

The background is a dark blue gradient with a starry or particle-like texture. On the left side, there are several overlapping circular elements. A prominent one is a large scale with tick marks and numbers ranging from 140 to 260. Other circles are partially visible, some with dashed lines and arrows, suggesting a technical or digital theme.

ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА

ПРОЕКТ ВЫПОЛНИЛ

УЧЕНИК 8 «А» КЛАССА

МОУ СОШ 8

ЛЕСОГОР АЛЕКСЕЙ

НАСТАВНИК: ДЕМИДЕНКО Т.В.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Что такое Киберспорт
- 2. Первый турнир Киберспорт
- 2. Дисциплины
- 3. История самых больших денежных призов
- 4. Трансляция по интернету
- 5. История
- 6. Правила
- 7. Заключение

ЧТО ТАКОЕ КИБЕРСПОРТ

Киберспорт, также именуемый как **компьютерный спорт** или **электронный спорт** — вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой



ПЕРВЫЙ ТУРНИР КИБЕРСПОРТ

- Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные. Наиболее значимым и аналогом Олимпийских игр являлся международный турнир World Cyber Games (WCG), который проводился в различных странах с 2000 по 2013 год. Кроме WCG регулярно проводятся Cyberathlete Professional League и Electronic Sports League.
- На сегодняшний день самыми крупными и престижными соревнования являются те, которые проводят сами производители игр: например, турнир The International по Dota 2 или Чемпионат мира по League of Legends.

ДИСЦИПЛИНЫ

1.Шутеры (Стрелялки) от первого лица:

Counter-Strike:Global Offensive, Overwatch, Tom Clancy`s Rainbow Six Siege, Warface, Jogel ne DOG;

2.Стратегии (Страгетическая компьютерная игра, в которых отсутствует очерёдность ходов)реального времени: StarCraft2;

3.Симуляторы (Имитация каких-либо проссецов):

FIFA 17, Project CARS;

4.МОВА (Многопользовательская онлайнoвая боевая арена):

Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Heroes of the Storm, Vainglory, Panzar, Smite, Armored Warfare:
Проект Армата;

5.RPG (Ролевая игра):

Mount & Blade: Warband;

6.Файтинги (Игры про кулачные бои): Mortal Kombat X, Street Fighter V, Tekken 7;

История самых больших денежных призов

1. Call of Duty Championship 2013, Call of Duty Championship 2014, Call of Duty Championship 2015, Call of Duty XP – \$1 000 000
2. The International и The International 2 (Турнир по Dota) – \$1 600 000
3. League of Legends Season 2 World Championship – \$1 970 000
4. League of Legends Season 3 World Championship – \$2 050 000
5. League of Legends Season 4 World Championship – \$2 130 000
6. Smite World Championship 2014 – \$2 612 260
7. The International 3 (Турнир по Dota) - \$2 874 400
8. Dota 2 Asia Chamionships – \$3 057 500
10. The International 4 (Турнир по Dota) – \$10 931 100

Трансляция по интернету

Игры турниров транслируются в прямом эфире в интернете, собирая многомиллионную аудиторию. Например, за финалом The International 2015, согласно данным с TrackDota.com, наблюдало более 4,6 млн зрителей. В 2017 году аудитория эспортов достигнет в общей сложности примерно 385 миллионов человек во всем мире.

История

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.

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.

В 2014 году Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма начал реализацию образовательной программы "Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)".

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 5 июля 2017 г., в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации №618, аккредитованной спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт» является Федерация компьютерного спорта России.

Правила

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

В киберспорте нельзя использовать любые игры. Например, для соревнований не подойдут игры, которые содержат в себе элемент случайности, преобладающий над фактором умения игрока[26]. Таким образом в категорию киберспортивных дисциплин часто попадают игры жанров MOBA или RTS[26].

В соответствии с приказом Минспорта №183 от 16.03.2017 г., в России официально признаны четыре дисциплины: это боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени и технический симулятор[27]. Также Федерация компьютерного спорта России работает над официальным признанием шутеров и файтингов[28].

Заключение

Большинство людей считают, что киберспорт вреден, так как не подразумевает активных занятий, физического развития. Все это тоже правильно, но можно привести пример игры в шахматы, которую никто не считает вредной, а даже наоборот. Польза киберспорта заключается в первую очередь в умении работать в команде, что помогает без проблем влиться в рабочий коллектив. Нельзя не отметить, что при игре развивается реакция, умение просчитывать свои действия, анализировать, повышается концентрация внимания и адаптация к психическим нагрузкам. Многие компьютерные игры способствуют развитию интеллекта, логики, памяти и внимания. Каждый делает выбор сам и должен воспитывать в себе чувство меры, чем бы он ни занимался.

The background features a dark blue gradient with a starry space pattern. On the left side, there are several technical diagrams, including a large circular scale with numerical markings from 140 to 260, and various circular and curved lines with arrows, suggesting a technical or scientific theme.

ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА

ПРОЕКТ ВЫПОЛНИЛ

УЧЕНИК 8 «А» КЛАССА

МОУ СОШ 8

ЛЕСОГОР АЛЕКСЕЙ

НАСТАВНИК: ДЕМИДЕНКО Т.В.