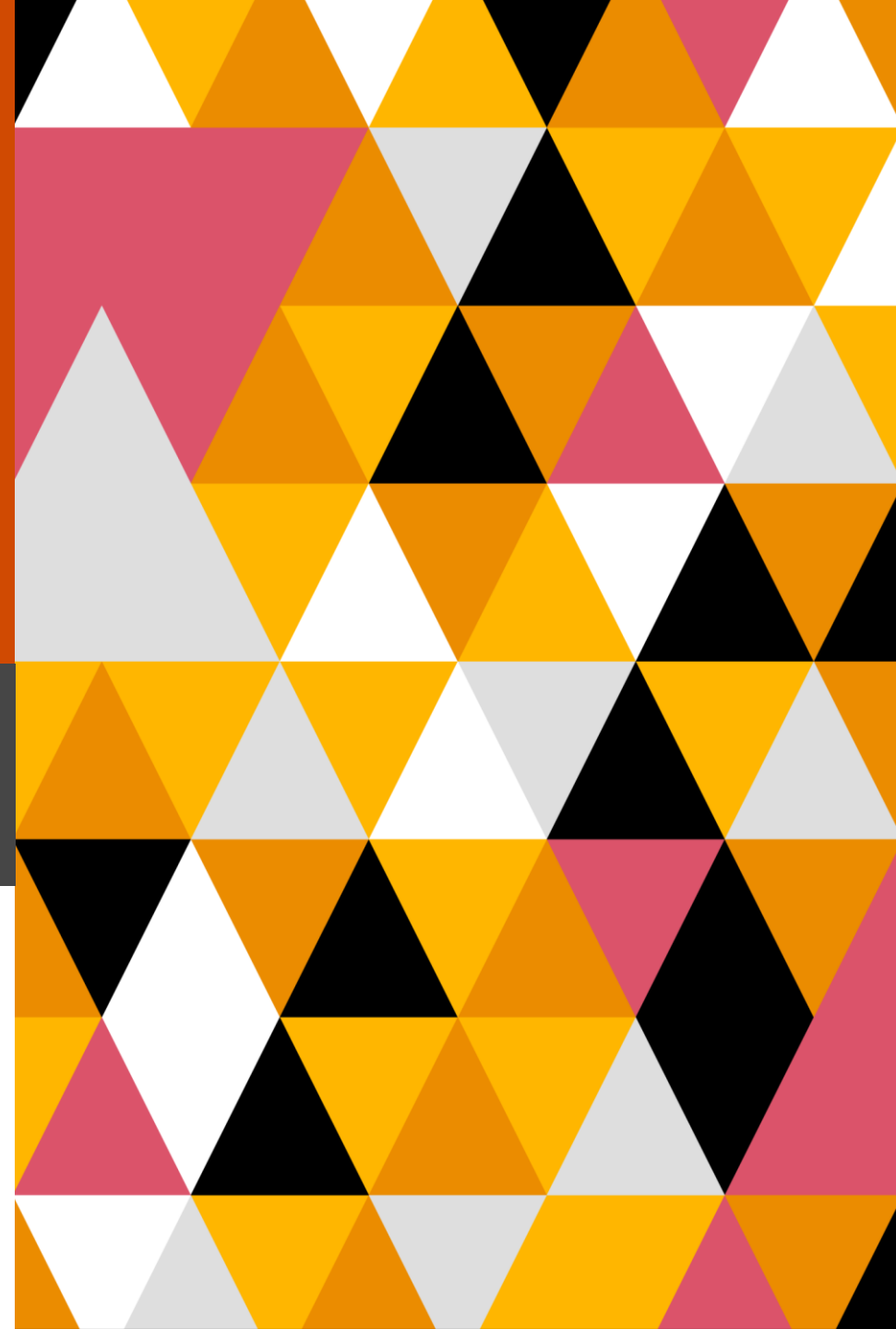


Russian Internet Week 2019

Самый добрый киберспорт

Ася Шалимова,

Менеджер практики PwC по оказанию консультационных услуг
компаниям в области медиа и развлечений

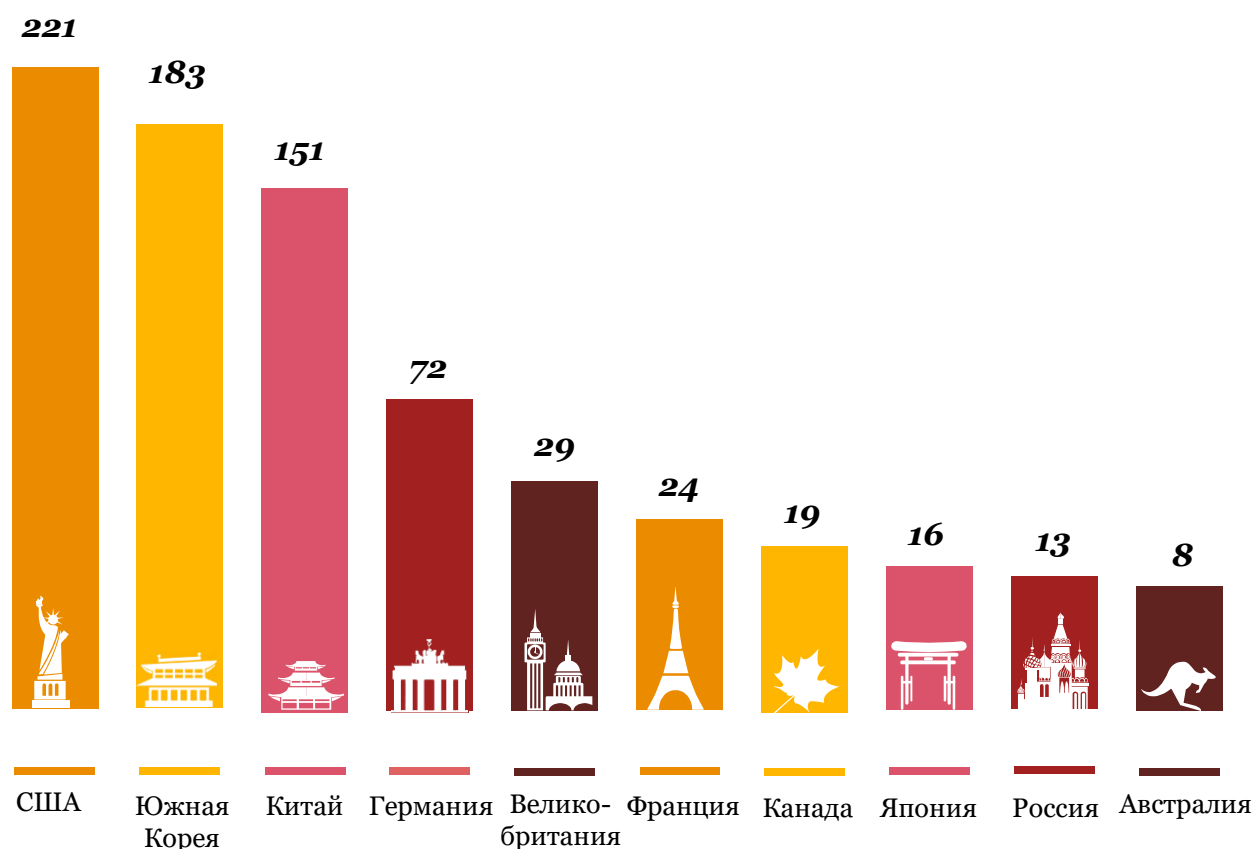


Сегмент киберспорта в мировой индустрии занимает небольшую долю, но при этом будет демонстрировать высокий темп роста

Структура мировой медиаиндустрии по сегментам

Сегмент	CAGR, % (2019-2023 гг.)	Объем в 2018, млн долл.	Доля, %
VR	22,2%	2 240	0,1%
Киберспорт	18,3%	775	0,04%
OTT	13,7%	38 173	1,7%
Интернет-реклама	9,5%	269 496	12,3%
Видеоигры	6,4%	117 789	5,4%
Доступ в интернет	5,8%	654 965	29,9%
Кино	4,4%	44 759	2,0%
Музыка, подкасты	3,2%	99 629	4,6%
B2B	2,6%	194 956	8,9%
Прочие	1,7%	160 865	7,4%
ТВ-реклама	1,5%	164 668	7,5%
Платное ТВ	-0,7%	252 734	11,6%
Газеты и журналы	-2,3%	186 995	8,6%
Итого рынок	4,2%	2 188 044	

Ведущие страны по объему киберспортивного рынка, млн долл., 2018 г.



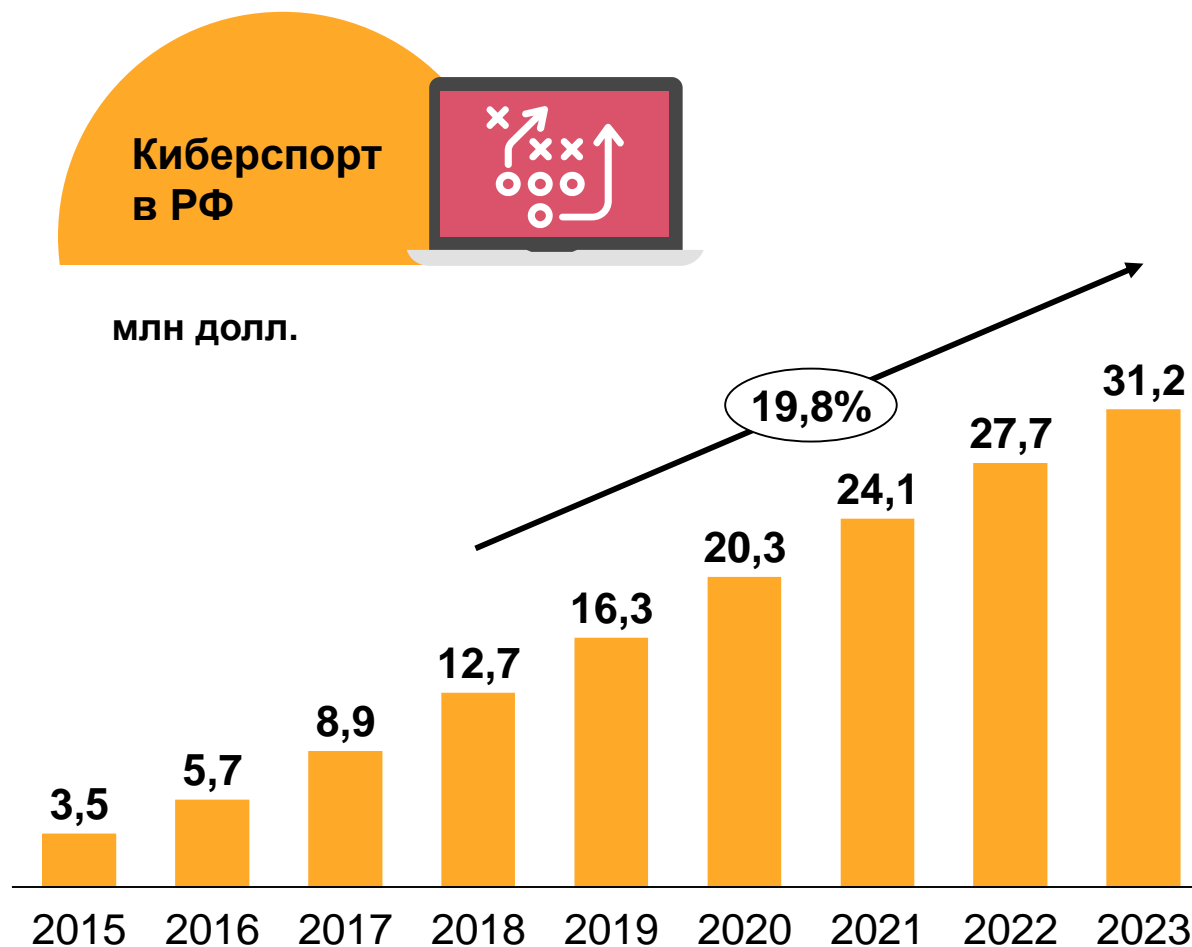
Источник: PwC Media Outlook, анализ PwC

Рост киберспортивного сегмента России будет превышать средний мировой темп роста данного сегмента, объем доходов в 2023 г. достигнет 31 млн долл.

Структура медиаиндустрии РФ по сегментам

Сегмент	CAGR, % (2019-2023 гг.)	Объем в 2018, млн долл.	Доля, %
VR	30,7%	26	0,1%
Киберспорт	19,8%	13	0,1%
OTT	11,4%	190	0,9%
Доступ в интернет	10,3%	6 597	30,1%
Интернет-реклама	8,3%	3 096	12,0%
Музыка, подкасты	5,9%	860	3,9%
ТВ-реклама	5,9%	2 962	13,5%
Видеоигры	5,6%	1 910	8,7%
Кино	4,6%	784	3,6%
Платное ТВ	4,2%	1 498	6,8%
B2B	2,6%	1 179	5,4%
Прочие	0,9%	1 276	8,6%
Газеты и журналы	-4,0%	1 309	6,0%
Итого рынок	6,5%	21 700	

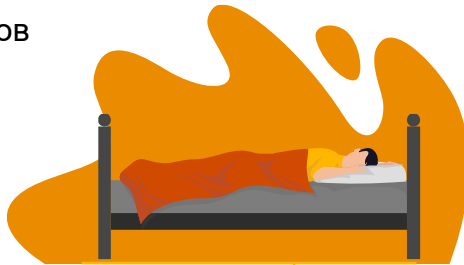
Источник: PwC Media Outlook, анализ PwC



Конкуренция происходит не только за деньги потребителя, но и с его базовыми потребностями, такими как сон и работа

8 часов

Сон



8 часов

Работа и учеба



8 часов

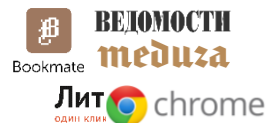
Прочая активность



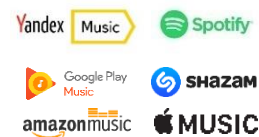
Видео



Прочие медиа



Аудио



Игры



Чаты и соц. сети

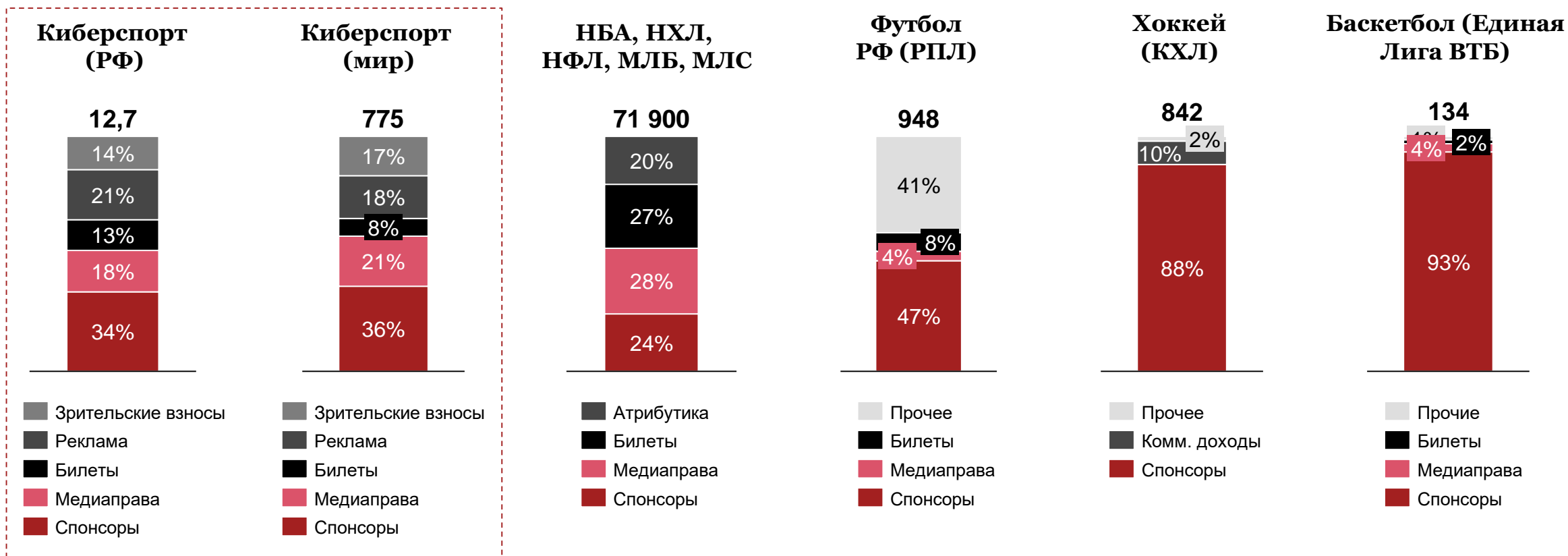


В день человек взаимодействует с медиасервисами более 12 часов в день. Эта цифра будет расти, **увеличивая количество эффективного времени в сутках.**

Использование цифровых сервисов приводит к мультизадачности и перетягивает время.

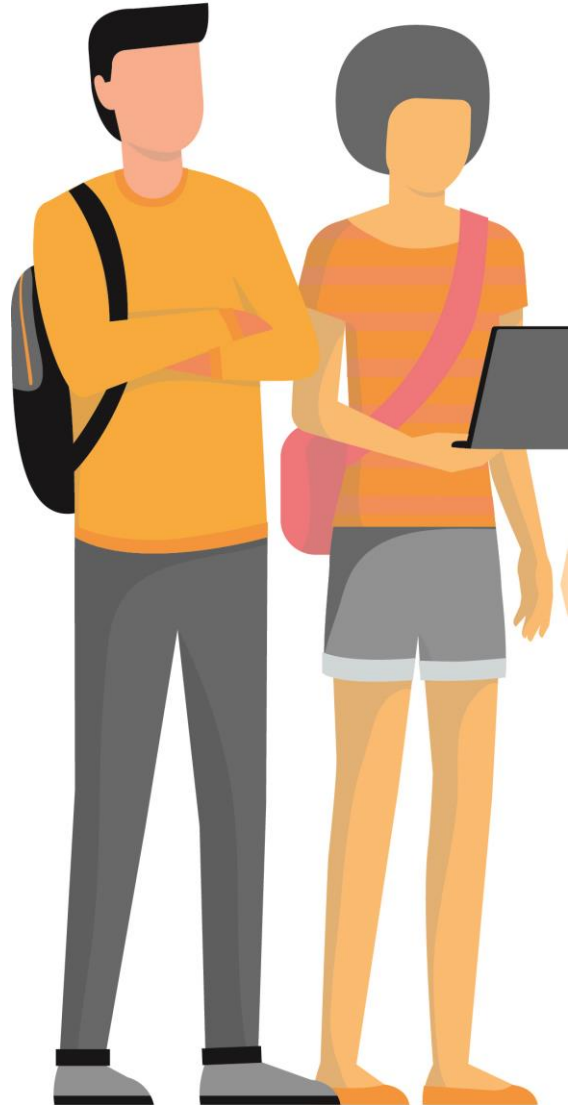
Структура доходов киберспорта в целом соответствует структуре доходов традиционных видов спорта

Структура доходов киберспортивной отрасли и различных спортивных организаций/лиг, млн долл.



Источник: открытые источники, PwC Media Outlook, УЕФА, Клубы РПЛ, Спарк-Интерфакс, Единая Лига ВТБ, анализ PwC

Аудитория киберспорта в России: экспертные оценки



NewZoo

22,3 млн чел.



Рекламная группа АДВ

14 млн чел.



Nielsen

12 млн чел.



Аналитический центр НАФИ

12 млн чел.



Мужское население России в возрасте 19–34 года

19,7 млн чел.

Аудитория киберспорта в России: социальные сети, сайты и поисковые запросы

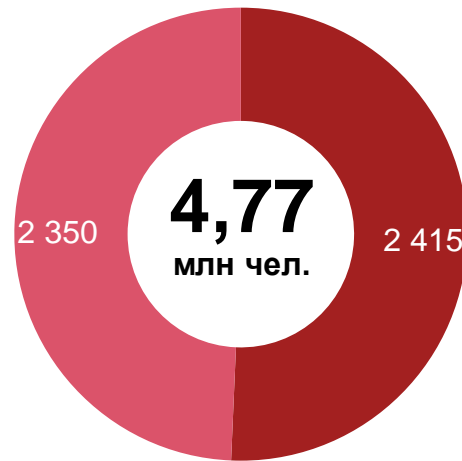
Аудитория киберспортивных организаций ВКонтакте, тыс. чел.



- Natus Vincere
- Team Empire
- Virtus.pro
- Team Spirit
- Winstrike Team
- Vega Squadron
- Gambit Esports
- forZe

Данные приведены по состоянию на 12 декабря 2019 г.
Источник: открытые источники, анализ PwC

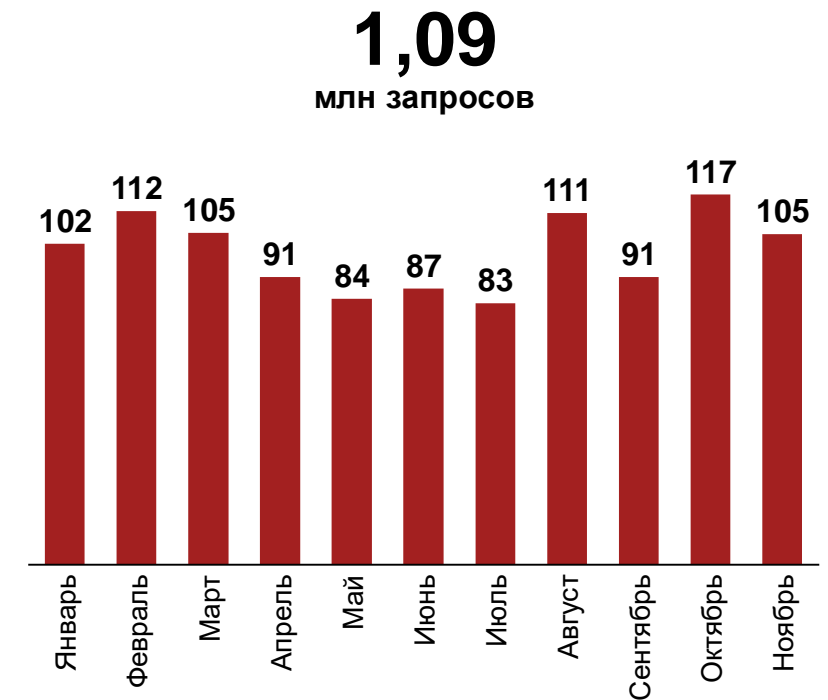
Посещаемость киберспортивных сайтов, тыс. чел./месяц



- Cybersport.ru
- cyber.sports.ru

Источник: открытые источники, анализ PwC

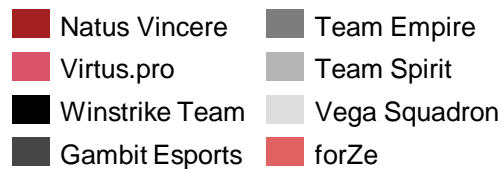
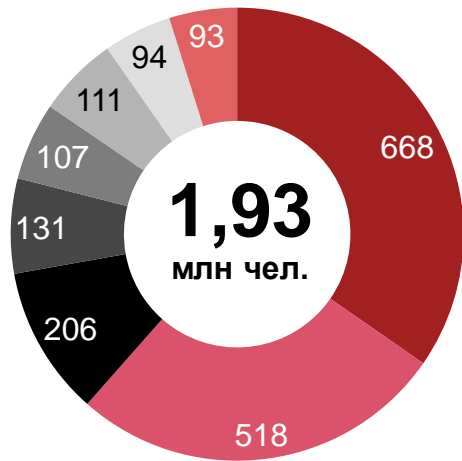
Динамика поисковых запросов по слову «киберспорт» в Яндекс за 2019 г., тыс.



Источник: Яндекс.Вордстат, анализ PwC

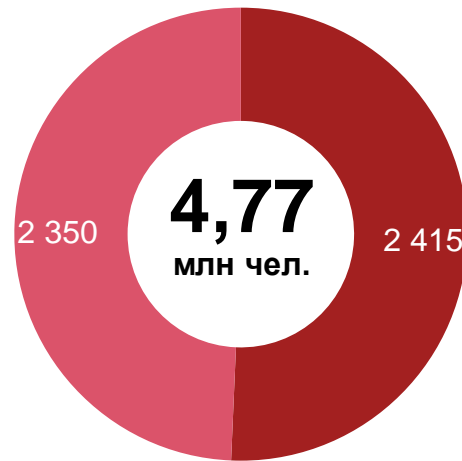
Аудитория киберспорта в России: социальные сети, сайты и поисковые запросы

Аудитория киберспортивных организаций ВКонтакте, тыс. чел.



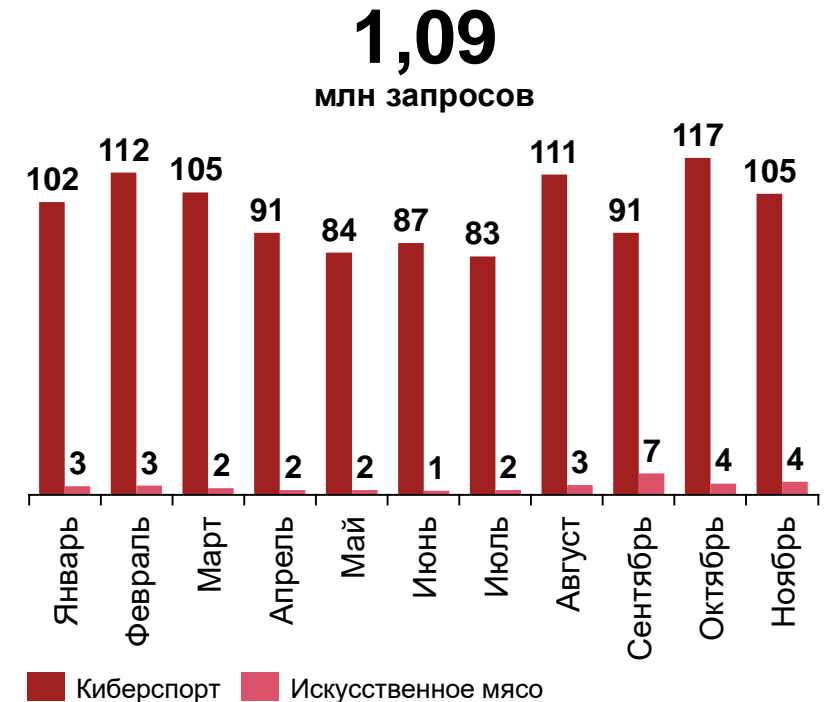
Данные приведены по состоянию на 12 декабря 2019 г.
Источник: открытые источники, анализ PwC

Посещаемость киберспортивных сайтов, тыс. чел./месяц



Источник: открытые источники, анализ PwC

Динамика поисковых запросов по слову «киберспорт» в Яндекс за 2019 г., тыс.



Источник: Яндекс.Вордстат, анализ PwC

Благотворительные турниры Twitch Rivals

Twitch Rivals LEGO Overwatch Showdown

Организаторы: Twitch, LEGO и Blizzard Entertainment



Twitch Rivals Streamer Bowl

Организаторы: Twitch, NFL Players Association и Epic Games



Team Bumble – женская команда по Fortnite от дейтингового приложения Bumble



FaZe Arcade – официальный офлайн-магазин команды FaZe Clan с игровыми автоматами



Эксклюзивный дроп кроссовок от Nike для игроков в NBA 2K20



Спасибо за внимание

<https://www.pwc.ru/media-outlook-2019>

pwc.ru

© 2019 ООО «ПрайсвотерхаусКуперс Консультирование». Все права защищены.

Под "PwC" и "PricewaterhouseCoopers" понимается ООО «ПрайсвотерхаусКуперс Консультирование» или, в зависимости от контекста, другие фирмы, входящие в глобальную сеть компаний PricewaterhouseCoopers International Limited, каждая из которых является самостоятельным юридическим лицом.