**Бизнес-план для создания киберспортивного клуба в университете может быть следующим:**

1. Исследование рынка и анализ конкурентов

— Определить целевую аудиторию (студенты университета)

— Изучить рынок онлайн-игр и киберспортивных мероприятий

2. Определение целей и задач проекта

— Создать команду разработчиков и дизайнеров

— Организовать трансляцию матчей на университетском сайте или в социальных сетях

— Рекламировать проект среди студентов и преподавателей

3. Финансирование проекта

— Найти инвесторов или спонсоров

— Рассмотреть возможность получения грантов от правительства или других организаций

4. Маркетинговая стратегия

— Создать группу Вконтакте с подробной информацией о проекте

— Разработать рекламные материалы (баннеры, видео)

— Привлечь внимание студенческих СМИ

— Организовать мероприятия для привлечения новых участников

5. Реализация проекта

— Запустить команду разработчиков и дизайнеров

— Организовать трансляцию матчей в социальных сетях

— Рекламировать проект среди студентов и преподавателей

— Проводить регулярные турниры и соревнования

6. Оценка результатов проекта

— Анализировать результаты проекта и корректировать стратегию

— Продолжать привлекать новых участников и зрителей

— Поддерживать связь с инвесторами и спонсорами

7. Развитие бизнеса

— Расширять географию проведения киберспортивных матчей

— Увеличивать количество команд и игроков

— Улучшать качество предоставляемых услуг

8. Заключение

— Создание киберспортивного клуба в университете может стать успешным бизнесом, который поможет привлечь больше студентов к изучению компьютерных наук и развить их навыки в области игр.

**Цель проекта** — создание компьютерного клуба в университете, проведение турниров на базе ТулГУ. Мы хотим помочь студентам развить свои навыки в области компьютерных игр и достичь успеха в этой сфере.

Киберспорт стал одним из главных спортивных прорывов 21-го века. Миллионы юношей и девушек по всему миру уже считают компьютерные игры не просто увлечением, а полноценным видом спорта, который может стать делом всей их жизни.

На практике же Esports разительно отличается от того, как выглядит традиционный спорт, вариантов как в него попасть и как добиваться действительно серьезных результатов.

С другой стороны, и с финансовой точки зрения, он стал просто сенсацией, ведь по количеству призовых на турнирах его сегодня превосходят только футбол и покер.

**Что такое киберспорт?**

Разновидностей спорта существует множество. Сегодня объектом нашего внимания стал киберспорт. Что это такое? Wikipedia пишет, что киберспорт – игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. IT развивается семимильными шагами – гаджетов, девайсов множество, а как приложение к ним развиваются и виртуальные игры. Можно пострелять, логически подумать ну впрочем, можно делать все, что угодно, ведь мир технологий уже намного опередил реальный.

Под Киберспортом подразумеваются соревнования, где спортивными дисциплинами являются специальные компьютерные игры. Другими словами – это спорт высоких технологий, суть которого заключается в состязании людей друг с другом. Современные многопользовательские компьютерные игры позволяют состязаться людям друг с другом в реальном времени на виртуальной арене при помощи специальных девайсов. Киберспорт развивает координацию и интуицию, способность к концентрации. Анализ, просчитанные действия, контроль над ситуацией – вот залог успеха!

В реальном времени «Киберспорт» является деятельностью лиц, организующих спортивно-развлекательные мероприятия для молодежи по компьютерным играм и извлекающих из этого прибыль.

**Киберспорт и его история в России**

Киберспорт возник в тот момент, когда один человек получил возможность соревноваться с другим в компьютерной игре. Неотъемлемой составляющей популярных состязаний является зрелищность, что в контексте компьютерных игр означает графику и динамичность процесса. Первой подходящей под данные требования игрой стала легендарная Doom 2 с командными схватками.

По-настоящему киберспортивной оказалась её более продвинутая в техническом плане продолжательница Quake, изначально заточенная под совместную игру (многопользовательская игра — мультиплеер).

Популярность Quake способствовала основанию Cyberathlete Professional League – CPL, профессиональная лига по компьютерному спорту, была создана 26 июня 1997 года Эйнджелом Муньёзом. Штаб квартира находится в Далласе, штат Техас.Лига фактически первопроходец в мире киберспорта на уровне международных соревнований, основана задолго до появления других киберспортивных организаций. Цель CPL заключалась в том, чтобы сделать компьютерные игры зрелищным состязанием, фактически одним из видов спорта. Изначально основной дисциплиной CPL были игры серии Quake, но с 2001 года стали проводиться соревнования по Counter-strike.

Так появился киберспорт, а вместе с ним новые лиги WCG, ESL и их региональные варианты.

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 г. по распоряжению предыдущего 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.

7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации.

13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». В соответствии с данным приказом компьютерный спорт был переведён во второй раздел — «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Это значит, что появилась возможность проведения в России официального чемпионата страны, появлению разрядов и званий по компьютерному спорту. В этом же разделе находятся все «традиционные» виды спорта — футбол, хоккей, баскетбол и т. д.

С 2018 г. Университет ИТМО ввел стипендию для талантливых киберспортсменов в размере 10 тыс. руб. ежемесячно.

**Как стать киберспортсменом?**

На этот вопрос ищут ответ тысячи игроков и поклонников компьютерного спорта. На сегодняшний момент нет учебных заведений где бы учили профессионально играть в компьютерные игры, менее 1% игроков выходят на уровень киберспортсменов. В своём интервью игрок Владимир «No[o]ne» Миненко из команды Virtus. Pro ясно дал понять, что не каждый способен стать киберспортсменом. Что бы стать киберспортсменом Владимир тренировал своё умение играть более 12 часов в сутки, но при этом он не ставил игру на 1 план, Владимир с отличием закончил школу и поступил на бюджет в престижный ВУЗ. Как уверяет сам игрок, DOTA была просто увлечением в его жизни, но однажды когда он смог побить рекорд MMR (система рейтинга в игре DOTA 2) ему пришло приглашение вступить в команду VEGA gaming с которой и началась его киберспортивная карьера.

**Влияние компьютерного спорта на здоровье и психику человека**

На деле профессиональный киберспортсмен должен обладать в том числе и достойной физической подготовкой: вместе с командой киберспортсмены наряду с тренировками в компьютерных играх посещают спортзал. Кроме того, многие спортсмены, которые увлеклись компьютерными играми, часто параллельно играют в футбол или занимаются другими традиционными спортивными дисциплинами.

По заявлению игрока No[o]ne киберспортсмены тренируют своё умение играть и побеждать больше 10 часов в сутки. Фактически всё их время занято развитием и поддержкой своего скилла (умения играть).

**Положительные и отрицательные стороны киберспорта**

Перед тем, как с головой окунаться в игровую индустрию, стоит хотя бы узнать, какие же недостатки и какие преимущества она притянет за собой и стоит ли вообще киберспорт вашего внимания именно как настоящий профессиональный вид деятельности. Начнем, конечно, с минусов.

· Недопонимание

Первым фактором я специально поставлю недопонимание социума, ибо именно он является чаще всего главной преградой в достижении успеха области киберспорта. Зачастую оно исходит со стороны старшего поколения, что, собственно, и не удивительно.Тут уж им не докажешь, что ты – начинающий киберспортсмен, а твоя команда покоряет турниры, набивая скилл. Можно привести в пример даже несколько случаев участников The International 2011 года: Клинтона Лумиса (Online kingdom) буквально выгнали из дома, а Бенедикту Лиму (scythe) пришлось делать выбор между экзаменами в университете и участием в турнире. Согласитесь, выбор совсем не из легких, но что поделать, нужно уметь чем-то жертвовать ради такой-то мечты (конечно, если вы дошли до уровня International). Кстати, такие факты были выбраны из документального фильма «Free To Play», который настоятельно рекомендую, если вы решили все-таки углубляться в жизнь киберспорта.

· Непостоянство

Даже если вы стали победителем масштабных турниров, это совсем не значит, что вы продержитесь на такой планке, получая все новые и новые чеки. Бытует мнение о том, что максимальный возраст для киберспортсмен – 25 лет, так как далее реакция все ухудшается, соответственно уровень падает, а за ним и победы, приносящие заработок. Хотя знаете, такой недостаток после 25 лет вполне себе можно перекрутить в свою сторону, ибо киберспорт – не только прямое участие в турнирах. В такой огромной индустрии всегда есть место, в первую очередь, комментаторам (тот же, всеми любимый, Вилат), далее журналистам, аналитикам, продюсерам и т.п. Так что если вдруг киберспортсмен изо дня в день теряет свои скиллы, но имеет отличное представление о самой концепции игры и к тому же успел заработать немалую популярность, то его стримы однозначно будут иметь успех.

а теперь , перейдем к достоинствам киберспорта :

· Доступность

Главным плюсом на самом деле можно считать именно доступность.

Все, что нужно для того, чтобы попасть хоть в какой-никакой киберспорт – иметь достаточно неплохой компьютер ну и подключение к интернету, дальше все в ваших руках. Бесспорно, года вам явно не хватит для достижения хоть каких-либо результатов. Некоторые люди с раннего возраста начинали познавать азы той или иной игры, переходя, допустим, от Варкрафта к Доте 2, от КС 1.6 к Го с уже набитыми скиллами, что дает им неоспоримое преимущество. К тому же, к доступности можно отнести нередкие турниры, на которых можно проявить себя.

· Командность, развитие тактики и стратегии

Ну этот плюс точен и неоспорим. Что может объединять людей сильнее, чем общее дело, так еще и с немалым заработком? Хотя нет, не буду объединять это именно деньгами, ибо мне сразу же вспоминается 2014 год и летние ночи, когда мой переполненный скайп просто разрывался в 4 утра от криков «Нави дави!» и моими воплями в финале «The International». Если так объединяет обычный просмотр матча по скайпу, то что тогда говорить о настоящих полноценных турнирах где от работы в команде зависит исход? В общем, суть вы уловили. Конечно никакая хорошая игра не обходится без построения тактики проведения матча и, скажу вам на опыте, что-что, а логически думать игры просто вынуждают. Каждое движение должно быть обдуманным, каждая клавиша нажата в нужный момент, каждый выстрел/скилл должен попасть точно в цель. Тут уже хочешь, не хочешь, а мыслить придется.