



The **WORLD** of  
unique Gamers

БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ  
И  
СОЦИАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

МИР УНИКАЛЬНЫХ ГЕЙМЕРОВ

2021





The WORLD of  
unique Gamers

«Мы были едва ли не первыми в мире, кто признал киберспорт официальным видом спорта. Мы пришли к выводу, что все составляющие спорта присутствуют: подготовка спортсменов, условия соревнований, унифицированные правила. Многие федерации сейчас соревнуются, чтобы признать внутри своих структур киберспортивные дисциплины»



Павел Колобков  
Министр спорта РФ

с 19 октября 2016 по 15 января 2020

«Киберспорт превращается в индустрию с колосальными перспективами»

«Наша глобальная цель – сделать киберспорт частью олимпийского движения»



Дмитрий Смит  
сооснователь и президент  
Федерации компьютерного спорта России

«Киберспорт – не просто перспективная сфера экономики, но и социальный лифт. И не только для спортсменов, но и для тех, кто организует турниры, трансляции, создает новые игры – во всем этом задействован широкий пласт профессий, создаются новые рабочие места»



«Одним из предложений я считаю возможность включения в закон о физической культуре и спорте понятия „дистанционное соревнование“, которое откроет участие в турнирах для людей с ограниченными возможностями»

Александр Прокопьев  
депутат Государственной Думы



**«Виртуальные игры уже становятся нашей реальностью и целой отраслью в экономике»**



*Сергей Собянин*

российский государственный и политический деятель, мэр Москвы

**«Сегодня киберспорт наравне с традиционными видами спорта способствует развитию мышления, памяти, мелкой моторики, помогает детям с ограниченными возможностями найти новых друзей и своё место в нашем общем мире.**

**Проведение подобных Специальных Чемпионатов помогает создавать общество равных возможностей и дарить незабываемые впечатления всем их участникам»**



*Татьяна Батышева*

директор Научно-практического Центра детской психоневрологии,  
Депутат Московской городской Думы



## Преимущества киберспорта:

В киберспорте могут достичь высочайших успехов те люди, для которых путь в обычный спорт является закрытым. Нередки случаи, когда люди с ограниченными возможностями организма находят свое увлечение в сфере киберспорта и продолжают развиваться в этом направлении.

Киберспорт – мир равных возможностей. В цифровом мире все мы получаем новые способности и возможности. Становимся лучше, сильнее, быстрее.  
Каждый из нас – СУПЕРГЕРОЙ.



◎ ЧЕМПИОНАТЕ



**Миссия проекта:** донести до каждого ребенка с особыми потребностями, что в XXI веке возможности безграничны, и он может жить яркой, насыщенной и полноценной жизнью, принимая активное участие во всех сферах жизнедеятельности современного общества.

### **Цели и задачи проекта:**

1. Содействие в создании общества равных возможностей;
2. Развитие и пропаганда «Специального кибердвижения» в России;
3. Популяризация киберспорта среди лиц с ограниченными возможностями;
4. Оказание помощи детям с ограниченными возможностями найти новую форму досуга, «**выйти из комнаты**»;
5. Привлечение федеральных и муниципальных структур, общественных организаций к проблемам инвалидов;
6. Проведение спортивно-массовых мероприятий и культурно-просветительной работы для детей с ограниченными возможностями;
7. Содействие организациям занимающимся реабилитацией особенных детей в адаптации к жизни и интеграции в обществе при помощи цифровых технологий.



**ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА**



## Игры чемпионата:

1. DOTA2 (16+)
2. FiFA21 (14+)
3. Tekken 7 (16+)
4. Дрон-рейсинг DCL (6+)
5. Гонки (6+)



## Регистрация:

Регистрация проходит на официальном сайте чемпионата [wugamers.ru](http://wugamers.ru)

## Положение чемпионата:

Положение о проведении чемпионата на официальном сайте [wugamers.ru](http://wugamers.ru)

**ИГРЫ ЧЕМПИОНАТА**



## Программа чемпионата:

- Пресс-конференция, торжественное открытие;
- Чемпионат по компьютерным играм среди детей с ограниченными способностями по направлениям: стратегии, логические, гонки, спортивные;
- Конкурс на лучший рисунок среди детей с ограниченными способностями на компьютере;
- Концертная и развлекательная программа с участием звёзд российской эстрады;
- Шоу-матчи (дети с ограниченными способностями и профессиональные игроки);
- Проведение мастер-классов для детей, конкурсы и игры;
- Награждение победителей и вручение призов всем участникам чемпионата;
- Фуршет для участников.

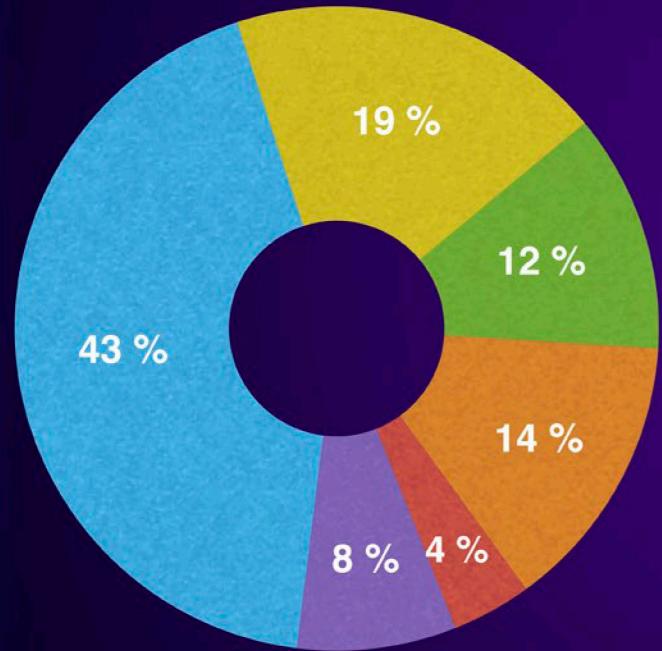


## ПРОГРАММА ЧЕМПИОНАТА



The **WORLD** of  
unique *Gamers*

## Финансовые затраты на реализацию проекта (средние значения)



- Организация чемпионата
- Фонд оплаты труда
- Помощь и подарки участникам
- Информационное обеспечение
- Аренда помещения
- Прочие расходы

**ФИНАНСОВЫЕ ЗАТРАТЫ**



24 июня 2018 года в Москве командой «Мир Уникальных Геймеров» был организован и проведен Первый городской чемпионат по киберспорту для детей с ограниченными возможностями, который нес важную социальную и благотворительную миссию, объединяя в себе популярное направление мировой индустрии киберспорта и досуга детей и подростков с ограниченными возможностями, которые вынуждены вести «закрытый» образ жизни, часто проводя большое количество времени за компьютером.



ЧЕМПИОНАТ 2018



The **WORLD** of  
unique Gamers



**SIEMENS**  
energy



Правительство  
Москвы



Фонд  
Игоря  
Сандлера

kaspersky  
PROLIFT



Моя  
карьера



Молодежный  
потенциал  
страны



ДЕЙСТВУЕМ ВМЕСТЕ - ДЕЛАЕМ БОЛЬШЕ!



во благо жизни  
благотворительный фонд



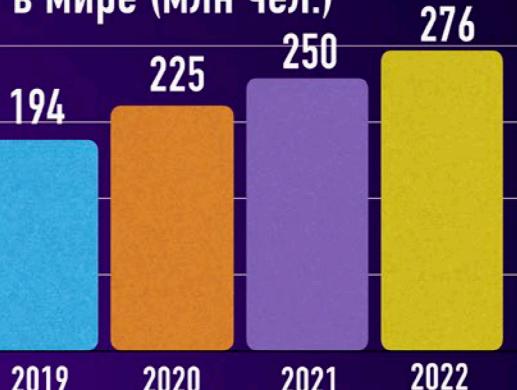
**ПАРТНЕРЫ**



The **WORLD** of  
unique **Gamers**

## Динамика роста аудитории киберспорта

в мире (млн чел.)



## Общий призовой фонд киберспортивных соревнований в мире (\$ млн)



# ИНВЕСТИЦИИ В КИБЕРСПОРТ



По оценкам Goldman Sachs, в 2018 году объём глобального рынка киберспорта достиг \$1 млрд. Аналитики ожидают, что уже по итогам 2022 года объём рынка, 90% которого будут составлять доходы от реализации медиаправ, спонсорства и рекламы, вырастет втрое, до \$2,96 млрд. При этом общемировая киберспортивная аудитория, согласно расчетам Newzoo, вырастет с 454 млн в 2019 году до 645 млн зрителей в 2022 году.

По мнению аналитиков, объём российского рынка киберспорта составляет около \$20–25 млн. В компании МТС убеждены, что российский рынок растёт быстрее мирового – на 20% ежегодно, причем в этом году он достигнет \$55 млн, а в 2023 году превысит \$100 млн.

Интересная особенность российского рынка киберспорта в том, что высокие темпы развития регистрируются вопреки относительно низкому уровню развития инфраструктуры.

Пока киберспорт вовсю рекрутирует армию поклонников, число фанатов традиционных видов спорта не растёт. В 2018 году мировая ежемесячная аудитория eSports достигла отметки в 167 млн пользователей – это больше, чем у Национальной хоккейной лиги (65 млн) или Главной лиги бейсбола (Major League Baseball, 114 млн), а у гейминговых видеосайтов Twitch и YouTube зрителей больше, чем у HBO, Netflix и ESPN, вместе взятых.

## ИНВЕСТИЦИИ В КИБЕРСПОРТ



## Спонсор

### Интернет (цифровой ресурс):

- размещение логотипа на официальном сайте проекта;
- размещение логотипа на электронных приглашениях;
- упоминание спонсора в пресс-релизе и пост-релизе;
- информационные посты в социальных сетях (инстаграмм, вконтакте);
- размещение информации на специальных сайтах YOUTUBE.RU и TWITCH.TV.

### Мероприятие:

- размещение логотипа на пригласительных билетах и информационной продукции чемпионата;
- размещение логотипа на рекламных носителях (пресс-волл, ролл-ап, баннер);
- предоставление дополнительных активностей;
- право предоставления промо-продукции в качестве подарков VIP-гостям и участникам;
- награждение победителей и вручение им наград;
- размещение рекламных роликов на плазменных панелях на площадке чемпионата;
- предоставление фотоотчета об участии спонсора в чемпионате не менее 10 фотографий;
- VIP-приглашения на фуршет.

**СПОНСОРСКИЕ ПАКЕТЫ**



## Генеральный спонсор

### Интернет (цифровой ресурс):

- размещение баннера на официальном сайте проекта;
- размещение интервью первого лица компании;
- размещение логотипа компании с указанием статуса в видеоролике в социальных сетях.

### Мероприятие:

- предоставление выставочной площади не менее 10 кв.м. на чемпионате;
- приветственное слово участникам от первого лица компании на торжественном открытии;
- размещение логотипа компании на стоп-кадре в технических паузах на экранах площадки;
- использование брендированных промо-футболок волонтеров;
- участие в пресс-конференции первого лица компании;
- объявление ведущим спонсора во время шоу-программы не менее 5 раз;
- также входят все позиции представленные в пакете «Спонсор».

**СПОНСОРСКИЕ ПАКЕТЫ**



Надеемся на сотрудничество  
в чемпионате и проекте  
«Мир Уникальных Геймеров»

Вместе мы помогаем детям и делаем мир добре!

С уважением.

Руководитель проекта

Нечаев Николай Иванович

+7( 977) 104 00 00

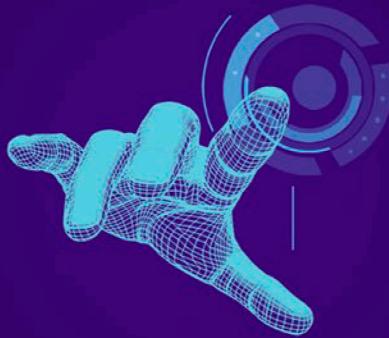
[cio@wugamers.ru](mailto:cio@wugamers.ru)

[WUGAMERS.RU](http://WUGAMERS.RU)



КОНТАКТЫ

МИР УНИКАЛЬНЫХ ГЕЙМЕРОВ



[WUGAMERS.RU](http://WUGAMERS.RU)