



На данный момент я считаю самым перспективным для себя направлением для стартапа это киберспорт и компьютерный гейминг. Несмотря на то, что эра компьютерных клубов кажется уже давно минувшей, они снова становятся очень популярными. Это обусловлено тем, что с каждым годом компьютерные игры все более и более требовательны, а успевать обновлять комплектующие своих ПК у большинства нет возможности. Также поклонников компьютерных игр все время становится больше, новые поколения подростков предпочитают проводить время в виртуальной реальности нежели в реальной жизни.

Открытие компьютерного клуба также привлекательно небольшими относительно других бизнесов постоянными расходами, нет необходимости постоянно закупать товар. Необходимые расходы будут лишь на поддержание работы клуба – аренда, бар, услуги клининга, замена или ремонт оборудования и мебели.

При условии успешного запуска стартапа обратная связь предполагается практически сразу, будет возможность направлять прибыль на жизнеобеспечение как себя, так и клуба. Нет необходимости ожидать крупных проектов и так далее, вся прибыль будет формироваться из небольших сумм за посещение компьютерного клуба и продажи безалкогольной продукции и закусок из бара.

Касаемо рискованности стартапа, в целом во время работы клуба не предполагается рисков именно в процессе, риском является в целом открытие компьютерного клуба. Есть вероятность не вернуть вложенные средства, однако, предполагаю это может быть связано больше с ранним отказом от дальнейшей деятельности. Доход, пусть и небольшой, будет постоянным, и окупаемость проекта будет зависеть от времени, которое будет жить бизнес.

Во время работы клуба предполагается поиск оптимального варианта по оплате клиентами игрового времени, возможны варианты продажи часов посещения и абонементов игрового времени. Предполагаю, что не будет необходимости в частой смене стратегий развития, так как доход будет приносить именно ежедневная деятельность. Основные проблемы в работе предполагаются в выборе стратегии рекламы, выборе основной клиентской базы. Есть вариант установки зала с баром алкогольной продукции для посетителей 18+. На данный момент также выявляется проблемность работы в связи с эпидемиологической ситуацией в

мире, однако есть варианты использования данной ситуации для увеличения прибыли за счет увеличения стоимости посещения и качества предлагаемых услуг. Многие киберспортивные события перешли в он-лайн, наверняка будут клиенты которые захотят посмотреть трансляции важнейших матчей в узком кругу друзей вне дома. Эта возможность также должна быть обеспечена установкой отделенных друг от друга перегородками с шумоизоляцией помещениями.

Как итог, я могу обозначить тот факт, что сфера компьютерных игр и киберспорта в ближайшем будущем будет развиваться очень бурно, однако данный бизнес является также довольно затратным для стартапа, так как компьютерное оборудование сильно растет в цене в последние годы, на что повлиял и мировой кризис в связи с пандемией и резкая популяризация майнинга криптовалют. Даже несмотря на это, я считаю, что в скором будущем, киберспорт по количеству фанатов будет стремительно приближаться к традиционным видам спорта.