

ГАОУ СО «СамЛИТ (Базовая школа РАН)»

IV лицейский Фестиваль наук

**КИБЕРСПОРТ –  
СПОРТ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

Выполнил: Басис Артем

ученик 4 «А» класса

Руководитель: Кузнецова И.Н.,

учитель начальных классов

Самара 2022

## Содержание

Введение.....	3
I. Что такое киберспорт.....	4
1. Игровая индустрия	
2. Киберспорт в России	
3. Киберспортивные турниры	
4. Участие девушек в киберспорте	
5. Возраст киберспортсменов	
II. Киберспорт: преимущества и недостатки.....	15
1. Результаты анкетирования	
2. Почему киберспорт — это спорт?	
Заключение.....	20
Источники .....	20

## **Введение**

### **Актуальность**

Моя работа посвящена киберспорту. Я выбрал эту тему, потому что киберспорт очень молодой и быстроразвивающийся вид спорта. На сегодняшний день многие подростки подвержены влиянию компьютерных игр, но не все из них могут использовать в полной мере предоставляемые играми возможности.

Несмотря на свою краткую историю, киберспорт быстро обрел поклонников по всему миру. Этот вид спорта очень популярен в Америке, в Европе. Но лучше всего киберспорт развит в Корее. Совсем недавно киберспорт появился в Китае и начал очень быстро развиваться. В России же наоборот киберспорт существует давно, но не настолько развит, как хотелось бы. Будем надеяться, что у нашей страны есть потенциал, чтобы стать лидером. Для этого надо объединить усилия общественности – особенно родителей и педагогов - и профессионалов индустрии киберспорта.

В своей работе я рассматриваю киберспорт, как серьезные спортивные состязания, а не попытку занять чем-то свободное время. Не все понимают разницу между киберспортом и простым увлечением видеоиграми.

Проведя опрос среди друзей, я узнал, что эта тема интересна многим.

**Гипотеза:** можно ли считать киберспорт – спортом?

**Цель:** изучить информацию по данному вопросу и прийти к определенному выводу, что киберспорт – это спорт в виртуальной реальности.

**Задачи:**

1. Изучить публикации в сети Интернет о киберспорте.
2. Систематизировать полученные знания.
3. Изучить мнение сверстников и родителей по данной теме.
4. Выявить преимущества и недостатки занятием киберспорта.

**Методы исследования:**

Анкетирование, сбор информации, анализ.

## Основная часть

### I. Что такое киберспорт.

Спорт – это неотъемлемая часть общественной жизни. Один из элементов системы ценностей культуры.

Тем не менее, общепризнанного определения слова «спорт», несмотря на его важность и популярность во всём мире, пока нет. В разных зарубежных источниках даны разные определения:

1. спорт — это деятельность, направленная на совершенствование физического развития, участие в соревнованиях и подготовка к ним, согласно определённым правилам (Французская энциклопедия Вебера);
2. спорт — это универсальная форма отдыха, одно из средств самоутверждения (Английская энциклопедия);
3. *спорт — это комплекс мероприятий, средств и деятельности, целью которых является достижение высоких результатов в состязаниях, физическое образование и активный отдых людей в свободное время* (Немецкий энциклопедический словарь);
4. спорт — это игровое состязание, требующее определённого мастерства, которое достигается путём физических тренировок (Всемирный энциклопедический словарь).

Я бы согласился с определением номер 3.

В сочетании с отдыхом, стремлением к постепенному улучшению физического здоровья, повышением уровня интеллекта, получением морального удовлетворения, улучшением личных, групповых рекордов, **спорт предназначен для совершенствования физико-психических характеристик человека.**

Цель высших достижений в спорте — это достижение максимально возможных спортивных результатов или побед на крупнейших спортивных соревнованиях.

Разновидностей спорта существует множество. Сегодня объектом нашего внимания является киберспорт. Из Википедии узнаем, 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, 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.

Киберспорт — это не соревнование человека с компьютером, это именно соревнование человека с человеком или команды с командой, где компьютер выступает в роли спортивного инвентаря, а игра обеспечивает виртуальное пространство и правила состязания.

Как в любом виде спорта, здесь тоже должна быть своя система подготовки.

Современные 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. По мнению руководителя Федерации Д.Смита, «всем нужны готовые киберспортсмены. Никто не заинтересован в проведении дворовых соревнований, никто не хочет возвращать чемпионов. Нет тех людей, которые делают именно СПОРТ».

## **Игровая индустрия**

Для того, чтобы наиболее полно рассказать о киберспорте, я сначала хочу 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, а наоборот, умножается.

*Одиночные* игры выбирают те, кому хочется самостоятельно отвечать за свои триумфы и провалы. Они считают, что ничто не сравнится с чувством личной победы, если ты одержал её в трудном поединке.

Как правило, у каждого киберигрока есть своя любимая игра, которую он осваивает годами. 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, 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. Особенно активны в этом направлении 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.

### **Киберспорт в России**

Россия очень поздно включилась в «компьютерную лихорадку». Ее ключевой особенностью являлось практически полное отсутствие сети Интернет. В большинстве своём люди играли в компьютерных клубах. Те люди, у которых был доступ к интернету, вырывались на порядок вперёд по сравнению с другими. Большой плюс этих клубов в том, что люди в них начали обмениваться опытом. На базе таких клубов начали организовываться первые турниры. Первый компьютерный клуб «Орки» открылся в Москве в августе 1996 года. Считается, что именно с этой даты зародился киберспорт в России.

Однако 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.

Уже с 2001 WCG (World Cyber Games) начали проводить отборочные турниры в России. Дисциплинами в зависимости от года проведения являлись все самые популярные игры.

После смены руководства и переименовании 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.

Тем не менее, в России постоянно проводились турниры по различным дисциплинам. Энтузиасты-одиночки участвовали в международных турнирах.

Спустя десять лет — 7 июня 2016 года — киберспорт в России вновь признали официальным видом спорта. Компьютерный спорт включили в первый раздел Всероссийского реестра. Там содержатся виды спорта, которые были признаны, но не являются национальными и «развиваемыми на общероссийском уровне» (автомодельный спорт, айсшток, корфбол, регбол, роллер спорт, скейтбординг, сёрфинг).

Появилась надежда, что и нынешнее признание подтолкнёт игроков к успехам.

### ***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***

Федерация компьютерного спорта России (ФКС России; англ. Russian Esports Federation) — общероссийская общественная организация, ответственная за развитие в РФ массового компьютерного спорта (киберспорта). Приказом Министерства спорта РФ №562 от 15.06.2018 г. ФКС России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «*Компьютерный спорт*».

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.

Участие государства в сфере видеоигр и киберспорта оставалось лишь вопросом времени. Не так давно интерес органов власти к данной



проблематике обозначил Депутат Госдумы Александр Хинштейн, написав для издания «Коммерсантъ» колонку о регуляции видеоигр.

«Компьютерные игры уже давно не считаются потерей времени: они помогают сбросить напряжение, найти единомышленников, развить точность движений. Популярность игр высока, и это далеко не предел. В первый год пандемии российский игровой рынок взлетел более чем на треть, в дальнейшем сектор будет регулярно обновлять максимумы».

Для развития киберспорта необходимы нормативно-правовые инструменты. Их хотят принимать с точки зрения профессиональной экспертизы. В качестве примера можно привести нормативы ГТО, которые действуют для киберспортсменов в соответствии со статьёй 31 федерального закона №329-ФЗ.

Сегодня в России создано некоторое количество киберспортивных клубов. Рынок компьютерных игр в нашей стране тоже находится на стадии формирования. В России есть всего несколько компаний, которые разрабатывают игры и имеют на них лицензионные права.

В настоящий момент в России в РГГУ открыта первая в истории нашей страны кафедра киберспорта «Теория и методика компьютерного спорта», где студенты получают высшее профильное образование и готовятся стать тренерами, а в Высшей школе экономики, реализуется образовательная программа профессиональной переподготовки «Управление киберспортом», где вместе с лучшими экспертами и практиками обучают профессиональных киберспортивных менеджеров. Два года назад в НГУ им. Лесгафта (Санкт-Петербург) появилось абсолютно новое направление подготовки молодых специалистов – «компьютерный спорт». Готовят студентов не как всех остальных. Вместо физкультуры – нейроатлетика. Это комплекс физических упражнений, которые направлены не только на развитие физических качеств, но и способностей мозга.

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 положений, ФКС выпустила методические рекомендации по обучению компьютерного спорта. **Рекомендуется овладеть начальными навыками управления компьютером.** Затем, с помощью 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.

Ключевые соревнования ФКС России — Кубок России по киберспорту (свыше 26 тыс. участников в 2019 г.), Всероссийская киберспортивная студенческая лига (более 250 вузов-участников в сезоне 2019-2020 гг.) и Чемпионат России по компьютерному спорту. Российский футбольный союз (РФС) совместно с ФКС России проводит Кубок России и Чемпионат РФС по интерактивному футболу.

МегаФон Кубок РФС по интерактивному футболу — официальный Кубок страны по футбольному симулятору FIFA 21, организованный Российским футбольным союзом и Федерацией компьютерного спорта России. В 2022 году соревнования за звание обладателя Кубка России с призовым фондом в размере одного миллиона рублей проходили с августа по сентябрь.

В 2018 году стартовала Всероссийская интеллектуально-киберспортивная школьная лига. В совокупности за более чем 20 лет работы ФКС России провела более 1000 турниров, в которых приняли участие свыше 500 тыс. участников.

Чемпионат России по компьютерному спорту – это официальные соревнования, включенные в Единый календарный план Министерства спорта РФ, которые ежегодно проводит ФКС России. В 2021 году в них приняли участие более 20 тысяч человек со всей страны, а финал турнира прошел в

Челябинске. В 2022 году финал чемпионата состоялся в Белгороде. За два дня его посетили 4300 человек.

## **Киберспортивные турниры**

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

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

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

Если киберспортсмен играет в команде или самостоятельно, компьютерные игры все равно расширяют жизненное пространство и помогают найти друзей в разных странах.

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

### ***Команды***

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 годы.

Открытые киберспортивные игры – ежегодные международные соревнования. В 2021 году более 35 тысяч участников соревновались в Dota 2 и Clash Royale (для участников от 14 лет и старше), а также в специальном турнире по Counter Strike: Global Offensive (для участников от 18 лет и старше).

Кроме WCG, регулярно проводится старейший турнир Cyberathlete Professional League (созданный 26 июня 1997 года), который прекращал 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 получают приглашения wild card.

*Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига* — соревнования среди школьных сборных со всей России. Помимо компьютерного спорта, в них представлены электронные шахматы, а сами матчи проходят при поддержке Российской шахматной федерации. Заявки на участие в третьем сезоне турнира подали более пяти тысяч школьников из более чем тысячи школ.

### ***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 Clan Base, ESL, CSPL, INEL и др.

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

Наиболее развитые дисциплины: Counter-Strike (4 версии), Quake (6 версий), dota (3 подвида), StarCraft (5 эпизодов), Warcraft.

### **Участие девушек в киберспорте**

Мы привыкли думать, что в некоторых видах спорта преобладают мужчины. Весь мир может следить за игрой мужских команд по футболу и баскетболу. Но это не значит, что женские команды играют менее технично и не показывают столь высоких результатов. Просто так исторически сложилось.

Всё-таки спорт — это не про гендерные различия, а про упорство, силу воли и стремление к победе.

Никто не запрещает девушкам играть на профессиональной сцене, и ни один турнир не позиционирует себя как чисто мужской. Бытует мнение, что киберспорт и видеоигры – мужское увлечение. Однако немалое количество прекрасных и талантливых девушек уже не первый год ломает этот стереотип (Виктория TORY Казиева, Ксения VILGA Ключенкова и другие). Для участия ограничениями всегда были только гражданство (при отборах на некоторые из мировых чемпионатов) и технические требования работы самих игр, обычно связанные с качеством интернет-соединений между странами.

С другой стороны, во всех крупнейших киберспортивных дисциплинах верхние строчки держат мужчины. Полина «Exilia» Парака, игравшая в Counter-Strike на высоком уровне, в интервью сайту Virtus.pro заметила: «Сейчас я вижу, что единицы девушек пытаются соревноваться с мужскими командами высшего уровня. А после провалов они практически перестают это

делать и бросают попытки пробовать. Остальные даже не пытаются. Да, они проводят свои тренировки в основном против мужских команд, но на серьезных турнирах практически не участвуют. Видимо, их устраивает, что если есть разделение на мужские и женские соревнования, то лучше побороться с себе подобными, чем с парнями, от которых ты, скорее всего, «отлетишь».

Что же касается отборов в профессиональные мужские коллективы, то здесь идет жесточайшая конкуренция, в которой девушки обычно уступают. Сложно понять, почему именно сложилась такая ситуация, но тенденции к ее изменению нет.

### **Возраст киберспортсменов**

Возраст киберспортсмена зависит от дисциплины, например, нужна ли в ней сверхскоростная реакция или нет. Там, где фактор реакции является ключевым, — это спорт молодых, и в 25 лет наступает «спортивная старость». В таких дисциплинах игрок выходит на пик формы в районе 19-20 лет. Но в любом случае есть свои исключения, когда и игроки старше 30 лет выступают на  достойном  уровне.

В других дисциплинах, например, в соревновательных головоломках, где скорость реакции не очень важна, а на первый план выходит психология, средний  возраст  составляет  уже  32  года.

В Федерации компьютерного спорта рекомендовали начинать заниматься компьютерным спортом с **14 лет**. С этого возраста также разрешено участвовать в соревнованиях. Направление киберспорта настолько перспективно, что многие родители отдают детей в секции уже с 10-11 лет.

Вероятно, в перспективе ближайших нескольких лет, возможно, будет предложена программа обучения детей уже с младшего школьного возраста (безусловно, в полном соответствии с нормами законодательства).

Сотрудники Центра патриотического воспитания и школьного спорта считают, что компьютерные игры помогают школьникам в обучении. Дети,

которые занимаются киберспортом, интересуются информатикой, программированием, математикой, иностранными языками. Каждая из киберспортивных дисциплин развивает важные навыки. Киберспорт – хорошее начало, чтобы стать программистом или web-дизайнером.

Риски есть в любом спорте и в любом деле, киберспорт не исключение, конечно. Здесь можно говорить об игровой зависимости, отсутствии социализации, ухудшении осанки и зрения. Но если обучаться в школе под контролем учителей и специалистов по киберспорту, все риски минимизируются.

## **II. Киберспорт: преимущества и недостатки**

### **Результаты анкетирования**

Общаясь с одноклассниками из 4 класса, выяснилось, что лишь немногие осведомлены о том, что киберспорт признан видом спорта, но при анкетировании все заинтересованно отвечали на вопросы.

### **АНКЕТА для ученика**

1. Как часто ты играешь в компьютерные игры?
  - каждый день
  - по выходным
  - не играю
2. Сколько по времени ты играешь в компьютерные игры?
  - 1- 1,5 часа
  - 3-4 часа
  - сколько получается
3. Как твои родители к этому относятся?
  - разрешают
  - не разрешают
  - разрешают, но недолго
4. Что такое киберспорт?
  - спортивные соревнования
  - компьютерные игры
  - не знаю
5. Кто такой киберспортсмен?
  - участник компьютерных соревнований
  - человек, играющий в компьютерные игры
  - не знаю

6. Если будет **киберигра** во внеурочной деятельности, выберешь ли ты этот урок?

- да
- нет
- не знаю

7. В каком классе ты учишься?

- в 4 классе
- в 5 классе
- в 6 классе

Мною были проанкетированы и родители.

### **АНКЕТА для родителей**

1. Что такое киберспорт?

- спортивные соревнования
- компьютерные игры
- не знаю

2. Кто такой киберспортсмен?

- человек, играющий в компьютерные игры
- участник компьютерных соревнований
- не знаю

3. Есть ли возрастные ограничения для занятий киберспортом?

- да
- нет
- да, с 14 лет

4. Если будет предложен курс по **киберспорту** во внеурочной деятельности вашего ребенка, выберите ли вы этот курс?

- да
- нет
- не знаю

5. Разрешаете ли вы ребенку играть на компьютере в различные игры?

- разрешаю
- не разрешаю

6. Если разрешаете, то сколько по времени?

- 1 час в день
- по выходным, но недолго
- сколько хочет, когда уроки выучены

7. Играете ли вы сами в компьютерные игры?

- играю
- не играю
- хотелось бы, но некогда

По **результатам опроса учеников** можно сделать следующие выводы:

- Учащиеся играют в компьютерные игры - 92%,



из них каждый день 54%

- Родители разрешают 54%, но недолго 46%
- Что такое киберспорт, правильно ответили 27%
- Кто такой киберспортсмен знают 88%
- Киберигру во внеурочной деятельности выберут 69%

### *Результаты опроса родителей:*

- Что такое киберспорт знают 23 %, в основном считают, что это только компьютерные игры -55%
- Кто такой киберспортсмен правильно ответили 72 %
- Курс по **киберспорту** во внеурочной деятельности выберут для своего ребенка 41%
- Разрешают своим детям играть в компьютерные игры 68%
- Сами родители не играют 73%; хотелось бы, но некогда 9%

По результатам анализа можно сделать вывод, что существует необходимость ознакомить учеников и даже родителей с информацией о киберспорте, рассмотреть его преимущества и недостатки.

### **Почему киберспорт — это спорт**

**Спорт** (англ. sport, сокращение от первоначального старофранц. desport — «игра», «развлечение») — организованная по определённым правилам деятельность людей (**спортсменов**), состоящая в сопоставлении их физических и/или интеллектуальных способностей, а также подготовка к этой деятельности и межличностные отношения, возникающие в её процессе.

Киберспорт под это определение полностью попадает.

Однако, 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.

Некоторые утверждают, что в ходе киберспортивных тренировок и соревнований организм не работает и не развивается с точки зрения

физиологии. Это не так: воздействие компьютерного спорта на человека изучалось в ходе лабораторных исследований. Было выяснено, что уровень мобилизации организма человека во время финальной стадии турнира сопоставим с управлением гоночным автомобилем или с забегом на стометровку — происходит огромный выброс гормонов, учащается сердцебиение, игрок полностью напряжён и сконцентрирован.

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.

### ***Плюсы киберспорта***

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.

Компьютерные игры **как простое развлечение не имеет особого смысла**, если в нём нет места достижениям и состязательности.

Киберспортсменов не готовят в специальных учебных заведениях. Свой профессионализм они оттачивают в виртуальных битвах, а лучшие из них зарабатывают вполне реальные деньги. **Каждый серьёзный турнир имеет свой призовой фонд.**

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 **ценятся опыт и интеллектуальные навыки игрока, умение работать в команде.** Также, немаловажным для успешной игры является **высокая скорость реакции, развитая мелкая моторика рук, способность к нестандартным решениям и мгновенному принятию решения, а также устойчивость психики и выносливость нервной системы.**

### *Минусы киберспорта*

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.

### **Заключение**

Киберспорт в современном мире стал неотъемлемой частью жизни многих людей разных поколений. Это спорт в виртуальной реальности.

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

Глава Федерации компьютерного спорта Дмитрий Смит рассчитывает, что киберспорт со временем будет включен в программу Олимпийских игр. Он подчеркнул, что федерация хочет ускорить процесс и уже ведет работу в

данном направлении. По его мнению, включение киберспорта в программу Игр — вопрос времени.

Следует отметить, что негативное воздействие игры на подростков проявляется в тех случаях, когда развивается зависимость и подросток проводит за игрой ежедневно более 2 часов в день. Игра не может заменить живого общения со сверстниками, занятия спортом и творчеством вне киберпространства.

Тем не менее, предложенные игры могут помочь ребятам в освоении многих предметов и мыслительных операций: история, программирование, конструирование, моделирование.

### **Источники**

- <http://www.uralstudent.ru/professii/informacionnye-tehnologii-it/kibersportsmen->
- <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
- <https://resf.ru/about/resf/>
- Федерация компьютерного спорта России. [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://resf.ru>
- История развития киберспорта в России и мире. [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://киберспорт.рф>