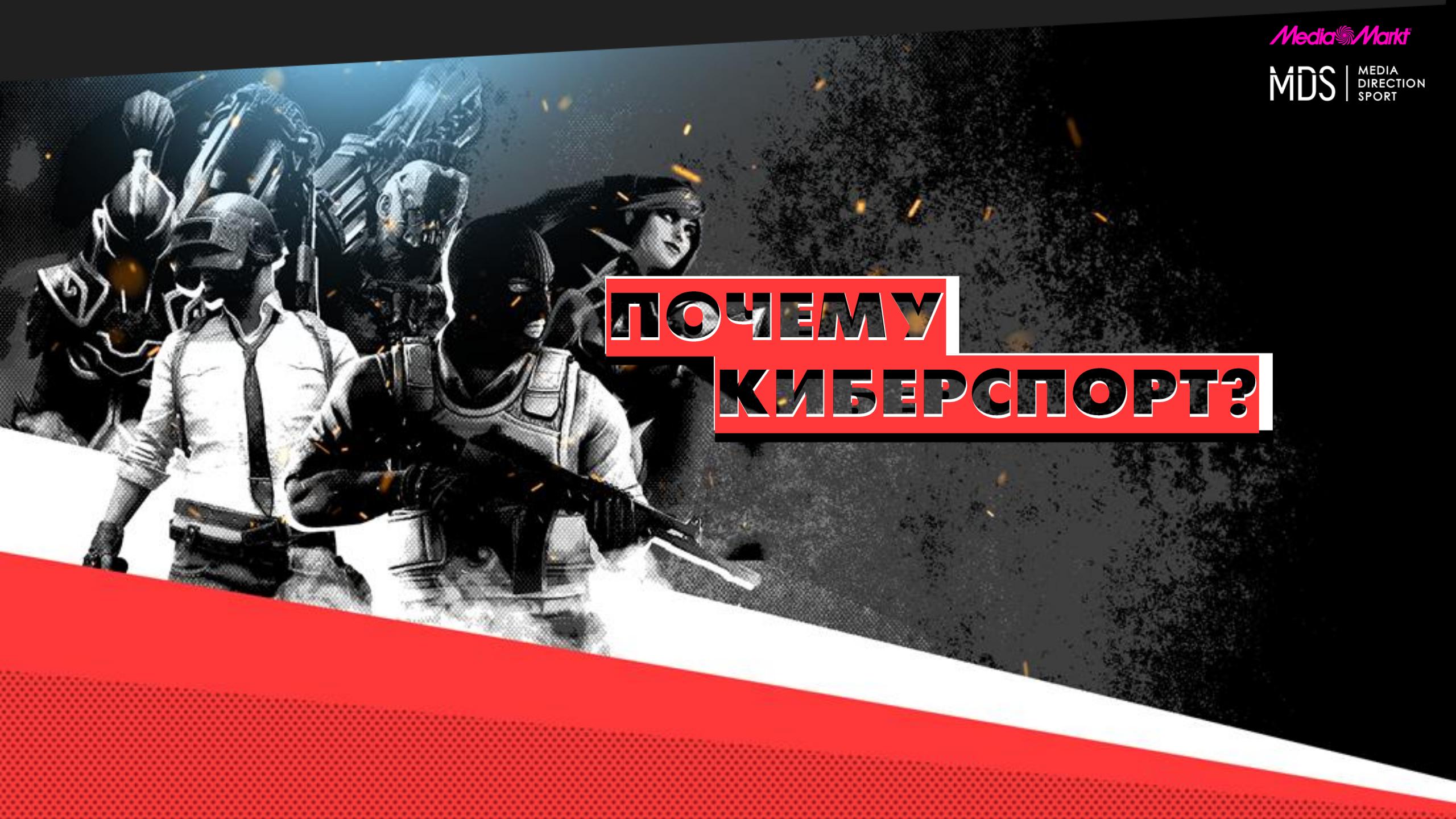


# НЕ СТАВЬКИ МЕРЫ!

PRESS ANY KEY TO CONTINUE



ПОЧЕМУ  
КИБЕРСПОРТ?

# АУДИТОРИЯ КИБЕРСПОРТА

+20.1%  
CAGR 2015-2020

ГЛОБАЛЬНАЯ АУДИТОРИЯ КИБЕРСПОРТА ДОСТИГЛА 385  
МИЛЛИОНОВ В 2017 ГОДУ – 191 МИЛЛИОН ЭНТУЗИАСТОВ  
КИБЕРСПОРТА И ЕЩЕ 194 МИЛЛИОНА СЛУЧАЙНЫХ ЗРИТЕЛЕЙ.

ОЖИДАЕТСЯ, ЧТО К 2020 ГОДУ ЧИСЛО ЛЮБИТЕЛЕЙ  
КИБЕРСПОРТА ВЫРАСТЕТ ЕЩЕ НА 50% И СОСТАВИТ  
589 МИЛЛИОНОВ

OCCASIONAL VIEWERS  
ESPORTS ENTHUSIASTS



# АУДИТОРИЯ В РОССИИ

ЛИДЕРЫ МНЕНИЙ  
И ПРОИЗВОДИТЕЛИ  
КОНТЕНТА

ПРОФЕССИОНАЛЫ  
И ЛЮБИТЕЛИ

ГЕЙМЕРЫ  
И СЛУЧАЙНЫЕ  
ЗРИТЕЛИ



ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ  
СПОРТИВНЫЕ УЧАСТНИКИ  
[ИГРОКИ, КОММЕНТАТОРЫ, БЛОГЕРЫ]

~15K

ЗРИТЕЛИ КИБЕРСПОРТА  
[СЛЕДЯТ ЗА СОБЫТИЯМИ В КИБЕРСПОРТЕ]

~3.2M

СЛУЧАЙНЫЕ ЗРИТЕЛИ  
[ПРОСМОТР СТРИМОВ TWITCH / YOUTUBE]

~4.5M

ЛЮДИ ИГРАЮЩИЕ  
В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ [ГЕЙМЕРЫ]

~10.6M

# ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛЬНОГО РЫНКА



ОГРАНИЧЕННОЕ ЧИСЛО  
ИГРОКОВ РЫНКА



ОТСУТСТВИЕ ИГРОКОВ,  
ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ПОДХОД  
НА 360 ГРАДУСОВ



ОТСУТСТВИЕ ОПЫТА  
И КОМПЕТЕНЦИИ  
У АГЕНТСТВ



ОТСУТСТВИЕ ПОНЯТНОЙ  
И ПРОЗРАЧНОЙ СИСТЕМЫ УСЛУГ  
И ПРОДАЖ, РЕГЛАМЕНТОВ



РАЗРОЗНЕННАЯ  
СЕГМЕНТАЦИЯ  
УСЛУГ



ЛИДЕР ОТРАСЛИ В РОССИИ:  
УПРАВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ СПОРТИВНЫХ  
ОРГАНИЗАЦИЙ, МЕДИА-РЕСУРСОВ,  
КОНТЕНТ-СТУДИЙ, ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ  
КОМАНД, ЛИДЕРОВ МНЕНИЙ И ТУРНИРОВ



ОБЩАЯ МИРОВАЯ  
АУДИТОРИЯ



ПРАВА НА ТОП  
КИБЕРСПОРТСМЕНОВ

## Команды



## VIRTUS.PRO

Крупнейшая фанатская база в регионе СНГ 3.5 М  
подписчиков в соц.сетях. Первые места  
на крупных международных соревнованиях

## Медиа



Крупнейшая европейская контент-  
студия и самые популярные  
спортивные СМИ

## Турниры



Крупнейшее ежегодное спортивное событие  
в СНГ. Турнир по CS:GO и Dota 2 — 5 М уникальных  
пользователей, 25 М просмотров  
и 40K посетителей турнира

## Партнеры и инфраструктура



ФЕДЕРАЦИЯ  
КОМПЬЮТЕРНОГО  
СПОРТА  
РОССИИ



Официально признанный спорт  
в России с 2016 год. Одна из крупнейших  
киберспортивных арен в мире

# ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА



ЧТО МЫ,  
СОБСТВЕННО...  
КУПИЛИ?



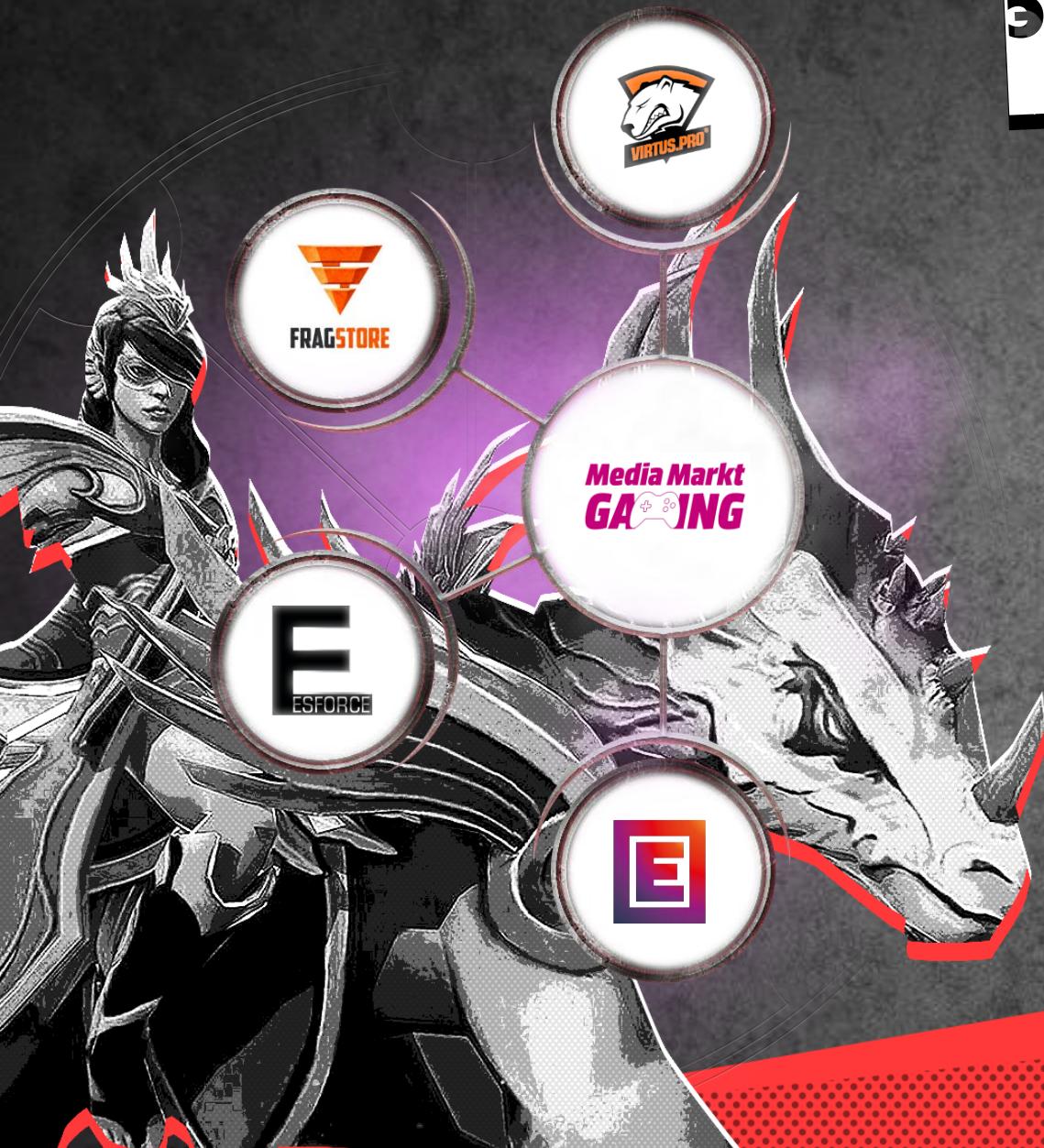
- ➊ КЛАССИЧЕСКИЙ МАРКЕТИНГОВЫЙ ПОДХОД К РЕКЛАМНОЙ КОММУНИКАЦИИ НЕ РАБОТАЕТ
- ➋ ОТСУТСТВИЕ ЗНАНИЯ И ПОНИМАНИЯ АУДИТОРИИ
- ➌ ОГРАНИЧЕНИЯ ПО СПОНСОРСТВУ
- ➍ ОТСУТСТВИЕ РЕЛЕВАНТНОГО КОНТЕНТА ДЛЯ НАТИВНЫХ ИНТЕГРАЦИЙ БРЕНДА
- ➎ ОТСУТСТВИЕ ГЕЙМЕРСКОГО АССОРТИМЕНТА В МАГАЗИНАХ И НА САЙТЕ
- ➏ ОТСУТСТВИЕ УВАЖЕНИЯ К ЦА

# ВСТРЕЧНАЯ ИНТЕГРАЦИЯ

MediaMarkt®



# ЭКОСИСТЕМА МЕДИАМАРКТ В КИБЕРСПОРТЕ



## EPICENTER

В России ежегодно проводятся два крупных мероприятия по самым популярным дисциплинам-Dota2 и CS: GO

- » Брендинг, SMM
- » Онлайн-трансляции
- » Оффлайн промо

## VIRTUS.PRO - Лучшая команда в СНГ

- » Брендинг
- » SMM
- » Права на использование лого команды
- » Медиа-дни

## FRAGSTORE - Магазин кибер атрибутики

- » Продажа товаров Fragstore и в магазинах MediaMarkt

## СОБСТВЕННЫЕ КИБЕР-КЛУБЫ И ИВЕНТЫ

- » Специальный раздел на сайте
- » Группа в VK
- » Прямые трансляции с игроками Virtus.pro

MDS | MEDIA  
DIRECTION  
SPORT

MediaMarkt®



СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ