

Перспективы бизнеса в киберспорте, как открыть, оформить и зарабатывать, рассказал изданию [Login Casino](#) Артур Ермолаев, президент Федерации киберспорта Украины.

Можно ли сказать, что киберспортивное образование в Украине – заявка на то, что киберспорт становится ближе к бизнесу?

Однозначно да. Наоборот, я бы мог сказать, что киберспорт уже давно стал бизнесом, состоявшейся индустрией, в том числе в Украине. Профильное образование киберспорта, которое запускается, – интересно будет посмотреть, в чем будет заключаться его суть, какого рода специалисты будут выпускаться, потому что как таковые киберспортсмены и высшее образование не совсем пересекаются между собой. Но именно специалисты в области киберспортивной индустрии, такие как узкопрофильные маркетологи, аналитики и так далее, действительно могут быть востребованы, и было бы интересно посмотреть, как это будет выглядеть, как будут цениться выпускники подобного типа образования.

Касательно инвестиций. Есть уже какие-то вложения в украинский киберспорт, какие они, какие компании?

Инвестиции в украинский киберспорт имеют место на самом деле уже много лет. Они не такие крупные, как, скажем, в России или той же Америке, но уже есть компании, которые занимаются бизнесом исключительно в киберспортивном направлении, такие как турнирные операторы, которые запустились. Например, компания StarLadder – корни у нее украинские, то есть была основана в Украине, но сегодня она уже работает в международных масштабах. И многие мелкие компании, которые сегодня тоже занимаются непосредственно бизнесом внутри киберспортивной индустрии: аналитикой, кастингом, стримингом и прочими вещами, связанными с киберспортом.

Как привлекать эти инвестиции?

В Америке есть рынок венчурных фондов, которые позволяют компаниям привлекать фондирование на разных этапах своего становления – от стартапов до раундового инвестирования. В Украине в мире киберспорта такого рынка практически нет. Этот рынок только формируется в мире IT. Как правило, инвестиции в киберспорт привлекаются частным путем. Бизнесмены, инвестиционные группы, увидев этот рынок, увидев в нем потенциал, под разными углами его анализируют и вкладывают в те или иные проекты около или внутри киберспорта. В том числе спонсоры достаточно много помогают киберспортивному рынку. Те, кому интересны охваты аудитории киберспорта (молодежь, активная в онлайн), – телефонные операторы и так далее. Им это интересно, они сегодня тоже помогают развивать эту индустрию путем спонсорских контрактов.

Большая часть прибыли приходится на букмекерские конторы. Какова ситуация в Украине на этот счет?

Ситуация такова: есть компании, которые позволяют делать ставки на киберспорт. Это все самые крупные букмекерские конторы, в том числе в Украине. Во всем мире сегодня ставки на киберспорт являются достаточно актуальным и желаемым продуктом для всех, кто является оператором на рынке ставок. Почему? Потому что, исходя из той статистики, которая есть, средний клиент онлайн-тотализатора или средний клиент онлайн-казино – это достаточно близкие между собой рынки, и они сегодня стареют. И привлекать молодежь на онлайн-продукты, именно букмекерские, достаточно тяжело. Потому что люди все меньше и меньше смотрят. Есть, да, основные виды спорта, например футбол. Но молодежь все меньше смотрит, если мы говорим о международном рынке, скачки, бега собак и так далее. Старые виды тотализаторов постепенно выходят из моды.

Для многих букмекерских компаний очень интересен киберспорт, потому что это совершенно новая, молодая аудитория, которую на сегодняшний день они все хотят привлечь. И насчет того, что рынок достаточно молодой и сырой: сегодня уже есть компании, которые специализируются на ставках на киберспорт, которые чувствуют себя очень успешными, не конкурируя с мировыми гигантами мира ставок того же футбола. Поэтому да, можно констатировать, что этот рынок очень интересен букмекерам и аудитории, потому что, как правило, аудитория, которая смотрит киберспорт, любит играть в ту же игру, на которую она смотрит. И, соответственно, когда это происходит, игроку всегда кажется, что он понимает больше, нежели общерыночная история, и, соответственно, ему всегда интересно делать ставки. Поэтому это аудитория, достаточно лояльная к ставкам, и так далее. И перспективная. Это достаточно большая часть нитроэкономики, которая формируется в киберспорте.

У вас есть арена, куда киберспортсмены могут приходить, чтобы играть, в Днепре. Можете немного рассказать о том, как возникла такая идея и как вы открывались?

Идея возникла пару лет назад, когда мы с партнерами обратили внимание на то, что произошел некий вакуум на рынке компьютерных клубов. То есть все то киберспортивное комьюнити, которое было сформировано «до», – это все были ребята, которые приходили в компьютерные клубы поиграть, формировали команды, делали аматорские турниры.

Мы начали разработку, проектирование и, собственно, открыли арену в Днепропетровске. Мы сами из Днепра, нам это было интересно как пилотный проект под бизнес, на рынке которого мы – практически пионеры. Чтобы отработать пилотный проект, нам бы хотелось иметь его рядом с собой, чтобы проработать все в деталях. Соответственно, в сентябре прошлого года мы открыли один из самых крупных подобных комплексов в Европе. На большое количество, более 150, профессиональных машин высокой мощности с возможностями проведения аматорских турниров, игры не только на компьютерах, а также на PlayStation со своей VR-зоной, и так далее. В будущем мы хотим масштабировать данный проект. В том числе за пределами Украины.

Сколько времени заняла реализация проекта начиная с самой задумки?

На проектирование, на обработку концепта ушло порядка 6–7 месяцев, и около 8 – на строительство. Чуть больше года этим занимались, чтобы в конечном итоге перерезать ленточку.

Есть ли какие-то особенности по оформлению бизнеса в киберспорте с юридической точки зрения?

По сути, ничем не отличается от любого другого бизнеса в развлекательной сфере, помимо одного момента, который имеет свою юридическую специфику. Это касается киберспортсменов и организаций – как контрактоваться. Потому что каждый по-своему решает вопросы с заключением контрактов с игроками международными, украинскими и т. д.

Контрольный вопрос: каким вы видите украинский киберспорт через 5–10 лет? А бизнес в области киберспорта?

Через 5–10 лет киберспорт будет полноценной индустрией – или спорт-индустрией, юридически, может быть, будет разница. Скажем так, это будет культура, в которой будет свой интерес, своя аудитория, будут формироваться карьеры, бизнесы, как в крупных видах спорта в других странах. Когда будут клубы, в каждом университете будет своя команда, будут формироваться лиги, и это будет полноценная индустрия, которая будет собирать залы, стадионы, и люди будут с удовольствием на это смотреть. Потому что это действительно очень интересно, занимательно и зрелищно.