

Иван Булавка
FC Dynamo Kyiv ESPORTS

Профессиональные спортивные клубы на рынке киберспорта

iforum 2017, 25 Мая, 2017



Массовый выход клубов на рынок киберспорта

Участники и динамика роста

- ✓ **Возникновение тренда - лето 2016**
- ✓ **Клубы формирующие тренд**
 - Европа - футбольные клубы
 - США - клубы NBA
- ✓ **Операционные стратегии**
 - 70% - создание собственной команды (e.g. Valencia CF),
 - 30% Партнерство с существующей киберспортивной организацией (e.g. AS Roma & Fnatic)



Профессиональные спортивные клубы инвестирующие в киберспорт

(проекты предусматривающие создание организации)

2015-2016

4			
Jan-15	Besiktas	Soccer	Turkey
May-15	VfL Wolfsburg	Soccer	Germany
Jul-15	Saski Baskonia	Basketball	Spain
Aug-15	Santos FC	Soccer	Brazil

Январь - Декабрь
У 2015

5			
Jan-16	Besiktas	Soccer	Turkey
May-16	Sampdoria	Soccer	Italy
May-16	West Ham	Soccer	England
May-16	Schalke 04	Soccer	Germany
Jun-16	Valencia CF	Soccer	Spain

Январь - Июнь
H1 2016

17			
Jul-16	Manchester City	Soccer	England
Jul-16	FC Dynamo Moscow	Soccer	Russia
Jul-16	Sporting Lisbon	Soccer	Portugal
Aug-16	FC Ufa	Soccer	Russia
Aug-16	PSV Eindhoven	Soccer	Netherlands
Sep-16	Ajax	Soccer	Netherlands
Sep-16	Philadelphia 76ers	Basketball	USA
Sep-16	Axiomatic	Various	USA
Sep-16	Paris St. Germain	Soccer	France
Oct-16	AS Monaco	Soccer	Monaco
Nov-16	Olympic Lyonnais	Soccer	France
Nov-16	IFK Helsinki	Hockey	Finland
Nov-16	FC Nantes	Soccer	France
Dec-16	FC Luzern	Soccer	Switzerland
Dec-16	Milwaukee Bucks	Basketball	USA
Dec-16	Panathinaikos AC	Soccer	Greece
Dec-16	FC Dynamo Kyiv	Soccer	Ukraine

Июль - Декабрь
H2 2016

18			
Jan-17	FC Copenhagen	Soccer	Denmark
Jan-17	SJK Seinäjoki	Soccer	Finland
Jan-17	Milwaukee Bucks	Basketball	USA
Jan-17	Miami Heat	Basketball	USA
Jan-17	Tokyo Verdy	Soccer	Japan
Jan-17	Brøndby IF	Soccer	Denmark
Jan-17	NBA	Basketball	USA
Feb-17	Boston Bruins	Hockey	USA
Feb-17	AS Roma	Soccer	Italy
Mar-17	FC Anzhi	Soccer	Russia
Mar-17	RSC Anderlecht	Soccer	Belgium
Mar-17	Olympic Lyonnais	Soccer	France
Apr-17	FC La-Saunne Sport	Soccer	Switzerland
Apr-17	Celtics/AS Roma	Various	Various
Apr-17	NYC FC	Soccer	USA
May-17	LOSC	Soccer	France
May-17	Adelaide Crows	Rugby	Australia
May-17	Club America	Soccer	Mexico

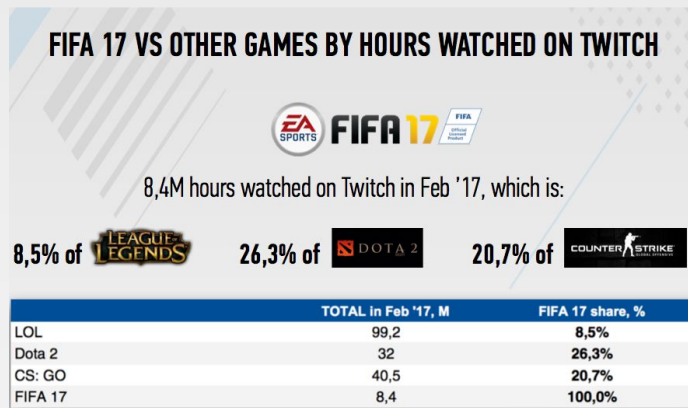
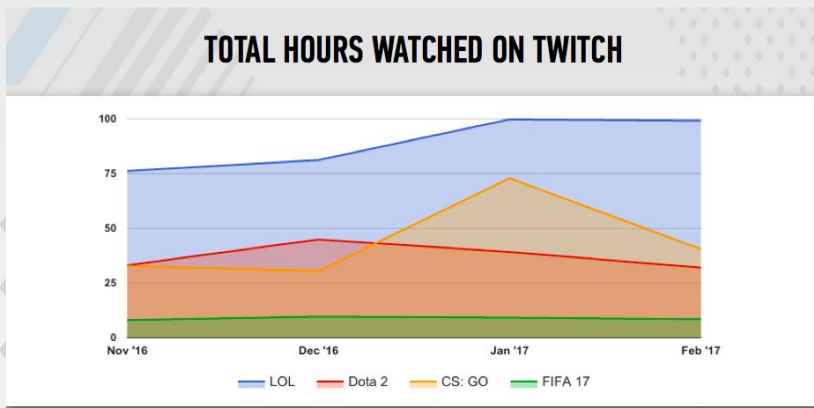
Январь - Май
H1 2017

Позиционирование клубов в киберспорте

Дисциплины и турниры

- ✓ **Портфели киберспортивных дисциплин**
 - 30% только спорт. симулятор (FIFA EA, PES Konami, etc)
 - 30% только не спорт. симулятор (CS:GO, Dota 2, LOL, etc)
 - 40% комбинация

- ✓ **Турнирные стратегии**
 - A) Фокус на участии в существующих международных турнирах (e.g. Paris Saint-Germain FC и FC Schalke 04 в LOL)
 - B) Фокус на участии в локальных турнирах (e.g. LOL Beşiktaş, Valencia CF и Sporting CP)
 - C) A/B + организация собственных (селекционных) турниров
 - D) Выход на рынок киберспорта в рамках создания киберспортивной лиги / турнира (NBA 2K league США, голландская лига E-Divisie и Чемпионат РФПЛ по киберфутболу)

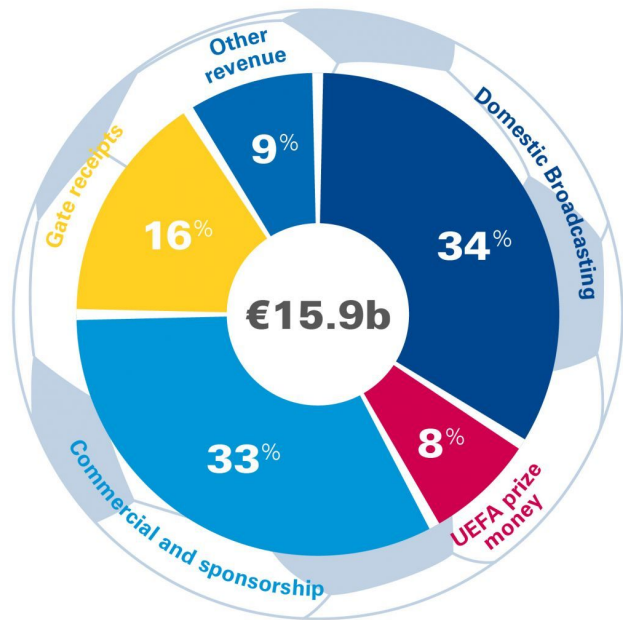


Монетизация киберспортивной деятельности клубами

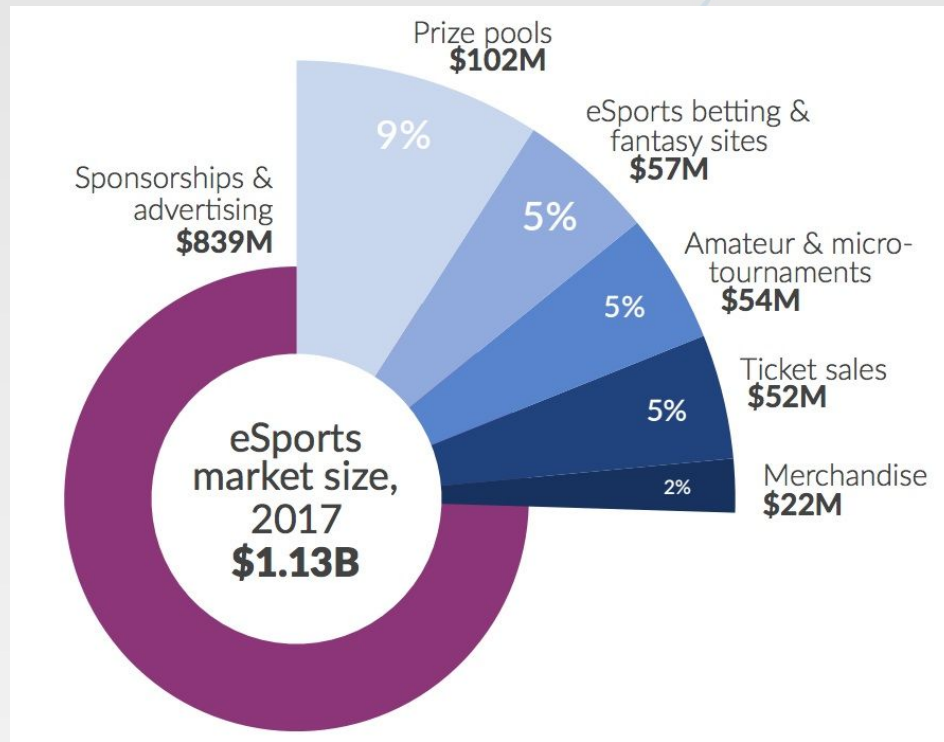
Основные источники доходов

✓ Футбол VS Киберспорт

Aggregate revenue streams for European football clubs 2013/14 season



Source: UEFA; KPMG Analysis



Драйверы роста и вызовы клубов

Факторы формирующие стратегию клубов в киберспорте

- + Потенциал кросс конверсии спортивной и киберспортивной(симуляторы) аудиторий
- + Сложившиеся альянсы со спонсорами и медиа дистрибьюторами
- + Существующие кооперации позволяющие развитие “кластерами” (Лига, Чемпионат, и т.д.)
- + Стратегические шаги публишеров по развитию сегмента киберспорта клубов (FIFA EA, PES Konami)
- + Эффективность за счет общей инфраструктуры спорт<->киберспорт в клубе
 - Площадки для проведения LAN и буткемпов
 - Вертикаль работы с возрастными + линейка турниров
 - Медиа производство
 - Спортивная психология, реабилитация
 - Договорная практика и доступные финансовые инструменты

Вовлечение массовой аудитории semi-профессионалов и игроков любителей и болельщиков.

- ! Степень различий и специфики CS:GO, Dota 2 и FIFA не на много меньше чем у Футбола, Баскетбола, и Водного Поло
- ! Сочетание “казуальных”(симуляторы) и “хардкорные” дисциплин под одним брендом
- ! Отдельные вызовы киберспортивного рынка воздействуют на клубы острее чем на более гибкие традиционные киберспортивные организации
 - Концентрация IP у публишеров
 - Отсутствие механизмов арбитража и баланса интересов участников рынка
 - Низкий уровень юридических и бизнес стандартов и практик

Спасибо!

Ivan Bulavka

Digital & eSports

CNP Production / FC Dynamo Kyiv

Web: efcdk.com

Mobile App: fcddkapp.com

E-mail: ib@fcdynamo.kiev.ua

Skype: [ivan.cnp](https://www.skype.com/people/ivan.cnp)

Mobile: +380 99 369 49 84

Online Poker Timeline

August 1997, Planet Poker launches first online poker site; play money only

2001 - WPT and WSOP begin to use 'Hole Cam's' allowing viewers to see player's cards. Ratings begin to climb.

In 2007-2008, major sites 'Absolute Poker' and 'Ultimate Bet' become embroiled in scandal after some employees are found to be cheating players by using software that can see the hole cards. They shut down shortly after.

Online poker returns to the U.S. when Nevada and New Jersey pass laws to regulate and tax it. With other states not far behind, it seems to be the dawn of a new online poker era.

1997

1999

2001

2003

2005

2007

2009

2011

2013

January 1998, Planet Poker kicks off the first real money games, the poker world has never looked back

Hundreds of online poker sites spring up world-wide with Poker Stars, Full Tilt Poker, and Party Poker leading the way

Unknown Tennessee accountant Chris Moneymaker wins WSOP Main Event 2003, via a \$39 PokerStars online satellite. This creates the huge online poker boom, referred to as "The Moneymaker Effect".

On April 15, 2011, dubbed "Black Friday" by U.S. poker players, the Department of Justice indicted the three biggest online poker sites - PokerStars, Full Tilt and Absolute Poker with the crimes of money laundering, bank fraud and wire fraud. Online Poker is pretty much removed from the USA.