

image not found or type unknown



Самый главный вопрос, почему я хочу стать предпринимателем? Потому что хочу быть самостоятельным, вести деятельность, направленную на систематическое получение прибыли. Карьерный рост предпринимателя, увеличение его прибыли, выход на рынок зависит не от прихоти некоего начальника, а от спроса на его товары или услуги, от его собственных решений. Предприниматель имеет экономическую свободу и свободу действий и независим от начальника. Он обязан самостоятельно решать производственные и экономические задачи, принимать ответственные решения.

Я хочу стать предпринимателем, потому что он и его предпринимательская деятельность может создать что-то инновационное, улучшить жизнь людей, создание новых рабочих мест, обогатить рынок новыми товарами или услугами. В зависимости от собственных амбиций или требований рынка он может в любой момент сменить сферу своего производства или оказания услуг, благодаря чему заниматься предпринимательством никогда не надоест.

Но особенно привлекательным этот вид деятельности делает то, что здесь имеет место определенный риск, постоянная вероятность вмиг стать победителем или все потерять – и это делает жизнь полной красок, интересной, побуждающей идти к новым и новым вершинам!

Поэтому в течении жизни, я, медленно, но как мне кажется, верно делал свой выбор на том, какой же род деятельности мне будет не только по душе, но и смогу внести реальный вклад в жизнь обычных людей.

Мне с самого детства всегда нравились соревновательные процессы, то есть я не просто хотел участвовать в том или ином виде спорта, будь то футбол или теннис, да вообще во всём я хотел быть первым, выигрывать. Но наше поколение столкнулось с таким родом деятельности как компьютерные игры, и я рад что мне удалось в таком поучаствовать, и даже около года подряд занимал 1 место на Дальнем востоке. Да, в самом начале все смеялись и не принимали такое всерьёз, что это может иметь будущее ну или просто насмехались, что это не может быть таким же серьёзным видом деятельности как спортивные состязания, которые проходят на мировых сценах.

Я сейчас не буду раскрывать всю историю такого вида рода деятельности, но просто скажу, что в итоге киберспорт завоевал своё место в мире и уже как 20 лет проводятся огромное количество турниров с большими призовыми, создаётся большое количество новых организаций, которые набирают команды, делают контент для зрителей, рекламу, большое количество мерча, разыгрываются призы, да вот, есть 1 пример, фирма 1xbet (крупный букмекер, который запрещён в России) разыграла 2 билета на главный турнир в 2019 году E-league Major в Берлине, и в итоге молодая пара с Украины выиграла этот конкурс, и все зрители могли наблюдать как круто и незабываемо они провели неделю, пока шёл этот турнир, мало того что им все развлечения были оплачены, так у них была возможность побывать не только на турнире но и вживую пообщаться с большим количеством профессиональных игроков, побывать на самой сцене и т.д., по их лицам было видно, что они счастливы. Как раз-таки это всё это и имеет прямое отношение к бизнесу.

В основном киберспорт вырос за счёт самого себя, то есть форма бизнес для бизнеса. Так как государство не воспринимало такое всерьёз, за дело взялись в основном люди у которых имелись большие деньги, миллионеры из форбс и т.д. поэтому сделав начальный вклад, всё пошло своим чередом:

Россия первой в мире признала киберспорт официальным видом спорта еще в 2001 году. Однако в 2006-м киберспорт был лишен этого статуса и вернулся во Всероссийский реестр видов спорта только 7 июня 2016 года. Сейчас киберспортсмены могут получить звания мастера спорта России и мастера спорта международного класса.

Основные киберспортивные дисциплины:

Dota 2 — суммарный призовой фонд \$87,4 млн,

Counter-Strike — \$33 млн,

League of Legends — \$30,9 млн

StarCraft — \$27,4 млн.

По прогнозам SuperData, объем мирового киберспортивного рынка в 2016 году составит \$892,8 млн, в России — \$35,4 млн. Аудитория в мире и России — 214 млн и 2,2 млн человек соответственно. К 2018 году объем рынка киберспорта в России увеличится до \$43,7 млн, а аудитория — до 4,3 млн человек.

А в 2019 году произошедший матч в Берлине по дисциплине Counter-Strike: Global Offensive установил новый рекорд Twitch – количество одновременных зрителей на трансляции достигло 1 млн. Это произошло во время чемпионата ELeague Major. Максимальное количество зрителей было достигнуто во время финального матча Virtus.pro и Astralis, в момент победы последней команды. В момент, когда было объявлено, что именно Astralis унесёт с собой домой кубок ELeague Major, счетчик Twitch показал цифру в 1 026 000 человек.

Основной источник доходов киберспортсменов — спонсорские контракты. Они начинаются с \$2–5 тыс. в месяц, а команды, которые показывают хорошие результаты, могут рассчитывать на поддержку в \$120–300 тыс. в месяц. Топовые мировые команды получают до \$9 млн.

Еще около 5–10% выручки команды обычно приносит продажа атрибутики с ее символикой. Призовые деньги обычно получают сами игроки, в общий бюджет команды идет около 10% выигранных денег.

Поэтому в будущем, я хотел бы попытаться свои силы в создание одной из таких организаций, ну в создание это громко сказано, но скорее всего, как менеджер такой организации. Вот пример, ПАО Лукойл, как раз-таки имеет одну из таких организаций, является спонсором, и имеет большие плюсы для трафика, веяния тренда и спонсорского проявления, от того что находится на рынке киберспорта, так и простым людям даётся возможность заниматься любимым делом, удивлять, радовать своих фанатов и получать от этого прибыль!

В итоге, быть предпринимателем это значит быть грамотным, экономически подкованным, законопослушным и азартным человеком, равнодушным к интересам людей и государства.

Выполнил

студент группы

ДКК-107Пр

Крюков С.Е.