



АГЕНТСТВО
ИННОВАЦИЙ
МОСКВЫ

ЯНВАРЬ 2022

КИБЕРСПОРТ: АНАЛИЗ РЫНКА

© ГБУ «Агентство инноваций города Москвы»

1 Рынок киберспорта активно развивается как в мире, так и в России

Киберспорт – часть игровой индустрии, соревнования, где спортивными дисциплинами являются специальные компьютерные игры – один из самых динамично растущих видов современного спорта. В мире рынок ежегодно растет более чем на 10%. Темпы роста российского рынка выше, чем мирового – 15% ежегодно.

Основные драйверы:

- рост аудитории – 500 млн чел. в мире
- рост интереса крупных брендов – 60% доходов отрасли приходится на спонсорство корпораций.

2 Уровень развития киберспорта неравномерен по регионам

Азиатско-Тихоокеанский регион, Северная Америка и Европа – три ведущих киберспортивных рынка – 49%, 25% и 19% от общемирового объема. В ближайшие три года быстрее всех будет расти киберспорт в Латинской Америке и на Ближнем Востоке.

Страны-лидеры по уровню развития киберспорта – США, Китай и Южная Корея. Россия занимает 4-е место в мире.

3 Наиболее популярные жанры игр – МОБА, королевская битва и шутеры от первого лица

Список топ-3 наиболее просматриваемых игровых дисциплин одинаковый как в мире, так и в России – Dota2, CS:GO, League of Legends. Российские команды входят в топ-5 мировых команд Dota2 и CS:GO.

4 Венчурные инвестиции в киберспорт в мире стабильно растут, в Москве интерес инвесторов к киберспорту пока не высок

Мировые венчурные инвестиции в киберспорт выросли более чем в 3 раза в 2021 году. Наибольшие инвестиции привлекли компании, разрабатывавшие IT-решения для киберспорта, которые могут легко встраиваться в основные популярные площадки для игры и общения, собирать статистику игровых выступлений и улучшать пользовательский опыт.

В отличие от мира в Москве интерес венчурных инвесторов к киберспорту пока невысок, а динамика инвестиций неравномерна. При этом наибольший объем инвестиций (75%) в Москве приходится на компании, занимающиеся организацией и проведением киберспортивных турниров.

5 Новые перспективные рыночные ниши

В связи с расширением экосистемы киберспорта и ростом профессионализации рынка появляются новые ниши с высоким спросом и пока еще относительно низким уровнем конкуренции:

- Решения для беттинга
- Решения для юридического сопровождения игроков
- ЗОЖ для геймеров: пищевые добавки, фитнес, поддержка ментального здоровья
- Студенческий киберспорт
- Агентства для предоставления интересов игроков киберспортивного рынка

Тренды развития киберспорта в мире

Объем и динамика рынка в мире и в России, структура доходов, особенности развития в разных регионах мира

4

Игровые дисциплины и сегменты рынка киберспорта

Жанры игровых дисциплин, специфика по странам, венчурные инвестиции в мире и России, точки роста

12

Приложение

Уровень развития отдельных игровых дисциплин по странам, топ-5 мировых команд, топ-10 клубов в мире

23

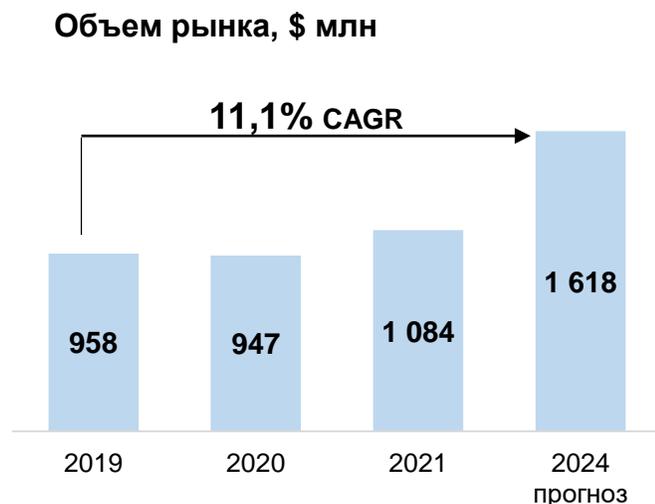
ТРЕНДЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА В МИРЕ

The background is a dark blue gradient with various glowing digital elements. There are several concentric circles and arcs in shades of purple, blue, and white. A prominent feature is a large, glowing white cross icon, similar to a medical or emergency symbol, surrounded by other abstract shapes and lines. The overall aesthetic is futuristic and tech-oriented.

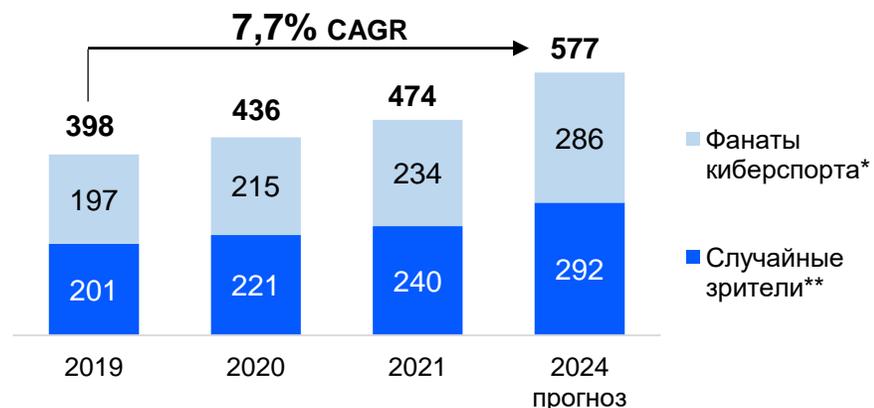
РЫНОК КИБЕРСПОРТА В МИРЕ И РОССИИ

Индустрия киберспорта стабильно растет на протяжении последних лет: в 2021 году мировой рынок вырос на 14,5%, а аудитория – на 9% по сравнению с предыдущим годом. Российский рынок только начинает развиваться, однако его темпы роста выше, чем мирового.

МИРОВОЙ РЫНОК



Размер аудитории киберспорта, млн чел



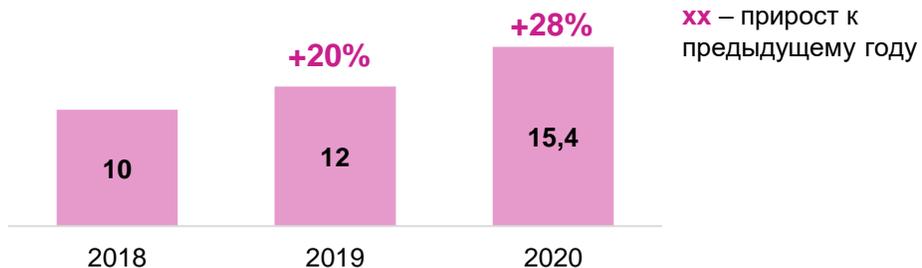
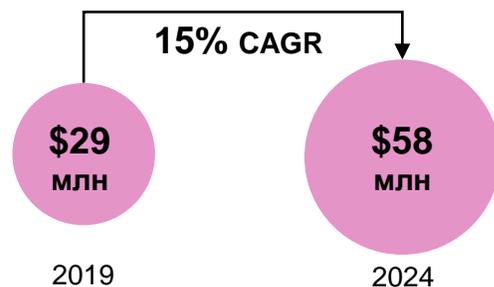
\$4,63

средние расходы 1 фаната в 2021 г. (прирост +2,8% за год; в 2022 г. ожидается прирост на 13%)

2,7 млрд

киберспортсменов в мире (6% – CAGR 2017-2020)

РЫНОК РОССИИ



ОСОБЕННОСТИ И ТРЕНДЫ РАЗВИТИЯ РЫНКА КИБЕРСПОРТА (1/2)

Киберспорт активно развивается преимущественно благодаря спонсорству крупных брендов и интеграции их решений в киберспортивные мероприятия и продукты. Корпорации привлекает быстро растущая новая целевая аудитория геймеров, объединенная в активные сообщества. Мобильный гейминг – самый активно развивающийся сегмент рынка.

Топ-10 трендов, которые драйвят развития рынка киберспорта

[Deloitte, 2021](#), опрос 70 экспертов и участников рынка из 12 стран Европы, оценка по шкале от 0 до 100, где 0 – влияние на рынок отсутствует, 100 – макс. влияние



1 Спонсорство крупных неэндемичных* брендов

Корпорации видят потенциал в новом быстро растущем рынке и его постоянно расширяющейся аудитории. Крупнейшие мировые бренды активно спонсируют и инвестируют в киберспорт. По данным [Nielsen](#), количество спонсорских сделок в киберспортивной индустрии России выросло за период 2014 – 2019 гг. в 60 раз, составив более 1000 проектов в 2019 г.

2 Интеграция киберспорта с другими рынками

Киберспортивные продукты и мероприятия активно используются компаниями других рынков как новые каналы продаж и взаимодействия с пользователями.

- **Модные дома** устраивают показы новых коллекций во время проведения киберспортивных чемпионатов, например, Burberry и Balenciaga.
- **Индустрия развлечений** использует игры для доставки нового контента, например, презентации альбомов и проведения концертов.
- **Традиционные спортивные федерации** проводят совместные онлайн-турниры. **Спортивные клубы** приобретают киберкоманды и киберигроков, рассчитывая привлечь новую молодую аудиторию.

* Неэндемичный спонсор – это компания, чей основной продукт не связан со спонсируемым рынком.

3 Мобильный гейминг

Мобильные игры – самый быстрорастущий сегмент рынка. Это объясняется широкой распространенностью и улучшенными техническими характеристиками мобильных устройств, а также доступностью мобильного трафика.

4 Формирование активных сообществ

Размытие границ между компьютерными играми и соцсетями. В настоящее время активно развиваются многопользовательские игровые проекты, функционирующие одновременно как социальные пространства, где участники могут играть и общаться во время игры (например, The Crew, Minecraft). Индустрия киберспорта – это сильное комьюнити.

5 Появление услуг и товаров, ориентированных на геймеров

Игроки начинают рассматриваться как многочисленная платежеспособная и перспективная аудитория со своими особыми потребностями. Это привлекает традиционные компании, оперирующие на потребительских рынках. Например, некоторые российские банки (Тинькофф, Альфа-банк) выпускают карты с программами лояльности для геймеров, которые подразумевают либо кэшбэк за покупки в магазинах игровой индустрии, либо бонусы за любые траты по карте, которые можно использовать во время игры. Растущая важность здоровья и хорошего самочувствия геймеров стимулирует спрос на пищевые добавки, фитнес и поддержку ментального здоровья.

6 Новые возможности благодаря игровым технологиям 2.0

- **Облачный гейминг и 5G-технологии** позволяют запускать графикоёмкие новинки на маломощном оборудовании (стационарные компьютеры, смартфоны и т.д.)
- **Блокчейн** стимулирует развитие внутриигровой экономики, т.к. обеспечивает низкие затраты на обработку платежей и возможность переносить игровые предметы между внутриигровыми торговыми площадками и играми.
- **Виртуальная реальность** расширяет функциональность игр.

7 Диверсификация бизнес-моделей киберспортивных клубов

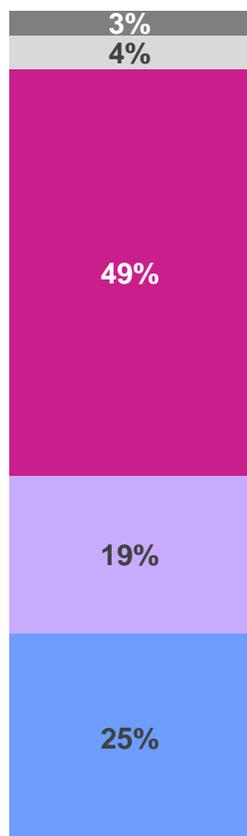
Направления деятельности киберспортивных команд выходят за рамки игр. Они начинают позиционировать себя как lifestyle-бренды, самостоятельно заниматься созданием контента (например, привлекать стримеров в качестве членов команды), укреплять свои позиции на материальных рынках в целях охвата новых сегментов рынка (например, продажа товаров с символикой бренда – футболки, браслеты, чашки и т.д.).

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ РЫНКА КИБЕРСПОРТА

Азиатско-Тихоокеанский регион, Северная Америка и Европа составляют тройку ведущих киберспортивных рынков. При этом интерес к киберспорту неравномерен: в Азии он более популярен, чем в Европе или США. Латинская Америка и Ближний Восток – самые быстрорастущие рынки киберспорта в перспективе ближайших трех лет.

Структура рынка киберспорта 2020

Newzoo, Global Esports & Live Streaming Market Report 2021



Регион	Темпы роста в 2020 г. к 2019 г.	Потенциал роста 2024	Интерес к киберспорту*	Особенности
Африка и Ближний Восток	14,5%		14%	<ul style="list-style-type: none"> Низкий уровень развития: лидер региона (Саудовская Аравия) находится на 40-м месте в мире по объему выигранных призовых Большой потенциал роста. Активная гос. поддержка в ряде стран (например, ОАЭ), развитие инфраструктуры для киберспорта
Латинская Америка	10,3%		20%	<ul style="list-style-type: none"> Рост популярности киберспорта: к 2025 г. аудитория вырастет более чем в 2 раза (до 70 млн) На рынок начинают обращать внимание крупные бренды (Coca-Cola, Gillette, Burger King, Motorola и др.) Наиболее развитые страны – Бразилия, Мексика, Аргентина и Чили
Азиатско-Тихоокеанский регион	9,9%		30%	<ul style="list-style-type: none"> Китай – абсолютный лидер в мире: 22% от объема мирового рынка, 188 млн чел. – аудитория киберспорта Среди других стран региона: по объему аудитории выделяется Индия и Индонезия (по 17 млн чел.), при этом по уровню развития киберспорта и количеству команд лидирует Южная Корея Индия – наиболее быстрорастущий рынок в регионе (+46% в год до 2025 г.)
Европа	7,8%		14%	<ul style="list-style-type: none"> Наиболее высокий уровень развития киберспорта в регионе характерен для России, Дании, Франции и Швеции. Эти страны входят в топ-10 стран по объему выигранного призового фонда По прогнозам, наиболее быстрыми темпами будут расти страны Восточной Европы, в т.ч. Россия
Северная Америка	8,5%		13%	<ul style="list-style-type: none"> США – абсолютный лидер в регионе. Новая ниша: студенческий киберспорт. Активно развивается рынок киберспорта в Канаде

* Доля интернет-аудитории, которая смотрит киберспорт (источник: [GlobalWebIndex, The world of gaming, 2020](https://www.globalwebindex.com/en/the-world-of-gaming-2020))

ЭКОСИСТЕМА КИБЕРСПОРТА

В индустрию киберспорта вовлечены различные игроки: издатели игр, киберспортивные клубы и федерации, турнирные операторы, киберспортивные медиа, стриминговые платформы, бренды-спонсоры. При этом цепочка создания добавленной стоимости в секторе постоянно расширяется, приводя к формированию новых бизнес-моделей.

ЦЕПОЧКА СОЗДАНИЯ СТОИМОСТИ В ЭКОСИСТЕМЕ КИБЕРСПОРТА

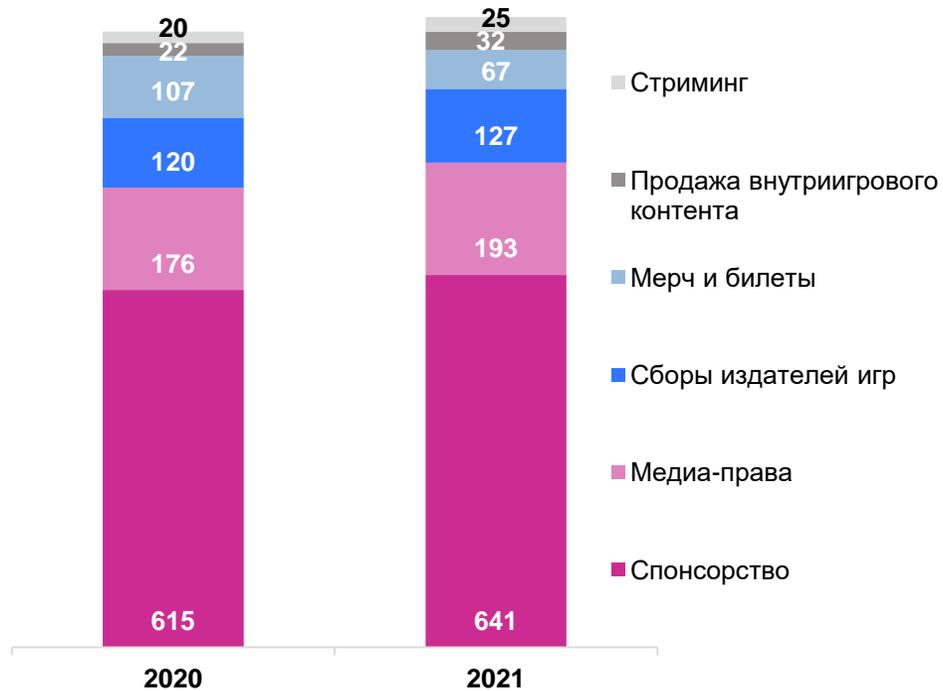


СТРУКТУРА ДОХОДОВ НА МИРОВОМ РЫНКЕ КИБЕРСПОРТА

На рынке киберспорта основной доход приносит B2B-направление: почти 60% доходов приходится на спонсорство крупных брендов, еще 18% – на продажу медиа-прав на трансляции. Доходы от B2C-сегмента невысоки, недостаточная монетизация связана с большим количеством бесплатного контента и сокращением количества офлайн-мероприятий из-за пандемии.

Структура мирового рынка киберспорта по источникам доходов, \$ млн

Newzoo, Global Esports & Live Streaming Market Report 2021



B2B-СЕГМЕНТ

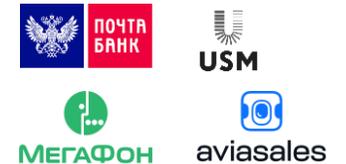
Спонсорство и реклама приносят наибольший доход: 59% от общего объема рынка в 2021 году. При этом в спонсорстве заметен рост участия компаний, для которых всегда было характерно классическое медиапродвижение и не имеющих прямого отношения к киберспорту. Еще одна интересная особенность – большое количество букмекеров среди спонсоров и рекламодателей на рынке.

Наиболее активные спонсоры в 1 квартале 2021 г.

[Blinkfire analytics](#), Newzoo



Примеры российских компаний-спонсоров



B2C-СЕГМЕНТ

В 2021 году единственный источник дохода, который показал отрицательную динамику, – это продажа товаров (мерча) и билетов. Из-за снижения количества офлайн-мероприятий в связи с пандемией доходы от данного направления **упали на 37%**.

Компенсируя убытки, компании диверсифицируют бизнес, например, привлекают в киберкоманды стримеров, которые создают контент от имени команды на стрим-площадках.

ИНСТРУМЕНТЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПОДДЕРЖКИ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА

Многие города конкурируют за звание «мировой киберспортивной столицы», инвестируя в индустрию, турниры и инфраструктуру для развития киберспорта, менее распространенная практика – спонсорство или создание собственной киберспортивной команды. Особую активность в направлении развития киберспорта проявляют города Китая.

1 ПРОВЕДЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ



IEM Beijing-Haidian, Пекин

Год: 2019

Правительство Пекина [заключило](#) партнерство с киберспортивной организацией ESL, предоставив ей площадку и инфраструктуру для проведения киберспортивных соревнований IEM Beijing-Haidian.



Турнир для местных команд, Шанхай

Год: 2020

Шанхай [объявил](#) о проведении любительского киберспортивного турнира для местных команд с призовым фондом \$30 тыс. по двум дисциплинам – League of Legends и Honor of Kings. Турнир – часть ежегодного городского фестиваля Shanghai Citizen Sports Meeting.

2 СОЗДАНИЕ ИНФРАСТРУКТУРЫ



«Город киберспорта», Ханчжоу

Год: 2018

Ханчжоу [открыл](#) киберспортивный комплекс, рассчитанный на одновременную работу 10 тыс. спортсменов. Стоимость строительства составила \$280 млн, а площадь всего комплекса – 17 тыс. кв.м. В дальнейшем планируется открыть еще 14 спец. объектов, в т.ч. киберспортивную академию. Ожидается, что город станет штаб-квартирой и локацией буткемпов для большинства китайских киберспортивных организаций.



Esports Stadium Arlington, Арлингтон

Год: 2018

В Арлингтоне [открылась](#) самая большая киберспортивная арена в США. Инициатива строительства принадлежит самому городу. Площадь арены составляет более 10 тыс. кв. м., вмещает 2,5 тыс. зрителей, рассчитана на проведение 30-50 мероприятий в год.

3 СПОНСОРСТВО КИБЕРСПОРТИВНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ



Спонсорство команды X7, Остров Мэн

Год: 2020

Правительство острова Мэн [стало](#) спонсором киберспортивной организации X7 с целью предоставления финансовой поддержки для развития команды. Команда играет по дисциплине League of Legends.

4 СОЗДАНИЕ КИБЕРКОМАНД



Команда армии США

Год: 2018

Армия США официально [создала](#) свою киберспортивную команду. Среди 6500 претендентов были отобраны 16 человек, которые и вошли в состав команды. Основная цель проекта – повышение осведомленности и заинтересованности в военной карьере.

Дисциплины, по которым играет команда, включают: Call of Duty, CS:GO, Global Offensive, Fortnite, League of Legends, Overwatch, Magic the Gathering

ИГРОВЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ И СЕГМЕНТЫ РЫНКА КИБЕРСПОРТА

The background is a dark blue gradient with various glowing digital elements. There are several concentric circles and arcs in shades of purple and blue. A prominent feature is a large, glowing blue cross-like shape in the center-right, resembling a plus sign or a crosshair. Below it, there are smaller, glowing icons that look like a speech bubble and a game controller. The overall aesthetic is futuristic and tech-oriented.

ЖАНРЫ ИГРОВЫХ ДИСЦИПЛИН

Все киберспортивные дисциплины (отдельные игры) делятся на несколько основных жанров, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов. Больше всего игр разработано в жанре «файтинга» (fighting). Однако наиболее просматриваемые игры – это спортивные симуляторы, шутеры, гонки и игры в жанре MOBA.

173 Количество зарегистрированных киберспортивных игр по жанрам в мире
[Esportsearnings](https://www.esportsearnings.com), по состоянию на 22.12.2021

38% Уровень потребления, % от общего количества просмотров
[Deloitte, 2021](https://www.deloitte.com), опрос 20 000 потребителей 12 стран Европы

Примеры отдельных игровых дисциплин



«Файтинг» (Fighting Game)



Шутеры от первого лица (First-Person Shooter)



Спортивные симуляторы (Sports)



Гонки (Racing)



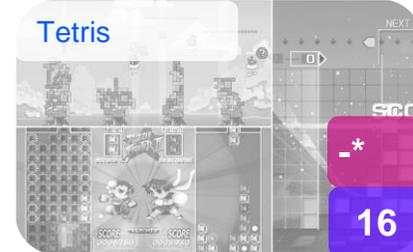
Стратегии в реальном времени (Real-Time Strategy)



Командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры (MOBA – multiplayer online battle arena)



Карточные игры (Collectible Card Game)



Пазлы (Puzzle Game)



«Королевская битва» (Battle Royale)



Шутеры от третьего лица (Third-Person Shooter)

* Отнесено в группу «Другие», на которую суммарно приходится 29%

ТОП-10 ИГРОВЫХ ДИСЦИПЛИН ПО ОБЪЕМУ ПРИЗОВОГО ФОНДА В МИРЕ 2021

По объему призового фонда лидируют игры в жанре MOBA, королевская битва и шутеры от первого лица. 25% от общего объема призового фонда в мире приходится на Dota 2, при этом по количеству игроков и проведенных турниров лидером является CS:GO.

Название игровой дисциплины	Жанр	Объем призового фонда, \$ млн	Количество игроков	Количество проведенных турниров	Средний размер призового фонда на турнир, \$
Dota 2	MOBA	47,5	915	83	572 289
Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)	Шутер от первого лица	21	3164	487	43 121
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)	Королевская битва	16	493	37	432 432
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) Mobile	Королевская битва	14,4	717	21	685 714
Arena of Valor	MOBA	13,3	332	11	1 209 091
Fortnite	Королевская битва	9,5	710	42	226 190
League of Legends	MOBA	7,4	1085	79	93 671
VALORANT	Шутер от первого лица	6,4	2057	283	22 615
Rainbow Six Siege	Шутер от первого лица	6,2	603	42	147 619
Call of Duty: Warzone	Шутер от первого лица / Королевская битва	3,1	787	187	16 578
ВСЕГО ПО РЫНКУ КИБЕРСПОРТА		193,4	20 613	4012	48 192

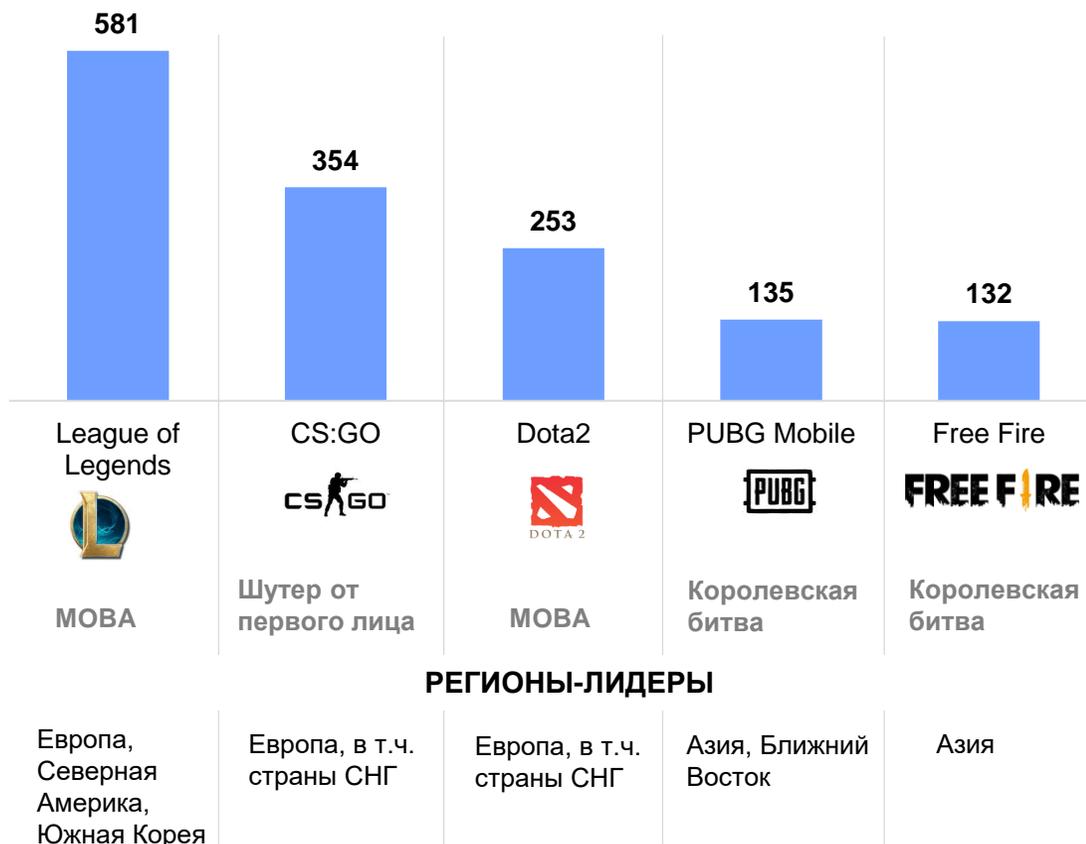
НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРОВЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Список топ-3 наиболее просматриваемых игровых дисциплин одинаковый как в мире, так и в России (Dota2, CS:GO, League of Legends). Разница только в очередности лидеров.

МИР

Топ-5 дисциплин по количеству просмотров 2020, млн часов

[Esportscharts](https://www.esportscharts.com/)



РОССИЯ

Топ-5 дисциплин по количеству просмотров среди русскоговорящей аудитории 2020, млн часов

[Esportscharts](https://www.esportscharts.com/)



В 2021 году также выросла популярность игр Rainbow Six Siege и Fortnite.

КИБЕРСПОРТ В СТРАНАХ МИРА

США обгоняет Китай по объему выигранного призового фонда на турнирах, однако это достигнуто в т.ч. за счет большого количества участников (более 20 тыс. человек). Тогда как в Китае 5 тыс. киберспортсменов уже смогли заработать более \$160 млн, что говорит о высоком профессионализме игроков.

Страны-лидеры по объему выигранных денежных средств на кибертурнирах, \$ млн

[Esportsearnings](#), по состоянию на 24.12.2021

		Количество игроков, выигравших приз	Наиболее популярная игра*
США	184,3	20 823	StarCraft II
Китай	163,3	5 118	Overwatch
Южная Корея	110,2	4 403	StarCraft: Brood War
Россия	51,1	4 232	Dota 2
Дания	43,4	1 735	Counter-Strike
Швеция	43,0	2 777	Counter-Strike
Франция	37,8	4 598	Counter-Strike
Канада	33,7	3 192	StarCraft II
Германия	32,1	4 963	Hearthstone
Финляндия	32,1	1 728	Overwatch
Великобритания	28,8	3 796	Counter-Strike
Бразилия	28,0	3 276	Counter-Strike

* По количеству игроков в стране (по данным <https://esportsflag.com/>)

Примечание: уровень развития отдельных игровых дисциплин по странам см. в Приложении

СЕГМЕНТАЦИЯ РЫНКА ПО ТЕХНОЛОГИЧЕСКИМ НАПРАВЛЕНИЯМ

ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ

Организация и проведение турниров

Проведение соревнований и управление всеми процессами, связанными с их организацией, в т.ч. деятельность киберспортивных холдингов, киберспортивных арен и организаций с собственными командами

Стриминг и трансляции

Трансляция соревнований и стриминговые платформы

ВОВЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЛЬЩИКОВ И КОНТЕНТ

Новости и контент

Специализированные онлайн-СМИ, предоставление игрового контента и доступа с играм, игровой контент, созданный пользователями

Примеры: внутриигровые предметы для покупки и продажи, медиаплатформы с контентом, платформы с мобильными киберспортивными играми

Коммуникация и опыт болельщиков

Объединение игроков и фанатов через различные каналы (в т.ч. социальные сети), развитие сообщества болельщиков

Примеры: мобильное приложение для фанатского комьюнити, где болельщики могут побороться за звание «Лучший фанат» киберлиги или сезона

Фэнтези спорт и ставки

Виртуальные игры на основе реальных спортивных соревнований*, а также платформы и сервисы, позволяющие делать ставки на киберспортивных соревнованиях

IT-СЕРВИСЫ И ИНФРАСТРУКТУРА

IT-сервисы

Разработка движков, ПО, аналитических инструментов и т.п. для разработчиков, организаторов игр и киберспортивных организаций

Примеры: бот для автоматизации процесса наблюдения за матчами, аналитический сервис для стриминговых платформ

Оборудование

Производство оборудование и комплектующих для проведения игр

Примеры: девайсы и компьютерная периферия, автосимуляторы, игровые геймпады, кресла для геймеров

Выявление и развитие талантов

Тренировочные платформы развития навыков и компетенций геймеров, аналитика данных о киберспортсменах

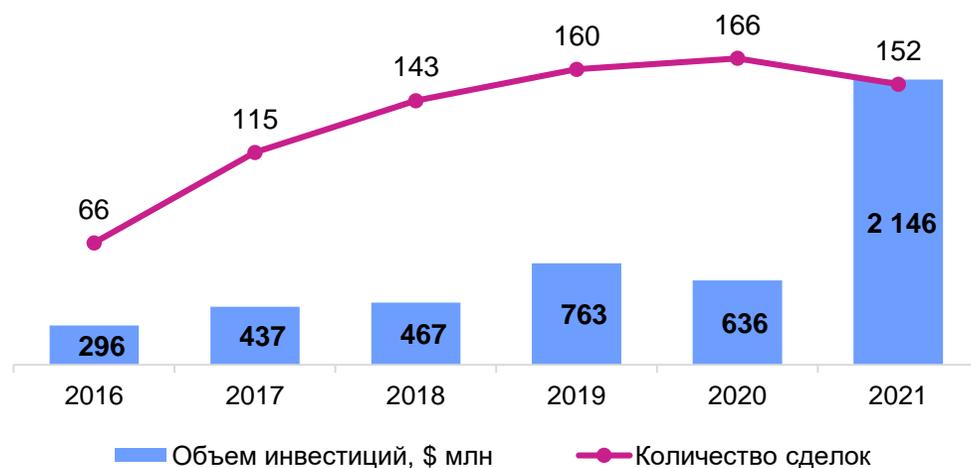
* Например, вы виртуально покупаете Месси, в следующем туре он (настоящий, на поле в рамках чемпионата Испании) забивает два гола — и ваша виртуальная команда набирает очки.

МИРОВЫЕ ВЕНЧУРНЫЕ ИНВЕСТИЦИИ В КИБЕРСПОРТ

Мировые венчурные инвестиции в киберспорт выросли более чем в 3 раза в 2021 году. Это произошло за счет роста количества сделок поздних стадий (раунд В+): на них приходится почти 80% от общего объема инвестиций. Большая часть инвестиций приходится на компании из США.

Мировые венчурные инвестиции в киберспорт

Crunchbase, по состоянию на 22.12.2021



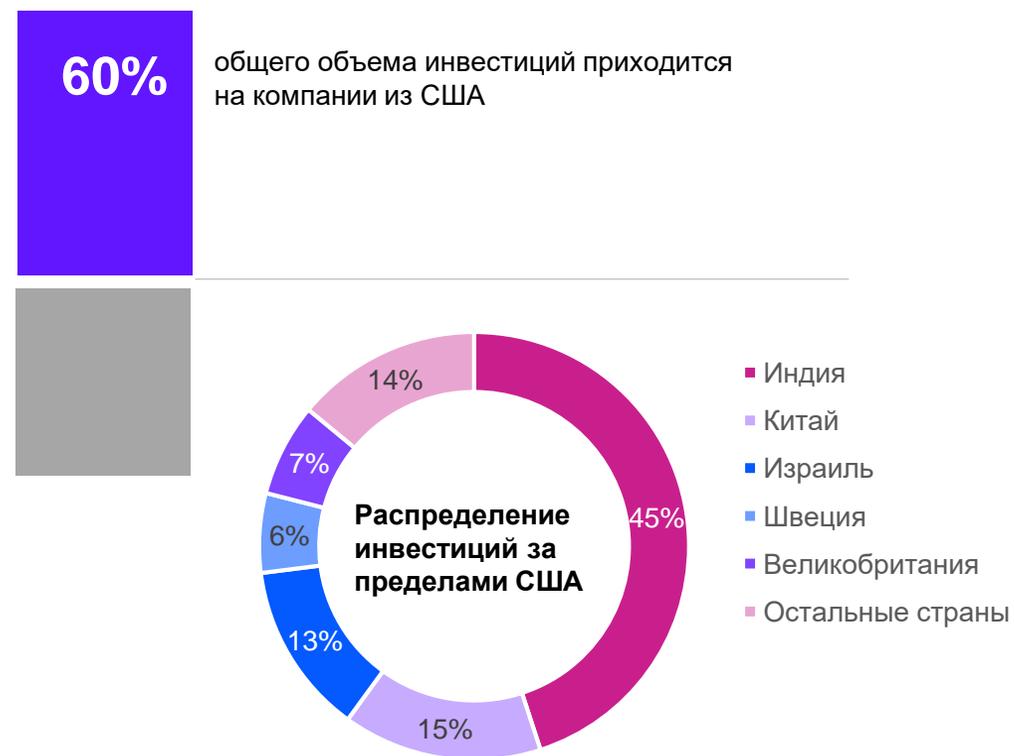
\$14 млн
средний чек в
2021 г.

+21%
среднегодовые темпы
роста объема инвестиций
CAGR 2017-2020

+238%
прирост объема
инвестиций в 2021 г. (по
сравнению с 2020 г.)

География венчурных инвестиций в киберспорт 2020 – 2021

Crunchbase, по состоянию на 22.12.2021

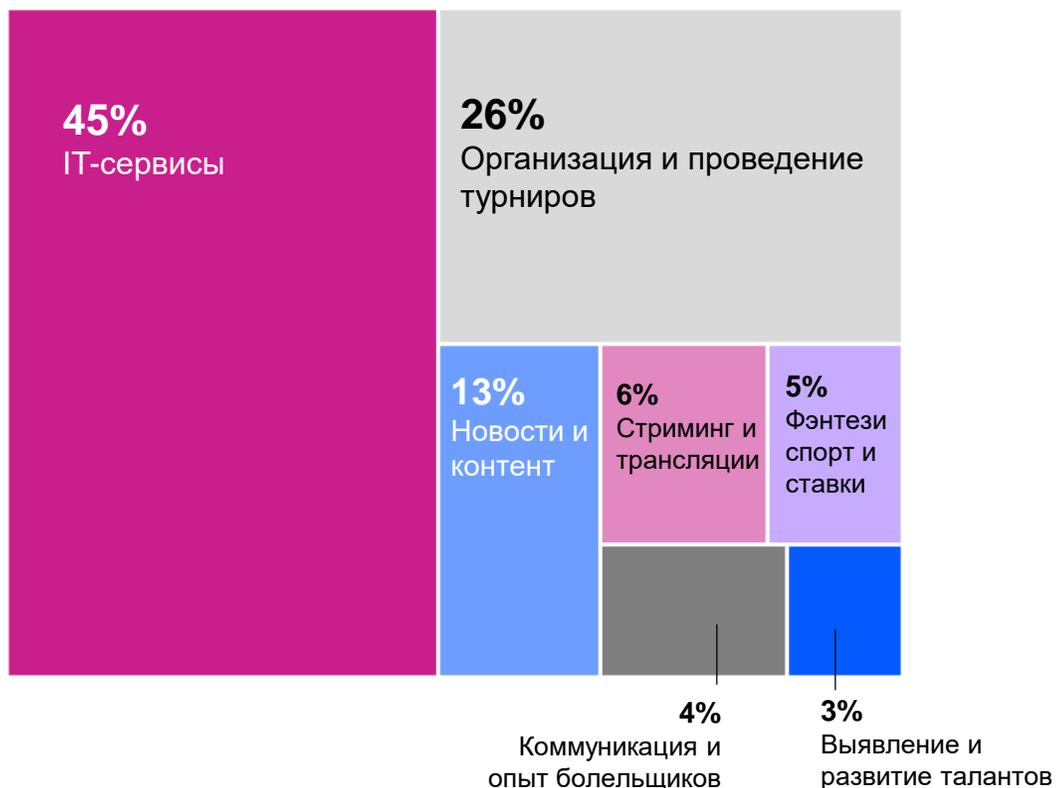


СТРУКТУРА МИРОВЫХ ВЕНЧУРНЫХ ИНВЕСТИЦИЙ В КИБЕРСПОРТ

Наибольшие инвестиции в 2021 году привлекли компании-разработчики IT-решений, которые могут легко встраиваться в основные популярные площадки для игр и общения, собирать статистику игровых выступлений и улучшать пользовательский опыт. На топ-10 сделок приходится более 70% от общего объема инвестиций.

Направления венчурных инвестиций в мире 2021

Crunchbase, на основе анализа сделок объемом >\$1 млн



Топ-5 венчурных сделок 2021

Crunchbase, по состоянию на 22.12.2021 (цветом отмечены соответствующие сегменты)

Компания	Страна	Описание	Сумма сделки
 Forte	США	Интеграция блокчейн-технологий и NFT в игры	\$910 млн (в 2 раундах)
 Mobile Premier League	Индия	Киберспортивная онлайн-платформа	\$245 млн (в 2 раундах)
 Genvid Technologies	США	Интерактивный стриминг киберспортивных трансляций	\$113 млн
 Overwolf	Израиль	Платформа, которая позволяет сторонним разработчикам создавать внутриигровые приложения и дополнения к играм	\$75 млн
 WinZO	Индия	Игровая платформа, которая в т.ч. помогает пользователям зарабатывать реальные деньги	\$65 млн

ВЕНЧУРНЫЕ ИНВЕСТИЦИИ В МОСКВЕ

Рынок киберспорта в Москве находится на стадии становления: динамика венчурных инвестиций неравномерна, число сделок невелико. В отличие от мирового, наибольший объем инвестиций (75%) в Москве приходится на компании в сфере организации и проведении турниров.

Динамика венчурных инвестиций в киберспорт



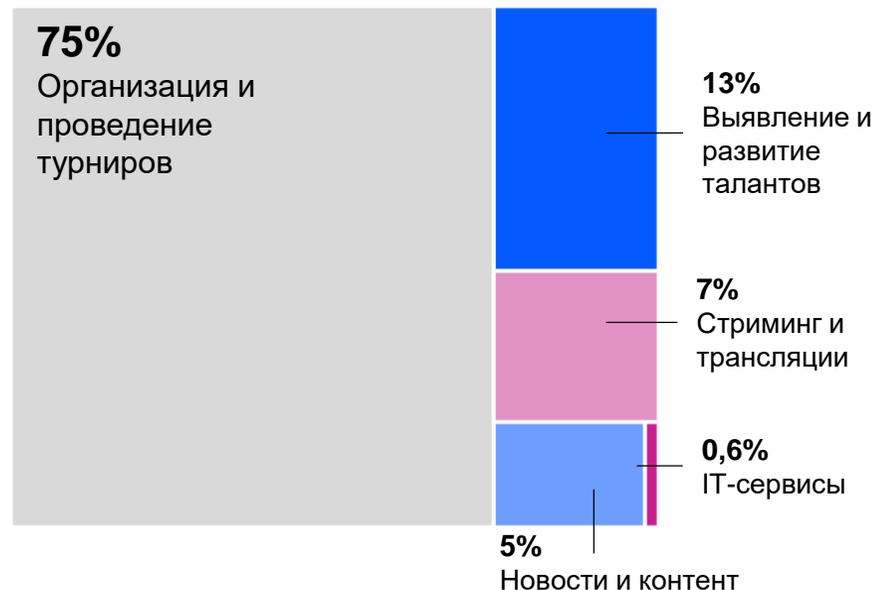
\$3,4 млн

средний чек
2017 - 2021

-17%

динамика объема
инвестиций
CAGR 2017-2020

Структура венчурных инвестиций в киберспорт 2017-2021, % от общего объема инвестиций



Топ-3 сделки на рынке Москвы 2017-2021

Ice Storm | Объем: \$15 млн
Год: 2019

Организация занимается запуском и развитием киберспортивных арен.

Winstrike | Объем: \$10 млн
Год: 2017

Киберспортивный холдинг, реализующий деятельность в различных направлениях киберспорта

Cyber Legacy | Объем: \$5,5 млн
Год: 2020

Мультипрофильная организация в сфере компьютерного спорта



Venture Guide

Интерактивная платформа по венчурным инвестициям Москвы

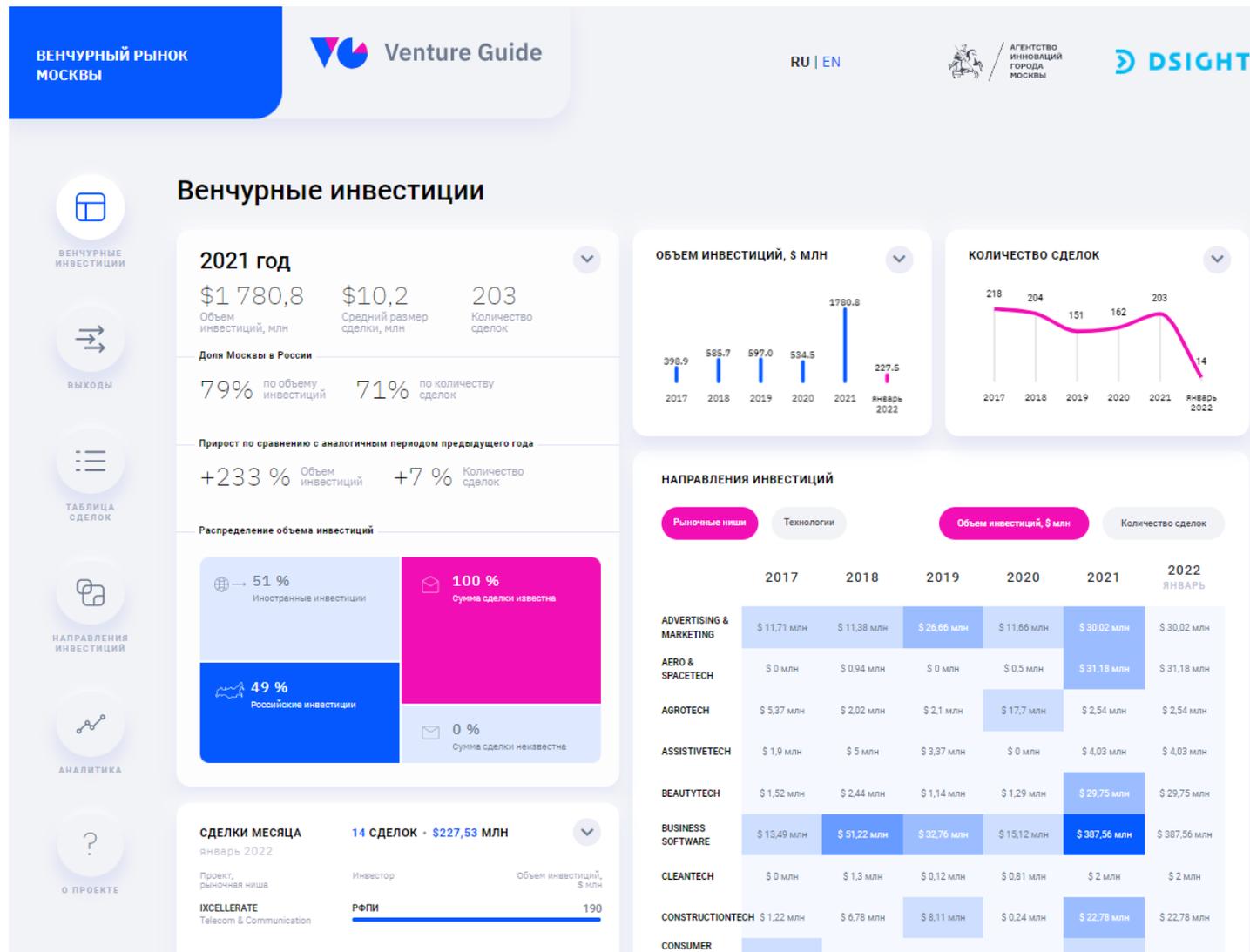
Больше информации о инвестициях в технологических компаниях и стартапы Москвы

1000+ сделок и выходов с 2017 года, сгруппированных по:

32 рыночным нишам

15 технологическим направлениям

Ежемесячное обновление



В связи с расширением экосистемы киберспорта и ростом профессионализации рынка появляются новые ниши с высоким спросом и пока еще относительно низким уровнем конкуренции.



Индустрия ставок и решения для беттинга

По [прогнозам](#), рынок ставок вырастет почти в 2 раза к 2027 г. Наличные деньги не всегда являются предпочтительной валютой для ставок в киберспорте: в таких играх, как Counter-Strike: Global Offensive, виртуальные валюты (в частности, скины) составляют более 80% ставок.



Юридические услуги и юристы

Специализированные решения для юридического сопровождения игроков киберспортивного рынка



Здоровье и благополучие геймеров

Необходимость показывать класс на протяжении многих часов игры может потребовать огромных физических и душевных затрат, звезды киберспорта часто выгорают. Поэтому появляются специализированные решения для киберспортсменов: энергетические напитки, добавки, наборы еды, фитнес-сервисы и сервисы поддержки ментального здоровья.



Студенческий киберспорт

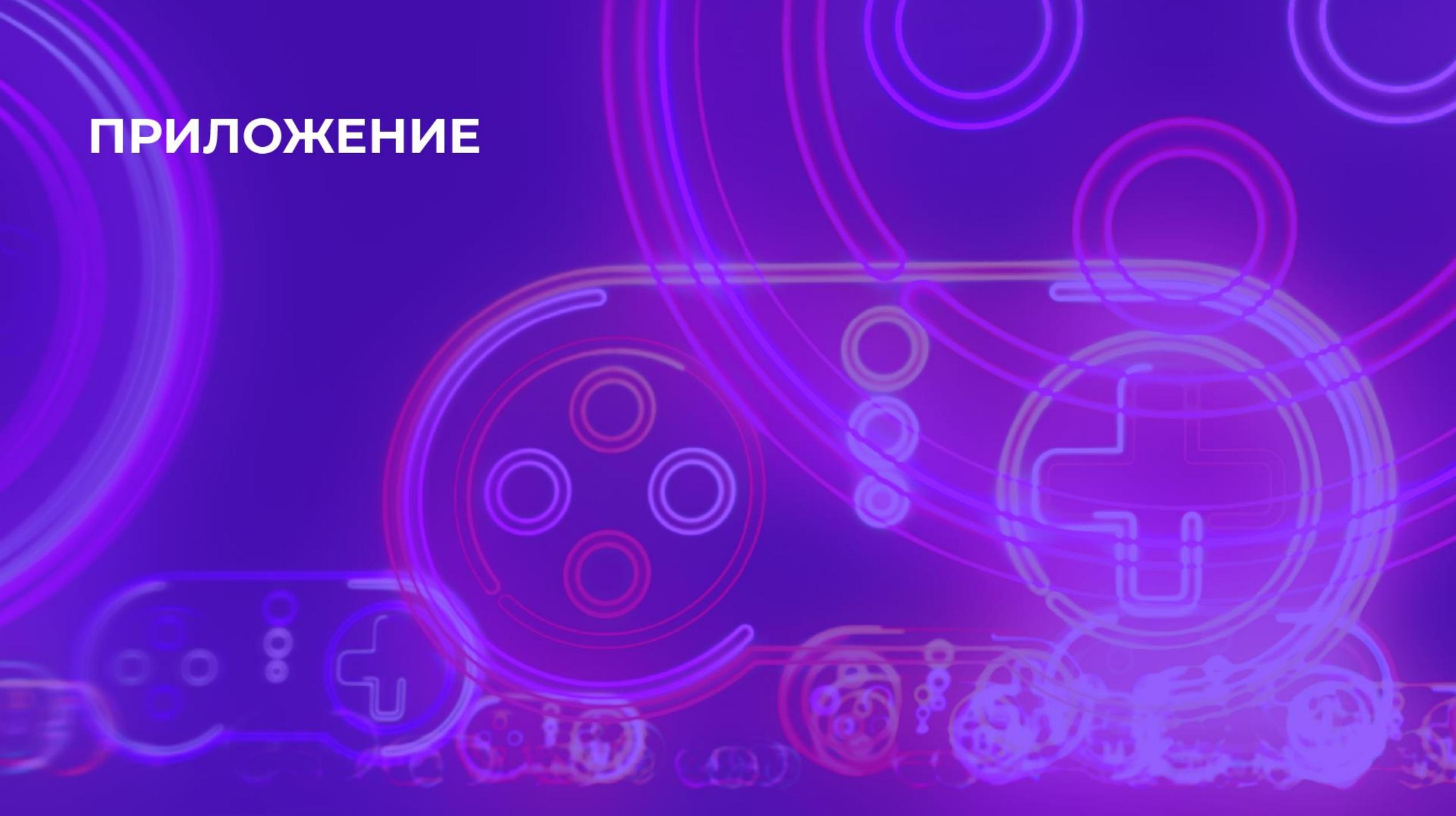
Студенческий киберспорт только начинает активно развиваться (основной рынок – США). Сфера предоставляет возможности для рекрутинга, коучинга и спонсорства.



Агенты

Агентства для предоставления интересов игроков киберспортивного рынка

ПРИЛОЖЕНИЕ



УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ ОТДЕЛЬНЫХ ИГРОВЫХ ДИСЦИПЛИН ПО СТРАНАМ

КОЛИЧЕСТВО КОМАНД ПО КЛЮЧЕВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ

	Dota 2	League of Legends	CS:GO	Overwatch	Heroes of the Storm
Китай	110	37	49	78	44
США	86	26	140	115	70
Россия	69	18	54	7	8
Южная Корея	27	34	12	63	36
Дания	9	13	53	7	3
Швеция	36	11	191	25	6
Франция	12	15	55	31	11
Канада	10	1	19	13	6
Бразилия	25	28	115	41	14

 Отмечены наиболее сильные команды (средний объем призового фонда на команду >\$90 тыс.)

ТОП-10 КИБЕРСПОРТИВНЫХ КЛУБОВ МИРА

	Название клуба	Регион	Год основания	Количество команд	Дисциплины	Объем призовых*
	OG	Европа	2015	2 команды, 2 дисциплины	Dota2, CS:GO	\$34,6 млн
	Team Liquid	Нидерланды	2000	14 команд, 14 дисциплин	StarCraft II, Dota2, Hearthstone, LoL, CS:GO, Hots, PUBG и др.	\$29,3 млн
	LGD Gaming	Китай	2009	5 команд, 5 дисциплин	Dota2, CS:GO, LoL, Overwatch, PUBG, Honors of King	\$22,2 млн
	Evil Geniuses	США	1999	7 команд, 7 дисциплин	Dota2, CS:GO, PUBG, LoL, Rainbow-six, LCS Academy, EG Prodigies	\$21,7 млн
	Team Spirit	Россия	2015	3 команды, 4 дисциплины	Dota2, CS:GO, Hearthstone, PUBG	\$19,4 млн
	Virtus.pro	Россия	2003	5 команд, 5 дисциплин	Dota2, CS:GO, Apex Legends, Rainbow Six, PUBG	\$15,4 млн
	Team Secret	Европа	2014	6 команд, 7 дисциплин	Dota2, CS:GO, PUBG, LoL, Rainbow-six, Apex Legends, Valorant	\$14,9 млн
	Natus Vincere	Украина	2009	14 команд, 14 дисциплин	Dota2, CS:GO, PUBG, Apex Legends, Rainbow-six, Valorant и др.	\$12,3 млн
	Newbee	Китай	2014	4 команды, 4 дисциплины	Dota2, Hearthstone, StarCraft II, Warcraft III	\$12,0 млн
	Fnatic	Великобритания	2004	7 команд, 7 дисциплин	Dota2, CS:GO, LoL, Hots, Rainbow-six, Valorant, Fifa	\$11,8 млн

ТОП МИРОВЫХ КОМАНД-ЛИДЕРОВ ПО ОТДЕЛЬНЫМ ДИСЦИПЛИНАМ



League of Legends

Наименование команды	Регион	Год основания	Объем призовых
 T1	Южная Корея	2014	\$ 5 млн
 Royal Never Give Up	Китай	2015	\$ 2,9 млн
 Samsung Galaxy	Южная Корея	2013	\$ 2,6 млн
 Edward Gaming	Китай	2013	\$ 2,5 млн
 Invictus Gaming	Китай	2011	\$ 1,9 млн



Наименование команды	Регион	Год основания	Объем призовых
 Astralis	Дания	2016	\$ 8 млн
 Natus Vincere	Украина*	2012	\$ 7 млн
 Fnatic	Великобритания	2012	\$ 5 млн
 Virtus.pro	Россия	2014	\$ 4 млн
 FaZe Clan	Европа	2016	\$ 3,6 млн



Dota 2

Наименование команды	Регион	Год основания	Объем призовых
 OG	Европа	2015	\$ 34 млн
 Team Liquid	Швеция	2012	\$ 24 млн
 PSG.LGD	Китай	2010	\$ 21 млн
 Team Spirit	Россия	2015	\$ 19 млн
 Team Secret	Европа	2014	\$ 15 млн

*Большинство игроков из России, поэтому ее часто относят к российским командам

Источники: [Cybersport](https://www.cybersport.ru/), по состоянию на 24.12.2021 (объем призовых указан за весь период деятельности клуба)

РОССИЙСКИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ КОМАНДЫ

ТОП-10 РОССИЙСКИХ КОМАНД-ЛИДЕРОВ В 2021 г.

Наименование команды	Год основания	Основная дисциплина	Объем призовых*
 Team Spirit	2015	Dota2	\$ 18,75 млн
 Virtus.pro	2012	Dota2	\$ 11,03 млн
 Natus Vincere	2012	CS:GO	\$ 7,05 млн
 Gambit Esports	2016	CS:GO	\$ 2,74 млн
 Тим Раша	2017	Dota2	\$ 0,84 млн
 AS Monaco Gambit	2017	Dota2	\$ 0,75 млн
 Team Spirit	2016	CS:GO	\$ 0,63 млн
 Natus Vincere**	2013	World of Tanks	\$ 0,54 млн
 forZe	2017	CS:GO	\$ 0,51 млн
 Winstrike Team	2018	Dota2	\$ 0,50 млн

Более 1 тыс. киберспортивных команд насчитывается сегодня в России.

Более \$43 млн составил призовой фонд ТОП-10 команд в области киберспорта за весь период деятельности каждой.

Dota2 – лидер среди дисциплин. Если смотреть в разрезе дисциплин, то наиболее популярной среди команд-лидеров является Dota2.

Источник: [Cybersport](https://cybersport.ru), по состоянию на 24.12.2021

*Призовые за весь период деятельности клуба

** Команда из Украины, но большинство спортсменов из России, поэтому часто относят к российским командам