

Компьютерные игры как спорт

*Шаньгин Егор
НМТ-350901*

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. Как вид спорта признан в России.

С чего всё начиналось



История киберспорта начинается с 1997 года, когда был основан CPL, которая сделала первый турнир в дисциплине Quake. Но первой игрой с возможностью кооперативной схватки была Doom 2.

Для киберспорта подходят такие жанры компьютерных игр, как шутеры от первого лица, стратегии реального времени и спортивные игры, как наиболее зрелищные и динамичные.

Наиболее популярные игры на данный момент:

- Dota 2 (13 октября 2010г.)*
- League of Legends (27 октября 2009г.)*
- Counter-Strike: Global Offensive (21 августа 2012г.)*
- Overwatch(24 мая 2016г.)*
- PlayerUnknown's Battlegrounds (21 декабря 2017г.)*

КОМАНДЫ

В киберспорте команды игроков традиционно называются кланами, или «тíмами» (от англ. «team» команда). Некоторые виды компьютерных игр, например Counter-Strike, созданы только для командного соревнования, другие же позволяют играть как в режиме «1х1»(в отдельных случаях Dota2 или Hearthstone), так и команда на команду.

В связи с этим можно провести аналогии между другими популярными видами спорта, в которых имеются групповые соревнования(футбол, хоккей), а также и одиночные(теннис).

Признание киберспорта в России



В 2001 году Россия стала одной из первых стран, признавших соревнования в компьютерных играх официальной спортивной дисциплиной. В 2006 году киберспорт исключили из реестра: для окончательного признания дисциплины официальной было необходимо, чтобы он активно развивался более чем в половине российских субъектов.

Кроме того, за пять лет существования в реестре киберспортсменам так и не удалось обзавестись зарегистрированным общероссийским физкультурно-спортивным объединением.

Соревнования

Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные: *World Cyber Games, The CPL, ESWC, ESL Pro League, ECG, ECS.* Наиболее значительным из них является турнир *World Cyber Games*, который организован подобно Олимпийским играм. Впервые *WCG* были проведены в Южной Корее, родоначальнице киберспорта и неизменным лидером в мировых состязаниях по *Старкрафту*, и с тех пор соревнования устраиваются каждый год в разных странах.



Полупрофессиональные онлайн лиги

Помимо соревнований с призовым фондом существует ряд полупрофессиональных лиг, организующих соревнования в форме онлайн кубков и лadders. К наиболее известным и массовым относятся Starladder, ESL, Faceit и др.



Требования по проведению соревнований

Помимо протокола, который подтверждает факт проведения турнира, в России действует строгий регламент проведения состязаний, установленный Федерацией Киберспорта. По протоколам спортсменам присуждаются разряды и рейтинговые баллы в системе всероссийского рейтинга по компьютерному спорту.

Помимо протокола обязательно наличие бригады судей, которая состоит из главного судьи и судей по играм (если их несколько), линейные судьи, наблюдателей и технических судей. Это еще одна черта, которая связывает традиционный спорт с киберспортом.

Проведение соревнований

Большие соревнования проводятся в специальных местах, где публика может наблюдать за игроками, сидящими за компьютерами, а ход поединка отслеживать на большом экране, куда транслируются изображения с экранов игроков. В Южной Корее из-за большого числа зрителей подобные соревнования проводят на стадионах. Менее масштабные соревнования проводятся в компьютерных клубах и интернет-кафе. Кроме того, существуют онлайн-соревнования, которые проводятся через интернет.

Игра через интернет обладает некоторыми недостатками. У разных игроков могут быть разные задержки передачи информации через сеть в связи с неоднородностью структуры глобальной сети. При игре через Интернет сложно обнаружить жульничество в игре («читерство»). При игре через локальную сеть все игроки присутствуют в одном помещении под наблюдением организаторов соревнования, поэтому жульничать намного труднее. Локальная сеть сводит на нет и проблему задержек сети, так как имеет достаточную и одинаковую для всех пропускную способность. Игра через LAN(Беспроводная локальная сеть (англ. Wireless Local Area Network; Wireless LAN; WLAN)) создаёт специфическую атмосферу соревнования, благодаря личному присутствию всех участников и зрителей, которая не может быть достигнута посредством интернета.

Так что же делает киберспорт традиционным видом спорта?

- Соревновательный момент
- Определенные правила
- Наличие судей
- Эмоции
- Межличностные отношения
- Онлайн трансляции чемпионатов
- Наличие фанбазы
- Признание киберспорта во многих ведущих странах мира (Россия, Германия, Швеция, США, Канада и др.)
- Огромные вложения денег
- Открытие киберспортивных составов футбольными организациями
- Ставки
- Конфликты, нарушение регламента



Natus Vincere - Победители The International 2011



Эмоции – часть спорта



Европейские футбольные клубы с киберспортивным подразделением

Сделано: 



Вывод очевиден – киберспорт является спортом.

Итак, в сухом остатке, можно сказать, что киберспорт и спорт идентичны. Там, где киберспорт не догнал спорт, он находится на правильном пути развития. Единственным большим вопросом остается структурирование киберспорта как дисциплины. На данный момент киберспорт еще не признан спортом как во многих странах, так и в умах общественности, но в ближайшее время, это, несомненно, изменится.

Топ-10 крупнейших призовых фондов в истории киберспорта

- 1.The International 2017 — \$24,6 млн;
- 2.The International 2016 — \$20,4 млн;
- 3.The International 2015 — \$18,4 млн;
- 4.The International 2014 — \$10,9 млн;
- 5.2016 Season World Championship — \$5 млн;
- 6.2017 World Championship — \$4,9 млн;
- 7.Dota 2 Asia Championships — \$3 млн;
- 8.Мейджоры по Dota 2 (до ввода турнирной системы сезона 2017/2018) — \$3 млн;
- 9.The International 2013 — \$2,8 млн;
- 10.2016 Smite World Championship — \$2,6 млн

Список литературы

1. Википедия, <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт>(дата обращения 25.05.2018)
2. Топ-10 призовых фондов в киберспорте, <https://www.cybersport.ru/news/ot-the-international-do-smite-world-championship-samy-e-krupnye-prizovye-v-istorii-kibersporta> (дата обращения 25.05.2018)
3. Какие страны признали киберспорт, <https://www.cybersport.ru/news/kakie-strany-priznali-kibersport> (дата обращения 26.05.2018)
4. Проникновение киберспорта в спорт, <https://efcdk.com/infographics-esports> (дата обращения 26.05.2018)