

Киберспорт

Информатика

Дубровная Анна
9В

Что такое киберспорт?

- **Киберспорт это - 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, можно делать все, что угодно. Под Киберспортом подразумеваются соревнования, где спортивными дисциплинами являются специальные компьютерные игры**

Киберспорт и его история в России

- Киберспорт - возник в тот момент, когда один человек получил возможность соревноваться с другим в компьютерной игре. Неотъемлемой составляющей популярных состязаний является зрелищность, что в контексте компьютерных игр означает графику и динамичность процесса. Первой подходящей под данные требования игрой стала легендарная Doom 2 с командными Doom 2 Quake схватками. По-настоящему киберспортивной оказалась её более продвинутая в техническом плане продолжательница Quake, изначально заточенная под совместную игру (многопользовательская игра — мультиплеер).



Киберспортивные команды СНГ

- В составе СНГ довольно большое количество киберспортивных составов по разным дисциплинам. Самой популярной киберспортивной игрой в странах СНГ является DOTA 2. Самые популярные команды: Virtus. Pro и Gambit. На ежегодном турнире The International коллектив занял 6-7 место и их сумма их призовых составила 1.145.956 долларов.
- Самой просматриваемой площадкой для стримов является сайт Twitch на котором ежедневно проводят своё время миллионы фанатов компьютерного спорта.

Самые популярные киберспортсмены мира

- В 2022 году сайт cybersport.ru обновил список самых просматриваемых анкет киберспортсменов на сайте DOTABUFF.com. Так в топ 10 вошли 4 игрока из стран СНГ такие как: Ярослав «Miposhka» Найдёнов, Роман «RAMZES666» Кушнарёв, Магомед «Collapse» Халилов из команды Team Spirit, Алексей «Solo» Березин.

Collapse

Игрок команды Team Spirit 

Имя: Магомед Халилов

Страна: Россия 

Чемпион The International 10.

Призовые: \$ 3 682 900



Miposhka

Игрок команды Team Spirit 

Имя: Ярослав Найдёнов

Страна: Россия 

Чемпион The International 10.

Призовые: \$ 3 743 548



Solo

Игрок команды Natus Vincere 

Также известен как: SoloLineAbuse

Имя: Алексей Березин

Родился: 07.08.1990 (31 год)

Страна: Россия 

Solo - профессиональный игрок в Dota 2. Один из самых известных и популярных в русскоязычном комьюнити.

RAMZES666

Игрок команды CIS Rejects 

Также известен как: SIXSIXSIX, Ramzes, Ramzes666, RAMZEs

Имя: Роман Кушнарёв

Родился: 25.04.1999 (22 года)

Страна: Россия 

Профессиональный игрок в Dota 2.

Как стать киберспортсменом?

- **Переход игрока-любителя в профессиональные геймеры, состоит из нескольких этапов. Каждый из них важный, потребует от новичка времени, сил и терпения.**
- **Из рабочих атрибутов достаточно иметь компьютер и стабильный интернет. С их помощью можно следить за играми профессионалов, анализировать стратегии, общаться с единомышленниками на форумах и в чатах. При этом большую часть времени надо проводить за игрой, постоянно развивать свои умения и способности.**
- **Как правильно начать киберспорт, указывают конкретные шаги. К их выполнению надо относиться максимально серьезно и внимательно**



Влияние компьютерного спорта на здоровье и психику человека

- На деле профессиональный киберспортсмен должен обладать в том числе и достойной физической подготовкой: вместе с командой киберспортсмены наряду с тренировками в компьютерных играх посещают спортзал. Кроме того, многие спортсмены, которые увлеклись компьютерными играми, часто параллельно играют в футбол или занимаются другими традиционными спортивными) дисциплинами.



Положительные и отрицательные стороны киберспорта (Часть 1 - недопонимание)

Перед тем, как с головой окунаться в игровую индустрию, стоит хотя бы выяснить, какие же недочеты и какие достоинства она притянет за собой и стоит в принципе компьютерный спорт вашего внимания конкретно как реальный проф вид работе.

- **Недопонимание**

Первым фактором я поставлю недопонимание напарника, так как именно он является чаще всего главной преградой в достижении успеха области киберспорта. Зачастую оно исходит со стороны старшего поколения, что, собственно, и не удивительно. Тут уж им не докажешь, что ты – начинающий киберспортсмен, а твоя команда побеждает в турнирах, набивая игровой скилл.

Положительные и отрицательные стороны киберспорта (часть 2 – недопонимание)

- **Непостоянство**

Даже если вы стали победителем масштабных турниров, это совсем не значит, что вы продержитесь на такой уровне, получая все новые и новые чеки. Ходит слух о том, что максимальный возраст для киберспортсменов – 25 лет, так как далее реакция все ухудшается, соответственно уровень падает, а за ним и победы, приносящие заработок. Хотя знаете, такой недостаток после 25 лет вполне себе можно перекрутить в свою сторону, так как киберспорт – не только прямое участие в турнирах. В такой огромной индустрии всегда есть место, в первую очередь, комментаторам далее журналистам, аналитикам, продюсерам и т.п.



Положительные и отрицательные стороны киберспорта (часть 3 – доступность)

- **Доступность**

Главным плюсом на самом деле можно считать именно доступность. Все, что нужно для того, чтобы попасть хоть в какой-никакой киберспорт – иметь достаточно неплохой компьютер ну и подключение к интернету, дальше все в ваших руках. Бесспорно, года вам явно не хватит для достижения хоть каких-либо результатов. Некоторые люди с раннего возраста начинали познавать азы той или иной игры, переходя, допустим, от Варкрафта к Доте 2, от КС 1.6 к Го с уже набитыми скиллами, что дает им неоспоримое преимущество. К тому же, к доступности можно отнести нередкие турниры, на которых можно проявить себя.



Аудитория киберспорта в России

Данные за 2019 год

146,8 млн

Население РФ

73,9 млн

Геймеры

117 млн

Жители РФ с доступом в интернет

20,6 млн

Киберспортивная аудитория

14,4 млн

Интересующиеся киберспортом
(смотрят киберспортивные соревнования время от времени)

6,13 млн

Киберспортивные энтузиасты (постоянные зрители киберспортивных соревнований)



Заключение

В такой работе, изучив изученный материал, я пришёл к выводу, что вправду уже на данный момент компьютерный спорт вместе с классическими видами спорта влился в ежедневную жизнь заинтересованной молодежи. Киберспорт интенсивно развивается и вызывает интерес у населения, собирает миллионную аудиторию на прямых трансляциях и на трибунах.

Анкетирование

Вопрос	Результаты	
Слышали ли вы о киберспорте?	А) да - 10 Б) нет - 4	
Что по вашему киберспорт?	Не знаю – 4, Игры на компьютере – 5, Компьютерные соревнования в играх -2, Компьютерный спорт – 1, Спорт -2.	
Необходимо ли ознакомить ребят школы с информацией о киберспорте?	А) да - 11 Б) нет - 3	
Считаете ли вы киберспорт спортом?	А) да - 8 Б) нет - 6	
Преимущества или недостатки имеет киберспорт?	А) больше положительного - 6 Б) больше отрицательного- 8	
Как вы считаете, какие положительные качества развивает киберспорт?	А) ловкость - 7 Б) логику - 11 В) внимание - 8 Г) у киберспорта нет положительных качеств - 4	
Часто ли вы играете в компьютерные игры?	А) да - 4 Б) нет - 2 В) не особо - 8	

Цель: выявления отношения обучающихся школы к киберспорту.

- Слышали ли вы о киберспорте?
А) да Б) нет
- Что по вашему киберспорт? _____
- Необходимо ли ознакомить ребят школы с информацией о киберспорте?
А) да Б) нет
- Считаете ли вы киберспорт спортом?
А) да Б) нет
- Какое больше Преимущества или недостатки имеет киберспорт?
А) больше положительного,
Б) больше отрицательного.
- Как вы считаете, какие положительные качества развивает киберспорт?
А) ловкость
Б) логику
В) внимание
Г) у киберспорта нет положительных качеств
- Часто ли вы играете в компьютерные игры?
А) да Б) нет



Конец
Спасибо за внимание!!!