**Проектная группа: Бадиков Матвей, Кумавов Сраждин, Русских Владимир, Дмитриенко Олег, Дейнего Владислав.**

**Научный руководитель: Паймина Лариса Вальерьянова**

**Тема проекта: киберспорт – это спорт или развлечение?**

**1)Обоснование темы проекта**

Несмотря на свою краткую историю киберспорт быстро обрел поклонников по всему миру. Мировая аудитория киберспорта уже превышает 230 миллионов человек, что вполне сравнимо с аудиторией других видов спорта.

Киберспорт - это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Простыми словами, это действительно соревнования по видео- или компьютерным играм, только по-серьёзному.

А интересна ли нашим ровесникам эта тема? Хотелось бы им больше узнать о киберспорте? Чтобы ответить на эти вопросы, мы создали анкету и провели социологическое исследование.

Нами были опрошены 31 человек из 8-х классов школы. На первый вопрос: Слышали ли вы о киберспорте? ДА ответило – 20 человек, НЕТ – 11 человек;

Второй вопрос: Что по вашему киберспорт? Ребята ответили, что это соревнования по видеоиграм, игры ради денег, возможность стать известным и способ заработать, азарт и расслабление.

На третий вопрос: Необходимо ли ознакомить обучающихся с информацией, что же такое киберспорт? ДА ответило – 22 человека, НЕТ – 9 человек;

На четвёртый вопрос: Считаете ли вы киберспорт спортом? ДА ответило – 21 человек, НЕТ – 10 человек;

На пятый вопрос: Преимущества или недостатки имеет киберспорт? Больше положительного ответило – 20 человек, Больше отрицательного – 11 человек;

На шестой вопрос: Как вы считаете, какие положительные качества развивает киберспорт? Ловкость ответило – 9 человек, Логику – 13 человек, Внимание – 9 человек;

На седьмой вопрос: Часто ли вы играете в компьютерные игры? ДА ответило – 14 человек, НЕТ – 8 человек, НЕ ОСОБО – 9 человек.

Полученные данные доказали, что ребятам интересна эта тема, и они хотели бы получить о ней больше информации. В то же время их мнение о киберспорте противоречиво, хотя количество положительных оценок почти в два раза больше.

**2)Презентация проекта**

**Проблема проекта**. Родители не дают своим детям долго играть в компьютер.

**Цель.** Изучить информацию по данному вопросу с тем, чтобы прийти к определенному выводу.

**Задачи.**

1. Изучить и систематизировать материал в сети Интернет о киберспорте в мире и в России

2. Узнать о киберспортсменах

3. Выявить влияние компьютерного спорта на здоровье и психику человека.

**Гипотеза.** Можно ли всё-таки считать киберспорт - спортом?

**Планируемый результат:** У играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

В играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

Улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

Игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

Играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражениям.

**3)Отчёт о проделанной работе**

В ходе проделанной работы мы изучили тему «Киберспорт». Для этого нам пришлось обратиться к нескольким сайтам в интернете. А именно к таким, как: «Парламентская газета», «Инфоурок» и «Алые паруса».

**4)Полученные данные**

Мы обобщили полученные данные и представили их в соответствующем разделе:

Мировая аудитория киберспорта уже превышает 230 миллионов человек, что вполне сравнимо с аудиторией других видов спорта. Киберспорт был признан официальным видом спорта в России более пятнадцати лет назад. Ежегодно в мире проходит множество турниров с многомиллионными призовыми фондами, за которыми следят сотни миллионов зрителей онлайн, и каждый крупный спортивный ресурс уже давно ведёт раздел по киберспорту.

Киберспорт - это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Простыми словами, это действительно соревнования по видео- или компьютерным играм, только по-серьёзному. В числе самых популярных киберспортивных дисциплин - трёхмерные шутеры (3D shooter), симулирующие бой между командами игроков на современном или фантастическом оружии, симуляторы спортивных игр (серия игр FIFA); стратегии в реальном времени (StarCraft) и командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры (League of Legends, Dota 2).

Россия первой в мире официально признала киберспорт видом спорта, произошло это 25 июля 2001 года. А Федерация компьютерного спорта России (ФКС) была основана ещё раньше - 24 марта 2000 года. Основной своей целью ФКС обозначила развитие в стране компьютерного спорта как части международного спортивного движения и подготовку граждан страны к жизни в информационном обществе.

Но в 2006 году киберспорт был исключён из Всероссийского ре­естра видов спорта из-за того, что он не соответствовал требованию развиваться в более чем половине субъектов Российской Федерации. Восстановить свои позиции он смог лишь 7 июня 2016 года - соответствующий приказ Минспорта вернул его в реестр официальных видов спорта России. А 13 апреля этого года ещё один приказ Минспорта перевёл компьютерный спорт в раздел «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Для киберспортсменов ввели разряды и звания по их дисциплине и возможность проведения официального чемпионата страны. Кстати, в этом же разделе находятся и традиционные виды спорта - футбол, хоккей, баскетбол и другие.

За или против?

Известный хоккеист, первый заместитель председателя Комитета Госдумы по физической культуре, спорту, туризму и делам молодёжи Вячеслав Фетисов не считает киберспорт спортом. «Кроме того, я не поддерживаю идею признания киберспорта олимпийским, - говорит парламентарий. - Существуют другие виды игр и форматы турниров, и если так нужно, то следует сделать отдельную компьютерную Олимпиаду. Было бы странно, сомневается Фетисов, если кто-то получал бы олимпийские медали за игру на компьютере и становился олимпийским чемпионом, не вставая со стула»[[1]](#footnote-1).

Не уверен в светлом олимпийском будущем киберспорта и президент Международного олимпийского комитета Томас Бах. «Мы пока ещё не уверены на все сто, что киберспорт действительно является спортом, учитывая физическую активность и всё то, что требуется от дисциплины, чтобы она считалась спортом», - сказал он. Также Бах отметил, что пока в МОК не видят такой киберспортивной организации, которая заставила бы членов комитета поверить в то, что в рамках кибердисциплин уважаются правила и ценности Олимпиады.

Президент Федерации компьютерного спорта России Дмитрий Смит, напротив, считает, что эти два понятия разводить не стоит. «Киберспорт - это точно такой же вид спорта, как и любой другой, который называют традиционным. Это не соревнование человека с компьютером, это соревнование двух людей или команд, интеллектуальное состязание, в котором компьютер выступает в качестве спортивного инвентаря или турнирной площадки», - говорит он. Также Смит подчеркнул, что далеко не все игры имеют отношение к компьютерному спорту - для этого игра должна обладать соревновательным элементом, быть короткосессионной, бессюжетной и обеспечивать равные условия для соревнующихся игроков. Поэтому в киберспорте соревнования проводятся примерно по 20 играм из сотен тысяч или даже миллионов существующих.

«Профессиональные киберспорт­смены, соревнующиеся на мировом уровне, обязательно уделяют внимание своей физической форме. Победу от поражения может отделять миллисекунда, всё решают реакция и скорость мышления спортсмена, а высокого уровня этих параметров нельзя достичь без хорошего физического состояния и подготовки», - рассказал «Парламентской газете» генеральный менеджер известной российской киберспортивной команды Virtus.pro Роман Дворянкин. Киберспорт, соглашается он, это не тяжёлая атлетика или бег с препятствиями, но особых различий между ним и такими давно признанными видами спорта, как, например, шахматы или стрельба из лука, нет. Что касается психологического аспекта, то различия и вовсе отсутствуют. Киберспортсмены так же нацелены на победу, у них в наличии то, что называется спортивным духом, и, как любой другой вид спорта, киберспорт находится вне политики.

Каков возраст киберспорncменов?

По словам Дмитрия Смита, мировая аудитория киберспорта уже превышает 230 миллионов человек, что вполне сравнимо с аудиторией других видов спорта, и при этом ежегодно растёт на 10-20 процентов. Если говорить о финансовых показателях, то, по прогнозам аналитической компании Newzoo, доходы в киберспорте за 2017 год вырасли на 41,3 процента и составят 696 миллионов долларов. Из них 517 миллионов придётся на рекламу, спонсорскую поддержку и права на трансляции киберспортивных событий, 63 миллиона - на выручку от продажи билетов на мероприятия и брендированной продукции. Букмекеры принимают ставки на киберспорт, причём на него уже ставят больше, чем на гольф, регби и теннис. Планируется, что уже к 2020 году инвестиции компаний в киберспорт удвоятся, благодаря чему совокупный доход индустрии вырастет до 1,5 миллиарда долларов. Неудивительно, что такая аудитория привлекает всё больше крупных компаний и не только из сферы IT, заинтересованных в продвижении своих брендов среди молодых, довольно обеспеченных и интересующихся современными технологиями людей.

«Что касается российского киберспорта, то, по данным исследований SuperData и PayPal, мы сегодня являемся вторыми по объёму рынка в Европе, уступая только Швеции», - рассказал президент ФКС России. В 2016 году федерация успешно организовала первый в истории страны Кубок России по киберспорту. Его призовой фонд составил более 5,5 миллиона рублей. В отборочных соревнованиях, проведённых ФКС России по всей стране  - от Москвы до Владивостока, приняли участие в общей сложности 5687 человек.

«Я не разделяю взглядов, что киберспорт в перспективе может погубить футбол или хоккей, но в первую пятёрку самых популярных видов спорта в течение нескольких ближайших лет ему войти по силам», - уверен Роман Дворянкин. Привлекательность для инвесторов индустрии состоит и в том, что содержать киберспортивный клуб значительно проще, чем футбольную или хоккейную команду. При этом суммы спонсорских контрактов, если не брать во внимание крупные государственные компании, вполне сопоставимы. Так же, как и в обычном спорте, партнёрские отчисления являются основным источником дохода киберспортивных команд наряду с призовыми выплатами и поступлениями от продаж командной атрибутики.

Проблемы киберспорта?

С признанием киберспорта официальным видом спорта в России никаких организационных трудностей у его энтузиастов не возникает. Находить помещения для соревнований стало значительно проще, и муниципалитеты стали более отзывчивыми и помогают с организацией. Однако не все проблемы до сих пор решены. «Есть пробел в законе о физической культуре и спорте, связанный с отсутствием такого понятия, как «дистанционные соревнования», - отмечает Дмитрий Смит. Президент ФКС пояснил, что это проблема не только киберспорта, но и ряда других интеллектуальных видов состязаний, где матчи через Интернет - норма. «Возможно, есть смысл разработать соответствующие поправки в закон», - предложил он.

Топ­5 киберспортивных дисциплин?

Dota 2 - игра в жанре MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, буквально «многопользовательская онлайновая боевая арена»). В состязаниях этого жанра две команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида. Каждый игрок управляет одним персонажем из определённого списка доступных героев, отличающихся своими способностями. В течение матча персонажи могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение, подобно компьютерным ролевым играм. Конечной целью в ходе матча является уничтожение базы противника.

Ежегодно разыгрывается порядка 28 миллионов долларов.

League of Legends - второй представитель жанра MOBA и самая популярная игра среди киберспортивных дисциплин в мире. Число одновременно находящихся в игре онлайн людей приближается к 30 миллионам, что составляет почти 70 процентов от всех поклонников MOBA в мире. Чемпионат мира по этой игре проводится с 2011 года, за играми следит около 32 миллионов онлайн-зрителей.

Ежегодно разыгрывается порядка 7 миллионов долларов.

Counter-Strike: Global Offensive - самый известный представитель жанра First Person Shooter, или просто «стрелялка» от первого лица. Основная идея игры - противостояние двух команд: террористов и спецназа. Цель игры - выполнить задание карты или уничтожить противников. За выполненные задания и уничтоженных противников игрок получает деньги, которые может потратить на покупку оружия.

Ежегодно разыгрывается порядка 4 миллионов долларов.

StarCraft II - представитель жанра RTS (Real-Time Strategy - стратегия в реальном времени). Суть игры состоит в постройке и развитии своей базы и уничтожении базы противника с помощью своих боевых единиц, или «юнитов». В игре присутствует три разные расы, каждая со своими преимуществами и недостатками и различными стратегиями и путями к победе. Первая часть этой космической стратегии вышла в 1998 году и стала лидером среди сетевых RTS на многие годы и одной из первых киберспортивных дисциплин.

Ежегодно разыгрывается порядка 3 миллионов долларов.

Hearthstone - симулятор коллекционной карточной игры, детище компании Blizzard. Партии представляют собой пошаговую дуэль двух игроков, которые стремятся уничтожить противника с помощью своей уникально составленной колоды. Для улучшения своей колоды можно покупать редкие и более мощные карты в игровом магазине или получать их как награду за участие в играх на Арене.

[[2]](#footnote-2)

Ежегодно разыгрывается порядка 2 миллионов долларов.

Самые киберспортивные страны?

Мировых турниров по выявлению сильнейших наций сейчас не проводится. Однако существует неофициальный зачёт, в котором рейтинг составляется по числу профессиональных киберспортсменов в той или иной стране, а также по их количеству на душу населения.

На первой строчке находятся США, что вполне закономерно, так как именно там родились три топовые кибердисциплины. При этом если Европа и Азия предпочитают только Dota и Counter-Strike, то американцы проводят турниры практически по всем компьютерным играм. Успех усидчивых и усердных китайцев также не вызывает удивления. А вот почётное третье место россиян - хороший повод для гордости.

1. США: 2375 кибератлетов, 0,0007% от населения

2. Китай: 652 кибератлета, 0,00005% от населения

3. Россия: 625 кибератлетов, 0,0004% от населения

4. Германия: 615 кибератлетов, 0,0007% от населения

5. Южная Корея: 553 кибератлета, 0,001% от населения

Как не впасть в зависимость от киберспорта?

Ввиду того, что данный вид спорта только получил свое развитие и с каждым днем количество решивших удариться в киберспортивные дисциплины (а в Москве уже открыли факультет киберспорта) и побороться за звание кандидата в мастера по киберспорту, все больше времени и усилий, а также вовлеченности, увлеченности и концентрации потребуется будущим киберспорстменам, геймерам и рядовым игроманам на то, чтобы уйти в мир киберспорта[[3]](#footnote-3).

**5)Анализ полученных данных, оценка киберспорта**

После того, как киберспорт был признан официальным видом спорта в России, многие захотели попасть в ряды киберспортсменов и поучаствовать в киберспортивных соревнованиях, которые проходят довольно часто по всему миру. И по большей части от этого многие задаются вопросом - как получить мастера спорту по киберспорту, ведь, согласитесь, многие геймеры, ранее не являющиеся таковыми официально, теперь могут официально получить кмс по киберспорту. Киберспорт - олимпийский вид спорта, как ни крути, а после того, как киберспорт стал официальным видом спорта в России, стали появляться и соответствующие проблемы у геймеров.

Игромания и игровая зависимость - беда нашего времени. Участились случаи гибели подростков, излишне увлекающихся и чрезмерно погружающихся в мир компьютерных игр. Чем в данном случае грозит киберспорт? Желание получить свой куш в борьбе с другими киберспортсменами ставит под вопрос психическое состояние и психологическую безопасность подростков и игроманов. Ведь в беге за призами и наградами в киберспорте, кои в мире киберспорта далеко не маленькие и не скромные, и, конечно же, званию кандидата в мастера спорта по киберспорту, многие могут забить на все свои текущие дела и хлопоты, семью и друзей, жен и детей, в целом - на жизнь.

У играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

В играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

Улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

Игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

Играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражениям.

Киберспорт: хорошо или плохо?

После того, как киберспорт был признан официальным видом спорта в России, многие захотели попасть в ряды киберспортсменов и поучаствовать в киберспортивных соревнованиях, которые проходят довольно часто по всему миру. И по большей части от этого многие задаются вопросом - как получить мастера спорту по киберспорту, ведь, согласитесь, многие геймеры, ранее не являющиеся таковыми официально, теперь могут официально получить кмс по киберспорту. Киберспорт - олимпийский вид спорта, как ни крути, а после того, как киберспорт стал официальным видом спорта в России, стали появляться и соответствующие проблемы у геймеров.

**6)Выводы на основе проделанной работы**

На основе проделанной работы мы изучили тему Кибкрспорт и готовы выступить с нашим материалом, доказав, что киберспорт является одним из видов спорта.

**ПРИЛОЖЕНИЕ**

 **Анкетирование учащихся МБОУ СОШ № 1 г. Пыть-Яха.**Цель: выявления отношения обучающихся школы к киберспорту.

1. Слышали ли вы о киберспорте? А) да Б) нет

2. Что по вашему киберспорт? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3. Необходимо ли ознакомить обучающихся с информацией, что же такое киберспорт? А) да Б) нет

4. Считаете ли вы киберспорт спортом? А) да Б) нет

5. Преимущества или недостатки имеет киберспорт? А) больше положительного, Б) больше отрицательного.

 6. Как вы считаете, какие положительные качества развивает киберспорт?

 А) ловкость Б) логику В) внимание Г) у киберспорта нет положительных качеств

7. Часто ли вы играете в компьютерные игры? А) да Б) нет В) не особо

1. https://infourok.ru/news/kibersport-predlozhili-sdelat-shkolnim-fakultativom-1676.html [↑](#footnote-ref-1)
2. https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/ [↑](#footnote-ref-2)
3. https://www.pnp.ru/economics/kibersport-eto-sport-budushhego-ili-razvlechenie.html [↑](#footnote-ref-3)