

Киберспорт как спорт



Выполнил ученик 8² класса:
Блажененко Игорь
Руководитель проекта:
Берковский В.В.

Оглавление

• Введение	3
• Как все началось	4
• Почему же киберспорт можно назвать спортом?	8
• Заключение	10
• Список используемых источников	11

Введение

Актуальность: киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Это принципиально новое направление, развитие которого требует наличия на рынке труда квалифицированных специалистов, как в области информационных технологий, так и в области спорта, менеджмента, психологии, продаж и управления.

Цели: изучить, проанализировать полученную информацию из открытых источников и сделать заключение по этой теме.

Задачи:

1. Получить информацию из различных источников
2. Узнать мнение людей о киберспорте в интернете
3. Проанализировать развитие киберспорта в мире и России
4. Подвести итог проделанной работы

Объект: Киберспорт как спорт

Предмет: Влияние компьютерного спорта на человека

Гипотеза: На основании полученной информации можно ли отнести киберспорт к спорту?

Глава I

- 19 октября 1972 года. Калифорния, Пало-Альто. Закончился очередной учебный четверг в одном из лучших университетов мира – Стэнфордском. Символично, что девиз университета – “Ветер перемен дует”. Несмотря на теплую погоду, уже было пасмурно и ветрено. Впереди был еще один день учебной недели, пятница, – блин, скорее бы все это закончилось. Первокурсники втягивались в учебный процесс, кто постарше – привычно занимались своими делами.
- Пожалуй, этот момент стоит считать зарождением киберспорта. Поздний вечер, в окне видна неполная луна. Две дюжины людей сидят в небольшой комнате с огромным компьютером, неистово болеют за ребят, которые рубятся один на один за помощью космических кораблей. Для понимания, Spacemar! В какой-то степени напоминает морской бой. Космический бой. Это был первый киберспортивный турнир. Тем октябрьским вечером, группа компьютерных гиков, не ведая того – положила начало чему-то новому, чему-то, что этот мир еще не видел. 45 лет спустя, ЛАН-турниры собирают людей не меньше, чем Rolling Stones в 1972.

Глава I

Что именно считать спортом: соревнования или физкультуру? Быстрее, выше, сильнее – лозунг всех тех, кто за спорт. И где тут эти постулаты? О какой физической нагрузке идет речь, если человек тупо жмет на кнопки клавиатуры? Можно ходить три раза в неделю в тренажерный зал, правильно питаться и периодически бегать модные марафоны, но занятия фитнесом к профессиональному спорту никогда не будет иметь отношения. При этом стрелки и керлингисты продолжают выигрывать олимпийские медали, но к спорту в привычном понимании это тоже не будет относиться. Тогда почему киберспорт нельзя отнести к профессиональному спорту? Какая разница, как стрелять: из мышки или из пневматического пистолета?

Для начала установим границы современного понимания Киберспорта. Многие люди считают его спортом, однако у последнего есть свои критерии оценки. Что такое спорт? Спорт - организованная по определенным правилам деятельность людей, состоящая в сопоставлении их физических или интеллектуальных способностей, а также подготовка к этой деятельности и межличностные отношения, возникающие в ее процессе

Глава I

- Если комьюнити продолжит поддерживать свои любимые дисциплины, и периодически на про сцене будут появляться молодые таланты, то киберспорт не угаснет с уходом старых игроков и продолжит развиваться. Однако ведь всего этого может и не произойти. И тогда киберспорт останется лишь частью прошлого, которое люди нашего поколения будут в будущем вспоминать с улыбкой на лице.
-
- Лично мое мнение таково: второго исхода событий не случится. Киберспорт на данный момент занимает уверенные позиции и с каждым годом развивается благодаря многим крупным компаниям, спонсирующим высокоуровневые турниры и организации, имеющие профессиональные команды. Даже рискну предположить, что в ближайшем будущем киберспорт будет узаконен как вид спорта в большинстве стран мира.

Итак, выше я привел множество наглядных примеров, что киберспортивные дисциплины - это не простые игрушки, не бездумное кликанье мышкой, глядя в экран. Однако обратим внимание на мнения людей, не имеющих отношения к киберспорту.

Большинство людей сразу же приведут один и главный (по их мнению) пример. Спорт - это активные занятия, требующие физического совершенствования, приложения невероятных физических усилий. Конечно, какие бы я примеры не привел, большинство останется при своем мнении и его не изменить. Однако давайте посмотрим на такой вид спорта, как шахматы. Ведь никто не будет отрицать, что это - мировой вид спорта (а кто будет - добро пожаловать в Википедию). Требуется ли он какой-то физической нагрузки? Ответ однозначен - нет. Даже могу сказать более - шахматы требуют частично тех же навыков, которые нужны, предположим, игрокам в Starcraft 2.

Еще одно распространенное мнение - "Это всего лишь детские игрушки, никто из взрослых людей не станет тратить на это много времени". А для разрушения этого мифа обратимся к статистике. Средний возраст игроков WoT - 27 лет. Стоит задуматься: 27 лет, это еще тот самый ребенок, который проводит время в игрушках? Нет. Обычно такие люди имеют высшее образование (а некоторые - несколько), ходят на работу, живут с семьей.

- Только спорт – не одна физическая, но и психологическая нагрузка. В киберспорте важна сыгранность, быстрота реакции, умение просчитывать ситуацию на несколько ходов вперед и тактика играют громадную роль: правильная стратегия может дать тебе преимущество в матче, а порой и вовсе его затащить. Киберспорт становится спортом на стадии драфтпиков (выбора героев), на стадии выбора базового закупа (приобретения первых предметов). Это шахматы нового поколения, где – ну, да – важно не только знать, куда двигать фигурки, но и демонстрировать при этом определенный скилл.
- Давайте действительно шахматы перестанем спортом считать. Там же тоже нет нагрузок, да? Шахматисты не проводят десятки часов в день, изучая все эти комбинации, схемы и матчи соперника. Шахматисты же не преодолевают громадные психологические нагрузки. Они только фигурки двигают, да?

Иногда они тренируются и 5, и 10 часов в день – больше, чем футболисты. Они продумывают ходы не по четырехугольному полю, а по нелинейным трехмерным картам. Они проводят больше официальных матчей в неделю, чем футболисты. И в рамках одного турнира тоже. И достижения у них высокие. И популярность. И призовой фонд – например, за победу на The Unternational-2016 дали 8,5 млн евро. Между статичными спортсменами типа стрелков из лука, любителей погонять шары по зеленому сукну или пометать дротики в мишень и киберспортсменами разница в одном. Из бильярда, дартса, шахмат тщетно пытаются сделать зрелище. Но смотреть, как пухлый плешивый некрасивый мужик с клубнем картофеля вместо носа швыряет иголки в цель, дико скучно и не динамично. В киберспорте вечный экшн, постоянное движение и борьба, кхм, на всех участках карты. Люди сидят за столами, но в киберспорте есть динамика. Половину традиционных видов спорта невозможно смотреть, потому что движения ноль. Реальность XXI века: спорт, где люди сидят за компом, жарче любой полуподвижной баталии.

Почему же киберспорт можно назвать спортом?

Керлинг называют шахматами на льду. Counter-Strike – на самом деле тоже командная и умная игра. В памяти большинства она осталась тупой стрелялкой, но в профессиональном киберспорте трансформируется в битву тактик, интеллектов и хитростей. Здесь, как и в футболе, успех зависит от слаженных командных действий, но один человек может все перевернуть: желанием, характером, удачей. В киберспорте присутствует весь набор лучших проявлений командного и индивидуального спорта, чего не всегда хватает некоторым олимпийским видам.

Главный аргумент против киберспорта: пропаганда сидячего образа жизни. Окей, чем отличается 8-часовой рабочий день в офисе от 8-часового рабочего дня киберспортсмена? Правильно: люди заполняют таблицы с отчетами, а люди играют и получают удовольствие. Потом идут отдыхать – точно так же, как и остальные. Среди киберспортсменов есть и спортивные, и обаятельные девушки, и люди с зарплатой 120 тысяч евро в год.

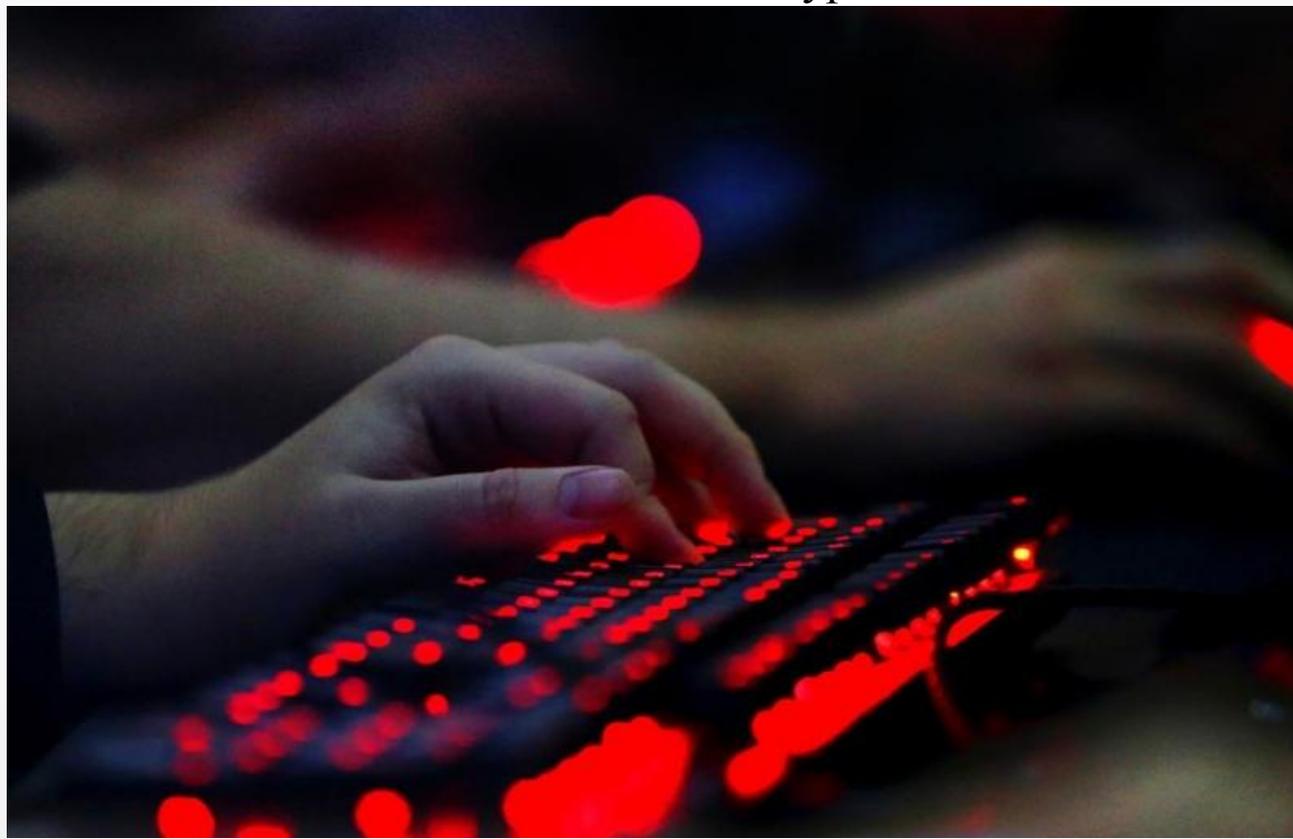
Киберспорт и его огромная аудитория могли бы зайти на территорию Олимпиады с пользой: привлекли бы новых спонсоров, новых зрителей и новые деньги. Что сделало бы для развития обычного спорта гораздо больше, чем включение в программу, например, фрисби.

Кажется, что сейчас сюда выйдет крутая рок-группа...



Но вышли всего лишь игроки в Counter-Strike.

Раскаленная клавиатура.



Заключение

- Если следовать этому определению, то киберспорт является видом спорта.

Список используемых источников

- Спасибо за просмотр