

АСТАНА

КИБЕРСПОРТ

РАЗВИТИЕ КИБЕСПОРТА В КАЗАХСТАНЕ



Проблема

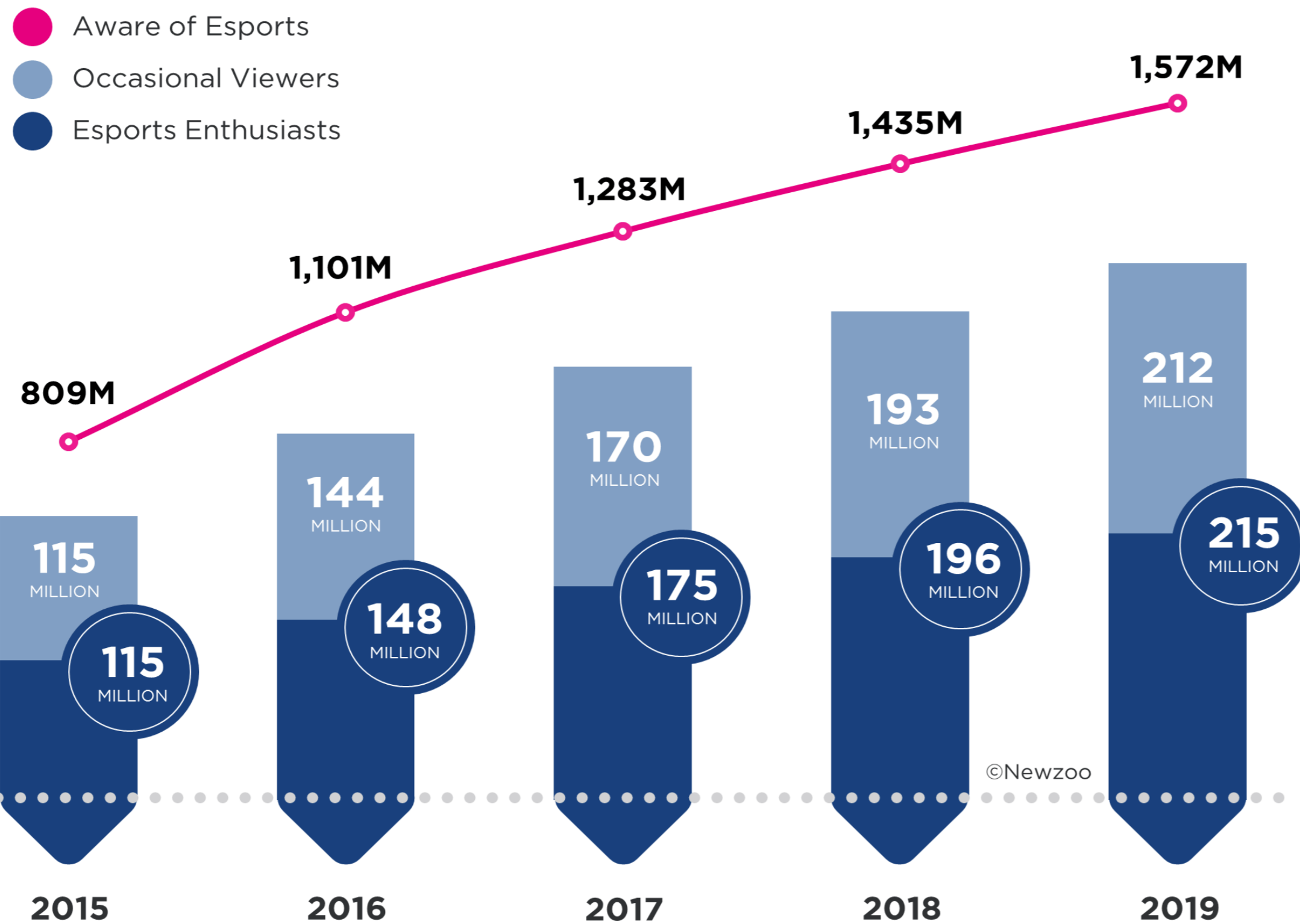
**Отсутствие интереса зарубежной
молодёжи к Казахстану**

Решение

**Привлечение молодых туристов
киберспортом**

Рынок потребителя

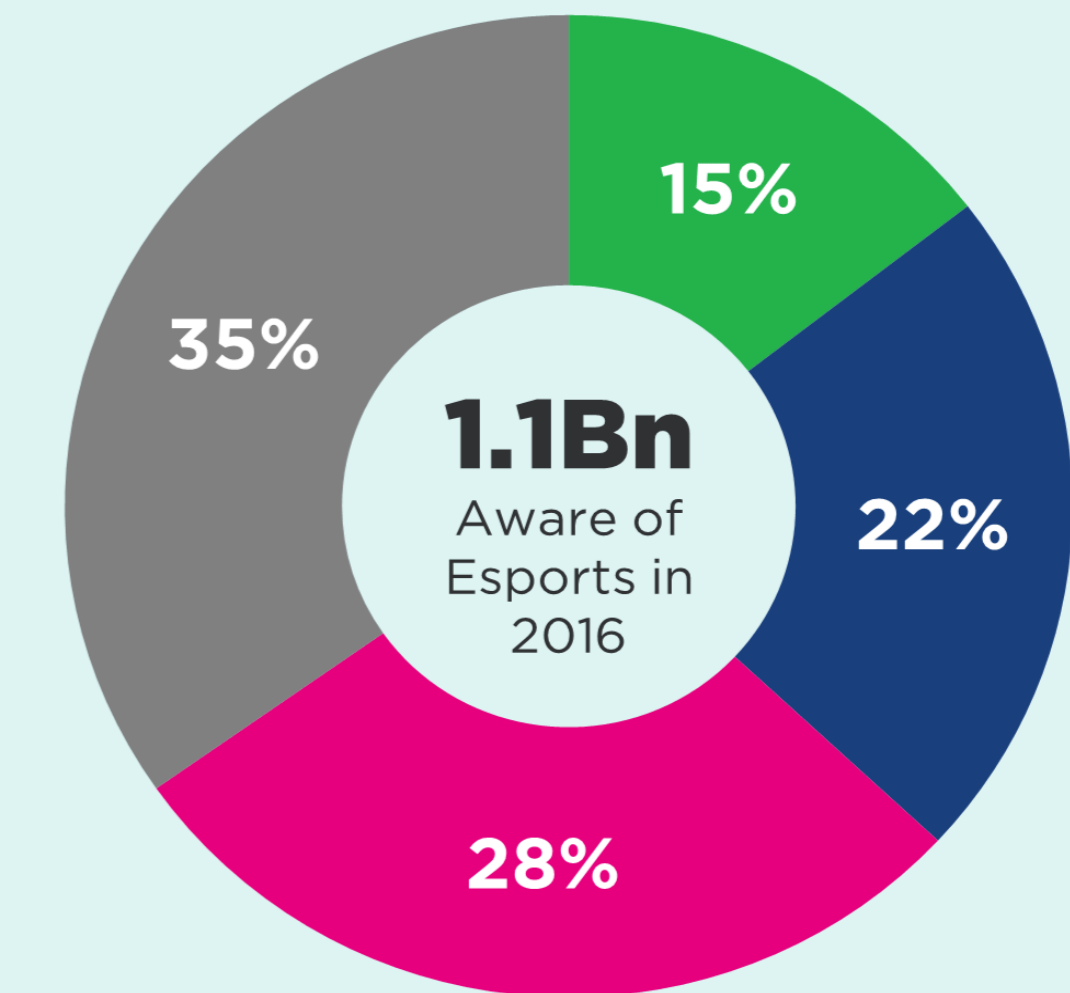
СТАТИСТИКА



China provides

28%

of total global awareness of esports in 2016



● NAM ● EU ● China ● Rest of World

В некоторых странах киберспорт признан официально видом спорта, что дает еще один толчок для роста индустрии. Согласно отчету исследовательской компании SuperData Research, денежный оборот в киберспортивной индустрии в 2015 году составил \$747 млн. Аналитики прогнозируют рост этой цифры до \$1,8 млрд к началу 2019 года. Стоит отметить, все те же SuperData Research сообщили, что доход киберспортивных организаций от маркетинговой деятельности в 2017 году уже составил \$891 млн.

Наши команды

CS GO: Gambit, Tengri, Zarlans

Dota2: Iplay, RedFalcons, FEIVE, ZEROONE

Расход

- Техника (~20 млн тенге)
- Персонал (~9 млн тенге)
- Аренда помещения (~1.5 млн тенге)
- Реклама (~5 млн тенге)
- Коммунальные услуги (~500 тыс. тенге)

Итого: ~36 миллионов тенге (~106 824 долларов)

Доход

- **Билеты (~600 тыс. долларов)**
- **Сувениры (~500 тыс. долларов)**
- **Арендаторы (~3 тыс. долларов)**
- **Реклама (~5 млн долларов)**

Итого: ~6 млн долларов (~2 млрд тенге)

Каналы распространения



Персонал

- **Дизайнеры**
- **Маркетологи**
- **Системотехники**
- **Аналитики, комментаторы**
- **Обслуживающий персонал**

Команда “DG”

- Кенесары
- Канат
- Абдулгафур
- Адлет
- Чингиз



a4.dev.spirit@gmail.com