

WINSTRIKE HOLDING

WINSTRIKE AGENCY является частью киберспортивного холдинга WINSTRIKE, в ноябре 2017 года привлекшего \$10 млн инвестиций.

Компания занимается международным развитием киберспорта, постройкой специализированных арен, работой с командами, игроками и медиа

[VEDOMOSTI PRESS-RELEASE](#)



eSports Market

По данным Newzoo

905.6M

Esports revenue 2018

Выручка от продажи медиаправ, мерчендайза, билетов, рекламы и спонсорства, выплат издателей



112.1M

Prize money

Общая сумма призовых, разыгранная на всех турнирах в 2017 году

143MLN

Esports Enthusiasts

Мировая аудитория поклонников киберспорта



ESPORTS MARKET GROWTH

Аудитория киберспорта растет каждый год на 30%



ARPU GROWTH

С каждым годом каждый пользователь тратит все больше денег. Исследования прогнозируют увеличение текущей суммы в 2\$ до 15\$ к 2022 году



TRADITIONAL SPORTS

Привычные виды спорта начинают проигрывать киберспорта среди аудитории пост-миллениалов



UNIQUE INVENTORY

Аудитория киберспорта не смотрит телевизор и уже выработало «рекламную слепоту». У нее свои форматы потребления контента и свои лидеры мнений



CATEGORY SALES DRIVER

Целые категории товаров активно растут благодаря киберспорту. Мониторы, игровые ноутбуки, аксессуары и энергетики активно работают с аудиторией киберспорта



CONCURRENT

Ваши конкуренты уже работают на этом рынке



ИНСАЙТЫ РЫНКА



ПРОБЛЕМЫ РЫНКА

01. ДОСТУП К АУДИТОРИИ

Изменившийся паттерн поведения пользователей и полное неприятие традиционных форматов усложняет доступ к новой аудитории, заставляя использовать неочевидные и новые инструменты для взаимодействия с потенциальными клиентами

02. НЕХВАТКА ИНВЕНТАРЯ

На рынке недостаточно рекламного инвентаря для того, чтобы обслуживать резко выросший спрос на запросы брендов и взаимодействие с аудиторией

03. КЛИЕНТСКИЙ СЕРВИС

Новый рынок еще не сформировал большое количество кадров и в первую очередь это бьет по клиентскому сервису. Бренды привыкли к определенному уровню обслуживания и ведения коммуникации, которого отчаянно недостает

04. ОТСУТСТВИЕ КЕЙСОВ

Молодость быстрорастущего рынка формирует недостаток успешных кейсов, подтвержденных цифрами и исследованиями

Esports Highlights

Самые громкие сделки с декабря 2017 года

БАРСЕЛОНА ЗАШЛА В КИБЕРСПОРТ

ФК Барселона открыла киберспортивное направление



ПОКУПКА ESFORCE

MAIL.ru купил киберспортивный холдинг ESFORCE за \$100 млн



КИБЕРСПОРТ ДОГНАЛ NFL

Согласно опросу UMass Lowell-Washington Post, киберспорт занимает в жизни юных американцев (от 14 лет до 21 года) столько же места, сколько и американский футбол.

WINSTRIKE ПРИВЛЕК \$10 МЛН

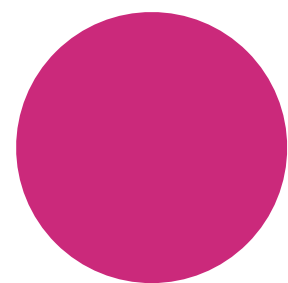
Компания WINSTRIKE объявила об инвестициях в развитие киберспорта



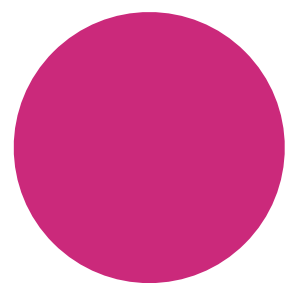
АЛИБАВА ПРИЗВАЛА ВКЛЮЧИТЬ КИБЕРСПОРТ В ОЛИМПИАДУ

Китайская корпорация Alibaba Group сообщила о намерении продвигать киберспорт как олимпийскую дисциплину.

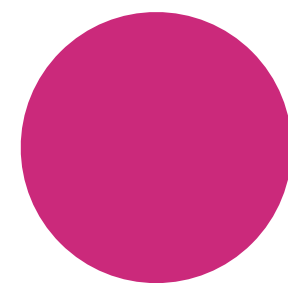
ЧТО ДЕЛАТЬ?



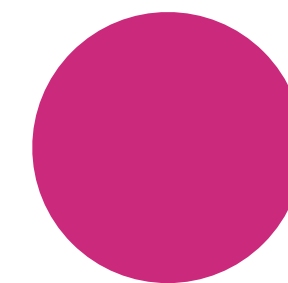
DIGITAL



OFFLINE



MARKETING



PR