

## **ВІДПОВІДНІСТЬ ЗАКЛАДІВ ІНДУСТРІЇ ГОСТИННОСТІ КІБЕРСПОРТИВНИМ ВИМОГАМ ЯК ОСНОВА ДЛЯ СТВОРЕННЯ КОНКУРЕНТНИХ ПЕРЕВАГ**

Активне використання в повсякденному житті Інтернету створило новий вид ігрової індустрії, яка пропонує користувачам різноманітні способи проведення як вільного, так і робочого часу. За прогнозами аналітичного агентства Newzoo, у 2021 році світовий ринок ігор принесе 175,8 мільярдів доларів, а на Азіатсько-Тихоокеанський регіон і Північну Америку припадатиме близько 50 % і 24 % доходів від ігор відповідно. На перспективу до 2024 року частки цих регіонів незначно скоротяться, оскільки ринки Латинської Америки, Близького Сходу і Африки продовжують свою траєкторію зростання. У 2021 році в усьому світі буде близько 3 мільярдів гравців, що на 5,3 % більше, ніж у 2020 році, а основними драйверами зростання є збільшення постійних онлайн-користувачів Інтернету за рахунок покращення інфраструктури та доступним тарифним планам. У глобальному масштабі ринок зростатиме з CAGR (2019–2024) + 8,7 % і досягне 218,7 мільярдів доларів у 2024 році, подолавши поріг у 200 мільярдів у 2023 році. Протягом останнього десятиліття мобільні ігри швидко перетворились на найбільший ігровий сегмент за доходами та гравцями, що викликало інновації у сфері монетизації, залучення нових користувачів і націлювання на тих, хто витрачає значні кошти. Якщо десять років тому кожна ігрова екосистема (консоль, персональний комп'ютер або мобільний) були, по суті, відокремлені одна від одної, то завдяки постійним інноваціям у крос-платформних іграх, крос-прогресії, підписках та франшизах, які перетинають усі платформи, межі між ними нівелюються.

З кожним роком кіберспорт розвивається з геометричною прогресією, турнірів стає більше, виграшні призи перевищують мільйони доларів, а власники багатьох готелів адаптують свої заклади для лан-турнірів. Якщо основною метою спорту вважається зміцнення організму, підтримання фізичного і психічного здоров'я, то кіберспорт визначають як ігрові змагання з використанням комп'ютерних технологій, де комп'ютер моделює віртуальний простір, в якому відбувається змагання. За аналогією із загальновідомими видами спорту, кіберспорт включає як командні змагання, так і дисципліни для одиночних виступів. Статистика свідчить, що за останні п'ять років кількість прихильників кіберспорту зросла вдвічі і досягла 500 мільйонів осіб, а призові фонди турнірів збільшились у два-три рази (найбільший призовий фонд турніру становив 40 мільйонів доларів США).

Готелі кіберспортивного призначення мають забезпечити проведення масштабних лан-турнірів – турнірів, для участі в яких організатори запрошують команди різних країн. При виборі готелю організатори керуються переліком послуг та комп'ютерним оснащенням закладу, а до основних вимог відносяться: великий зал для проведення групової стадії змагань, що дозволяє також розміщення необхідного технічного устаткування; наявність обладнаних для тренування ігрових кімнат (practice-room); достатню кількість номерів для розміщення гравців та персоналу; окремі зали для очікування команд та перегляду зіграних матчів (longe zone). Важливою складовою є кіберспортивна арена та надшвидкісний Інтернет, адже кількість гравців під час таких змагань може перевищувати 300 осіб. Заклади індустрії гостинності, окрім забезпечення прямої трансляції турнірів, мають передбачити організацію стрімінгу тренувань та спілкування вболівальників з гравцями.

Перший спеціалізований заклад індустрії гостинності даного профілю в Україні має з'явитися у Києві, для чого група інвесторів придбала на аукціоні за 1,1 мільярда гривень готель «Дніпро». Нові власники, серед яких і засновник української кіберкоманди NAVI, обіцяють створити перший готель у світі, повністю підготовлений для кіберспортивних івентів, при цьому, окрім усіх атрибутів зіркового готелю (ресторанів, барів, SPA-зон і фітнес-центрів), найкращого у світі players'lounge, особливу увагу буде приділено унікальним кіберспортивним елементам: оснащення номерів для професійних гравців та тренувальним зонам, збудовано кіберспортивну сцену та велику кіберспортивну арену на 10 тисяч глядачів.

Для популяризації кіберспорту значна частина ігрових дисциплін поширюється безкоштовно, а дохід компаніям приносять лише внутрішньоігрові покупки користувачів. Ця стратегія нагадує відсутність ефективних варіантів монетизації під час становлення і переходу значної кількості користувачів у соціальні мережі, такі як Facebook, Instagram, але варіанти отримання прибутку з'явилися достатньо швидко, і компанії тепер коштують мільярди. Глобальне розповсюдження кіберспорту свідчить, що цей сегмент ігрової індустрії має значні перспективи для продовження зростання за рахунок збільшення аудиторії користувачів, а зростання інвестицій буде сприяти підвищенню рівня комерціалізації цієї індустрії, що спонукає заклади розміщення адаптуватись до нових вимог споживачів.