



**НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «МИСИС»**

**КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ И МЕНЕДЖМЕНТА МАЛОГО  
ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА**

**КАФЕДРА ПРОМЫШЛЕННОГО МЕНЕДЖМЕНТА**

**ОБЩЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «МОЙ БИЗНЕС-  
МОЯ РОССИЯ»**

**БИЗНЕС- ИДЕЯ  
«СОЗДАНИЕ ПЕРВОЙ В РОССИИ ШКОЛЫ  
КИБЕРСПОРТА»**

**Минченко Анна Викторовна**

Проведя опрос среди большинства моих друзей, знакомых и подростков я сделала следующие выводы: «Большинство студентов и подростков на данный момент очень увлечены компьютерными видео играми. Причём – это не просто как увлечение, а за играми они проводят большую часть своего времени. Выходят на улицу, только по дороге на учёбу или в магазин за хлебушком».



В основном это подростки от 16 до 21 года. И на всех существует сейчас одна мечта – это зарабатывать играя в свои любимые игры.

Всегда  
в игре



Большинство разговоров подростков об играх проводится на учёбе, на перерывах и на улице. В качестве тренировок у геймеров – это ежедневные игры и просмотр матчей профессиональных игроков, обзоров. Но повышать уровень игры и оттачивать мастерство самому очень тяжело. У каждого игрока есть свой кумир. Кумир на которого он старается ровняться.



На этой информации и основана моя бизнес идея. Моя задумка заключается в осуществление мечты любого игрока. Научиться играть, дать возможность зарабатывать деньги просто играя в видеоигры. «Создание первой в России школы Киберспорта!»

**КИБЕРСПОРТ** - соревнования по компьютерным видеоиграм.

История киберспорта началась с игры Doom 2, которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Благодаря популярности игры Quake, в 1997 году в США появилась первая лига киберспортсменов - Cyberathlete Professional League (CPL).



Все компьютерные игры, и соревнования по ним, делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов. На сайте ФКС РФ указывается, что в компьютерные игры активно играет 0,5 % населения. Крупные соревнования могут собрать до нескольких тысяч участников, а время проведения достигает 10 непрерывных дней игр.

## Признание в России

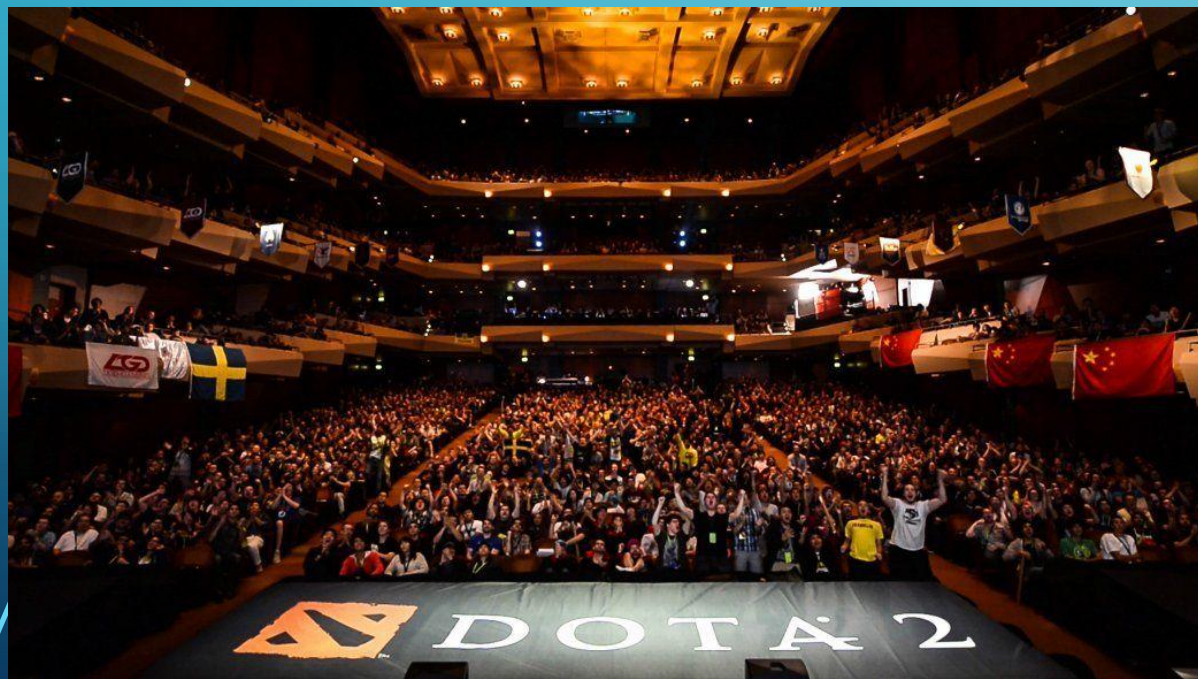
Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению тогдашнего главы Госкомспорта России Рожкова Павла Алексеевича.

После смены руководства и переименования Госкомспорта России в Федеральное агентство по физической культуре и спорту, а также в связи с последующим введением в действие Всероссийского реестра видов спорта (ВРВС), потребовалось повторить процедуру признания компьютерного спорта 12 марта 2004 г. по распоряжению главы Госкомспорта России Вячеслава Фетисова.

В июле 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения.



**Соревнования** по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные. Наиболее значимым и аналогом Олимпийских игр является международный турнир World Cyber Games(WCG), который проводился в различных странах с 2000 по 2013. Кроме WCG, регулярно проводятся Cyberathlete Professional League и Electronic Sports League.



**Полупрофессиональные онлайн лиги**  
Помимо соревнований с призовым фондом существует ряд полупрофессиональных лиг, организующих соревнования в форме онлайн кубков и лadders. К наиболее известным и массовым относятся ClanBase, ESL и др.

Помимо протокола, который подтверждает факт проведения турнира, в России действует строгий регламент проведения состязаний, установленный Федерацией Кибер спорта. По протоколам спортсменам присуждаются разряды и рейтинговые баллы в системе всероссийского рейтинга по компьютерному спорту.

Помимо протокола обязательно наличие бригады судей, которая состоит из главного судьи и судей по играм (если их несколько), линейные судьи, наблюдателей и технических судей.



В киберспорте нельзя использовать любые игры. Например, для соревнований не подойдут игры, которые содержат в себе элемент случайности, преобладающий над фактором умения игры. Таким образом в категорию киберспортивных дисциплин часто попадают игры жанров MOBA или RTS.

Победителем соревнований в киберспорте становится игрок или команда, которые показали наилучший результат в финальном сражении.



Киберспорт активно транслируют по спортивным каналам. В 2015 году на спортивном канале 7ТВ с подачи Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги прошла World of Tanks Gold сезона Чемпионата России, где были показаны 32 матча.

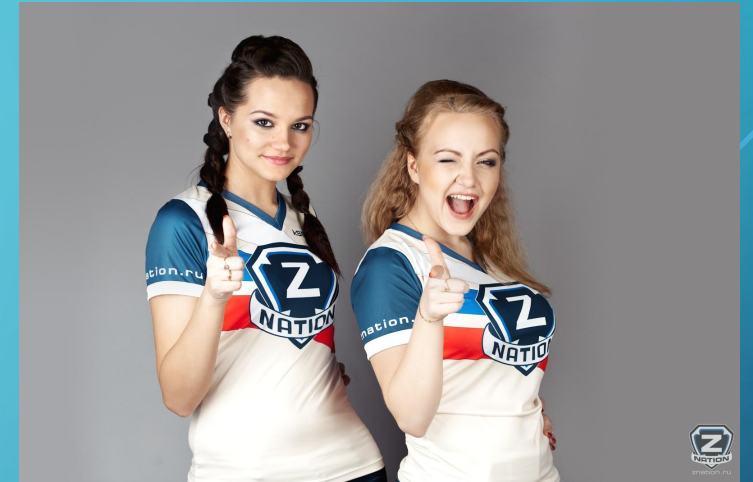


В статье о становлении киберспорта на страницах официального сайта киберспортивной организации Team Empire доказывается, что киберспорт достиг признания одной из спортивных дисциплин, т. к. в дисциплинах есть давно устоявшиеся правила, используются интеллектуальные способности участников, проводятся обязательные подготовки и, наконец, межличностные отношения также являются устоявшимся фактом





Как на любой вид спорта, на киберспорт делают ставки миллионы людей. На сегодняшний день киберспорт находится на 3 месте по объему ставок среди всех видов спорта. Аналитики говорят, что в 2018 году киберспорт обгонит по популярности футбол, и выйдет на первое место. Но т.к. киберспорт это новое явление, не все букмекеры принимают на него ставки. В англоязычных странах популярна компания egamingbets, а в России Betsstore. На сайте букмекера как правило есть статистика матчей. Также можно посмотреть на вероятность победы любимой команды.



Большие соревнования проводятся в специальных местах, где публика может наблюдать за игроками, сидящими за компьютерами, а ход поединка отслеживать на большом экране, куда транслируется изображения с экранов игроков. В Южной Корее из-за большого числа зрителей подобные соревнования проводят на стадионах. Менее масштабные соревнования проводятся в компьютерных клубах и интернет-кафе. Кроме того, существуют онлайн-соревнования, которые проводятся через сеть Интернет.

В 2015 году, на чемпионате мира The International 5 по Dota 2, призовой фонд которого составляет более \$18.000.000, американская команда Evil Geniuses выиграла более \$6.500.000. Одним из участников команды "Evil Geniuses" является 16 летний пакистанский мальчик Syed "**Sumail**" Hassan



В 2014 призовые чемпионата мира The International 4 по Dota 2 составят не менее \$10,931,105. Из них 1.6 миллионов долларов предоставлены организаторами турнира — компанией Valve, а остальные собраны добровольной покупкой игроками внутриигрового предмета — компендиума.



В 2014 году, на чемпионате мира The International 4 по Dota 2, с призовым фондом более \$10,000,000, китайская команда NewBee выиграла \$5,000,000.



В 2013 году SK Telecom1 выиграла около 1 000 000 долларов на 3 сезоне чемпионата мира на турнире RiotGames по игре League of Legends. Призовой фонд сезона составлял 2 050 000 долларов за сезон поделённый на 14 команд.

Моя бизнес идея

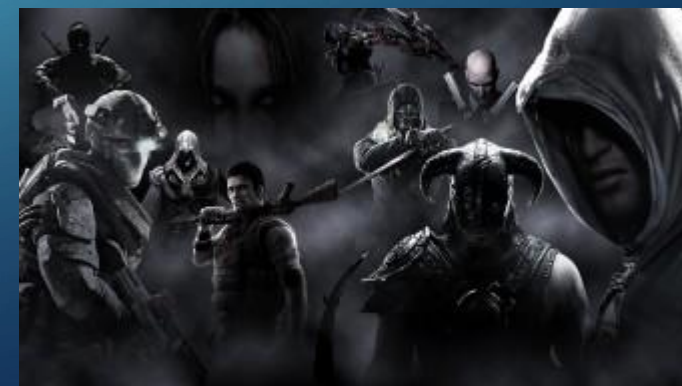
КИБЕРСПОРТИВНАЯ  
ШКОЛА



Если верить статистике, то 44% всех пользователей всемирной сети Интернет постоянно играют в игры. В мировых масштабах эта цифра достигает 1,5 миллиарда (!) человек.



Мировой объем рынка видеоигр последние несколько лет продолжает активно развиваться, сейчас его объем оценивается на уровне 70 миллиардов долларов, а к 2017 году эта цифра должна будет вырасти до 82 миллиардов.



Сегодня частные предприниматели и бизнесмены очень заинтересованы киберспортом. Очень многие из них уже спонсируют некоторые организации. Например нашу Русскую организацию по киберспорту Virtus.pro спонсирует успешный и известный миллиардер Алишер Бурханович Усманов.



Вот достоверная публикация с официального сайта Virtus.pro: «15 октября, Москва. USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в развитие группы компаний Virtus.pro – крупнейшего российского сообщества в сфере киберспорта. Инвестиции USM и партнеров в развитие проекта могут превысить \$100 млн.»



Для того чтобы отобрать лучших игроков, которые смогут подвергнуться обучению, необходимо сделать всесторонний турнир, по разным дисциплинам. И соответственно небольшое поощрение победителям – небольшой денежный приз. Для победивших команд зачисление в кибершколу не доставит много забот. А вот остальные команды уже будут оценивать судьи.

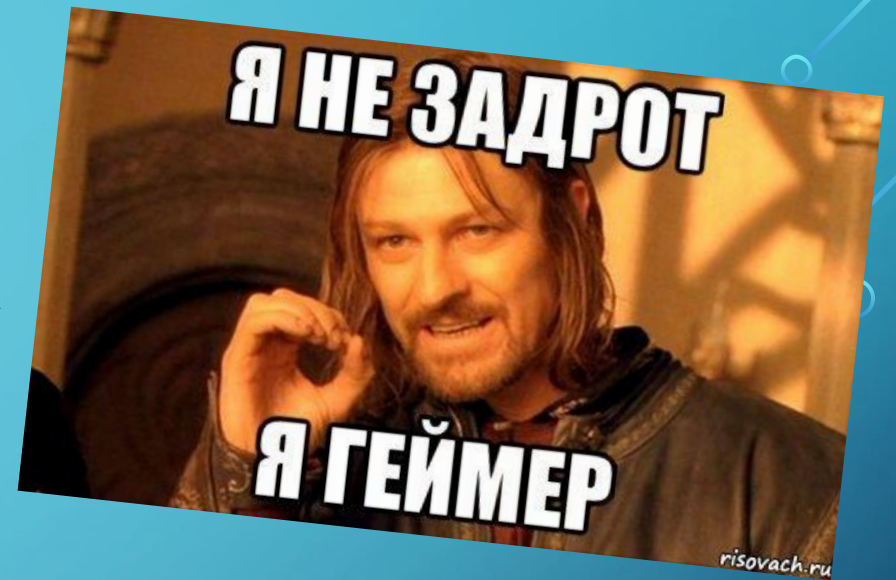


Судьи будут наблюдать за всеми командами и выбирать оттуда игроков отдельно у кого есть потенциал. У кого есть задатки геймера, который может стать «чемпионом».

Турнир провести в 3 уровня.

1. Для учащихся среднего образования (школы, техникумы);
2. Для учащихся высшего образования (институты, университеты);
3. Для работников разных предприятий и организаций (например команда ПАО Сбербанк);

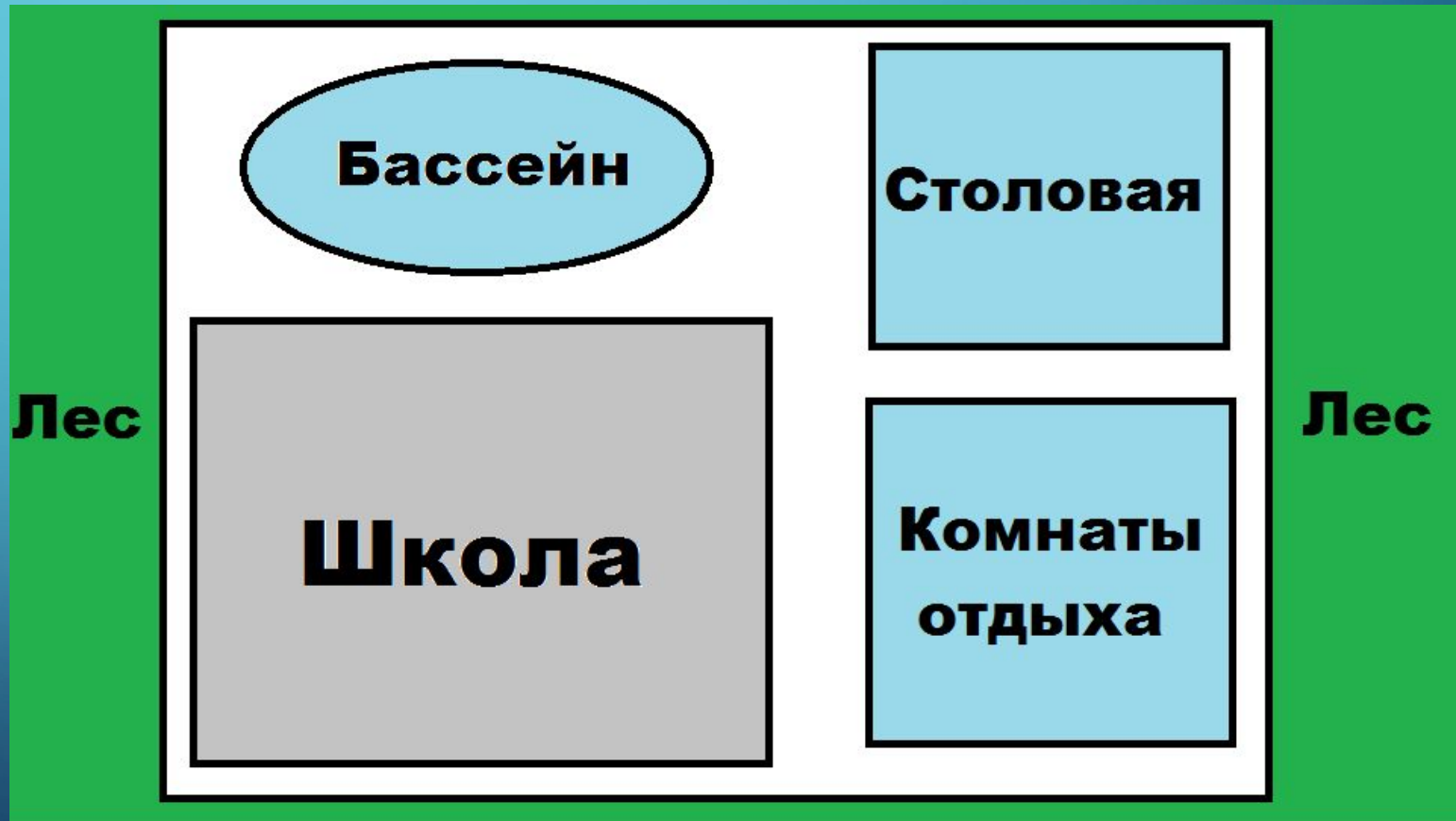
Жизнь рядового геймера в команде только на первый взгляд кажется простой – как и в любом другом спорте, киберспорт занимает полностью все свободное время человека. Никакой работы, никакой личной жизни, пьянок и гулянок, присущих молодым людям в возрасте от 17 до 23 лет (именно в этом возрасте находится большинство игроков).



Только тренировки и соревнования. Ежедневно команды тренируются в удаленном режиме, а перед важными выступлениями – на тренировочной базе.

Чтобы найти дополнительного игрока в команду, большинству команд приходится все время мониторить талантливую молодежь – высокая скорость реакции, умение работать в команде и координировать действия коллег – это основные качества, которые очень интересны для игры в команде.

- Моя бизнес идея – это создание первой кибершколы в России под названием «School winners» (Школа победителей). Построить школу на окраине Краснодарского края с небольшим земельным участком. Создать школу-санаторий. Где все кто обучается в данной школе могли пойти отдохнуть, перекусить и поплавать в бассейне.





Школа будет разделена на несколько факультетов:

1. Файтинги
2. Шутеры
3. Симуляторы
4. МОБА
5. RPG



В качестве преподавателей отобрать Российских чемпионов, которые побеждали на мировой арене. Тогда у людей будет желание, приходить и черпать опыт игры у игроков №1 в своём факультете.



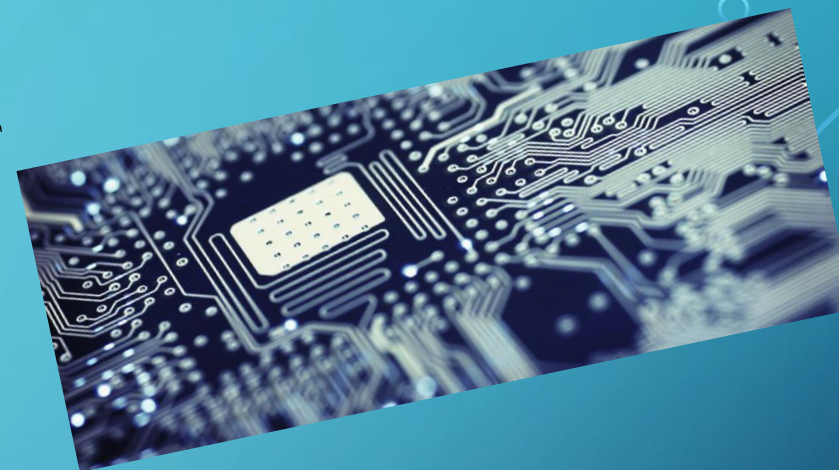
Девиз Школы: ТОЛЬКО У НАС та самая школа киберспорта. Стань королём виртуального мира!



Каждый преподаватель будет создавать отдельно команды, которые специально будут готовить для выездных турниров и чемпионатов. Таким образом эти команды получают возможность увидеть весь мир и в случае победы зарабатывать состояния играя в видеоигры, также как и их кумиры и наставники.



Игровая индустрия постоянно развивается и с каждым днём и становится всё больше и больше новых игроков. С такими прогнозами через десятки лет виртуальная реальность будет основной идеей человечества.



«Каждый подросток и ребёнок мечтает зарабатывать на жизнь просто играя в видеоигры. Так давайте дадим им такую возможность.» (Директор школы Анна Минченко)



**СПАСИБО**

**ЗА ВНИМАНИЕ**