

Киберспорт в городе:

We're here to burn up the night!*





Знакомьтесь: киберспорт

- Уникальная индустрия на стыке спорта, развлечений и медиа
- Объем рынка \$1 млрд с темпом роста 20,6% в год
- Аудитория 380 млн человек, которая к 2022 году обгонит аудиторию MLB и NHL (прогноз Goldman Sachs)
- Турниры, собирающие «ВТБ Ледовый дворец» и 19,4 млн зрителей онлайн*

Арлингтон, США

- 400 тыс. населения (в 31 раз меньше, чем в Москве)
- Строят самую большую в США киберспортивную арену площадью 9,3 тыс. квадратных метров
- Инвестиции: \$10 млн
- Проект поддерживается городской администрацией и лично мэром города
- Планируется, что город станет центром киберспорта в США

Zhongxian, Китай

- Построен киберспортивный комплекс на 7 тыс. мест
- Опыт будет распространён на другие города (проект Ассоциации спортивных площадок Китая, напрямую подчиняющейся китайскому аналогу Министерства спорта)
- Внутри: обучающие программы, деловые мероприятия, производство контента, вечеринки болельщиков, выставки, пресс-конференции, офисы киберспортивных стартапов
- Возможности для рекреационного спорта, развлечений, туризма, демонстрации «умных технологий» и т.д.

Москва, Россия

- В 2017 году построен киберспортивно-развлекательный комплекс Yota Arena площадью 5 тыс. квадратных метров
- Здесь проводятся финалы российских киберспортивных чемпионатов, кубков и лиг
- Сцена для выступлений и турниров, караоке-клуб, ресторан, магазин киберспортивных товаров и компьютерный клуб, офисная зона
- Место технологических презентаций, развлекательных мероприятий, просмотра прямых трансляций с различных соревнований

Это перспективно?

Ченг Ву, вице-президент Tencent Holdings Limited (китайская корпорация, инвестировавшая в киберспорт \$15 млрд):

«Если сейчас, говоря о городах, мы часто ассоциируем их со спортивными командами из традиционного спорта («Манчестер Юнайтед» и т.д.), то в будущем киберспорт станет культурной визитной карточкой многих городов, независимо от статусности команды»

Спасибо за внимание!

ESforce.com

