Южная Корея.

1. Фактически один из родоначальников киберспорта как индустрии.

1. - игры корейских производителей: *1)* Bluehole, Inc.(продукты:***TERA****;* ***PlayerUnknown’s Battlegrounds****; Devilian); 2)* NCsoft (продукты: *Lineage;* ***Lineage II****; Aion; Guild Wars;* ***Guild Wars 2****; City of Heroes/City of Villains;* ***Blade & Soul****;* ***Wildstar****;* ***Lineage 2 Classic****; Tabula Rasa; Master X Master).*
2. - игры не корейских производителей: тут стоит выделить игры компании которые оказали наибольшее влияние на корейскую индустрию, это Activision Blizzard, Inc. Сам по себе StarCraft оказал огромное влияние на игровую индустрию в южной корее.

Вывод: соревновательный компонент для корейцев имеет большое значение, в связи с этим в стране крайне популярны

2. где предпочитают играть.

Компьютерные клубы: PC bang (<https://en.wikipedia.org/wiki/PC_bang>)

большая аудитория, по разным подсчетам от 10 до 15 млн человек. Сервис с едой, массажами и прочими радостями жизни.

3. Есть ли киберспорт или предпосылки для его развития.

Фактически одна из родоначальник киберспорта как индустрии.

1 телевизионных канала (OnGameNet). Кабельный канал (https://www.mbcplus.com)

Звезды киберспорта фактически являются медиа звездами в масштабах Кореии (пример – Ли Ён Хо проф. игрок в старкрафт).

Korean e-Sports Players Association - ассоциация которая началась как ассоциация StarCraft игроков, на текущий момент вышла за пределы одной дисциплины.

Университет Чунг Анг один из топ-10 корейских университетов готовит профессиональных геймеров.

ProLeague

Регулярно проводятся национальные и международные турниры по дисциплинам популярным в корее (пример Blade&Soul: <https://pluggedin.ru/open/rossiyskaya-komanda-vyigrala-3-mln-rubley-i-chempionskiy-titul-po-Blade--Soul-12501>)

В Южной Корее киберспорт на текущий момент является самостоятельным ответвлением спортивной индустрии. Корея яркий пример сформировавшегося рынка киберспортивных дисциплин, на его примере возможно наблюдать и формировать прогнозы развития киберспорта в тех регионах, где он только зарождается. Вместе с тем, данная страна также может служить индикатором развития или стагнации рынка, как один из драйверов роста индустрии в мировом масштабе.

The World Cyber Games – R.I.P.

просто приятное видео по HotS https://youtu.be/uHEEgcfKmek