



Belgrade Esports & Athletes SummiT

eSports danas

Šta je uopšte “eSports”?

“eSports” je organizovano takmičenje u multiplejer video igrama, pre svega između profesionalnih igrača.



Nije sve u novcu, ali jeste veliki deo

eSports je trenutno „težak“ **892 miliona dolara**. Ove godine se očekuje proboj od **jedne milijarde dolara** u prihodima od eSportsa.

Profesionalni igrači su samo vrh ledenog brega eSportsa, isto kao i u, sad već, tradicionalnom sportu. Zbog njih sport postoji, oni igraju na vrhunskom nivou i oni su **heroji**.



Gledaoci



Ispod površine se nalaze ljudi koji razvijaju video igre, ljudi koji daju podršku igračima, **fanovi** i mediji.

Svetska statistika

2016. eSports je pratilo ukupno **256 miliona gledalaca** od čega 131 milion tzv. entuzijasta (ljudi koji redovno gledaju i prate eSports).

UNiVeRsE je igrač koji je samo od nagrada sa takmičenja osvojio **2,7 miliona dolara**.

Na preko **20 hiljada zvaničnih takmičenja** učestvovalo je preko 34 hiljade igrača za ukupni nagradni fond od preko 284 miliona dolara.

Svetska statistika

2017. se očekuje prihod od eSportsa da prvi put pređe **milijardu dolara**.

Poznati svetski brendovi koji su već aktivno uključeni u eSports: Nvidia, Hyper, Duracell, Red Bull, Amd, Nissan, Audi, Intel, Samsung, Htc, Logitech, Coca-Cola, Benq, Turtle Beach, Razer, Steel Series.

Velike svetske **kladionice** su na svoje liste postavile eSports takmičenja. Nedavno je u Kini bilo više klađenja (po broju) za eSports takmičenje nego za Premijer ligu.



Svetska statistika

Možda je najvažnije što su profesionalni sportski klubovi prepoznali važnost i značaj eSportsa.



October 04, 2016
Paris Saint-Germain F.C.
partners with Millenium
(Webedia)



September 26, 2016
Philadelphia 76ers
acquire Dignitas and
Apex Gaming



September 22, 2016
AFC Ajax signs FIFA Pro
Gamer Koen Weijland



July 06, 2016
Manchester City
acquires FIFA Pro Gamer
Kieran 'Kez' Brown



Digitalna platforma

Twitch je najveća strimig video platforma za gejming, veća i od YouTube-a.

Amazon je 2014. godine kupio Twitch za **milijardu dolara**.

Na YouTube-u **od gejminga gledaniji su samo muzički spotovi**.

Sve najznačajnije **novine** sada prenose izveštaje sa eSports događaja.



Forbes

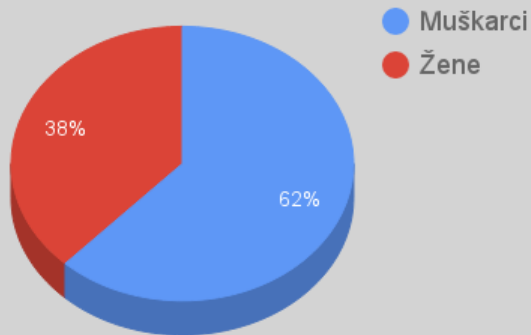
Ciljna grupa

65% fanova imaju između 18 i 34 godine, ali **60% između 25 i 39 godina.**

Čak 58% fanova koji imaju preko 25 godina imaju **svoju decu.**

Stereotipi o bubuljičavim klincima koji krišom igraju video igre će sigurno promeniti podatak da 43% eSports fanova ima nadprosečnu platu.

Demografija



Stanje u svetu

U ovom trenutku gledanost eSportsa je na nivou gledanosti NBA lige, a finale LoLa (League of Legends) je sa 36 miliona gledalaca bilo gledanije od finala NBA lige prošle godine (31 milion). Do kraja 2017. se očekuje gledanost jednaka američkom fudbalu.

Prošla godina je bila ključna u formiranju **eSports organizacija**. Pre svih World Esports Association (u Evropi) i Professional Esports Association (u Americi).

U nekim zemljama su se čak pojavile organizacije podržane od strane države kao što su eSports federacija u Francuskoj i eSports asocijacija u Velikoj Britaniji.



Stanje u Srbiji

Prošle godine je **B92 portal** u svoj glavni meni uvrstio i eSports rubriku.

b92

VIDEO

TV

RADIO

UŽIVO

APLIKACIJE

BLOG

FORUM

ENGLISH

Like

497K

Prati

@b92vesti



NOVO INFO SPORT **AO2017** BIZ SUPERŽENA BULEVAR ŽIVOT KULTURA AUTO TEHNOPOLIS PUTOVANJA ZDRAVLJE LJUBIMAC **ESPORTS** VIŠE ▾

Košarkaški klub **Partizan** je 3.02.2017. osnovao svoju eSports ekipu u LoL-u (League of Legends).



Meridian Bet je uveo kvote na eSports klađenja.

meridianbet

meridianbet.co.tz • the best deal and betting odds guaranteed!

Veliki potencijal za razvoj i popularizaciju eSportsa

Prvi korak je jednodnevna BEAST konferencija.

Prva konferencija na kojoj će se okupiti najuticijniji ljudi iz sveta gejminga i eSport-a kod nas.

Održaće se u centru Beograda, u **Domu omladine, 5. 3. 2017.**

Koncept: predavanja, panel diskusije, meeting lounge, networking.

Ulaz besplatan.



Kome je konferencija namenjena?

- **Igračima i timovima** koji žele da pronađu sponzore i postanu profesionalci.
- **Gejmerima** koji žele da postanu kasteri, strimeri ili analitičari.
- **Sportskim klubovima** koji žele da otvore svoje eSports timove.
- **Kompanijama** koje žele da uđu u eSports vode i saznaju sve o kompetitivnom gejmingu. Direktna komunikacija sa ciljnom grupom koja može preći u dugoročnu sradnju.
- Kompanijama koje žele da saznaju kako najefikasnije da prodaju proizvode gejmerima.

Ciljevi BEASTa

Umrežavanja i edukacije - pravi je trenutak da se na eSports pogleda iz jednog sasvim drugačijeg ugla.

Umrežavanje i međusobno upoznavanje ljudi je ključ uspeha u svakom poslu. BEAST će služiti kao namenska stanica za zbližavanje kompanija, profesionalnih igrača i ljubitelja eSportsa.

Obrazovanje je najvažniji segment svake konferencije. Ljudi treba da se upoznaju sa novim kretanjima u eSportsu, kako da dođu do pravih informacija i da li je eSports zaista dobar poziv.

Priključite se 5. marta 2017.



team@beastconference.com

www.beastconference.com

[facebook/beastconference](https://facebook.com/beastconference)

[twitter/beastconf](https://twitter.com/beastconf)

[instagram/beast_conf](https://instagram.com/beast_conf)