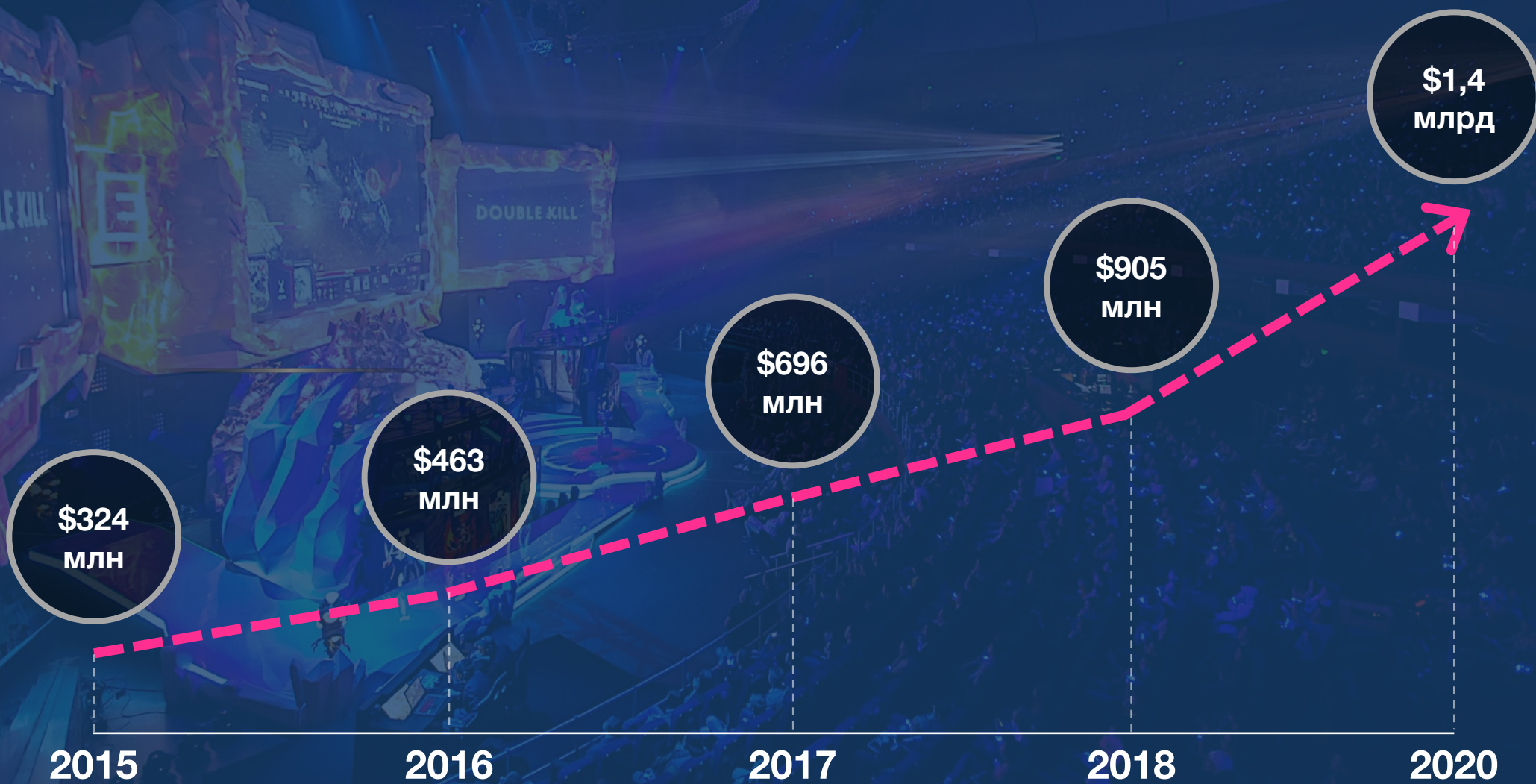




КИБЕРСПОРТ 4.0

КАКИМ БУДЕТ СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ГЕЙМИНГ?

ГЛОБАЛЬНАЯ КИБЕРСПОРТИВНАЯ ИНДУСТРИЯ



РОССИЙСКИЙ РЫНОК КИБЕРСПОРТА

\$45

МИЛЛИОНОВ
превысил объем российского
рынка киберспорта
в 2018 году

15-20%

ТЕМПЫ РОСТА
киберспортивной индустрии в России

1

МЕСТО В ЕВРОПЕ
занимает российский рынок
киберспорта

КАК РАЗВИВАЛСЯ КИБЕРСПОРТ?

Киберспорт 1.0

- Компьютерные клубы и игровое комьюнити
- Отдельные игроки и кланы
- Киберспорт как бизнес энтузиастов

Киберспорт 2.0

- Распространение интернета
- Киберспортивные дисциплины
- Турнирные сервисы
- Профессиональные киберспортивные клубы
- Киберспорт как бизнес турнирных операторов

Киберспорт 3.0

- Twitch и игровые сервисы
- Массовое признание
- Турниры с миллионными призовыми
- Мультигейминг
- Киберспорт в спортивных клубах
- Киберспорт как бизнес издателей

Киберспорт 4.0

- Более четкая и понятная структура индустрии
- Усиление роли государства
- Мобильный киберспорт
- Рост интерактивности

1990

2000

2010

Н. В.





КИБЕРСПОРТ 1.0

КИБЕРСПОРТ 1.0 (1990-2000)

1

Появление первых компьютерных клубов

2

Общий рост интереса к видеоиграм

3

Выход первых игр, которые стали киберспортивными дисциплинами

4

Формирование игрового комьюнити



A large esports arena with a stage, audience, and 'DOUBLE KILL' banners. The scene is dimly lit with blue and purple stage lights. The audience is visible in the foreground, and the stage features large banners with the text 'DOUBLE KILL'.

КИБЕРСПОРТ 2.0

КИБЕРСПОРТ 2.0 (2000-2010)

1 Растущие мощности компьютеров

2 Начало позиционирования игр как соревновательных

3 Распространение компьютерных клубов

4 Киберспорт как профессия

5 Распространение киберспортивных организаций

6 Появление первых Федераций

7 10 турниров в 2000 году и более 250 — в 2010

A large esports arena with a stage, audience, and 'DOUBLE KILL' banners. The scene is dimly lit with blue and purple stage lights. The audience is visible in the foreground, and the stage features large banners with the text 'DOUBLE KILL'.

КИБЕРСПОРТ 3.0

КИБЕРСПОРТ 3.0 (2010-н.в.)

1

Стремительный рост проникновения широкополосного интернета

2

Выход League of Legends, Dota 2, CS:GO, Starcraft 2

3

Появление Twitch и других стриминговых сервисов

4

Трансформация компьютерных клубов

5

Стремительный рост количества Федераций

6

Игровые компании «разворачивают» проекты в сторону киберспорта и запускают новые с соревновательным элементом

КИБЕРСПОРТ 3.0 (2010-н.в.)

7

Турниры с миллионными призовыми

8

Не просто увлечение, а индустрия со своими правилами

9

Переход любительских команд и кланов на профессиональный уровень с зарплатами, тренерами и др.

10

Поворот на Азию

11

Киберспорт как культура

12

Первые шаги в мобильном киберспорте



КИБЕРСПОРТ 4.0

Киберспорт 4.0

- 1 Более четкое структурирование рынка: объединение крупных игроков и появление новых
- 2 Технологии делают киберспорт экономически более выгодным
- 3 Увеличение количества дисциплин
- 4 Мобильный киберспорт
- 5 Развитие киберспорта в регионах
- 6 Снижение барьеров входа для игроков
- 7 Повышение барьеров входа для непрофильных брендов
- 8 Контент будет еще более доступным, что значительно увеличит аудиторию. Развитие модели подписки

A large esports arena with a stage and audience. The stage features several large screens displaying game footage, with the text "DOUBLE KILL" visible on two of them. The arena is filled with spectators, and the lighting is predominantly blue and purple. The text "СПАСИБО!" is overlaid in the center of the image.

СПАСИБО!