

# Киберспорт

Подготовил: Герасимчук Артем (1СИ 0720421)

# Оглавление:

- **Что такое киберспорт**
- **История киберспорта**
- **Киберспорт в 90-е**
- **Киберспорт в 2000-е**
- **Киберспорт в 2010-е**
- **Является ли киберспорт - спортом?**
- **Киберспорт и жизнь**
- **Заключение**
- **Ссылки**
- **QR на опрос**

# Киберспорт:

**Ки́берспóрт** (также известен как «**компьютерный спорт**» или «**электрoнный спорт**», англ. esports) — командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных видеоигр. В России признан официальным видом спорта.

**Иными словами, киберспорт – это вид спорта, основанный на соревновательной деятельности с использованием видеоигр.**

# Как все начиналось

**И**стория киберспорта берет свое начало в 1997 году, когда была основана первая киберспортивная лига CPL. Первое время к дисциплинам «компьютерного спорта» относились исключительно шутеры, такие как Quake и Counter-Strike, однако позже этот список расширился вплоть до файтингов и спортивных симуляторов.

Первые соревнования

1996

Самый большой призовой фонд:

34 млн. \$

Самая большая трансляция собрала:

865 тысяч

на единовременной трансляции в пиковый

момент

# Появление и рост в 90-е

**1990-х** киберспорт начал расти в геометрической прогрессии, когда были посажены семена самых популярных на сегодня игр. Тогда появилось множество конкурирующих консольных игр, были выпущены Doom, ставшая хитом, и Street Fighter 2, который и сейчас пользуется популярностью.

**Doom** стал первым шутером от первого лица, по которому проводились LAN-турниры. В то время как в начале десятилетия компетитив развивался довольно медленно, выпуск Quake в середине 90-х омолодил комьюнити видеоигр, а Джонатан “Fatal1ty” Вендел стал одной из первых звезд киберспорта. Но только во время выхода стратегии StarCraft в 1998 году киберспорт впервые стал мейнстримом

**В 1997 году** была запущена Кибератлетная профессиональная лига (CPL), ставшая одним из пионеров киберспорта. Вплоть до 2008 года она приняла множество ивентов с общим призовым фондом около 3 миллионов долларов США.

# Киберспорт в 2000-е

**Американские** горки киберспорта в 2000-х годах случилось массовое распространение Интернета и персональных компьютеров в домах простых людей по всему миру, из-за этого возросла конкуренция. WCG и ESWC стартовали в 2000 году, эти два события стали ежегодными ивентами, которые задавали тон турниров до следующего десятилетия.

**Киберспорт** также начал продвигаться на телевидении с трансляциями Competitive Gaming Series (CGS) в 2007 году. В турнире участвовали команды, названные в честь разных городов по всему миру.

**В 2002** году была создана Major League Gaming (MLG) — одна из самых успешных киберспортивных лиг. В 2006 году они провели первую телевизионную трансляцию в Северной Америке, показав турнир по Halo 2. MLG, известная по своим турнирам по Call of Duty, была приобретена Activision Blizzard в 2016 году.

# Киберспорт 2010-е...

## ИНФО ПОЛЕ

Молниеносный рост в нашем десятилетии случился самый большой рост киберспорта. Twitch.tv был запущен в 2011 году и помог заполучить гораздо больше зрителей на турнирах

## МЕРОПРИЯТИЯ

Counter-Strike: Global Offensive была выпущена в 2012 году и стала одной из главных киберспортивных игр. После обновления “Arms Deal” в 2013 году CS:GO ворвалась в киберспорт. Valve придерживаются открытой схемы, по которой многочисленные сторонние организации проводят турниры в течение всего года

## ПАРТНЕРСТВО

В 2010-х годах в киберспорт вошел крупный бизнес. DreamHack и ESL были выкуплены Modern Times Group в 2015 году, а Amazon приобрели Twitch в 2014 году. За последние несколько лет бизнесмены массово инвестировали в киберспортивные организации, такие как Fnatic, Cloud9, Envy, OpTic, Liquid и NRG.

# Является ли киберспорт - спортом?

**Киберспорт** можно считать настоящим спортом по разным научным, психологическим и физическим причинам. Во-первых, игроки испытывают большие умственные и физиологические нагрузки во время турниров и соревнований. Это также одновременно улучшает их настроение и предлагает новые наборы навыков, которые необходимы в их соответствующих областях (например, стратегии).

**Киберспортивные** соревнования обычно проводятся в формате трансляции. Как и в других видах спорта, киберспортсменов нужно тренировать и развивать, чтобы они могли работать под давлением. Киберспорт — молодой вид спорта, и еще не все его признали настоящим спортом.

**Еще** одна причина, по которой киберспорт считается настоящим спортом, - это оборудование, которое позволяет им соревноваться (например, гарнитуры, клавиатуры, игровые мыши).

**В некотором смысле** киберспорт похож на классический спорт, потому что требует от профессиональных игроков высокой производительности. Однако у этих игроков нет определенных возрастных или половых ограничений, и они не обязательно являются частью команды.



# Киберспорт и жизнь

**Результаты** множества исследований демонстрируют, что игроки показывают более быструю реакцию, более развитые аналитические навыки, пространственный контроль, способности памяти, а также многие другие. Вот почему множество образовательных институтов начали внедрять киберспорт в образовательный процесс. Эксперты замечают улучшение способностей умственной деятельности и более быстрое развитие разных навыков. Поэтому так много школ по всему миру рекомендуют добавлять немного игровых уроков в образовательную программу с раннего детства.

Вдобавок, уже было доказано, что периодический гейминг помогает выпустить стресс и дарит игрокам позитивные эмоции. Ученые успешно используют это метод для борьбы с депрессией. Кроме того регулярные киберспортивные тренировки помогают развивать коммуникативные навыки, ведь пользователи постоянно обмениваются опытом и знаниями с другими. Интересно, что у полупрофессиональных игроков показатели умственных способностей, реакций и других навыков не отличаются от показателей профессиональных спортсменов. Некоторые пользователи даже превосходят их, например, в скорости визуального поиска.

# Заключение:

Киберспорт в современном мире стал неотъемлемой частью жизни некоторых людей разных поколений, особенно у молодежи. Индустрия киберспорта последнее время развивается большими темпами. У киберспорта есть как плюсы так и минусы. Огромное количество людей следят за киберспортом и интересуются турнирами по разным играм, а университеты предлагают абитуриентам киберспортивные стипендии по аналогии со спортивными и культурными бонусами для талантливых студентов. Работодатели, особенно заинтересованные в технологически подкованном персонале, поддерживают турниры в надежде найти среди спортсменов и болельщиков будущие таланты. Поэтому киберспорт уже нельзя назвать просто «убиванием времени за компьютерными играми». Для кого-то он может стать как хорошим подспорьем в технологической сфере, так и делом всей жизни - полноценной работой - которой можно зарабатывать не хуже, чем на привычных профессиях.

# Ссылки:

<https://www.pwc.ru/ru/publications/mediaindustriya-v-2019/kibersport.html>

<http://web.kiozk.ru/article/esquire/patiminutnyj-putevoditel-po-kibersportu>

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт> <https://imgame.kz/spets/что-такое-kibersport/>

<https://www.cybersport.ru/other/articles/kak-stat-kibersportsmenom-devyatsamykh-vazhnykh-voprosov>

<https://blog.cs.money/2019/04/10/kak-popast-v-kibersport/>

<https://web.kiozk.ru/article/esquire/patiminutnyj-putevoditel-po-kibersportu>

<https://kanobu.ru/articles/kak-popast-v-kompyuternyj-sport-esli-tyi-neprofessionalnyij-igrok-372112/>

