

Всероссийский форум «Актуальные вопросы развития студенческого спорта»



ЦИФРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО В СТУДЕНЧЕСКОМ КИБЕРСПОРТЕ

СМИТ
Дмитрий Вячеславович

Президент Федерации
компьютерного спорта России



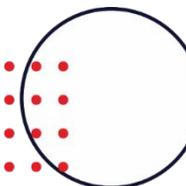
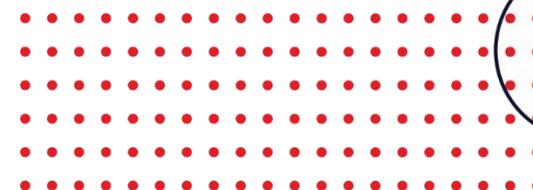
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ
И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



МИНИСТЕРСТВО СПОРТА
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ИТМО



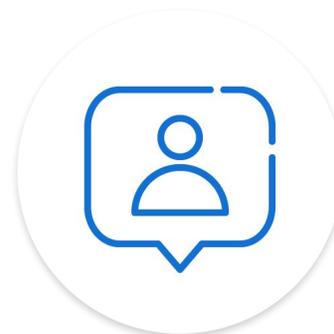
ФКС России



> 560 тыс.
участников
турниров



240 млн
совокупный охват
публикаций в СМИ



525 тыс.
суммарно
подписчиков
в соцсетях



> 100 млн
просмотров
трансляций



80
региональных
отделений

Студенческие турниры ФКС России



РОСТ ПО ОСНОВНЫМ
ПОКАЗАТЕЛЯМ

2016-17

2022



3 264
участника

13 181
участник



91
учебное
заведение

451
учебное
заведение



> 10 млн
медиаохват

> 137 млн
медиаохват



> 300 тыс
просмотров
трансляций

> 3.2 млн
просмотров
трансляций

ОТКРЫТЫЕ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ СТУДЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

2022



4
страны-
участницы



> 24 млн
медиаохват



> 2 млн
просмотров
трансляций

СТУДЕНЧЕСКИЙ ТУРНИР STANDOFF 2

2022



2500
участников



> 15 млн
медиаохват



> 1.5 млн
просмотров
трансляций

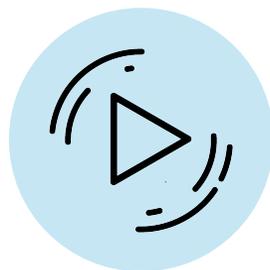
Студенческие турниры ФКС России



ГЛАВНАЯ ПРИЧИНА ДОСТИЖЕНИЯ ТАКИХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ЦИФРОВИЗАЦИЯ



ОНЛАЙН-ОТБОРЫ
(больше участников
из регионов)



**ПРОСМОТРЫ
В ИНТЕРНЕТЕ**



ЭЛЕКТРОННЫЕ СМИ

Навыки в киберспорте



НАВЫКИ, ПОЛУЧАЕМЫЕ В ХОДЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ТРЕНИРОВОК И СОРЕВНОВАНИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКЕ

●
**владение
инструментами для
коммуникации**
(дискорд, тимспик)

●
**использование
цифровых устройств**
(управление
дронами)

●
поиск информации
(поиск в сети
интернет)

●
создание контента
(трансляции, видео)

