



# Киберспорт в современном мире

ВЫПОЛНИЛ:

СТУДЕНТ ГРУППЫ

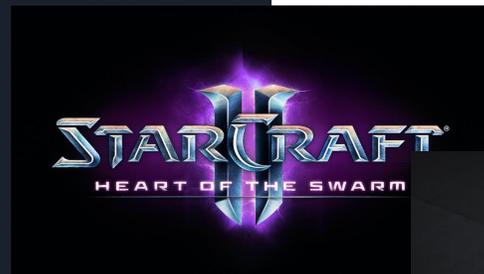
014 ШИЙЧ НИКИТА

## Киберспорт. Что это такое?

- 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.



# Игровая индустрия

Для того, чтобы наиболее полно рассказать о киберспорте, я бы сначала хотел рассказать о состоянии игровой индустрии в целом.

Современные сетевые видеоигры делятся на командные и одиночные.

В командные игры играют те, для кого важно чувствовать себя частью команды. Командные игроки считают, что в случае победы торжество не уменьшается, дробясь на всех членов команды, а наоборот, умножается.

Одиночные игры выбирают честолюбивые игроки, которым хочется самостоятельно отвечать за свои триумфы и провалы. Они полагают, что ничто не сравнится с чувством личной победы, если ты одержал её в трудном поединке.

Как правило, у каждого киберигрока есть своя любимая игра, в которую он бывает погружён годами. Заядлый сетевой игрок не переключается на другие игры. Все обновления, которые ему интересны, касаются только его любимой игры: изменения, новые карты, патчи и т.п.

Все компьютерные игры, и соревнования по ним, делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и необходимыми физическими и интеллектуальными навыками и способностями, профессиональной подготовкой спортсменов.

История киберспорта началась с широкого распространения в локальной сети сетевой игры Doom 2. В 1997 г. В США была образована первая лига виртуальных спортсменов, возникшая из-за массовой увлеченности игрой Quake 3.

А за счет другой популярной игры Quake, в 1997 году, в США, появилась первая лига киберспортсменов – Cyberathlete Professional League.

В настоящее время организовано и действует огромное количество учреждений, занимающихся популяцией, информированием и продвижением киберспорта. Особую активность в этом направлении проявляют представители Азии, в некоторых из них, например, в Китае, существует государственная программа развития киберспорта. А в Корее проходит прямая трансляция игр на национальных телевизионных каналах.

Проводимые мировые состязания собирают до несколько тысяч участников и проходят непрерывно до десяти дней.

# Признание в России

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 24 июля 2001 года по распоряжению тогдашнего 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 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 половины субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения.

## Федерации и ассоциации

В мире существуют несколько крупных ассоциаций и федераций киберспорта. Если ассоциации созданы для улучшения и защиты киберспорта с позиции игроков, стараясь повысить зарплаты, установить какие-то гарантии, то федерации напротив заинтересованы в интересах зрителей и соревновательной части. Именно последние устанавливают правила и зрелищность матча.

## Федерация компьютерного спорта России

Сейчас российское киберспортивное общество находится еще только в самом начале пути.

Появляется огромное количество игроков и команд, по-настоящему способных защищать свою страну на мировых чемпионатах.

ФКС РФ уполномочена создать сборную России по ежегодным результатам выступлений на главных соревнованиях года, рейтингам спортсменов и представлению Президентского совета ФКС. Целью сборной является завоевания первенства в дисциплинах и укрепление престижа России, также патриотическое воспитание.

Кроме прочих регламентов и положение ФКС выпустила методические рекомендации по обучению компьютерного спорта. Рекомендуются для начала овладеть начальными навыками управления компьютером. После, с использованием тренера игрок обучается управлению в игре. Кроме всего прочего регламентируется настройка компьютера, просмотр игр, разработка тактик, совершенствование техник игры, а также специальная подготовка к важным соревнованиям.

# История соревнований

Киберспортсмены участвуют в турнирах, которые проводятся через Интернет (онлайн-соревнования) или в компьютерных клубах (оффлайн-, LAN-турниры).

## Рабочие место

Свое главное рабочее место игрок оборудует сам, у себя дома. Если такой возможности нет, он может играть в компьютерном клубе. Также профессиональный игрок ездит в другие города и страны, в которых проводятся лан-соревнования.

LAN-турниры (от Local Area Network, т.е. локальная сеть) позволяют создать равные условия для всех участников. А во-вторых, позволяют спортсменам пообщаться друг с другом напрямую. На такие соревнования съезжаются игроки со всего мира.

Будь ты командный игрок или убежденный одиночник, компьютерные игры расширяют твоё жизненное пространство и помогают найти друзей в разных странах.

Соревнования, разминка и тренировки, как правило, проводятся в закрытых помещениях, концертных залах и стадионах. Тренировки в киберспорте называются «буткемп». Как правило, там команда отрабатывает стратегию, которую будет использовать на предстоящем турнире.



# Команды/кланы

В киберспорте команды игроков традиционно называются кланами. Некоторые виды компьютерных игр, например Counter-Strike, созданы только для командного соревнования, другие же позволяют играть как в режиме "1x1", так и команда на команду.

Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные. Наиболее значимым и аналогом Олимпийских игр является международный турнир World Cyber Games (WCG), который проводился в различных странах с 2000 по 2013 года

Кроме WCG, регулярно проводится старейший турнир Cyberathlete Professional League (созданный 26 июня 1997 года), который прекратил деятельность с 13 марта 2008 по март 2012 из-за проблем со спонсорством.

С 2003 года раз в год проводится Electronic Sports World Cup, который почитается наравне с WCG и по престижу является ближайшим конкурентом.

Valve опубликовали список команд, которые удостоились прямого приглашения на крупнейший киберспортивный турнир года – The International 5.

Победители первого TI - Natus Vincere – и победители третьего – The Alliance отправились покорять просторы европейских квалификаций.

Из каждого дивизиона в основную часть The International 5 пройдет по одной команде. Помимо этого, еще две команды получат приглашения wild card.

Полупрофессиональные онлайн лиги

Помимо соревнований с призовым фондом существует ряд полупрофессиональных лиг, организующих соревнования в форме онлайн кубков и ладдеров. К наиболее известным и массовым относятся ClanBase, ESL, CSPL, INEL и др.

Победителем состязаний в киберспорте становится команда или отдельный игрок, показавший наилучшие результаты в финальном раунде сражения.



# Плюсы киберспорта

Киберспорт – один из популярнейших видов спорта в мире. Но это спорт-парадокс.

С одной стороны, в нём действуют главные принципы любого спорта: чётко следуй правилам, и пусть победит сильнейший.

А с другой, – чтобы победить, киберспортсмен не нуждается в особых физических способностях. Скорость реакции, стратегическое мышление, азарт – всё это спортсмен с приставкой кибер-реализует с помощью компьютера, подключённого к Интернету.

В этом спорте могут проявить себя те, кто ни при каких обстоятельствах не победил бы в беге, плавании или даже гольфе. Больше того, это, видимо, единственный вид спорта, где не имеет значения гендерная принадлежность: хрупкая девушка может сразиться с любым монстром, примерив на себя образ непобедимого рыцаря.

Онлайн-соревнования хороши тем, что игрок может участвовать не выходя из дома, причем в нескольких соревнованиях одновременно.

На первый взгляд, кибернетика и спорт – вещи совершенно несочетаемые.

Но человек так устроен, что ему тесно в утилитарных рамках – помимо пользы всегда хочется ещё чего-то, необязательного и легкомысленного. Поэтому вершина современного прагматизма – вычислительная техника – стала основой для компьютерных игр.

Однако и простое развлечение тоже не имеет особого смысла, если в нём нет места достижениям и состязательности. В результате компьютерные игрушки очень скоро превратились в площадку для спортивных баталий.

Киберспорт – профессия-хобби. Это значит, что всё начинается с увлечения какой-то онлайн-игрой, и лишь когда игрок достигает в ней заметных высот, спорт становится профессией.

Киберспортсменов не готовят в специальных учебных заведениях. Свой профессионализм они оттачивают в виртуальных битвах, а лучшие из них **зарабатывают вполне реальные деньги.**

Денежные призы (каждый серьёзный турнир имеет свой призовой фонд), поддержка спонсоров и рекламодателей – таковы источники доходов успешного киберспортсмена.

Киберспортсмен всегда стремится к **совершенствованию знаний и навыков.**

Киберспортсмен должен не только хорошо знать правила игры, в которую он играет, но и **уметь пользоваться множеством других компьютерных программ.** Большинство игроков являются ( или становятся со временем) **продвинутыми пользователями компьютера и интернета.**

Для успешного участия в играх нужно знать **английский язык.**

К киберспортивным дисциплинам отнесены жанры игр, в которых наименьшую роль для победы играет удача или случайное стечение обстоятельств, а наибольший имеющийся опыт и интеллектуальные навыки игрока, **умение работать в команде.** Следует подчеркнуть, что немаловажным для успешной игры является **высокая скорость реакции, великолепно развитая мелкая моторика рук, способность к нестандартным решениям и мгновенному принятию решения, а также устойчивость психики и выносливость нервной системы.**

# Минусы киберспорта

Но есть и свои минусы. Как и любой другой спорт, киберспорт требует от игроков жертв. Прежде чем добиться приличных результатов, игрок должен много времени посвятить игре. Кроме того, **приходится немало денег тратить на оборудование:** компьютер достаточной мощности с хорошей видеокартой, хороший монитор, мышку, микрофон, наушники и т.д. **Деньги требуются и для поездок на лан-соревнования,** которые проводятся по всему миру.

И ещё один минус карьеры киберспортсмена – **хроническая гиподинамия.** Правда, как уверяют сами профессионалы, многие из них увлекаются активными видами спорта.

Хроническое сидение у компьютера не приведёт к победе, если повредит здоровью. Так что время, посвященное движению, можно считать частью спортивной дисциплины игрока.

## Выводы

- Если ты решил заниматься киберспортом, то придется много самосовершенствоваться.
- Для оборудования требуются средства.
- Киберспорт сейчас активно развивается и вызывает интерес у населения.
- Данный вид спорта имеет больше преимуществ.



# Заключение

Киберспорт в современном мире стал неотъемлемой частью жизни многих людей разных поколений.

Подсчитано, что активно тренируется и занимается этим видом деятельности около 1% населения планеты, для многих из них это занятие стало не только увлечением хобби, но и основной работой.

Каждый вправе сам выбирать хобби и профессию, стоит только обращать внимание на преимущества и недостатки выбираемого занятия.

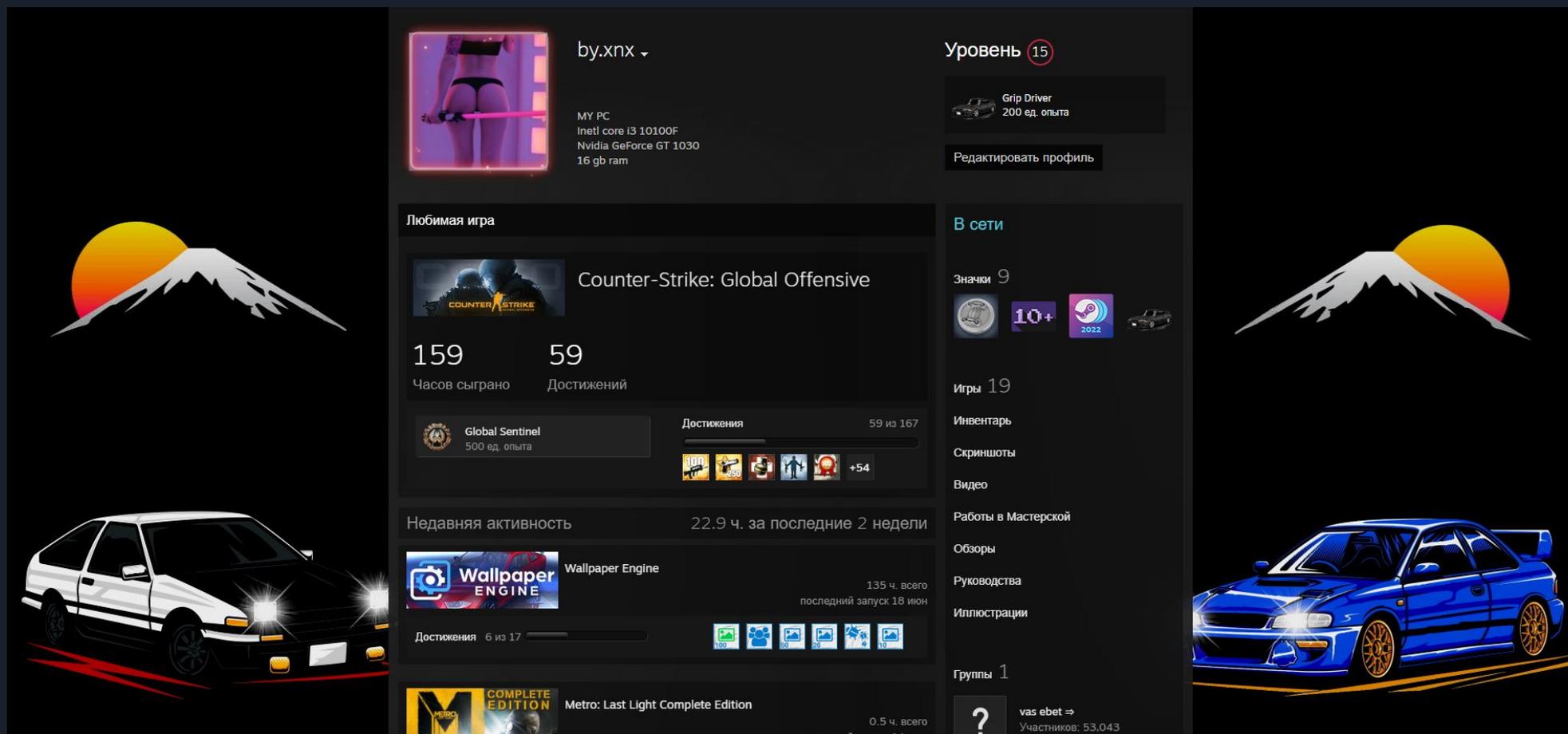
# СПИСОК ИСТОЧНИКОВ:

- <https://ru.wikipedia.org/>
- <https://store.steampowered>
- [Никита Киршин \(vk.com\)](#)
- <https://ya.ru/>

# Спасибо за внимание!

По поводу рекламки - [vk.com/prod\\_by\\_xnx](https://vk.com/prod_by_xnx) или в тг [@prod\\_by\\_xnx](https://t.me/prod_by_xnx)

Так же добавляйтесь в стим - <https://steamcommunity.com/profiles/76561199417281763/>



The image shows a Steam profile for the user 'by.xnx'. The profile is set to public and has a level of 15. The user's avatar is a person in a bikini. The profile information includes: MY PC (Intel core i3 10100F, Nvidia GeForce GT 1030, 16 gb ram), 200 experience points as a Grip Driver, and a 'Редактировать профиль' button. The profile features a banner with a sunset over a mountain and a blue sports car. The 'Любимая игра' section shows Counter-Strike: Global Offensive with 159 hours played and 59 achievements. The 'Достижения' section shows Global Sentinel (500 exp) and a progress bar for Counter-Strike: Global Offensive (59/167). The 'Недавняя активность' section shows Wallpaper Engine (135 hours, last run June 18) and Metro: Last Light Complete Edition (0.5 hours, last run June 14). The 'В сети' section shows 9 badges, including a 10+ badge and a 2022 badge, 19 games, an inventory, screenshots, videos, workshop items, guides, and illustrations. The 'Группы' section shows one group, 'vas ebet', with 53,043 members.

by.xnx ▾

Уровень 15

MY PC  
Intel core i3 10100F  
Nvidia GeForce GT 1030  
16 gb ram

Grip Driver  
200 exp.

Редактировать профиль

Любимая игра

Counter-Strike: Global Offensive

159 59  
Часов сыграно Достижений

Global Sentinel  
500 exp.

Достижения 59 из 167

Недавняя активность 22.9 ч. за последние 2 недели

Wallpaper Engine  
135 ч. всего  
последний запуск 18 июн

Достижения 6 из 17

Metro: Last Light Complete Edition  
0.5 ч. всего  
последний запуск 14 июн

В сети

Значки 9

Игры 19

Инвентарь

Скриншоты

Видео

Работы в Мастерской

Обзоры

Руководства

Иллюстрации

Группы 1

vas ebet →  
Участников: 53,043