

БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ
ЧЕРЕПОВЕЦКИЙ ХИМИКО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

История появления киберспорта в России

Выполнили студенты 1 курса

Группы 11-2017

Сенин Н.Д.

Соколов А.Д

Научный руководитель: Чеченин К.А.

Череповец 2018 г.

Цели и Задачи

Цель: Изучение истории появления киберспорта в России. Для достижения этой цели поставлены следующие задачи:

1. Изучить и систематизировать материал о киберспорте.
2. Изучить историю появления киберспорта.
3. Изучить этапы развития киберспорта в России.

Цели и задачи

Объект цели: Киберспорт

Предмет цели: История киберспорта в России.

Методы исследования: Анализ, изучение литературы.

Значимость работы: Киберспорт очень молодой и быстроразвивающийся вид спорта. Несмотря на свою краткую историю Киберспорт обрел поклонников по всему миру. В России Киберспорт существует давно но не настолько развит как в других странах.

Киберспорт



Киберспорт так же именуемый как компьютерный спорт- вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе видеоигр , где равные условия состязания человека с человеком или команды с командой.

Киберспортивные дисциплины

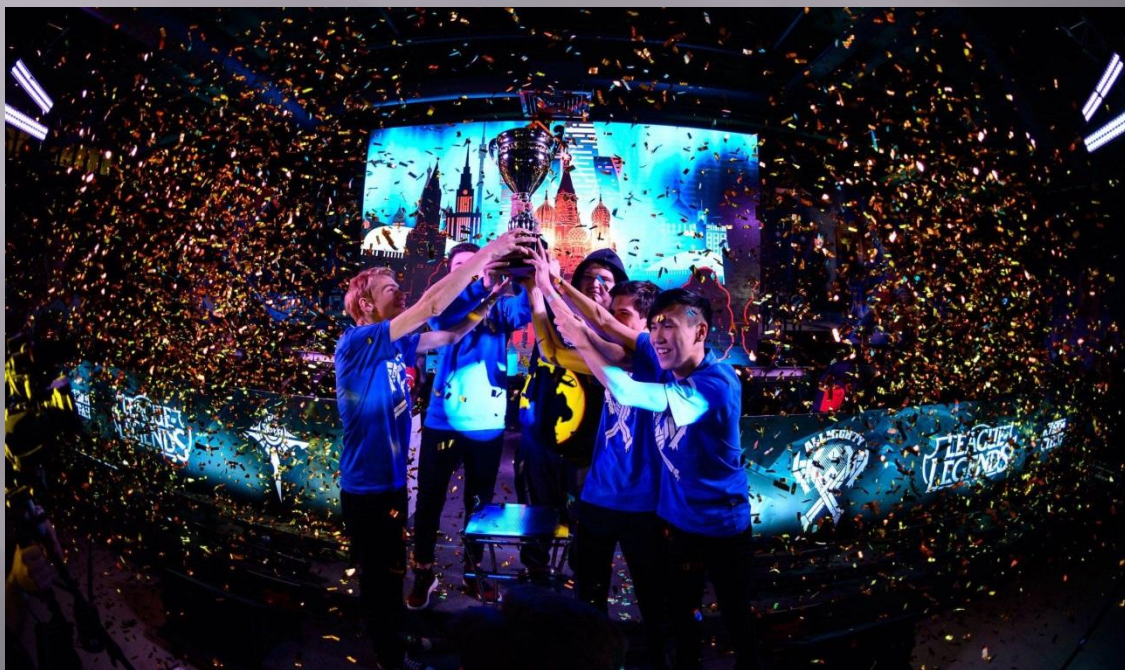
Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов:

- ▣ Шутерами от первого лица;
- ▣ Стратегии;
- ▣ Авто- и авиа- симуляторами;



Призовые фонды

Разыгрываемые призовые фонды могут достигать несколько миллионов долларов США. Турнир по DOTA 2 The International несколько раз бил рекорды по выплатам: так в 2016 году было разыграно около 21 млн. долларов. В 2017 около 25 миллионов.



История киберспорта

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.



История киберспорта в России

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

В июле 2006 года Киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того что он не соответствовал критериям. 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Спорта о включение компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта РФ.



ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ

Киберспорт начал развиваться с 1996 года. В первые 5 лет в киберспорте было маленькое кол-во турниров и дисциплин. И в 2001 году Россия проводит отборочные на Cyberathlete Professional

League, которые состоялись в Лондоне. В этих отборочных принимали участия около 6 дисциплин, а призовой фонд составлял около 3 000 000\$. В 2004 году проходит первый кубок России, в котором победители получали звания чемпионов России и подарки от спонсоров. В 2010 году стартовала ежегодная Московская киберспортивная лига, в которой принимали участия более 30 вузов столицы. В 2016 году стартовал кубок России по киберспорту, в котором призовой фонд составлял 5 000 000 рублей.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Распространение киберспорта в наши дни достигло внушительных масштабов. Вряд ли какой-либо из видов спорта, за исключением, пожалуй самых популярных может похвастаться сопоставимыми количеством адетпов. Для достижения значимых результатов, например войти в 16 лучших игроков России в любой дисциплине, необходимо приложить усилия такие же как в плавание или волейболе.