игрокам. Поэтому мы считаем, что киберспорт может не только помочь увеличить аудиторию игр с помощью «бесплатного» маркетинга на видео-платформах ОТТ, таких как Twitch и YouTube, но также может стимулировать вовлечение игроков, проявляющееся в покупках игр — источнике дохода, который, достиг примерно половины общего количества для западных издателей в 2019 году. Из-за ограничений на призовые фонды в Японии также рассмотрим 10 самых популярных игр на Twitch, аналогичный рейтингу по призовому фонду, но включающий игру Street Fighter от Японии, которая была 6-й по популярности игрой на Twitch в 2017 году, по часам.

Rank	Title	Prize Money	Year Since Initial Release
1	Dota 2	\$38.0	5
2	Counter-Strike: Global Offensive	\$19.3	6
3	League of Legends	\$12.0	8
4	Heroes of the Storm	\$4.8	3
5	Call of Duty: Infinite Warfare	\$4.0	14
6	Hearthstone: Heroes of Warcraft	\$3.4	4
7	Overwatch	\$3.4	2
8	StarCraft II	\$3.4	8
9	Halo 5: Guardians	\$1.7	2
10	H1Z1	\$1.6	3
11	CrossFire	\$1.5	11
12	Quake Champions	\$1.5	1
13	FIFA 17	\$1.4	9
14	Rocket League	\$1.4	3
15	Smite	\$1.2	4

Рисунок 10. Лучшие титулы по призовым фондам киберспорта

Rank	Title	2017 in-game revenue (\$ mns)	Year Since Initial Release
1	League of Legends	\$2,100	8
2	Dungeon Fighter Online	\$1,600	8
3	Crossfire	\$1,400	11
4	FIFA franchise	\$868	9
5	GTA franchise	\$622	20
6	Call of Duty franchise	\$478	14
7	World of Tanks	\$471	8
8	Dota 2	\$406	5
9	Roblox	\$310	12
10	MapleStory	\$279	15
11	Counter-Strike: Global Offensive	\$221	6
12	Hearthstone (PC Only)	\$217	4
13	Overwatch	\$211	2
14	Tom Clancy franchise	\$197	10
15	Assassin's Creed	\$137	10

Рисунок 11. Лучшие титулы по призовым фондам киберспорта

Game Title	Total Hours (mns)	Esports Hours (mns)	Share Esports (%)
Dota 2	32.4	11.8	36%
CS: GO	18.8	6.8	36%
League of Legends	69.6	6.2	9%
Hearthstone	43.2	4.5	10%
CoD: WWII	6.9	1.6	24%
Street Fighter V	2.7	1.4	54%
StarCraft II	3.7	1	26%
Overwatch	17.9	0.7	4%
Rocket League	2.3	0.6	26%
Super Smash Bros.	0.9	0.6	68%

Рисунок 12. 10 лучших игр на Twich по часам

Также следует отметить, что топовые киберспортивные издания по призовому фонду существуют в среднем 5 лет, и хотя в основном это происходит изза того, что издатели постоянно обновляют эти игры свежим контентом, чтобы заинтересовать игроков, считается, что киберспорт также играет свою роль. В той степени, в которой киберспорт может поддерживать или повышать интерес игроков посредством регулярных турниров и онлайн-просмотра, это может продлить жизненный цикл игр, а в некоторых случаях даже ускорить монетизацию. Например, ЕА запустила режим киберспорта для FIFA 18 под названием FIFA Ultimate Team Champions в июне 2017 года, что привело к 5-кратному вовлечению игроков в обычный режим Ultimate Team. В результате ускорение роста Ultimate Team в F3Q18 привело к общему росту реальных сервисов до + 39% в годовом исчислении, по сравнению с + 22% в F2Q и 15% в 2017 году. Ежеквартальный рост прямых сервисов – абсолютное увеличение в годовом исчислении на 221 млн долл. – был самым быстрым для ЕА за 3 года и в основном связан с киберспортом.

Киберспорт в конечном итоге снизит стоимость привлечения клиентов для игр. Поскольку заголовок регулярно присутствует в киберспорте, что может обеспечить миллионы просмотров в месяц, в конечном итоге это может сэкономить издателям затраты на привлечение клиентов. Например, лига Overwatch стартовала с 10 млн зрителей на своих первых выходных, а последний турнир на Кубок чемпионов ФИФА получил 17 млн. просмотров онлайн. В противном случае показ рекламы на охват 10 млн зрителей обойдется примерно в 300 тыс. долларов за минуту, но с помощью киберспорта издатель может охватить аудиторию

более 10 млн. зрителей в течение нескольких часов за раз практически без затрат. Несмотря на то, что у крупных издателей, как правило, наблюдается значительный шум в расходах на продажи и маркетинг, связанных с выпуском основных игр, мы ожидаем, что общая тенденция будет ниже в течение нескольких следующих лет.

Инфраструктура создаст возможности для прямой монетизации

Киберспорту не хватает организации, структуры и потоков доходов от существующих лиг. Отсутствие структуры связано с фрагментацией ІР, каждый из которых технически является своим «спортом». Киберспорт представляет сотни IP-адресов видеоигр, которые в совокупности привлекают аудиторию в 167 млн. человек по всему миру. В то время как некоторые издатели владеют несколькими популярными киберспортивными изданиями, количество зрителей, связанных с этими изданиями, по-прежнему является подмножеством глобальной киберспортивной аудитории. Региональные киберспортивные турниры генерировали местные потоки доходов – продажи билетов, концессии – как правило, эти доходы уходили на оплату стороннего организатора мероприятий и призового фонда для игроков, размер которых имеет решающее значение для привлечения лучших команд и аудитории. Все это говорит о том, что киберспорт недостаточно монетизирован по отношению к потенциалу своей аудитории.



Рисунок 13. Показатели монетизации по сравнению со сложившимися спортивными лигами

В 2018 году киберспорт принес годовой доход в размере 906 млн долларов, к 2021 году согласно прогнозу выручка вырастет до 1,65 млрд. долларов. По оценкам, из \$ 906 млн. в виде выручки 38% поступили от спонсорства, 14% — от прав СМИ и 9% — от доходов от продажи билетов. Учитывая раздробленность аудитории во всем мире, права на СМИ, спонсорство, реклама и внутриигровая монетизация будут самым крупным источником общего дохода в киберспортивных лигах. В настоящее время в среднем четыре крупнейшие профессиональные спортивные лиги на Западе получают 37% доходов от прав СМИ, 23% от продажи билетов, 10% от спонсорства и только 6% от лицензирования.



Рисунок 14. Распределение доходов

К 2021 году потоки доходов от киберспорта будут сильно отличаться от сегодняшних. Хотя спонсорство составляет сегодня самый большой процент мирового дохода, права на СМИ в конечном итоге станут крупнейшим источником дохода от киберспорта, поскольку огромная аудитория и связанный с ней доход от рекламы для таких популярных онлайн-платформ, как Twitch, YouTube, Douyu и Huya, смогут поддержать растущий пул сборов за права СМИ, выплачиваемых ведущим издателям за их контент. В 2021 году ожидается, что права на СМИ достигнут 40% от общего дохода от киберспорта, что сравнимо со средним показателем четырех ведущих западных спортивных лиг сегодня.



Рисунок 15. Источники доход от киберспорта на сегодня



Рисунок 16. Права на медиа будут самым большим доходом на 2021 г.

После получения прав на СМИ спонсорство станет вторым по величине источником дохода, составив 35% от общего объема в 2021 году. Спонсорство в киберспорте в основном ограничивалось местными спонсорами, такими как производители оборудования. Но за последние пару лет мы увидели, как в эту борьбу вступает все больше подписчиков, стремящихся охватить тысячелетнюю и киберспортивную аудиторию киберспорта. По мере развития инфраструктуры лиги для большего количества игр, ожидается увидеть изменение пошаговой функции монетизации для киберспорта. Сегодня киберспорт оценивается в доходах близких к 906 млн. долл., Но к 2021 г. эта цифра достигнет 1,65 млрд. долл., Киберспорт по-прежнему будет занижать показатели монетизации по отношению к размеру его аудитории, учитывая структурную разницу между ним и

традиционными спортивными лигами, а именно то, что в киберспорте существует фрагментация ИС, и поэтому она является сложной для любой киберспортивной лиги. У киберспорта есть возможность сократить разрыв в монетизации, в 35% 3-летнего CAGR для общего дохода от киберспорта в период между 2018 и 2021 годами.

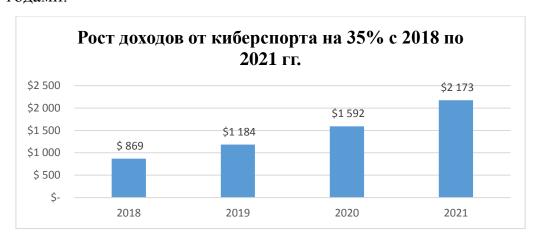


Рисунок 17. Рост доходов от киберспорта на 35% с 2018 по 2021 гг.

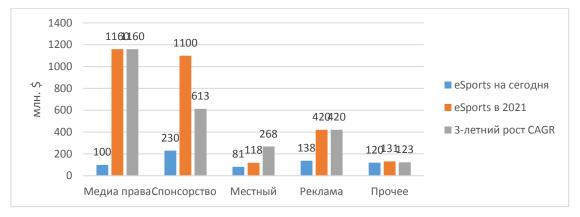


Рисунок 18. Прогноз выручки GS eSports и 3-летний рост выручки CAGRs Профессиональные спортивные лиги также инвестируют в киберспорт

Что касается спортивных видеоигр, структура киберспортивной лиги будет несколько отличаться, поскольку лига лицензируется разработчиком игр. В этой структуре лиги, разработчики игр и владельцы команд совместно используют различные источники дохода. Поскольку доллары распределяются между тремя сторонами, следовательно, возможность прямой монетизации для разработчиков игр будет меньше, чем для других разработчиков, владеющих ИС. Тем не менее это принесет пользу для спортивной лиги и разработчикам игр. Что касается лиги, киберспортивные события могут помочь поддерживать фанатов во время

межсезонья, в то время как для разработчиков регулярные киберспортивные турниры могут еще больше увеличить аудиторию, вовлеченность и, в конечном итоге, монетизацию.

Новые платформы для киберспорта

Сегодня ПК является основной платформой для киберспорта во всем мире. В настоящее время топ-10 киберспортивных игр по призовым фондам в основном или исключительно на ПК. Это особенно актуально в Китае, крупнейшем рынке киберспорта. Тем не менее, киберспорт все больше будет переходить на другие платформы, такие как консольные и мобильные, поскольку киберспорт продолжает расти на западных рынках, где консольные игры более популярны, а мобильные игры продолжают расти в популярности и вызывают интерес более широкой аудитории.

	Top eSports titles awarding prize money - lifetime to date				
		Prize \$ awarded (\$ mns)	Players		Primary Platform
1	Dota 2	\$143.8	2,528	931	PC
2	Counter-Strike: Global Offensive	\$55.8	9,859	3,282	PC
3	League of Legends	\$53.5	5,513	2,074	PC
4	StarCraft II	\$26.7	1,752	4,846	PC
5	Heroes of the Storm	\$13.5	1,028	408	PC
6	Hearthstone: Heroes of WarCraft	\$12.2	1,745	711	PC/Mobile
7	Counter-Strike	\$11.0	2,633	589	PC
8	SMITE	\$8.4	472	88	PC
9	StarCraft: Brood War	\$7.6	623	508	PC
10	Overwatch	\$7.0	2,397	581	PC

Рисунок 19 -Топ 10 киберспортивных игр по призовым фондам.

Игровые приставки сегодня составляют около 7% призового фонда для киберспорта; Мировая лига Call of Duty – крупнейший спонсор с призовым фондом в \$ 17 млн. Со временем популярность консоли будет расти как платформа для киберспортивных событий, особенно на западных рынках. Со спортивными титулами, такими как Madden и NBA 2K, EA и TTWO стали партнерами NFL и NBA соответственно. Activision, скорее всего, создаст структурированную лигу для Call of Duty, которая больше напоминает то, что уже было создано для Overwatch. Мы ожидаем увидеть все те же функции – групповые продажи, фиксированные местоположения региональных команд, зарплаты игроков, соглашения о цифровом распространении – которые, помогут формализовать Call of Duty

в качестве киберспорта и продолжать расти популярность консоли в качестве киберспортивной платформы.

В Азии популярность мобильного киберспорта начала расти: Clash Royale из Supercell была самой популярной мобильной игрой на YouTube и Twitch и привлекла более 22 миллионов часов просмотра на обеих платформах. Для мобильного киберспорта, Китай может стать уникальным рынком, учитывая плавную интеграцию игр и чатов в приложении WeChat от Tencent, а также огромную аудиторию мобильных игр на рынке. На пике мобильной игры Honor of Kings было около 200 миллионов пользователей – больше, чем все игровое население в США – 160 миллионов.

Вывод

В современном мире киберспорт является неотъемлемой составляющей жизни многих людей разных возрастов. В России прогресс растет сверхтемпами, а вместе с ним растет и интерес аудитории к ставкам на различные турниры. 63% респондентов не планируют прекращать играть даже в отдалённом будущем, а ещё 23% не планируют прекращать в ближайшее время. Другими словами, а сейчас занять эту нишу значительно проще, нежели чем, сделать это через пару лет. С ростом аудитории и её взрослением появится больше рекламодателей, отсюда и вырастет конкуренция киберспорта по сравнению с другими видами спорта.

Список литературы

- 1. Ли Р. Киберспорт. СПб.: Эксмо, 2018. 352 c.
- 2. Марк Д. Твой путь в киберспорт. СПб.: Попурри, 2017. 192 с.
- 3. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.esportsearnings.com/
- 4. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://escharts.com/ru
- 5. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.cybersport.ru