

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет Исторический

Выпускающая кафедра Отечественной Истории

Поскотин Степан Александрович

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема: **«Киберспорт как социокультурное явление в России и г.
Красноярске»**

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы: История

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
Заведующий кафедрой
к.и.н., доцент И.Н. Ценюга

Дата, подпись
Научный руководитель
к.и.н., доцент С.Н. Ценюга

Дата, подпись
Обучающийся С.А. Поскотин

Дата, подпись

Оценка _____

(прописью)

Красноярск 2019

Оглавление

Введение	
Глава 1. Становление теоретических и организационно-правовых оснований киберспорта в Российской Федерации и в западных странах	
1.1 Предпосылки, факторы и условия становление фундаментальных оснований киберспорта.....	9
1.2 Разработка научно-методических оснований киберспорта.....	12
Глава 2. Особенности внедрения киберспорта в досугово-педагогическую деятельность образовательных учреждений г. Красноярска	18
2.1 Киберспорт как инструмент самореализации учащихся.....	18
2.2 Особенности социализация и адаптация учащихся в обществе по средствам киберспорта.....	28
2.3 Специфика реализации киберспорта как факультатива в общеобразовательной школе.....	31
Заключение.....	36
Библиографический список.....	40

Введение

Актуальность

Игра – является одним из важнейших инструментов в становлении, обучении, приобретении навыков и развитии человека в целом. Выполняя коммуникативную, обучающую, социализирующую, учебно-тренирующую функции на протяжении всей истории человечества с появлением все большего времени для досуга видоизменялись но, тем не менее, всегда сохраняли в себе педагогическую сущность.

Можно сказать, что на данном этапе развития общества определенную мощь набирает индустрия развлечений. Для воплощения запросов общества организуются спортивные олимпийские игры, спорт-игры на профессиональном и любительском уровнях. Все эти проявления наглядно демонстрируют что индустрия развлечений производит не материальные блага, а продукты развлечения, удовлетворяющие культурно-досуговый запрос индустриального и в еще большей степени пост индустриального общества.

Компьютеризация в постиндустриальном общества, в том числе и в Российской федерации, идет стремительными темпами. Все сферы человеческой жизни (Работа, досуг, личные взаимоотношения, коммуникация, образование) пронизаны компьютерными технологиями в той или иной степени. Каждый человек, так или иначе, взаимодействует с компьютерными технологиями. Следовательно, так как бытие определяет сознание, компьютеры прочно входят и в сознание современного человека, изменяя его в целом.

В дополнении к настольным (шахматы, нарды, карты и т.д.) в нашу жизнь входят и компьютерные игры. Повышенная доступность, возможность общения с другими людьми благодаря интернету на почве общих игровых интересов – всё это привлекает людей разных возрастов к играм. А компьютерный игрок пытается обучаться и решать все привычные биологические задачи (доминанция, еда, размножение) уже в новой форме

реальности. Что в современном мире, становится с каждым днем все важнее – решать биологические задачи уже в якобы виртуальном мире. В виртуальном мире, в том числе и мире компьютерных игр, люди делают карьеру, получают признание и восхищение (доминанция), зарабатывают деньги (еда), знакомятся (размножение). Виртуальный мир становится столь же реальным, это лишь иная форма, сущность остается той же. Важнейшей педагогической и биологической задачей индивида является социальная адаптация, которая решительно невозможна при игнорировании в современном мире компьютерной сферы.

Индустрия пристально следит за научно-техническим прогрессом и внедряет в игровую сферу научные достижения. Существует отдельная сфера производства, которая регулирует компьютерно-игровые нужды (различные приборы, например видеокарты, очки, шлемы виртуальной реальности и т.д.).

Всё вышеописанное относится к Российской Федерации и городу Красноярску непосредственно.

Объектом работы являются киберигры как социокультурное явление.

Предметом исследования является процесс становления, развития и особенности воздействия киберспорта на досуговую деятельность в учебных заведениях г. Красноярска.

Территориальные рамки исследования обуславливаются широким распространением компьютерных игр как вида спорта на территории города Красноярска.

Целью работы является изучение и описание становления, развития особенностей воздействия компьютерных игр как киберспорта на досуговую деятельность в учебных заведениях г. Красноярска.

Реализация цели исследования предполагает решение следующих **задач**:

1. Изучить и проанализировать предпосылки, факторы и условия становление фундаментальных оснований киберспорта в Российской Федерации
2. Уточнить и обосновать научно-методические основания развития киберспорта в Российской Федерации
3. Выявить и проанализировать процесс формирования организационно-правовых и финансовых оснований киберспорта в Российской Федерации
4. Выявить и оценить киберспорт как потенциал самореализации учащихся в будущей профессии и карьере
5. Раскрыть и обосновать особенности социализации учащихся через игровое сообщество киберспорта.
6. Определить и охарактеризовать специфику реализации киберспорта как факультатива в общеобразовательной школе

Степень изученности.

Виртуальные компьютерные игры - относительно новая область исследований и практики. Начиная с восьмидесятых годов двадцатого века были предприняты первые попытки осмысления виртуальных компьютерных игр. Несмотря на огромную скорость распространения, данное явление было исследовано недостаточно глубоко.

Наибольшее количество исследований, посвящённых виртуальным компьютерным играм, произведено в Америке и Западной Европе — в связи с наиболее развитой индустрией компьютерных игр. В связи с отсутствием в России настолько развитой индустрии медиа-развлечений как на Западе, исследование компьютерных игр по масштабам проделанной работы пока не столь велико, как странах западного мира. Большинство работ, сделанных на тему компьютерных игр, рассматривает их с точки зрения технических аспектов, а не гуманитарных - то есть с точки зрения генезиса данного объекта, его содержания и влияния на культуру. Основные подходы к

исследованию компьютерных игр в России с гуманитарной точки зрения - психологические. Они занимаются исследованием формирования зависимости от компьютерных игр и психологическими предпосылками к игровому процессу.

Западными исследователями виртуальных компьютерных игр, использующими гуманитарный подход, являются Гэллоувэй А.Р., занимающийся истоками виртуальных компьютерных игр, проблемой реализма в них и соотношением феноменов виртуальных компьютерных игр и театра, Фромм Дж., изучающая перемены в структурах досуга детей, произошедшие с распространением компьютерных игр, Джуул Дж. и Линдли А.С., занимающиеся проблемой наличия нарратива в виртуальных компьютерных играх и другие.

Основными российскими исследователями феномена виртуальных компьютерных игр, подходящими с позиции гуманитарного подхода являются Игнатъев М.Б., изучающий соотношение виртуальных компьютерных игр с актёрской игрой и литературой, Степанцова О.А., изучающая особенности субкультур компьютерных игроков, Бурлаков И.В., Гудимов В.В. и Петрусь (Кузнецов) Г.Г., рассматривающие истоки и содержание феномена виртуальных компьютерных игр с позиций психоанализа и выявления архетипов коллективного бессознательного. Последние подходят к исследованию виртуальных компьютерных игр с позиции психологов, а не философов или культурологов, однако в их трудах содержится культурно-антропологическое ядро.

С середины девяностых годов число публикаций, посвященных проблемам виртуальной реальности и виртуальных игр, как одной из её составляющих, в России растёт. В частности, в Санкт-Петербурге в 1995 году прошёл первый всероссийский симпозиум по проблемам виртуальной реальности под названием «Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры». По результатам симпозиума в девяностых годах регулярно издавался сборник, содержащий десятки статей. Ранее в связи с

малой эмпирической базой ученые-гуманитарии занимались в основном теорией и гипотетическими построениями. Сегодня гуманитарные исследования виртуальных игр всё чаще обращаются к эмпирическому материалу (примером могут служить работы А.Р. Гэллоувэя, Г.Г. Рябова, Л.П. Тимофеевой и других).

Вместе с тем в работах этих исследователей, по нашему мнению, не раскрыто место виртуальной игры в культурных структурах. В этих работах отсутствует соотношение виртуальной игры с феноменом игры в целом и с традиционными культурными реалиями, такими как мифология и ритуал. Отсутствует чёткое соотнесение виртуальной игры с видами искусства: литературой, драматургией, кинематографом. Пока не был проведён анализ виртуальной компьютерной игры как культурного текста. Доныне не было установлено определённого статуса виртуальной компьютерной игры с учётом её места в социально-культурных структурах и внутреннего содержания. Авторы, занимающиеся ранее исследованием данного объекта, не совершили чёткого выделения структур виртуальных игр. Таким образом, имеются первичные наработки, анализирующие виртуальные игры. Несмотря на довольно большое количество данных работ, до сих пор не разработано глубокое синтетическое исследование, установившее культурно-антропологический статус виртуальной компьютерной игры, в наиболее полной степени разобравшее внутренние структуры и истоки виртуальных компьютерных игр, а также влияние данного феномена на динамику социально-культурных процессов.

Источники

В научной работе нами были изучены источники – законодательная база Российской Федерации – указы министерства спорта Российской Федерации касающиеся киберспорта. Сайты – официальный сайт киберспорта в Российской Федерации, сайты наиболее успешных команд по киберспорту, Красноярские порталы киберспорта.

Структура и объем работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, каждая из которых состоит из трех параграфов, заключения, списка использованных источников, литературы.

Практическая значимость. Данная работа представляет интерес для педагогов в качестве организаторов культурно-досуговой деятельности учащихся, может использоваться как инструмент в педагогической деятельности в школах города Красноярска.

Глава 1. Появление киберспорта в Красноярске Российской Федерации и Западных странах

1.1 Предпосылки, факторы и условия становление фундаментальных оснований киберспорта

Киберспорт – состязания, проходящие на базе и с использованием компьютерных игровых технологий в смоделированной с их игровой вселенной, сеттингом¹. Это новое понятие, подвергается на сегодняшний день как критике так и признания в научной среде и на государственном уровне.

В Красноярске, одним из первых, достаточно крупным и известным клубом компьютерных игр, регулярно устраивающий турниры по различным дисциплинам был «Компьютер холл клуб» открывшийся в 2003м году. Включал в себя три зала отличающихся по мощности компьютеров и сервису.

Стартовой отметкой в процессе старта сетевых игр как спорта считается 1997 год. В тот год Эйнджел Муньез создает первую обществу, проводящее состязания исключительно на профессиональном уровне и оплачивает спортсменам участие: The Cyberathlete Professional League. На сегодняшний день под эгидой CPL организовано около 70 континентальных турниров с совокупными призовыми около пяти миллионов долларов. В общем в мире, было устроено около семисот эвентов, разной степени значимости, количество игроков принявшими участие около пятисот тысяч. В Российской федерации в девяностых годах выделяется два ведущих клана — NiP и DDT, на протяжении всего времени, во всевозможных соревнованиях, с разным успехом занимающих ведущие места. Так или иначе, для практически всех членов клана, несмотря на множество побед и весомые денежные призы, киберспорт являлся исключительно хобби. Со

¹ Баннов, К. Ю. Игровая культура в пространстве современности: опыт культурологического анализа: диссертация кандидата культурологии: 24.00.01 / Баннов Кирилл Юрьевич. – Челябинск: Челяб. гос. акад. культуры и искусства, 2007. - с.30

временем возрастал престиж кланов и самые популярны брали деньги за использование другими игроками своего тэга.

Через два года после выхода игры Quake 2, ставшей киберспортивной дисциплиной, в середине 1999 года выходит модификация к самой главной игре года, Half-Life. Именуется — Counter-Strike. Многие идеи были очень тепло приняты сообществом, практически все находили находки интересными, но на период конца 1999го года, модификация к Халф-лайфу не являлась конкурентом к Квейку.

В тот же год проходит релиз Квейк 3: Арена. Заклучавший в себе все лучшие идеи предшественников, использовавший передовые графические достижения того времени стал однозначно самой популярной игрой и площадкой для состязаний сотен тысяч игроков. Квейк три Арена становится главной дисциплиной ЦПЛ1. Holland – крупнейший турнир две тысячи первогого года, на него отправляются представители от России - Pow3r, PELE, LeXeR, DemoN, Death. С этим соревнованием связаны первые крупные успехи отечественных кибератлетов, достижения отражались в программе Л.Парфенова Намедни. . Итоги турнира таковы: place b100.Death - 3000 евро, place All*Lakerman (Швеция) 2000 евро, «place cK.Fatality (США) - 1500 евро, «place c58|Pow3r - 1000 евро, place c4-LeXeR - 900 евро, place c58|PELE – 800 евро.

В тот же год и в дальнейшем набирает популярность Контр-страйк (Counter-strike) очень быстро становясь самым главным развлечением, как в компьютерных клубах, так и в локальных сетях и сети интернет. Противостояния проходили чаще на очень ограниченном списке карт, не отличающихся сбалансированностью. То есть одна команда всегда имела преимущество над другой, но первая сбалансированная и специально созданная для соревнований становится карта «ди ацтек» (de_aztec).

Тем временем в Южной Корее набирает беспрецедентную популярность игра «Старкрат Бруд вар». В двести первом году, к международному турниру «WCG» (попытка создание олимпийских компьютерных игр), количество желающих принять участие в отборе составляло около шести тысяч человек. В 2003-м году образуются два главных чемпионата, «ОнГеймНет Старлига» и «МВС Гейм Старлига», также было создано два канала телевидения, где транслировались в режиме 24\7 исключительно то, как сражаются южнокорейские киберспортсмены. Рейтинг каналов был неизменно высок. Дисциплина «Старкрафт» становится национальным видом спорта, появление главных лиц государство на крупнейших турнирах, все это связано с наукой и политикой компьютеризации и развития страны. По сей день и «Старкрафт: Бруд вар» и «Старкрафт 2: ЛОТВ» популярнейшие развлечения в Южной Корее, доходы профессиональных игроков доходят до двухсот тысяч долларов в год, и эти цифры неуклонно растут.

Ключевой ивент в киберспорте случился в Южной Корее, в 2001 году. «Самсунг электроникс» которые решили развивать и создать свой, новый рынок для сбыта своей продукции учреждается аналог Олимпийских игр, только по компьютерным играм с названием «Волд Цабер Геймс». Призовые составляли на 2001 год астрономические 600 000 долларов. На сегодняшний день. Только на один средний турнир по одной дисциплине приходится около 2 000 000 долларов.

Особенностью мероприятия стала система финала. В рамках соревнований делегатом в Сеул становился чемпион национальных отборочных. Создателем местных филиалов стал Самсунг во всем мире. Более того, только граждане этих стран могли принять участие в региональных отборочных. Чтобы в дальнейшем иметь право на участи в большом финале в Сеуле.

Таким образом, из 400 000 претендентов, участвовавших в 33 национальных турнирах, 400 лучших игроков оказались в гранд финале. Среди них было восемь представителей России - команды Контер-страйк и Квейк 3. После соревнований мировую известность завоевали «Орки» клубных игроков. Kik, LeXeR, Pele: получив личные и командные награды. С тех пор Всемирные кибер-игры проводятся каждый год². В 2014 World Cyber Games прекратили существование как турнир. В 2014 году World Cyber Games Inc. не будет организовывать турниры и события, в том числе мировые финалы World Cyber Games. Такое решение было принято комитетом WCG после рассмотрения нынешних глобальных тенденций, а также бизнес-среды. Это шокирующая новость для Вас, мы знаем. Персонал WCG также был удивлён. 14 лет мы делали то, что позволило WCG называться величайшим событием в киберспортивном мире³. По игре Дота 2 проводятся крупнейшие турниры – Интернешнл.

1.2 Разработка научно-методических оснований киберспорта

Киберспортивные соревнования, в соответствии с регистрацией включают четыре главных игры⁴.

1. Battle arena. В мире киберспорта жанр именуемый мультиплеер онлайн батл арена (МОБА). Это многопользовательские командные противостояния. Каждый игрок выбирает и управляет единственным героем из доступных, которые обладают определенным набором характеристик и спецификой. Основная задача для команды добраться и разрушить главное строение команды-оппонента. Самое широкое распространение получили

² Киберспорт как вид спорта [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://team.empire.gg/news/1594/>. (Дата обращения 28.05.2019)

³ Официальное заявление Брэда Ли, генерального директора World Cyber Games Inc [Электронный ресурс]. <https://www.cybersport.ru/other/news/samsung-bolshe-ne-budet-provodit-wcg> (Дата обращения 28.05.2019)

⁴ Браславский, П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX - начала XXI веков: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01/ Браславский Павел Исаакович. - Екатеринбург, 2003. - 163 с.

игры-представительницы данного жанра это Дота, Дота 2, Лиг оф леджент (Lol).

2. Головоломки. Согласно п. 3.1 раздела IV «Общие правила соревновательных головоломок» цель игры — быть лучше оппонента в решении задач условленных головоломкой при ограниченном количестве времени. Правилами предоставляется термин, из которого следует что головоломка для соревнований — это «спортивная дисциплина киберспорта, жанр видеоигр, в которых игроки сталкиваются с непростыми задачами, для решения которых, требуется выполнение действий в уме, сообразительность, и результат зависит от скорости мышления и качества знаний стратегии и тактики игры»⁵. Помимо Интернешнл есть турниры по игре КС:ГО (Контр-страйк: Глобал офенсив). Эта компьютерная игра проходит по типу - First-person Shooter (ФПС, фест персон шутер) где при помощи различных видов вооружений соревнуются игроки, при виде в компьютере от первого лица. Данные игры, являются одними из самых любимых широкой публикой, например — это Контр-страйк, Квейк, Баттлфилд. Тем не менее, жанр ФПС на сегодняшний день отсутствует в правовой базе компьютерного спорта. Как итог законом не предусматривается официального проведение и участия команд РФ в турнирах по КС:ГО⁶.

Вне зависимости от жанра, все игры имеют элементы головоломки, это относится и к данной игре. Основная задача — уничтожить противника или выполнить дополнительное условие. Отметим, что для решения этих задач недостаточно просто знание карты, необходимо быстрое принятие решений, логичность и последовательность на тактическом и стратегическом уровнях, что включается в понятие «соревновательные головоломки». На лицо целесообразность закрепить «ФПС» как самостоятельную дисциплину законодательно. Общественная палата РФ, 11.17 провела заседание на тему

⁵ Браславский, П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX - начал•а XXI веков: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01/ Браславский Павел Исаакович. - Екатеринбург, 2003. - 163 с.

⁶ Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. — 07.11.2016 // Портал Rusbase. — [Электронный ресурс]: режим доступа <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis>. (Дата обращения 03.05.2019)

будущего экшн-игр в киберспорте. Его результатами стало то что, у всех представителей нет противоречий в пагубности и незаконности игр.

3. РТС (Реал-тайм стратегия). Согласно п. 3.1 раздела IV «Общие правила стратегии реального времени» основная задача заключается в истреблении армий, юнитов или всех зданий врага. Самое широкое распространение получили игры-представительницы данного жанра это Старкрафт 2, Варкрафт III. Киберспортсмены строят армию, развивают технологии, производят апгрейды то есть всесторонне улучшают свою базу и армию. Те - кто это делает быстрее, хитрее, находит лучшие комбинации и последовательности, те и выигрывают.

4. Симуляторы. Компьютерные программы имитирующие управление боевой или гражданской техникой, при учете большинства особенностей реальных образцов перенося их в компьютерную вселенную. Согласно п. 3.1 раздела IV «Общих правил технических симуляторов» целью игры является достижение победы в соответствии с условиями технической спецификации и получения навыка управления техническими объектами. Российский законодатель вводит их определение: «симулятор технический — симулятор управления транспортной, боевой и спецтехникой (в том числе: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор)». Например, Ворлд оф тэнкс — воссоздает танковые батальоны в сеттинге Второй мировой войны, Ворлд оф воршипс — воссоздает столкновения в водах мирового океана на различных судах также в сеттинге Второй мировой войны⁷.

Еще к данной дисциплине законодатель — спортивный симулятор, имитирующий спортивные состязания на поле (в игре) при помощи игр-программ для компьютеров, воссоздает необходимый мир для какого-то вида спорта, учитывая все правила настоящей игры, (входят: симуляторы соккера, хоккея с шайбой, классических настольных игр, спортивных карточных игр и т.д.). Самое широкое распространение получили игры-

⁷ Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. – 07.11.2016 // Портал Rusbase. – [Электронный ресурс]: режим доступа <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis>. (Дата обращения 03.05.2019)

представительницы данного жанра это ФИФА (линейка игр, посвященных соккеру), НХЛ (хоккею с шайбой).

Киберспортивные состязания по выше перечисленным дисциплинам имеют правовой статус. Законы Российской федерации учитывают три формата проведения компьютерных состязаний: LAN-противостояния, ЕСнУП, online-соревнования.

LAN (анг. Local Arial Network — локальная вычислительная сеть). «LAN (ЛАН) — префикс означает, что ивент проходит в компьютерном клубе или в оборудованном помещении». ЛАН — это компьютерная сеть, включающая в себя, сравнительно небольшое количество компьютеров и на небольшой территории, в этом коренное отличие от формата online. Для всех участников условие одинаковые: единые правила, одинаковое ПО и одинаковые ПК. Исключение — это манипулятор типа мышь и механическая клавиатура, их игрок может брать любые, на свое усмотрение. ЛАН-соревнования проходят в компьютерных клубах или в специально оборудованных помещениях. Так, вышеописанные турниры The Интернешнл по Дота 2 относятся к таким соревнованиям⁸. ЕСнУП — одно соревнование на удаленных локациях проходят единомоментно в двух и более географически удаленных местах на ЛАН-площадках, имеющих подключение к сети Интернет. Регистрация, жеребьевка и турнирная таблица одни, для всех локаций данного турнира, то как проходит и итоги состязаний фиксируются в автоматической online-системой соревнований АОС — специализированном web-сайте с программой.

Проведение online-соревнований подразумевает что, коммуникация игроков, рефери, прочего персонала осуществляется при помощи сети Internet, а регистрация игроков, определение сетки, ход состязаний, их финальные и промежуточные итоги закладываются в АОС. «Online(Онлайн) — префикс означает, что ивент идет на расстоянии при помощи internet».

⁸ Наседкина, Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01/ Наседкина Юлия Валерьевна. – СПб., 2005. - с. 44

Онлайн-сорязания, как официальные, возможны только в следующих случаях:

- отборочный этап, следующий этап проходит LAN или ЕСнУП;
- на ПК всех игроков, со стадии одной восьмой финала, стоит оборудование, позволяющее контролировать достоверность их участия;
- в отдельных случаях, инсталлированных ИеСФ для мировых сорязаний.

Данное ограничение для online-сорязаний вытекает из логики, по причине, что в конкретном случае проблематично дать равные условия всем возможным игрокам⁹.

Каждый турнир имеет свою специфику касемо правил проведения и регламента. Это закреплено в регламенте самого турнира. Примером может служить Скин фаст кап #4 по КС:ГО. Матчи данного турнира проводились в Сингл элиминейш БО1 (бест оф 1), что подразумевает завершение, команды-участницы, выступления на турнире после первого поражения. Условиями соревнования установлено, что необходима регистрация на csgo.starladder.tv. Поставить ГеймАйДи в соответствии аккаунту игрока, создать коллектив, выбрать состав или присоединиться к существующему в игре Контр-страйк: ГО, зарегистрироваться в турнире и подтвердить свою заявку на участие. Пункт 2.3 Правил говорит, что матчи проходят на серверах организатора. Участникам находящимся в Российской федерации, организаторы предоставляют сервера. Следует, что сорязания проходят в формате он-лайн.

Учитывая правила турнира, практически каждый имеет возможность быть участником соревнований, игроком Скин Фаст Кап 4 по КС:ГО, владеющий рядом умений и знаний (согласно рекомендациям по киберспорту ФКС), то где физически находится гражданин – роли не играет.

⁹ Иванов, В.Д. Киберспорт: экономические и юридические аспекты развития// Педагогический опыт: теория, методика практика: материалы VII Междунар. науч.-практ. конф. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. № 2 (7). С. 188–193

Также, участник соревнований в киберспорте имеет свои права и обязанности согласно законам РФ.

Глава 2. Особенности внедрения киберспорта в досугово-педагогическую деятельность образовательных учреждений г. Красноярска

2.1. Киберспорт как инструмент самореализации учащихся

Миллионы долларов составляют фонды турниров, объективно несметная поддержка болельщиков и признание по всему миру, контракты со спонсорами, а в ряде стран даже прямое одобрение первыми лицами государства. Такова жизнь самых успешных киберспортсменов современности, в вопросах спонсорских контрактов по их величине киберспорт обошел львиную долю классических видов спорта.

Как в выборе любой профессии или рода занятий, для школьника стоят одни и те же вопросы. В широком смысле мотивы при любом выборе одни и те же это доминация, еда и размножение, то есть признание, деньги и популярность среди противоположного пола¹⁰. Мотивы взаимодополняющие. Именно это толкает детей на реализацию себе в киберспорте, также детям очевидно что реализация того о чем говорится выше более чем реальна и с каждым годом успех в киберспорте дает еще большие результаты в вышеперечисленных основных мотивах.

Доминация. (популярность) Как и в любой социальной пирамиде есть всегда элита, середняки и прочие. Элита всегда популярна, её обсуждают, с ней хотят общаться, дружить иметь дела. Успехи в киберспорте, то что индивид на этой почве лучше прочих вызывает к тебе интерес, твой мотив становится лучше кого то, совершенствоваться, тем самым повышая статус индивида. Уязвленное самолюбие и чувство гордости, не позволит индивиду останавливаться на достигнутом, если есть кто-то лучше, известнее, популярнее. Стремление забраться выше будет подстегивать на тренировки и совершенствование себя в киберспорте. На сегодняшний день в ряде стран, например в Южной Корее, киберспортсмены являются секс-символами безо

¹⁰

С.В. Савельев. Церебральный сортинг. Док биолог. наук, профессор.

всяких оговорок, это одни из самых популярных людей, по меньшей мере в молодежной среде до 35 лет.

Снова и снова, сядя за тренировки, индивид желающий в первую очередь реализовать свою потребность в доминации по средствам славы, видит себя с кубком, стоящим на сцене под овации или даже просто читающий бесконечный поток одобрительных комментариев в интернете.

Следует заметить, что даже неодобрительные отзывы также помогают в реализации потребности доминировать индивида-школьника. То есть так называемое эпатажное поведение, провокации во всевозможных формах также имеют место быть и в мире киберспорта¹¹. Причина тому та же – желание привлечь внимание и повысить уровень доминантности-узнаваемости, однако, очевидно в киберспорте как и в любой другой сфере такая модель поведения вызывает скорее отторжение и отсутствие настоящего уважения. Какую сферу жизни мы не возьмем, настоящими легендами становились только граждане-представители своих сфер благородно ведущими себя, во всяком случае, на публике.

Важно понимать, как и в прочих, более привычных сферах реализаций ловушки те же самые. Первые крупные доходы, которые могут расслабить индивида, вселив в него чувство самоуверенности, после чего пойдет неминуемый спад спортивных достижений. Популярность, когда на раздачу автографов, интервью и прочего будет уходить кратно больше времени, чем на тренировки и подготовку, отчего опять же, незамедлительно упадут результаты. Чтобы добиться действительно уважения и популярности в киберспорте нужно любить киберспорт в себе, а не себя в киберспорте.

Следует вывод, что при решении реализации себя в киберспорте, необходимо чрезвычайно пристально относиться ко всем вызовам популярности и доходов. Очень важно сохранять дисциплину концентрации и заряженность на достижение результатов исключительно путем

¹¹ Киберспорт. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://wek.ru/kompyuternye-igry-oficialn-priznanyvidom-sporta-vo-vtoroj-raz>. (Дата обращения 03.05.2019)

киберспортивных достижений, а не околоспортивных. Сама популярность, слава как выразители доминанции должны служить первоклассным мотивом при достижении которых, архиважно не останавливаться, а использовать плоды своей славы как опору для новых и новых свершений. Бывает, в силу объективных причин или чего то еще, все может сложится не очень удачно, приходится играть с позиции отстающего. Именно в эти моменты, мысли о кубке, славе, популярности известности выступают в качестве помощника, головной мозг концентрируется на объективных плюсах итогового, в первую очередь, биологического бонуса и направляет все свои резервы на достижение результата. Доход именно после получения известности, так как чем более ты знаменит, тем солиднее контракты, дает дополнительный импульс.¹²

Еда. (Деньги). Это следующий побудитель заставляющий школьника обратить внимание на киберспорт. Чаще всего этот мотив свойственен детям чье материальное благополучие находится ниже среднего уровня. Большие гонорары, внушительные спонсорские контракты и серьезные призовые с турниров очень привлекают. Дети, видя возможный финансовый успех начинают концентрироваться сугубо на доходах. Подход к делу киберспорта, чрезвычайно расчетлив. Главная задача – доход. Имеет второстепенное, а чаще и вовсе не играет роли слава и популярность, во всяком случае, на ранних и средних этапах. Что характерно, тренировочный процесс, как и его итоговый результат, выражающийся в стиле игры и манере достижения побед, является весьма сухим, лишенным красоты импровизации и новаторства. Все подчинено достижению результата – денег. Можно сказать, что это деловой, бизнес-подход. Для достижения результатов-денег, таким путем, начинающему киберспортсмену важно понимать, что необходимо иметь широкий круг связей, получать информацию из как можно большего количества источников о предстоящих

¹² Широков С. Компьютерные игры как вид спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://mger2020.ru/nextday/2012/04/18/3085>. (Дата обращения 03.05.2019)

турнирах. Четко расставлять приоритеты, какой турнир наиболее выгоден с точки зрения участия-времени и количества заработанных денег. Возможно более разумно принять участие в, условно, трех турнирах рангом поменьше, но с гарантированным результатом, чем потратить весомое количество времени на подготовку к турниру с огромными призовыми, но из-за высочайшей конкуренции остаться ни с чем.

Опираясь на деньги как на первостепенный мотив и цель, важно понимать, с какими рисками это связано. Во-первых, после серьезных вложений на поездку для участия в крупном турнире и дальнейшем поражении в нем, игрок сталкивается с ударом именно по мотивации, для дальнейших подобных вложений. Однако, есть и обратная сторона. Важно понимать, что каждая такая поездка – это опыт. Опыт бесценен. Другими словами, даже не имея итогового результата в виде денег ты все равно приобретаешь. Опыт в дальнейшем конвертируется в деньги, монетизируется. Такими, казалось бы, пустыми поездками, на самом деле, игрок вкладывает деньги в себя. В свое обучение, в свой опыт. Но как и во всех вложениях нужно правильно рассчитывать риски и соотношение того что затратишь и того что получишь. В вопросах постановки цели рекомендуется трезво оценивать свои реальные возможности. Цель – «я хочу заработать определенную сумму денег», «я хочу определенный контракт».¹³ Такой подход поможет правильно выбирать турниры, в которых следует участвовать. Адекватная оценка собственных ресурсов, навыков, талантов также строго необходима. Киберспорт – это не виртуальная реальность, это часть нашего бытия, и он реален, как и все остальное. И являясь частью реального действительности, здесь работают все те же законы и правила что и в привычной жизни. Киберспорт, как и все в нашей жизни, имеет свою специфику, свои закономерности и обязательные правила. Только трезвый подход к делу с рациональных позиций, и выполнения законов данной

¹³ Наседкина, Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современно•й культуры: диссертация кандидата культурологии: 24.00.01/ Наседкина Юлия Валерьевна. – СПб., 2005. – с. 101

сферы позволит войти индивиду в киберспорт как профессиональному игроку.¹⁴

Когда вопрос мотивации, хотя бы частично, закрыт, стоит выбор какую дисциплину-игру выбрать для достижения цели и реализации по средствам оной себя. Выбор этот весьма ответственный, так как игры различны по своей специфике, начиная от ассоциативного и имиджевого восприятия, завершая разной степенью требовательности, к исключительно физическим данным потенциального кибератлета. Чаще это моторные навыки и реакция. Есть дисциплины, где скорость реакции - определяющая, а есть - где второстепенна. Так или иначе, все без исключения игры-дисциплины, на профессиональном уровне, требуют аналитического склада ума, понимания стратегии и тактики, логического мышления, а в командных дисциплинах еще и умение работать в коллективе и в процессе тренировок взаимодействуя с соклановцами и непосредственно в момент самого выступления.

В киберспорте, как и в спорте обычном дисциплины делятся на два основных типа это одиночные и командные. Выбор зависит исключительно от личных предпочтений. Суммы денег и аудитория крупные и в индивидуальных и в командных играх. Хотя, последние годы есть тенденция на популяризацию командных дисциплин в киберспорте.

Индивидуальные дисциплины, в которых противостояние проходит в формате один на один, ставят перед игроком задачу победить путем демонстрации навыков игры, понимания противника и контроля над своим эмоциональным состоянием, чтобы не допускать ошибок связанных с этим. В командных дисциплинах идет сражение коллектив против коллектива, три на три, пять на пять, в зависимости от дисциплины и формата турнира. Особенностью данного формата является то, что необходимо грамотно и слажено действовать сообща, в ключ к успеху. Важно понимать, что в таких

¹⁴ Кыласов, А. В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии / А. В. Кыласов, Я. А. Гараль. – М.: Советский спорт, 2013. - с. 31

играх итоговый результат зависит не от тебя лично, а от того насколько успешна команда в целом. Для реализации себя в команде надо учитывать то насколько комфортно тебе в данном коллективе, насколько глубоко и на интуитивном уровне понимаете друг друга, понимать реальный уровень игры членов команды. Знание этих аспектов позволит делать правильный выбор для успешной игры и построения твоего развития. Нет ничего плохого в том, чтобы менять команду, наоборот это необходимо делать для эволюции и поиска наиболее гармоничного и успешного состояния.¹⁵

Успех игры в команде дает дружески выстроенные отношения и взаимопонимание внутри членов коллектива. Если команда – друзья как на площадке соревнований так и вне её, это дает хорошее подспорье для положительного итогового результата. Здесь просматривается зеркальное отражение, если ты выручаешь товарища в повседневной жизни, то готов пожертвовать личными интересами и в виртуальном сражении ставя важность общего над индивидуальным. Ощущение поддержки, понимание того что тебя могут подстраховать, что тебя поймут даже если ты совершил игровую ошибку – очень важно, это ощущение создает комфортный психологический фон, добавляет уверенности и побуждает становиться лучше для команды. Даже если отбросить эмоциональную составляющую и подходить строго рационально, формула «сегодня ты мне, завтра я тебе» и понимание что именно так будет, дает неоспоримые и очень весомые плюсы. Само по себе это не гарантирует результат, но при сочетании игрового мастерства и хорошего морального состояния внутри коллектива дает синергетический эффект.

Для реализации себя в киберспорте в играх одна на один, обычно выбирают дисциплины Старкрафт, раньше это были Дум, Квейк 3 Арена, ФИФА, Нид фор спед, Варкрафт.¹⁶

¹⁵ Наседкина, Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01/ Наседкина Юлия Валерьевна. – СПб., 2005. – с. 105

¹⁶ Наседкина, Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: диссертация кандидата культурологии: 24.00.01/ Наседкина Юлия Валерьевна. – СПб., 2005. – с. 105

В играх один на один все состоит иначе - чем в командных дисциплинах. Если в командных играх весомой долей успеха могут быть ваши природные качества (коллективизм, умение находить общий язык и ладить с людьми), то в одиночных играх, так называемых «сингл», основную долю успеха составляет именно мастерство в самой игре. Приобретается оно путем гораздо большего количества тренировок чем в командных режимах, необходимо моделировать и оттачивать бесчисленное количество игровых шаблонов, тактик, стратегий. А ваши врожденные качества могут быть вам помощником исключительно в плане упорства, дисциплины. Таким образом, можно сделать вывод – что одиночные режимы в большей степени навыкозависимые. Требуют более высокого скилла от игрока. Игра должна быть популярна, иметь широкую аудиторию зрителей. Также игра должна иметь и большое количество не только зрителей, но и игроков. Спонсоры должны вкладывать в проведение большие деньги, также турниры должны иметь крупные призовые. Без широкой аудитории, игроков, зрителей, спонсоров – невозможно реализовать себя как киберспортсмену, так как будет невозможна реализация по двум из трех главных биологических мотивов человека – это еда (деньги) и доминация (слава). Конечно же, если вам непосредственно, нравится сама игра все эти задачи решаются гораздо легче. Если вы ощущаете в себе необходимые качества сингл-игрока, если есть популярная в массах игра с крупными чемпионатами и турнирами где большой денежный оборот, если вам нравится сама игра, то можете смело пробовать реализовывать себя на поприще киберспорта в дисциплине один на один (сингл)¹⁷.

Какой бы режим вы не выбрали, крайне желательно, чтобы вы любили именно эту дисциплину. Крайне редко бывает что, только начав играть, киберспортсмены добиваются даже небольших результатов. Большой успех достигается только путем каждодневного оттачивания игровых навыков,

¹⁷ Кыласов, А. В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии / А. В. Кыласов, Я. А. Гараль. – М.: Советский спорт, 2013. - с. 45

дисциплины, режима, правильного питания и грамотно организованного тренировочного процесса. Именно поэтому, получив серьезный эмоциональный удар от первых неудач, именно любовь к игре, не позволит вам все бросить. В идеале вам должны получать определенное удовольствие даже от тренировочного процесса. Если есть удовлетворение даже от тренировок – это серьезный сигнал что стоит пристально обратить внимание и на конкретную дисциплину и не менее серьезно задуматься о киберспортивной реализации себя в целом.

Делая выбор, какой дисциплине в киберспорте посветить себя, обратите внимание на количество турниров по данной игре, какие призовые разыгрываются, почитайте информацию на специальных форумах, рассмотрите потенциал данной дисциплины, изучите степень конкуренции внутри игры. Возможно, имеет смысл посветить себя только набирающей обороты игре, где нет уже сформировавшегося сообщества с очень сильными игроками, в новой игре добиться результатов намного проще. Возможно, вы станете новатором, киберспортсменом диктующим моду и задающим вектор развития. В новой и перспективной игре занять высокие места, потратив меньшее количество усилий проще. Если, по каким-то причинам, проходит время, вы ответственно, упорно, дисциплинированно трудитесь, но результата нет можно смело менять игру. Вовсе не значит обязательно это делать. Но вполне вероятно, вам больше подходит другая игра, где учитывая ваш совокупный моторный потенциал, реакцию, склад ума вы добьетесь большего, в этом нет ничего страшного, просто меняйте игру более подходящую вам. Очень важно всегда помнить о первоначальных мотивах, при выборе игры, дабы избежать разочарования в дальнейшем¹⁸.

Подавляющим большинством, из общего числа киберспортивного комьюнити, являются именно игроки. Исключением, на сегодняшний день, является только Южная Корея. Там огромная исключительно зрительская

¹⁸ Дьяконов, М. Ю. Сфера молодёжного досуга мегаполиса в обществе потребления: социологический анализ: автореферат дис. ... кандидата социологических наук: 22.00.04 / Дьяконов Михаил Юрьевич. – М., 2010. - с. 26

аудитория, в основном, следящая за турнирами и чемпионатами по Старкрафт ЛОТВ. На стадии становления, чем активнее участник сообщества, тем он важнее. Следует вывод, что на заре киберспорта именно игрок а не зритель представлял наибольшую важность для развития индустрии. На старте киберспорта, как явления, исключительно игроки занимались продвижением игр как спорта, играли между собой в игры собственного производства и от известных издателей, организовывали турниры и прочее. По-прошествии времени с ростом индустрии происходит разделение. Появляются отдельно организаторы, менеджеры, игроки, зрители. Происходит усложнение структуры и разделение труда. Тем не менее, на сегодняшний день, именно игрок остается самой важной фигурой в киберспорте. Геймеры разделяются на различные категории. Геймеры начинающие – это те, которые проявляют интерес к игровым компьютерным развлечениям, приходят к осознанию что можно, более того, интереснее играть не против искусственного интеллекта, а против такого же живого человека, как и они сами. Обычно, таким игрокам уже мало того чтобы просто выигрывать компьютер, у таких, появляется желание нового вызова и демонстрации окружающим уже выросшего навыка игры. Реализуется такое желание как раз поиском и игрой с другими людьми, которые находятся в точно такой же ситуации нового вызова. Существуют более опытные геймеры, которые реализуют себя играя на спортивный интерес, получая удовольствие от того что являются частью сообщества, интересуются вселенной игры. В годы не столь доступного интернета, как на сегодняшний день, такие граждане проводили время в компьютерных клубах, общаясь друг с другом и играя. В наши дни общение и игры практически полностью переместилось в интернет пространство. В клубах чаще проводятся только турниры¹⁹.

¹⁹ Богачева, Н. В. Индивидуально-стилевые особенности взрослых игроков: на материале компьютерных игр: автореферат дис. ... кандидата психологических наук: 19.00.01 / Богачева Наталия Вадимовна. – М., 2015. - с. 36

Затем идут игроки, для которых жажда очередной победы над следующим соперником становится необходимой. Возникает азарт, стремление превзойти всех и каждого. Игра против компьютера, такому геймеру, уже давно не приносит никакого удовольствия. В такой категории игроков мы наглядно видим - как реализуется мотив и жажда доминанции. Каждая новая победа, над новым соперником, тем более, если он хорош как игрок, дает эйфории, удовлетворения. Эти ощущения продиктованы выплеском гормонов, естественными психобиологическими реакциями происходящими внутри человеческого организма в момент и после любого противостояния. Такую категорию геймеров можно считать отчасти зависимыми, их толкает на очередную игру не рации, а исключительно биологические инстинкты и жажда вновь ощутить внутри себя эффект от психобиологических реакций. Следом за азартными геймерами идут те кто смог совладать со своими инстинктами, зависимость от эмоционального состояния. Эта категория, осознав свои навыки, умения начинает понимать что для достижения по настоящему значимых спортивных результатов необходимо сохранять хладнокровие. Мотивы таких игроков становятся все более рациональными. Возникает желание выйти на профессиональный уровень. Играть с лучшими, выигрывать большие деньги, заключать крупные контракты, иметь общеизвестность. Данные граждане имеют четкое осознание того что обладают необходимым опытом, навыком игры для достижения вышеперечисленных целей²⁰.

Индустрия киберспорта включает в себя множество других профессий, помимо киберспортсмена. Например, менеджеры команд, организаторы турниров, рефери. Также идет пересечение с инвесторами, спонсорами, владельцами команд или компаний, журналистами которые освещают эвенты, стримерами, блогерами. В современном киберспорте все эти профессии тесно взаимодействуют, важна каждая из них. С течением

²⁰ Богачева, Н. В. Индивидуально-стилевые особенности взрослых игроков: на материале компьютерных игр: автореферат дис. ... кандидата психологических наук: 19.00.01 / Богачева Наталия Вадимовна. – М., 2015. - с. 30

времени и усложнении, профессий внутри киберспорта станет еще больше. Киберспортсмену важно взаимодействовать с представителями всех вышеперечисленных профессий, от этого зависит то - насколько успешной будет его карьера. Всегда стоит помнить, что от всех людей внутри индустрии зависит развитие киберспорта, его популярность, а значит и доходы киберспортсмена. По этой причине игрок всегда с должным почтением относиться к иным представителям внутри индустрии, так как это важная составляющая его работы, успеха и повседневности²¹.

2.2 Особенности социализация и адаптация учащихся в обществе по средствам киберспорта

На сегодняшний день, в образовательной сфере и в государственной политике, одними из первостепенных задач ставится воспитание человека, адаптивного и вписывающегося в гражданское общество; формирование культурного мировоззрения и отношений между гражданами; раскрытие в подростковой среде инициативности, самоорганизации; принципов толерантности и терпимости; предоставление условий, созданию методов и технологий для возможности использования достижений научно-технического прогресса, в главной степени использования электронных ресурсов и сети интернет. Все это преследует цели воспитание и помощь в социализации и адаптации в обществе детей. Возникновение в наши дни нового направления в педагогической мысли – геймификации, суть которого заключается в приобретении новых знаний, навыков и ключевых компетенций, может помочь в решении поставленных задач²².

²¹ Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. – 07.11.2016 // Портал Rusbase. – [Электронный ресурс]: режим доступа <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis>. (Дата обращения 03.05.2019)

²² Дьяконов, М. Ю. Сфера молодёжного досуга мегаполиса в обществе потребления: социологический анализ: автореферат дис. ... кандидата социологических наук: 22.00.04 / Дьяконов Михаил Юрьевич. – М., 2010. - с. 15

При переходе к системно-деятельностному подходу от знаниевого, роль игрового метода возрастает многократно, становится ключевой. Игровой метод успешно являет собой сочетание практического применения полученных знаний умений и навыков, в условиях конкуренции и опций широкого применения, дозволенных условиями игры. Тем не менее, игры оказывают и отрицательное влияние на психику детей, писал А.С. Макаренко: «Ребёнок очень любит игру, ему даже приходится переживать довольно сложные иллюзии, когда игра кажется настолько симпатичнее работы, что хочется отложить работу и поиграть».

Сегодня мы можем наглядно видеть использование мотивирующего потенциала игры, для повышения качества и эффективности образовательного процесса. Сумасшедшими темпами возросшая и продолжающая расти роль ЭВМ в реальной и каждодневной действительности человека привело к тому, что уже невозможно воплощение основных видов деятельности человека без современных достижений в области информационно-коммуникативных технологий. Сферу игр можно отнести туда же.

В наши дни имеется бесчисленное количество компьютерных развлечений. Определенная их доля это киберспортивные дисциплины. Киберспорт, начиная с 2001, во многих странах это прочно устоявшееся социокультурное явление. В этой новой спортивной нише проводятся соревнования, турниры на всех уровнях - небольшие локальные, даже школьные. И межгосударственные. В киберспортивных состязаниях участвуют граждане самых разных социальных классов, всевозможных возрастов, также не играет роли половая принадлежность.

Следует вывод, нужда государства в инициативных, адаптивных в современных реалиях граждан, обученных и использующих навыки современной коммуникации, также тенденция набирающая обороты – геймификация определяют киберспорт, пользующийся у детей подростков и молодежи колоссальным успехом, это один из инструментов современной

педагогики. Исходя из данного вывода, следует вопрос об актуальности применения киберспорта в образовательном поле школы, для подготовки адаптивных и социально значимых навыков для школьников в российском обществе.

Важная чертой школьного киберспорта это то что он не заключается только в турнирах и тренировках, а представляет собой социальную деятельность, для организации и популяризации данного вида деятельности в школе. В Красноярске, данное направление предстоит разрабатывать. В большинстве школ России, киберспорт развивается школьниками самостоятельно.

В школе может быть ответственное лицо или несколько лиц в виде школьника под патронажем педагога, само лицо чаще является представителем киберспортивного сообщества, которое представляет интересы и занимается развитием и организацией данного направления в учебном заведении²³. Наиболее важные направления деятельности школьников-киберспортсменов:

- Организация тренировок;
- Проведение турниров, в том числе отборочных для создания сборной школы;
- Мониторинг информационного поля данной сферы.

Помимо всего прочего, школьники-киберспортсмены занимаются общественной деятельностью связанной с киберспортом. Таким образом школьники участвуют в фестивалях спорта, занимаются популяризацией, организуют турниры, привлекают участников и зрителей в рамках школьных мероприятий. Посещают научные и IT – форумы, выставки, создают сообщества, поддерживают данное направление путем создания страниц,

²³ Проблемы и перспективы компьютерного спорта: тезисы докладов I вузовской конференции с приглашением специалистов Москвы и Московской области [г. Москва, 17 декабря 2010 г.] / Российский гос. ун-т физ. культуры, спорта и туризма, Федерация компьютерного спорта России; [под ред. Новоселова М. А.]. – М.: Российский гос. ун-т физ. культуры, спорта и туризма: Федерация компьютерного спорта России, 2011. - с. 62

групп, сообществ, каналов в социальных сетях и на различных интернет-порталах. Следовательно, налицо повышенная социальная активность таких школьников, включает в себя общественную работу, а вовсе не ограничивается исключительно игрой и тренировками. Вследствие такой деятельности формируются и закрепляются адаптивные и коммуникативные навыки школьника.

Ввиду того что современные технологии, социальные сети, электронная коммуникация и компьютеризация все глубже пропитывают нашу действительность, а также учитывая специфику киберспорта как явления, большая часть общения внутри сообщества и игроков-киберспортсменов является не прямым, а в сети интернет, при использовании средств электронной связи, коммуникации и взаимодействия. Тем не менее, действия школьников направленные на популяризацию киберспорта, устройству турниров, подготовки базы для развития данного направления осуществляемая в образовательном поле школы, осуществляется непосредственно. Как итог мы видим, что киберспортивная деятельность является инструментом для создания коммуникативных навыков, адаптации в обществе и школьной среде, способствует самоорганизации школьников, вырабатывает дисциплинированность ответственность и инициативу.

2.3 Специфика реализации киберспорта как факультатива в общеобразовательной школе

Киберспортивную секцию или кружок, с последующим проведением в школе, можно организовать на некоммерческой основе. Организацией и куратором подобных турниров может выступать ответственный в лице педагога. Также организатором могут выступить и группа школьников, под патронажем педагога. Освещаться такие турниры могут в социальных сетях, страницах, каналах в интернет пространстве самими же учащимися.

Турниры делятся на два типа оффлайн и онлайн. Что подразумевает собой, оффлайн это лан турнир, где все схватки проходят в одном помещении, компьютерном клубе, сцене с подключенными в локальную сеть компьютерами и онлайн это турниры при помощи связи в сети интернет. От того какой тип турнира будет выбран напрямую и зависит потенциальная вовлеченность игроков. Очевидно, что используя онлайн формат, в турнире могут принять участие те, кто по каким-то причинам не имеет возможности присутствовать на месте проведения турнира лично. Также, этот формат представляет лучшую возможность для участия детей с ограниченными возможностями.

Онлайн турнир, обязательно транслируется при помощи стрим-сервисов, из чего следует вывод - что у таких турниров потенциал в вопросе количества зрителей возрастает.

Количество школьников занятых организацией турнира зависит от количества участников и предположительного зрительского интереса. Один человек может устроить и освещать турнир. Но если количество команд большое, и если зрителей много, то очевидно, что один человек не может одновременно транслировать и комментировать два и более проходящих параллельно матча, тем самым неспособен удовлетворить зрительский запрос, где болельщики каждой из команд, в первую очередь, хотят следить за своей любимой.

Время к подготовке соревнования также зависит от формата, количества участников и потенциального количества зрителей. При турнире в сети интернет и небольшом количестве участников, время на подготовку незначительное, так как информация вывешивается в социальных сетях, форумах и т.д. И в целом этого достаточно. При организации лан-турнира, даже при небольшом количестве игроков, время на подготовку требуется гораздо больше. Во-первых, необходимо договориться с администрацией школы о предоставлении для и места проведения, установить, подключить, проверить необходимое оборудование. Обычно лан-турниры это не только

техническо-игровая составляющая, а некое событие, включающее в себя также развлекательную программу для зрителей. Таким образом, мы видим, что проведение лан-турниров даже при небольшом количестве участников это более трудозатратный процесс, требующий существенно большего времени на подготовку, нежели турниры в сети интернет.

Существенных затрат организация школьного турнира не требует. Так как турниры некоммерческие, призовых не требуют. Вознаграждение победителей это поле для маневра, можно в качестве награды предоставить практически все что угодно, согласовав с администрацией школы и соблюдая законы Российской Федерации.

Технический аспект в подготовительных мероприятиях к соревнованиям. Проведение онлайн турниров особой подготовки не требует. Проведение лан-турниров, значительно отличается. Необходимо позаботиться о стабильном подключении и скорости передачи данных, рекомендуется 100 мегабит\секунда. Подключение стабильного и быстрого интернет-соединения – самая важная задача. Без него невозможно настроить и транслировать в хорошем качестве соревнования. Также необходимо удостовериться в достаточной мощности электричества с учетом потребления всей техники освещения. Очевидно, если электричества будет не хватать, то турнир будет невозможно провести.

Очередной важной составляющей технической подготовки у организатора лан-турнира является проанализировать площадь помещения где будут проводиться соревнования, соответствию их нормам. В организации профессиональных турниров, рекомендуется позаботиться о соответствии нормам правил о проведении киберспортивных турниров. В рамках школьных турниров, почти все пункты выполнены изначально, однако лучше ознакомиться самостоятельно²⁴.

²⁴ Министерство спорта РФ утвердило правила киберспорта. – 12.10.2017 // ООО «Федерация компьютерного спорта». – [Электронный ресурс]: ежим доступа <http://resf.ru/Articles/articles/view/id/146>. (Дата обращения 03.05.2019)

В зависимости от того насколько крупный лан-турнир в школе, подойдет и компьютерный класс, если мощность компьютеров позволяет, либо актовый зал. Также можно использовать и обычный класс при условии, если необходимое оборудование – компьютеры участники возьмут свои. Это нормальная практика среди киберспортивного сообщества.

Оформлением помещения, организацией развлечения зрителей также можно занять школьников из числа активных зрителей или даже игроков.

Вопросы логистики для проведения школьного турнира не столь значимы. Но если предстоит организовать международный турнир на школьной площадке, об этом стоит позаботиться заблаговременно. А вопросы виз, допуска и т.д. решать совместно с представителями и директорами заграничных учебных заведений. Как правило, этим занимается отдельное ответственное лицо.

В зависимости от популярности и активности определенного игрового сообщества выбирается игра, по которой проводится турнир, это могут быть сингл игры или командные дисциплины. Также возможно проведение в рамках фестиваля, или смешанного чемпионата, где могут быть соревнования не только по исключительно одной игре. Опять же, формат и специфика зависит от решения инициативной группы. Возможны самые разные варианты.

Взносы в школьных турнирах не предусмотрены, так как турнир некоммерческий. Однако, можно обязать школьника выполнить полезную для школы общественную или творческую работу в качестве допуска на турнир (Рисунок, модель, макет, помощь при проведении турнира).

Сетки проведения турнира или чемпионата ничем не ограничены, можно выбрать любую систему, от классической олимпийской – на вылет либо дабл-эллиминайшн (где есть вторая сетка, то есть есть возможность один раз проиграть но не вылететь). Никаких ограничений здесь нет. Подробнее ознакомиться с возможными вариантами сеток вы можете

самостоятельно в сети интернет. Их великое множество. Можно придумать свою систему.

Заключение

Важной особенностью современного общества является компьютеризация всех сфер жизни человека военно-промышленный комплекс, политика, экономика, культура и так далее. Также мы видим, как компьютеризация пронизывает и сферу образования, и сферу досуга.

Сформировавшийся рынок ИТ-индустрии и досуговых игровых программ диктует новые реалии. Разрабатываются технологии для внедрения компьютерных игр и использования компьютерно-игрового метода в образовательных целях. Также киберспорт на сегодняшний день уже стал большим рынком, к которому не без интереса присматриваются все ведущие государства. Рынок киберспорта очень перспективен, так как затрагивает большое количество различных сфер, а не ограничивается одними только игроками. Уже сейчас и в будущем, также как традиционный спорт является отражением состояния экономики государства и например, фармакологической отрасли, также киберспорт достижения киберспортсменов будут является индикатором компьютерной образованности граждан, степени развитости передовых отраслей производства – прим. Полупроводники, компьютерная сфера. Престиж государств будет поддерживаться, в том числе и успехом киберспортсменов. Киберспорт и достижения в нем будут одним из индикаторов развития современного гражданского общества.

В дипломной работе были поставлены и решены задачи:

- Изучить и проанализировать предпосылки, факторы и условия становление фундаментальных оснований киберспорта в Российской Федерации
- Уточнить и обосновать научно-методические основания развития киберспорта в Российской Федерации
- Выявить и проанализировать процесс формирования организационно-правовых и финансовых оснований киберспорта в Российской Федерации

- Выявить и оценить киберспорт как потенциал самореализации учащихся в будущей профессии и карьере
- Раскрыть и обосновать особенности социализации учащихся через игровое сообщество киберспорта.
- Определить и охарактеризовать специфику реализации киберспорта как факультатива в общеобразовательной школе

В странах северной Америки, компьютерные игры с 2011 года стали официально признанным видом искусства. В период с 60-х до 90-х доминировала связь - когда игры создавались по мотивам других произведений искусства, с 00-х годов постепенно идет обратная тенденция, игры все более самостоятельны, крупнобюджетные и уже по играм снимают фильмы, слушают музыку из этих игр. Появляется такое явление как «косплей».

Киберспорт является одним из проявлений компьютеризации всех сфер жизни, в данном случае – досуг, спорт.

Тенденция к геймификации прослеживается и в образовании. Это также демонстрирует насколько важным и сильным фактором в современности является компьютеризация.

Жанры в игровых и игро-прикладных компьютерных программах тяжело определимы. Так как игры все больше и в разных степенях смешивают в себе разные, в прошлом, весьма очерченные жанры.

Киберспорт – одна из перспективнейших сфер современности. Компьютеризация всех сфер жизни, упрощение доступа к персональным компьютерам и сети интернет удешевления приводит только к росту популярности. Уже сегодня в ряде стран киберспорт обошел по численности зрительской аудитории множество классических видов спорта и сравнялся с лидерами. Все страны мира, имеющие доступ к сети интернет и персональным компьютерам охвачены явлением киберспорта. Киберспорт – явление массовое, международное, толерантное, передовое.

В наши дни проводится работа по сближению киберспорта и спорта классического, задача которой – признание киберспорта олимпийским видом спорта.

Этап становления окончен, сейчас это сложившееся массовое явление социально-культурное явление, которое развивается стремительными темпами.

Важнейшим и самым многочисленным сегментом киберспортивного коммьюнити являются именно игроки. Эта часть самая многочисленная и самая активная. Игроки в компьютерном спорте являются фундаментом, базой и основной движущей силой. Игрок более важный элемент в мире компьютерного спорта, чем обычный болельщик. Игрок включает в себя функции и болельщика тоже. Таким образом, развивались киберигры, только игроки встречались, организовывались, проводили турниры, соревновались друг с другом в играх разработанными крупными компаниями или ими самими, искали спонсоров, популяризировали киберспорт. После чего уже стали появляться зрители в массовом порядке. По мере развития киберспорта все ярче выражалась сущность игроков в этой сфере, активным участникам стала недостаточно просто играть в игры против компьютера, был необходим новый вызов, желание проверить себя соперничество с другими людьми ради спортивного интереса и возможности зарабатывать деньги. На таком этапе выделяются потенциально возможные про-геймеры и чемпионы. Эта категория отчетливо понимает что опыт накопленный в играх, их умения и навыки, позволят решать важнейшие биологические задачи доминанция и еда (деньги).

Киберспорт широкий список профессионализмом в речи, которые в свою очередь постепенно проникают в обычную речь граждан и оставляют свой культурный отпечаток.

Рынок компьютерно-игровых программ стал глобализированным. На 2018 год Российская федерация занимает в нем одиннадцатую строчку. В дальнейшем доля рынка принадлежащего России будет расти.

Капитализация киберспорта и экономики стран способствуют развитию. В Российской Федерации компьютерные игры как киберспорт регулируются федеральными законами. Требуется тщательная и долгая доработка законодательной базы в данной области.

Взаимосвязь и общение в киберспорте основывается на почве компьютерных игр. Деятельность в киберспорте может сделать зависимым от компьютерных игр или развить творческую сторону, помочь реализовать себя, приобрести множество навыков необходимых в современной действительности.

Российская федерация заимствует спортивную систему проведения соревнований из-за рубежа. По мере развития и укрепления киберспорта в России складываются и особенности в отечественной системе.

Необходимо учитывать мировые явления и частично внедрять их в образовательную сферу с целью предоставлять больше возможностей для адаптации и развитию новому поколению.

Библиографический список

Источники

1. Сборник официальных документов и материалов: 3/2016 / Министерство спорта Российской Федерации. – М.: Спорт, 2016. - 80 с.
2. Федеральный закон от 04.12.2007 N 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ», N 50, ст. 6242.
3. Приказ Минспорта России от 02.09.2013 № 702 «Об утверждении Порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения»// Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2018).
4. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» (Зарегистрирован 03.06.2016 № 42407) // Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2019).
5. Приказ Минспорта России от 09.10.2017 № 881 «Правила вида спорта «компьютерный спорт»// Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим д 50
6. Решение Коллегии Минкультуры РФ от 29.05.2002 N 10 «О некоторых мерах по стимулированию деятельности муниципальных учреждений культуры» (вместе с «Примерным положением о государственном и муниципальном учреждении культуры клубного типа», «Примерным положением о клубном формировании культурнодосугового

учреждения») // Документ опубликован не был // Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2019).

7. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»// Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]: режим доступ а<http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2019).

8. Росспорта от 12.03.2004 N 226 «О признании нового вида спорта — компьютерный спорт»// Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2019).

9. «Об утверждении Порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения»// Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2019).

10. «Правила вида спорта «компьютерный спорт» (утв. приказом Минспорта России от 09.10.2017 N 881) // Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2019).

11. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России) (принят учредительным съездом Федерации 24.03.2000 г. (с изм. на 11.03.2017) // Электронный 51 ресурс. Режим доступа: http://resf.ru/upload/58f4c9f92235c_ustav.fks_2017.pdf. (Дата обращения 03.05.2019).

12. Министерство спорта РФ утвердило правила киберспорта. – 12.10.2017 // ООО «Федерация компьютерного спорта». – [Электронный ресурс]: режим доступа <http://resf.ru/Articles/articles/view/id/146>. (Дата обращения 03.05.2019).

13. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России. – 2017. – [Электронный ресурс]: режим доступа <http://www.resf.ru>. (Дата обращения 03.05.2019).

Литература

1. Баранов, А. С. Социально-философский аспект феномена игры в обществе: автореферат дис. кандидата философских наук: 09.00.11 / Баранов Александр Сергеевич, Чебоксары: Чуваш. гос. ун-т, 2005. – 148 с.
2. Григорьев, С. В. Игра и праздник: тезаурус по празднично-игровой культуре / С. В. Григорьев, А. С. Фролов. – М.: Московия, 2006. - 204 с.
3. Богачева, Н. В. Индивидуально-стилевые особенности взрослых игроков: на материале компьютерных игр: автореферат дис. кандидата психологических наук: 19.00.01 / Богачева Наталия Вадимовна. – М., 2015. - 36 с.
4. Гуреева, Е. И. Спортивная терминология в лингвокогнитивном аспекте: автореферат дис. кандидата филологических наук: 10.02.19 / Гуреева Екатерина Ивановна. - Челябинск, 2007. - 24 с.
5. Дьяконов, М. Ю. Сфера молодёжного досуга мегаполиса в обществе потребления: социологический анализ: автореферат дис. кандидата 52 социологических наук: 22.00.04 / Дьяконов Михаил Юрьевич. – М., 2010. - 26 с.
6. Егоров, А. А. С компьютером на ты: самое необходимое / А.А. Егоров. - 2-е изд. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. - 414 с.
7. «Информационные технологии и математические методы в экономике и управлении», международная научно-практическая конференция имени А. И. Китова (7; 2017; Москва). VII Международная научнопрактическая конференция имени А. И. Китова «Информационные

технологии и математические методы в экономике и управлении»: (ИТиММ-2017), 30-31 марта 2017 г.: сборник студенческих работ / Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования 2Российский экономический университет им. Г. В. Плеханова2 (ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г. В. Плеханова»), [Кафедра информатики]. – М.: РЭУ им. Г. В. Плеханова, 2017. - Секция 6: Студенческие научные инициативы. - 2017. - 114 с.

8. Казакова, Н. Ю. Гейм-дизайн: художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды: автореферат дис. доктора искусствоведения: 17.00.06 / Казакова Наталья Юрьевна. – М., 2017. - 40 с.

9. Кыласов, А. В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии / А. В. Кыласов, Я. А. Гараль. – М.: Советский спорт, 2013. - 186 с.

10. Наседкина, Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: диссертация кандидата культурологии: 24.00.01/ Наседкина Юлия Валерьевна. – СПб., 2005. - 156 с.

11. Плешаков, В. А. Киберсоциализация человека: от Номо Sapiens'a до Номо Cyberus'a / В. А. Плешаков. – М.: МГПУ: Прометей, 2012. - 211 с.

12. Проблемы и перспективы компьютерного спорта: тезисы докладов I вузовской конференции с приглашением специалистов Москвы и 53 Московской области [г. Москва, 17 декабря 2010 г.] / Российский гос. ун-т физ. культуры, спорта и туризма, Федерация компьютерного спорта России; [под ред. Новоселова М. А.]. – М.: Российский гос. ун-т физ. культуры, спорта и туризма: Федерация компьютерного спорта России, 2011. - 62 с.

13. Сборник трудов студентов и молодых ученых РГУФКСМиТ: материалы по итогам научных конференций студентов и молодых ученых РГУФКСМиТ (Москва, 28-30 марта, 18-20 апреля 2012 года) / Федеральное гос. бюджетное образовательное учреждение высш. проф. образования

"Российский гос. ун-т физ. культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК)". – М.: РГУФКСМиТ, 2012. - 232 с.

14. Скаржинская, Е.Н. Организационно-педагогические аспекты развития творческих способностей интеллектуальными видами спорта: автореферат дис. ... кандидата педагогических наук: 13.00.04 / Скаржинская Елена Николаевна. - Моск. гос. акад. физ. культуры. - Малаховка, 2005. - 22 с.

15. Суровицкая, А. В. Социальная организация досуга молодежи: автореферат дис. ... кандидата социологических наук: 22.00.04 / Суровицкая Анна Владимировна. – Саранск: Морд. гос. ун-т им. Н.П. Огарева 2010. - 21 с.

16. Цифровая гуманитаристика: ресурсы, методы, исследования. Часть 2: международная научная конференция (г. Пермь, 16–18 мая 2017 г.): материалы. - Пермь: Перм. гос. нац. исслед. ун-т, 2017. - 207 с. 2.2 Диссертации

17. Авилов, Г. М. Психологические закономерности ролевой игровой деятельности в период поздней юности: диссертация ... кандидата психологических наук: 19.00.01/ Авилов Геннадий Михайлович. - Кемерово, 2004. - 215 с. 54

18. Баннов, К. Ю. Игровая культура в пространстве современности: опыт культурологического анализа: диссертация кандидата культурологии: 24.00.01 / Баннов Кирилл Юрьевич. – Челябинск: Челяб. гос. акад. культуры и искусства, 2007. - 184 с.

19. Богданова, Д. Ш. Профессиональный спорт в современном обществе: культурфилософский анализ: диссертация кандидата философских наук: 24.00.01 / Богданова Динара Шамильевна. – СПб., 2013. - 189 с.

20. Браславский, П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX - начала XXI веков: диссертация кандидата культурологии: 24.00.01/ Браславский Павел Исаакович. - Екатеринбург, 2003. - 163 с.

21. Гайнуллина, Э. Н. Ценность здоровья в структуре ориентаций студентов-геймеров: диссертация кандидата социологических наук: 22.00.04 / Гайнуллина Элина Нуровна; [Место защиты:]. – Уфа: Башкир. гос. ун-т, 2010. - 154 с.
22. Данилова, А. В. Повседневные перемещения в досуговых практиках молодежи: социологический анализ: диссертация кандидата социологических наук: 22.00.04 / Данилова Анна Владимировна. – Екатеринбург: УРГУ, 2017. - 152 с.
23. Дьяконов, М. Ю. Сфера молодёжного досуга мегаполиса в обществе потребления: социологический анализ: диссертация кандидата социологических наук: 22.00.04 / Дьяконов Михаил Юрьевич. – М.: Рос. гос. социал. ун-т, 2010. - 208 с.
24. Ефимова, М. В. Психолингвистические особенности функционирования термина в индивидуальном сознании: диссертация кандидата филологических наук: 10.02.19 / Ефимова Марианна Васильевна. – Уфа: Удмурт. гос. ун-т, 2015. - 188 с.
25. Насонов, А. С. Современные тенденции в потребительском поведении: на примере глобальных многопользовательских компьютерных игр: диссертация кандидата экономических наук: 08.00.05 / Насонов Александр Сергеевич. – М.: Ин-т соц.-эконом. проблем народонаселения РАН, 2009. - 122 с.
26. Скаржинская, Е. Н. Организационно-педагогические аспекты развития творческих способностей интеллектуальными видами спорта: диссертация кандидата педагогических наук: 13.00.04/ Скаржинская Елена Николаевна - Малаховка, 2005. - 159 с.
27. Степанцева, О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: диссертация кандидата культурологии: 24.00.01 / Степанцева Ольга Александровна. – СПб., 2007. - 153 с.
28. Фимин, А. Ю. Социально-философский анализ виртуальной реальности: диссертация кандидата философских наук: 09.00.11/ Фимин

Аким Юрьевич - Волгоград, 2007. - 122 с.

29. Чичканов, Е. С. Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения: диссертация кандидата искусствоведения: 17.00.09 / Чичканов Егор Сергеевич. – СПб.: С.- Петерб. гуманитар. ун-т профсоюзов, 2011. - 165 с.

Статьи

1. Баешко, В.В. Проблемы международного правового регулирования киберспорта // Спортивное право в Республике Беларусь: сб. ст. / сост.: ред. журн. «Промышленно-торговое право». – Минск. – 2015. – С. 147- 154.

2. Иванов, В. Д. Киберспорт: экономические и юридические аспекты развития / В. Д. Иванов, Д. А. Никифоров, А. А. Коршунов // Педагогический опыт: теория, методика, практика: материалы VII Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 15 мая 2016 г.) / редкол.: О. Н. Широков [и др.]. — Чебоксары: ЦНС «Интер-актив плюс», 2016. — № 2 (7). — С. 188–193.

3. Как стать киберспортсменом. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://forum.navi-gaming.com/counter-strike_obschiy/_kak_stat_kibersportsmenom/. (Дата обращения 03.05.2019). 56

4. Киберспорт. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://wek.ru/kompyuternye-igry-oficialno-priznany-vidom-sporta-vovtoroj-raz>. (Дата обращения 03.05.2019).

5. Киберспорт как вид спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://team.empire.gg/news/1594/>. (Дата обращения 03.05.2019).

6. Киберспорт в России официально признали видом спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.vz.ru/news/2016/6/8/815102.html>. (Дата обращения 03.05.2019).

7. Квалификации Global Grand Masters. На старт! [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
8. Министр спорта России Виталий Мутко подписал приказ о признании киберспорта официальным видом спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://krsk.sibnovosti.ru/sport/329932-kompyuternye-igrypriznany-ofitsialnym-vidom-sporta-v-rossii>. (Дата обращения 03.05.2019).
9. Теперь официально: Новый игрок в составе Team Liquid. [Электронный ресурс]. Режим выхода: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
10. Топ-3 матчей дня. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
11. Хороша ли швейцарская система в CS:GO? [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
12. Широков С. Компьютерные игры как вид спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://mger2020.ru/nextday/2012/04/18/30895>. (Дата обращения 03.05.2019).
13. Чувственные матчи четверга, 16 июня 2016 г. . [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019). 57
14. Эволюция компьютерных игр. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://startnewlife.ru/kompyuternye-igry-novyj-vid-sporta/>. (Дата обращения 03.05.2019).
15. ELEAGUE: Dignitas ещё раз уступили fnatic. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
16. ELEAGUE: fnatic взяли верх над Team Dignitas . [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).

17. ELEAGUE: FaZe Clan осилили Team SoloMid . [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
18. ESL One Frankfurt 2016 будет транслироваться на телевидении. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
19. The Manila Major: Как это было. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
20. The Summit 5: Стали известны приглашённые команды. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2018).
21. The World Championships: Подробности квалификаций в Азии. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
22. Virtus.pro отправляются скорым рейсом во Франкфурт! [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.cybersport.ru/>. (Дата обращения 03.05.2019).
23. Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. – 07.11.2016 // Портал Rusbase. – [Электронный ресурс]: режим доступа <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis>. (Дата обращения 03.05.2019).
24. Киберспорт в России официально признали видом спорта. – 08.06.2016 // РБК. – [Электронный ресурс]: режим доступа <http://www.rbc.ru/rbcfreenews/57580f149a7947bf3ee4c328>. (Дата обращения 20.05.2019)