

маркетинг и реклама

Первый в Украине маркетинговый журнал

Тема номера:

МАРКЕТИНГ В КИБЕРСПОРТЕ

Эксперты об основных тенденциях развития маркетинга в киберспорте (результаты блиц-опроса)

Глубокая интеграция бренда в киберспорте

Маркетинг в киберспорте: семь советов для новичков

Семь фактов, которые пора узнать о киберспорте

Сколько украинцы тратят времени и денег на мобильные игры

Пять трендов ретейла и брендинга в 2019 году

Исследование потребительских предпочтений покупателей бензина

№ 2

(№ 269)

Февраль
2019

Главный редактор:

Роман Е. В.,

доктор наук гос. управления,
профессор Киевского националь-
ного торгово-экономического
университета (КНТЭУ),
Председатель Союза рекламистов
Украины (Киев)

Редакционный совет:

Балакирева О. Н.,

канд. социол. наук, директор
Украинского института социальных
исследований им. А. А. Яременко
(Киев);

Длигач А. А.,

доктор экон. наук,
генеральный директор Advanter Group,
профессор Киевского национального
университета им. Тараса Шевченко
(Киев)

Заруба В. Я.,

доктор экон. наук,
профессор Национального
технического университета
«Харьковский политехнический
институт» (НТУ «ХПИ») (Харьков);

Иртлач М. А.,

маркетинг-директор компании
«Медиааппорт»
(Киев)

Либанова Э. М.

директор Института демографии
и социальных исследований
НАН Украины,
академик НАН Украины (Киев);

Мазараки А. А.,

доктор экон. наук, профессор,
ректор КНТЭУ, академик
Академии педагогических наук
Украины (Киев);

Онищенко В. Ф.,

доктор экон. наук, профессор,
профессор Киевского национального
торгово-экономического
университета (Киев);

Пекар В. А.,

президент компании
«Евроиндекс» (Киев);

Перерва П. Г.,

доктор экон. наук, профессор,
декан НТУ «ХПИ» (Харьков);

Чурилов Н. Н.,

доктор социол. наук, профессор,
генеральный директор компании
Kantar TNS (Киев)

Ответственный редактор:

Татьяна Пирогова

Выставки

«RemaDays Warsaw 2019» — подведение итогов 15-й выставки 6

Практик Маркетинг Клуб

Киберспорт — уже реальность! Поэтому и киберспортивный маркетинг —
реальный и перспективный! (Материалы блиц-опроса экспертов) 12

Рейтинги

Рейтинг игр в киберспорте по размеру призовых фондов 19

Практика маркетинга

Антон Липский

Киберспорт — это долгосрочная перспектива
с многообразием игровых форматов 20

Вячеслав Фокин

Вячеслав Фокин: «Верю, что маркетинг в киберспорте постепенно
станет одним из каналов маркетинг-микса» 22

Геннадий Веселков

В киберспорте возможна глубокая интеграция бренда 26

UaMaster

Маркетинг в киберспорте: семь советов для новичков 28

Марина Фролова

Больше не игрушки: 7 фактов, которые пора узнать о киберспорте 32

Рынки

Илья Кабачинский

Миллионы на играх: как развивается киберспорт в Украине 42

Исследования

Statista

Сколько украинцы тратят времени и денег на мобильные игры 46

Тренды

Пять трендов, которые ретейлеры и бренды
должны учитывать в 2019 году 48

Книжная полка

Виктор Шершун

Новые книги по маркетингу 50

Исследования

Nielsen

Исследование потребительских предпочтений на АЗС WOG 52

Маркетинговые исследования

SuperData

Глобальные расходы на онлайн-игры упали на 6% в январе 2019 года 57

Практика маркетинга

Ксения Пятагина

Influencer-маркетинг: дефицит рынка 60

Рынки

PwC

Всемирный обзор индустрии развлечений и СМИ:
ключевые тенденции мирового рынка 62

Исследования

Абсолютное большинство решений о покупке принимается дома 65

- 1 **Веселков, Г.** В киберспорте возможна глубокая интеграция бренда / Г. Веселков // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 26-27.
Киберспорт как инструмент продвижения бренда
- 2 **Кабачинский, И.** Миллионы на играх: как развивается киберспорт в Украине / И. Кабачинский // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 42-45.
В статье освещены вопросы киберспорта в Украине
- 3 **Липский, А.** Киберспорт - это долгосрочная перспектива с многообразием игровых форматов / А. Липский // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 20-21.
В статье отражаются вопросы истории и практики киберспорта
- 4 **Пятыгина, К.** INFLUENCER-маркетинг: дефицит рынка / К. Пятыгина // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 60-61.
В статье освещены вопросы маркетинга инфлюенсеров
- 5 **Фокин, В.** "Верю, что маркетинг в киберспорте постепенно станет одним из каналов маркетинг-микса" / В. Фокин // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 22-25.
В статье освещены вопросы маркетинга в киберспорте
- 6 **Фролова, М.** Больше не игрушки: 7 фактов, которые пора узнать о киберспорте / М. Фролова // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 32-40.
В статье освещаются факты практического применения киберспорта в маркетинге
- 7 **Всемирный обзор индустрии развлечений и СМИ: ключевые тенденции мирового рынка** // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 62-64.
В статье отражена статистика мировых тенденций в индустрии развлечений и СМИ
- 8 **Киберспорт - уже реальность! Поэтому и киберспортивный маркетинг - реальный и перспективный** // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 12-18.
Материалы блиц-опроса экспертов о киберспорте
- 9 **Маркетинг в киберспорте: семь советов для новичков** // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 28-30.
В статье освещены практические вопросы маркетинга в киберспорте
- 10 **Сколько украинцы тратят времени и денег на мобильные игры** // Маркетинг и реклама. – 2019. – № 2. – С. 46-47.
Статистика расходов украинцев на мобильные игры