

СПОРТ МИЛЛЕНИАЛОВ

ОЦИФРОВКА СЕГОДНЯ ПРИМЕНЯЕТСЯ В САМЫХ РАЗНЫХ СФЕРАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, И БЛАГОДАРЯ ЭТОМУ ОНИ ЧАСТО СТАНОВЯТСЯ УСПЕШНЕЕ. КИБЕРСПОРТИВНЫЕ МАТЧИ СОБИРАЮТ БОЛЬШЕ ЗРИТЕЛЕЙ И ФАНАТОВ, ЧЕМ МНОГИЕ ОБЫЧНЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ. ЭТА ОТРАСЛЬ БЫСТРО РАЗВИВАЕТСЯ — РАСТУТ ЕЕ АУДИТОРИЯ, ДОХОДЫ И ПРИВЛЕКАЕМЫЕ ИНВЕСТИЦИИ.

МАРИЯ ПОПОВА

Вернув прошлым летом киберспорт в реестр официальных видов спорта (куда он впервые был включен еще в 2001 году — впервые в мире), этой весной Министерство спорта повысило его статус до развиваемых на общероссийском уровне. Это значит, что появится официальный чемпионат страны, будут введены разряды и звания по компьютерному спорту. Кубок России 2017 года с общим призовым фондом 7 млн руб. уже стартовал — проходит в четырех дисциплинах: Dota 2, League of Legends, FIFA 17 и Hearthstone.

«В России Федерация компьютерного спорта добилась не только официального признания дисциплины, но и планового развития на федеральном уровне. В Белоруссии в Минюсте зарегистрирована Белорусская федерация компьютерного спорта. Всем этим решениям предшествовала кропотливая работа по созданию административно-правовой базы, теперь на ее основе создавать схожие структуры в странах СНГ станет проще», — рассказывает Алексей Корнышев, глава соревновательного направления Wargaming в СНГ.

Этой же весной деятельность киберспортсменов стала регулировать и Франция. Был принят ряд законов, которые, например, устанавливают условия заключения контрактов с игроками, а также ограничивают участие детей до 12 лет в соревнованиях с денежным вознаграждением. Помимо Франции и России киберспорт официально признан в Испании, Швеции, США, Китае, Южной Корее, Малайзии и других странах.

В некоторых из них, например в Китае, действуют программы господдержки киберспорта. А власти Вашингтона в этом году планируют инвестировать \$65 млн в это направление в рамках сотрудничества с организацией NRG Esports. Ее участники соревнуются по дисциплинам Counter-Strike, Hearthstone, Overwatch и др. — теперь на их форме будет символика столицы США.

«Из трендов последнего времени стоит отметить стремление создавать в киберспортивных продуктах контент с территориальными признаками, резонирующий с локальным фан-сообществом», — говорит Андрей Коршунов, руководитель по киберспорту Riot Games в России и СНГ. — Движущей силой здесь выступают крупные спортивные бренды, которые сейчас один за другим приходят в киберспорт».

В комиссии спортсменов Международного олимпийского комитета обещают, что уже в ближайшем будущем киберспорт войдет в программу Олимпийских игр. Для этого нужно соблюсти ряд условий, в том числе доказать популярность киберспорта в 25 странах. В список же дисциплин Азиатских игр 2018 и 2022 годов в Джакарте и Ханчжоу (регулируются МОК) он уже вошел.

«Практически во всех сегментах киберспорт повторяет шаги большого спорта — это и логика работы с командами, и коммерческая составляющая, и строительство специализированных инфраструктурных проектов», — отмечает Наталья Чайковская, генеральный продюсер телеканала Game Show. — Сегодня в этот сегмент входят большие спортивные клубы, включая «Спартак», «Анжи» и пр. Это верно как для РФ, так и для всего мира».

Бурный рост киберспортивная индустрия демонстрирует в последние пару лет. Аудитория быстро и заметно выросла на фоне проникновения широкополосного интернета. Сегодня призы составляют миллионы долларов, а чемпионаты проходят на огромных стадионах. В Москве готовятся к открытию сразу два проекта — Yota Arena и Cyber Space. В Gamer Stadium отмечают, что частота проведения LAN (очных) турниров/финалов и их трансляций резко увеличивается — все расписано на два месяца вперед.

Майкл Бьёрн (Michael Bjorn), руководитель исследовательского подразделения Ericsson ConsumerLab, при-

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ — БОЛЬШОЙ СПОРТ МОЛОДОГО ПОКОЛЕНИЯ ПОВТОРЯЕТ ИСТОРИЮ РАЗВИТИЯ ТРАДИЦИОННЫХ ВИДОВ СПОРТА



ЮРИЙ МАРТЬЯНОВ

водит данные исследования компании относительно поведения потребителей TV & Media 2016 report. По его словам, миллениалы проводят 0,9 часа в неделю за киберспортом, играя вживую. Это в три раза больше, чем те, кому от 35 лет. Кроме того, миллениалы тратят в среднем 0,7 часа в неделю на просмотр киберигр по запросу (on-demand), тогда как 35-летние — всего 0,2 часа. По мнению Майкла Бьёрна, киберспорт продолжает набирать популярность, особенно среди молодежи.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ДОХОД Российский рынок киберспорта, по данным исследования SuperData и PayPal, в 2016 году составил \$35,4 млн. Среди европейских он уступает шведскому (\$40 млн), на третьем месте — французский. В мире сегмент киберспортивных соревнований вырастет в 2017 году до \$343 млн, аудитория увеличится на 20%. Эти показатели не учитывали внутриигровых покупок и продаж игр, оценивались только продажи билетов на соревнования и призовые фонды. В реальности индустрия (и смежные с ней сферы) генерирует больше денег и привлекает все больше инвесторов. Например, в Китае ее развитие поддерживает Alibaba, а в США в турниры и отдельные команды инвестируют компании Уоррена Баффета.

«Приход на этот рынок крупных игроков и инвесторов дает возможность в первую очередь развивать инфраструктуру: появляются новые команды, новые турниры, спортивные клубы покупают составы. Киберспорт вышел за пределы интернета, став чем-то большим за счет телевидения, офлайна и проч.», — считает Наталья Чайковская.

Алексей Корнышев выделяет краудфандинг и применение методик free-to-play монетизации как «характерный» именно для киберспорта способ возврата инвестиций.

Главный фактор инвестиционной привлекательности — популярность киберспорта среди молодежи. Все строит стратегии с оглядкой на миллениалов, а компьютерные соревнования в принципе формат молодых. Средний возраст игроков — 21–22 года, карьеру завершают к 26 годам. Зрительская аудитория может быть постарше — до 35 лет, то есть это самые активные и платежеспособные потребители. Киберспорт дает новый канал доступа к ним и позволяет наращивать дополнительные доходы. Например, мерчандайзинг, реклама, спонсорство, медиаправа приносят больше \$500 млн в год.

«Игры быстро трансформируются, игровые механики уже используются в маркетинге и становятся частью многих процессов — например, управление роботизированными механизмами. IBM на днях объявила о запуске проекта по внедрению искусственного интеллекта в игры», — добавляет Андрей Комогоров, основатель Gamer Stadium.

«Один из главных трендов в киберспорте — стирание границ между классическим спортом и его киберверсией. В индустрию esports уже приходят профессиональные организации из футбола и других видов спорта. Такие клубы, как «Валенсия», «Пари Сен-Жермен» и «Колленгаген», уже обзавелись составами в различных дисциплинах — от близкой по духу FIFA до League of Legends и CS:GO. В России эти процессы идут синхронно с глобальными — многие клубы из РФЛ уже имеют в составах игроков в FIFA, кроме того, в «Анжи» не так давно создали команду по Dota 2, а МСФО «Спартак» собрал состав по CS:GO», — рассказывает Дмитрий Кравченко, генеральный директор Acer в России.

ТРАНСЛЯЦИИ БУДУЩЕГО Вместе с ШПД и киберспортом бурно растут сервисы потоковой трансляции. Технологическая составляющая делает просмотр увлекательным и также собирает миллионную аудиторию. Например, Twitch уже называют телевидением будущего, которое развивается за счет подписок, рекламы, а также «пожертвований» зрителей. Их количество превышает 100 млн в месяц.

«Помимо развития стриминговых платформ Twitch и YouTube, а также их аналогов отдельно отметим видеосервисы в социальных сетях: они еще работают над форматом видеопродукта, но могут стать трамплином к увеличению базы «случайных зрителей» из-за огромной аудиторной базы сетей», — добавляет Алексей Корнышев.

«Сегодня основным драйвером киберспорта, безусловно, можно назвать стриминговые сервисы, — подтверждает Андрей Комогоров. — Следить за спортом, командами или понравившимися игроками-любителями стало максимально удобно и просто, в один клик, хоть на смартфоне. Все происходит онлайн, есть простой способ монетизации для любого популярного аккаунта, как b2c, так и b2b. В ближайшие годы должны быстро развиваться турнирные платформы, возможно, добавятся технологии распознавания лиц или другие способы онлайн-идентификации конечных пользователей. Популярность криптовалют, развитие и внедрение ИИ, VR и тотальная оцифровка всего вокруг — это глобальный тренд, который уже сложился и растет очень быстро».

«Представьте, что вы можете быть не просто пассивным зрителем, но активно влиять на трансляцию, — добавляет Георг Аюпян, руководитель по коммуникациям Riot Games в России и СНГ. — Например, покупать прямо во время турнира товары в игре, задавать вопросы комментаторам и игрокам, делать прогнозы. Вы можете в любой момент отмотать трансляцию, приблизить камеру, посмотреть интересующий момент еще раз, вывести статистику. Можете получить ценные советы по своей игре от искусственного интеллекта, который олицетворяет известного киберспортсмена из вашей любимой команды. Подобные возможности выведут киберспорт на принципиально новый уровень, и некоторые компании уже взяли за развитие этих направлений».

По словам Дмитрия Кравченко, сегодня основная движущая сила в отрасли — растущие производительность и функциональность компьютерной техники, рост игровой аудитории и инфраструктура. «Например, в Москве сейчас наблюдается ренессанс компьютерных клубов с акцентом на киберспорт. Кроме того, с каждым годом растет количество турниров, а значит, возможностей для игроков проявить себя и контента для просмотра болельщиками», — говорит он.

По ожиданиям Wargaming, на темпы роста киберспорта в России в дальнейшем позитивно повлияет увеличение количества региональных турнирных операторов. Они смогут обеспечить необходимый уровень доступной инфраструктуры, на базе которой крупные игроки (ES Forge, Riot Games и т. д.) будут формировать эффективный профессиональный уровень киберспорта. ■

МИЛЛЕНИАЛЫ ПРОВОДЯТ ОКОЛО ЧАСА В НЕДЕЛЮ ЗА КИБЕРСПОРТОМ, ИГРАЯ ВЖИВУЮ. ЭТО В ТРИ РАЗА БОЛЬШЕ, ЧЕМ ТЕ, КОМУ ОТ 35 ЛЕТ