

<p>Magazine: Clusters. Research and development Publisher: Moscow business initiatives cluster (Moscluster), BIN 1157746107606, INN 7719402939 ISSN: 2414-9047 Article: ESPORTS AS A BASIS FOR CREATING SPORTS CLUSTERS DOI: 10.12737/article_5a70d7329e4e82.27020523 FOS: 5.02, Economics and Business WoS: B.00090, Economics Author: V. V. Korepova E-mail the author: v.v.korepova@moscluster.com Country, region, city of residence: Russian Federation, Moscow, Moscow Academic degree: - Title: - Workplace author: Limited Liability Company «Moscow cluster business initiatives» Position: Company's journalist SPIN: 2577-1389 ODCID: 0000-0002-5406-235X Researcher ID: - Abstract: Cybersport in Russia is a completely new, developing business area. World practice shows how this business is fast-growing and profitable. The e-sports cluster involves the unification of various enterprises and services in this discipline, thereby realizing the competitive potential of computer sports. Keywords: bookmakers, gaming, cluster, eSports. References: 1. Ananishvnev, V.V. Problems of the formation of sports clusters in Russia / V.V. Ananishvnev, V.V. Korepova // Journal: Clusters. Research and development, Publisher: Mosklafter (Moscow), 2016. 2. Order of the Ministry of Sport, Tourism and Youth Policy of the Russian Federation of June 17, 2010 N 606 "On the recognition and inclusion of sports, sports disciplines in the All-Russian Register of Sports" (with amendments and additions) http://base.garant.ru / 198899 / 3. Saulina, MS Modern Russian experience in the formation of sports clusters. // [Electronic resource] URL: http://na-journal.ru/4-2014-tehnicheskienauki/495-sovremennyj-rossijskij-opyt-formirovanija-sport-klasterov 4. Strategy for the development of physical culture and sports in the Russian Federation for the period until 2020 (approved by the order of the Government of the Russian Federation of August 7, 2009 No. 1101-p) // [Electronic resource] URL: http://fizvosp.ru/ assets / media / d1 / ee / 1370.pdf 5. [Electronic resource] URL: https://goodgame.ru/creative/18698/ 6. [Electronic resource] URL: https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/ 7. [Electronic resource] URL: http://resp.su/posts/view/2040 8. [Electronic resource] URL: http://www.playground.ru/blogs/other/razvitie_kibersporta_v_rossii_i_za_ee_predelami_cho_dalshe-161458/</p>	<p>P. 21- 27</p>
<p>Журнал: Кластеры. Исследования и разработки Издатель: Московский кластер бизнес-инициатив (Москластер), ОГРН 1157746107606, ИНН 7719402939 ISSN: 2414-9047 Название статьи: Киберспорт как основа создания спортивных кластеров DOI: 10.12737/article_5a70d7329e4e82.27020523 FOS: 5.02, Economics and Business WoS: B.00090, Economics УДК: 33 ББК: 65.050 ГРНТИ: 06.52.01 РВИНТИ: 061.51.53.01 РФФИ: 06.6.50 РНФ: 08.1.55 Автор: Корепова Валерия Владимировна Телефон: 89164963820 Электронная почта автора: v.v.korepova@moscluster.com Страна, область, город проживания: РФ, Москва, Москва Ученая степень: - Ученое звание: - Место работы автора: Общество с ограниченной ответственностью «Московский кластер бизнес-инициатив», Москва, Россия Должность: Журналист SPIN: 2577-1389 ODCID: 0000-0002-5406-235X</p>	<p>Стр. 21- 27</p>

Researcher ID:-

Аннотация: Киберспорт в России - совсем новая, развивающаяся сфера бизнеса. Мировые практики показывают насколько этот бизнес быстрорастущий и прибыльный. Киберспортивный кластер предполагает объединение различных предприятий и услуг по данной дисциплине, тем самым реализуя конкурентный потенциал компьютерного спорта.

Ключевые слова: букмекеры , игры, кластер, киберспорт.

Рецензия 1:

Фамилия Имя Отчество рецензента, место работы и должность, ученая степень, присвоенная или нострифицированная ВАК Минобрнауки России, зарегистрированного на сайте elibrary.ru: Тарасенко Владислав Валерьевич, МГУТУ им. К.Г. Разумовского, кандидат философских наук.

Степень актуальности предоставляемой статьи (соответствие содержания статьи заявленной в названии теме, соответствие современным достижениям науки, доступность читателям с точки зрения языка, стиля, расположения материала, наглядности таблиц, диаграмм, рисунков и формул): В статье поднимается проблема киберспортивных состязаний, связанная с невозможностью деления на спортивные дисциплины. Это обусловлено владением конкретной игры определённой компанией и в случае прекращения функционирования компании соревнования, основанные на данной игре, придётся прекратить. Тем самым автор подводит к тому, что киберспорту необходимо создание кластера. Актуальностью идеи является определение автором ниши киберспортивных состязаний и определения участников киберспортивного кластера. Автор приводя определённые примеры, производит анализ сегмента рынка и выявляет способы его контроля.

Рекомендацию к публикации (в чем конкретно заключаются положительные стороны, а также недостатки статьи, какие исправления и дополнения должны быть внесены автором, целесообразность публикации статьи с учетом ранее вышедших в свет публикаций): Автор предлагает инновационный подход к реализации киберспорта. Положительной стороной статьи является своевременность и актуальность данной темы. При это Россия ещё не в полной мере познала прибыльность данного бизнеса, в отличии от таких стран как Южная Корея и другие. Рекомендую статью к публикации в Фирменном научно-практическом журнале Московского кластера бизнес-инициатив (Москкластер) «Кластеры. Исследования и разработки». Полагаю, что рецензируемая статья заслуживает публикации в научном издании, включенном в Перечень ВАК и РИНЦ (elibrary.ru).

Рецензия 2:

Фамилия Имя Отчество рецензента, место работы и должность, ученая степень, присвоенная или нострифицированная ВАК Минобрнауки России, зарегистрированного на сайте elibrary.ru: Ананишнев Владислав Владимирович, ООО «Москкластер», Кандидат экономических наук.

Степень актуальности предоставляемой статьи (соответствие содержания статьи заявленной в названии теме, соответствие современным достижениям науки, доступность читателям с точки зрения языка, стиля, расположения материала, наглядности таблиц, диаграмм, рисунков и формул): Статья освещает проблему по реализации дисциплины "киберспорт" Министерством спорта, туризма и молодежной политики, поскольку дисциплина компьютерных игр представляет из себя одну игру, игры считаются собственностью компаний, дисциплина будет напрямую зависеть от компании, при ликвидации которой, дисциплину придется закрыть. Поэтому данной дисциплине нужен иной подход, а именно создание киберспортивного кластера. Актуальность идей, содержащихся в рецензируемой рукописи заключается в формулировке участников киберспортивного кластера и определения ниш в киберспорте. Автор в своей работе осуществил подробный анализ текущего состояния рынка киберспорта и выявил способы монетизации.

Рекомендацию к публикации (в чем конкретно заключаются положительные стороны, а также недостатки статьи, какие исправления и дополнения должны быть внесены автором, целесообразность публикации статьи с учетом ранее вышедших в свет публикаций): Автор предлагает интересный подход по реализации киберспорта в России. Положительная сторона статьи заключается в новизне, поскольку киберспорт в России совсем новая, развивающаяся сфера бизнеса. Мировые практики показывают насколько он быстрорастущий и прибыльный. Рекомендую статью к публикации в Фирменном научно-практическом журнале Московского кластера бизнес-инициатив (Москкластер) «Кластеры. Исследования и разработки». Полагаю, что рецензируемая статья заслуживает публикации в научном издании, включенном в Перечень ВАК и РИНЦ (elibrary.ru).

Одной из приоритетных задач развития физической культуры и спорта в России, указанных в стратегии развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2020 года, является развитие спортивной индустрии. Данное развитие имеет большую значимость для социально-

экономического развития региона и повышения конкурентоспособности спорта государства [1].

Приказом Министерства спорта, туризма и молодежной политики от 17.06.2010 №606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» в список официальных видов спорта вносится новый - «компьютерный спорт», соревнования по которой могут проходить под эгидой Министерства спорта, а по итогам этих соревнований и после выполнения установленных квалификационных нормативов, самым успешным киберспортсменам могут присуждаться звания «Мастер спорта России», «Мастер спорта международного класса» и «Заслуженный мастер спорта России». [2].

Компьютерный спорт (далее «киберспорт») - игровые соревнования, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание и объекты, которыми управляет спортсмен [7].

Индустрия киберспорта зародилась еще в конце 90-х годов в США. Все началось с появления игры Doom 2, в которую можно было играть по локальной сети. Первая киберспортивная организация, занимавшаяся проведением турниров, появилась в 1997 году в США. Она называлась The Cyberathlete Professional League. Организация проводила ежегодные турниры сначала по игре Quake, а позднее и по другим популярным играм.

В 2001 году был анонсирован масштабный турнир в Азии под названием World Cyber Games (WCG). Соревнования проводились благодаря инвестициям одной из популярнейших в мире компаний, специализирующихся на производстве цифровой техники - Samsung Electronics. Турнир проходил каждый год, собирая множество сильнейших игроков со всего света. В 2006 году, компания Microsoft также стала партнером WCG.

С 2003 года, на просторах СНГ начал проводиться первый для нашего региона крупный киберспортивный турнир - Asus Open. На нем были представлены все самые популярные на тот момент компьютерные игры (в киберспорте их принято называть «киберспортивными дисциплинами»). Этот чемпионат проводился на протяжении 10 лет и послужил серьезным толчком для развития индустрии в СНГ. Партнерами турнира стали известные во всем мире компании Intel и Microsoft [8].

Ранее «киберспорт» уже входил в реестр Всероссийских видов спорта, но был исключен из Реестра приказом руководителя Росспорта Вячеслава Фетисова в июле 2006 года. Возвращение официального статуса киберспорта в 2016 году стало сигналом для участников рынка и инвесторов [4].

Оборот киберспортивного рынка в 2015 году составил 747.5 млн. долларов. Основная доля денежного оборота приходится на спонсорство и рекламу, поскольку за мировыми трансляциями игровых дисциплин следят миллионы зрителей. Поэтому крупнейшие компании борются за рекламные места на крупных премиум-ивентах.

Все это привлекает дополнительные инвестиции. Финансирование киберспортивных стартапов в 2015 году достигло 150 млн. долларов [5].

Пока что ни одна из конкретных киберспортивных дисциплин не признана, тем не менее, Министерство спорта выделило виды игровых дисциплин:

-трёхмерные шутеры (3D shooter), симуляция ведения боя между группами (командами) игроков.

- тактико-стратегическая игра - в игре происходят сражения между армиями игровых единиц игроков при одновременном развитии сторон.

- командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры. Игрок управляет своей единичной моделью, развивая её при взаимодействии с игровым пространством и моделями других игроков.

- технические симуляторы – автомобильные и авиационные.

- симуляторы спортивных игр (футбол, хоккей, баскетбол) [7].

Что же представляет из себя дисциплина в компьютерных играх? Дисциплина в киберспорте - это одна игра, игры считаются собственностью компаний, поскольку существует закон об авторском праве, дисциплина будет напрямую зависеть от компании, при банкроте которой, дисциплину придется закрыть. Поэтому киберспорту нужен новый подход, а именно создание киберспортивного кластера.

Создание спортивного кластера предполагает объединение различных предприятий и услуг в сфере спорта, включающее тренировочный процесс, спортивные и культурно - зрелищные мероприятия разных уровней, реализующих конкурентный потенциал российского спорта [3].

Участники киберспортивного кластера:

1. Государственный орган, который реализует программу по развитию кластера.

2. Киберспортивные организации - поставщики успешных киберспортсменов, которые могут конкурировать на мировом уровне.

3. Финансовые институты - венчурные компании, частные инвестиционные фонды.

4. Медиа, СМИ - Телеканалы, стриминговые платформы, осуществляющие трансляции турниров.

5. Университеты, играющие роль по распространению киберспортивной дисциплины, путем организации турниров, введения факультативных дисциплин.

6. Организации по сотрудничеству - организаторы турниров, букмекеры.

7. Компании, производители игр.

В таблице 1 указаны наиболее развивающиеся и популярные киберспортивные дисциплины на сегодняшний день.

На данный момент российский киберспорт заметен на мировой арене. Наши игроки и команды находятся в топе вместе с представителями Китая и США. Они побеждают на турнирах и занимают призовые места.

Что касается дисциплин, то наиболее популярны в нашем регионе это: CS:GO, DOTA 2, World of Tanks, HearthStone. Именно эти киберспортивные игры пользуются наибольшим успехом у отечественных игроков. Стоит добавить, что первые две дисциплины имеют особую популярность.

Таблица 1

Самые популярные киберспортивные игры

Топ -5 кибердисциплин с крупнейшим призовым фондом			
Игра (издатель)	Суммарный призовой фонд	Количество игроков	Проведено турниров
Dota 2 (Valve)	\$87,4 млн	1673	640
League of Legends (Riot Games)	\$30,9 млн	4258	1754
Counter-Strike (Valve)	\$33 млн	8560	2458
StarCraft (Blizzard)	\$27,4 млн	2118	4265
Smite (Hi-Rez Studios)	\$5,8 млн	425	71
Другие претенденты в топ			
Heroes of the Storm (Blizzard)	\$5,7 млн	776	341
Hearthstone (Blizzard)	\$5,4 млн	1017	502
World of Tanks (Wargaming)	\$2,9 млн	340	44
WarCraft III (Blizzard)	\$4,4 млн	385	815
World of WarCraft (Blizzard)	\$2,6 млн	251	67
Overwatch (Blizzard)	\$1,1 млн	660	157
FIFA (Electronic Arts)	\$0,78 млн	597	679

Таблица 2

Российский рынок киберспорта

	2016 год	2018 год
Объем рынка	\$35,4 млн	\$43,7 млн
Аудитория	\$2,3 млн человек	\$4,3 млн человек

Исходя из исследования аналитики SuperData и PayPal, Россия - лидер европейского региона как по объему рынка (\$35,4 млн), так и по аудитории киберспорта (2,2 млн).

Основные ниши киберспорта:

1. Создатели игр (приток новых геймеров в игру и развитие внутриигровой экономики)
2. Организаторы турниров (продажа билетов и прав на трансляцию, контракты со спонсорами)
3. Стриминговые платформы и телеканалы (реклама во время трансляций кибертурниров)

4. Киберспортивные команды (спонсорство брендов, призы за победы в турнирах, продажа мерча фанатам)

5. Киберспортсмены (зарплата от команды, доля от призовых)

6. Букмекеры (доход от ставок на киберспорт) [6].

На сегодняшний день в России существует целый ряд крупных киберспортивных организаций, которые могут похвастаться несколькими составами по самым популярным дисциплинам в СНГ. Речь идет о Empire, Hellraisers, Vega Squadron, Moscow Five, и Virtus.pro, обладающие высоким бюджетом [8]. В таблице 3 указаны способы монетизации для разработчиков игр и для киберспортивных команд.

Таблица 3

Стандартные способы монетизации

Для разработчиков игр	Для киберспортивной организации
Создание внутриигрового магазина	% от денежного приза команды
Продажа мерча	Поддержка инвесторов
Продажа игровой атрибутики	Продажа брендовой атрибутики
Продажа клиента игры	Рекламные контракты с различными компаниями
Продажа DLC (дополнений к играм)	Доходы от просмотров на сайте youtube и на стриминговых каналах
Создание и сотрудничество с интернет-площадками для ставок	Доход от продажи мерча

Основные источники денег в киберспорте являются крупные бренды. Они организуют большинство турниров и содержат киберспортивные команды. Это помогает им продвигать свои продукты среди обычных геймеров и удерживать многомиллионную аудиторию без ежемесячного выпуска новых фиш. Самые денежные кибердисциплины — Dota 2, League of Legends и Counter-Strike.

Региональные отборочные этапы турниров проводятся онлайн. А вот финалы международных турниров требуют очного участия игроков (их называют LAN-финалами). Команды из разных полушарий не могут профессионально сражаться в онлайн — даже минимальная задержка в сигнале отразится на игре.

Главный мировой турнир по Dota 2 — The International — проводит ее издатель Valve. За шесть лет призовой фонд турнира вырос с \$1,6 млн в 2011 году до \$24,7 млн в 2017 году. Характерно, что всю часть данных средств вносят простые геймеры, покупая внутриигровые предметы в Dota 2.

Американская Riot Games с 2011 года проводит крупнейший мировой чемпионат по своему главному продукту — League of Legends. За это время его призовой фонд вырос со \$100 тысяч до \$5 млн (2016 год). Теперь, когда кибертурниры собирают стадионы, многие издатели пытаются разрабатывать игры с прицелом на киберспорт.

Главным кибердисциплинам свойственны популярность и зрелищность, отмечает руководитель киберспортивного отдела компании Wargaming Алексей

Корнышев. «Успех игры как дисциплины состоит из качества самого продукта и качества организации турниров. Футбол стал самым популярным видом спорта именно благодаря известным лигам».

Независимые организаторы кибертурниров зарабатывают на спонсорской поддержке, продаже билетов и трансляции мероприятий. Они продают рекламодателям внимание привлеченной аудитории. Кроме издателей игр, турниры чаще всего спонсируют производители компьютеров, электроники и геймерских девайсов, а также телеком [6].

Таким образом, киберспорт в России - совсем новая, развивающаяся сфера бизнеса. Мировые практики показывают насколько этот бизнес быстрорастущий и прибыльный. Киберспортивный кластер предполагает сближение участников кластера, с целью достижения профессионального уровня в киберспортивной дисциплине, а также насыщения спортивной индустрии дополнительными развлекательными функциями.

Список литературы

1. Ананишнев, В.В. Проблемы формирования спортивных кластеров в России / В.В. Ананишнев, В.В. Корепова // Журнал: Кластеры. Исследования и разработки, Издательство: Москластер (Москва), 2016.

2. Приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики РФ от 17 июня 2010 г. N 606 "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта" (с изменениями и дополнениями) <http://base.garant.ru/198899/>

3. Саулина, М. С. Современный российский опыт формирования спорт-кластеров. // [Электронный ресурс] URL: <http://na-journal.ru/4-2014-tehnicheskienauki/495-sovremennyj-rossijskij-opyt-formirovanija-sport-klasterov>

4. Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2020 года (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 7 августа 2009 г. № 1101-р) // [Электронный ресурс] URL: <http://fizvosp.ru/assets/media/d1/ee/1370.pdf>

5. [Электронный ресурс] URL: <https://goodgame.ru/creative/18698/>

6. [Электронный ресурс] URL: <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/>

7. [Электронный ресурс] URL: <http://resp.su/posts/view/2040>

8. [Электронный ресурс] URL: http://www.playground.ru/blogs/other/razvitie_kiber_sporta_v_rossii_i_za_ee_predelami_chno_dalshe-161458/