

Е. Свистун

ИНСТРУМЕНТЫ ПРОДВИЖЕНИЯ ОНЛАЙН-ИГР

В наше время онлайн-игры находятся на пике популярности. Игры, в которых есть профессиональный спорт, называются дисциплинами и набирают популярность среди людей.

Анализ таких дисциплин, как Dota2, CS GO, LOL, Fortnite, позволяет выделить инструменты продвижения этих дисциплин.

Первый инструмент – это коллаборации организаций, команд, отдельных игроков с брендами. Нет ничего удивительного в том, что мода и гейминг становятся все ближе друг к другу, это приносит пользу обеим отраслям. Благодаря геймерам мода получает доступ к огромной аудитории в 3 млрд человек, играющих в видеоигры каждый день. Если раньше в качестве брендов были представлены производители компьютерной техники, геймерской периферии, букмекеры и энергетические напитки, то сейчас стали появляться косметические, автомобильные, фэшн и даже ювелирные бренды.

Вторым инструментом является сотрудничество известных личностей и создателей игр. Примером этого стали онлайн-концерты исполнителей в Американском сегменте. В игре Fortnite уже прошли концерты Трэвиса Скотта, Арианы Гранде, диджея Marshmello.

Следующим инструментом является сотрудничество владельцев игр со стримерами, блогерами. Компания-разработчик выдает или продает наиболее авторитетным блогерам права играть в свою игру до релиза. Часто наделяет эти лица возможностью раздавать тематические подарки, связанные с самой игрой и особенностями культуры зрителей.

Еще один инструмент – проведение самых больших лан-турниров по всем онлайн-дисциплинам в различных странах. Как правило, такие турниры проводятся раз в год. Для проведения этого мероприятия выбирается страна, город. Проводятся PR-кампании, продвигающие это событие, с адаптацией инфраструктуры и созданием благоприятного информационного пространства для данной субкультуры. Такие турниры проводятся в стиле города, который принимает событие. Тематика турнира следует культурным традициям, ценностям страны, что также выгодно для государства. Крупнейшим ежегодным событием в дисциплине Dota2 стали турниры The International, которые проводятся с 2011 г. Последний турнир, The International 2021, был в Швеции, а предшествующий ему, The International 2019, проводился в Шанхае.

Все вышеперечисленные инструменты продвижения онлайн-игр способствуют развитию межкультурной коммуникации. Некоторые люди проникаются культурой страны, в которой проводятся турниры и начинают углубленно изучать ее. Они общаются с представителями этой страны, чтобы остаться там или открыть бизнес, связанный с данной культурой и своей родной страной.