Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВ И ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

Департамент искусства и дизайна

Барановский Никита Александрович

КИБЕРСПОРТ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНОЕ ЯВЛЕНИЕ

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
по основной образовательной программе подготовки бакалавров
по направлению 51.03.01 - культурология
профиль «Управление в социокультурной сфере»

Владивосток
2018

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

В материалах данной выпускной квалификационной работы не содержатся сведения, составляющие государственную тайну, и сведения, подлежащие экспортному контролю.

Директор Школы искусств и гуманитарных наук

_____ Ф.Е. Ажимов

«20» июня 2018г.

Автор работы _____
(подпись)

«19» июня 2018г.

Консультант(ы)

_____ _____
(подпись) (ФИО)

«_____»_____20___г.

Руководитель ВКР доц., канд. филос. наук, доц.
(должность, уч. степень, ученое звание)

_____ Н. Л. Малинина
(подпись) (ФИО)

«19» июня 2018г.

Назначен рецензент _____
(уч. степень, ученое звание)

_____
(фамилия, имя, отчество)

«Допустить к защите»

Директор департамента докт.искусств., доц.
(уч. степень, ученое звание)

_____ Н. А. Федоровская
(подпись) (и. о. фамилия)

«19» июня 2018 г.

Защищена в ГЭК с оценкой

_____

Секретарь ГЭК

_____ Е.С. Воробьева
(подпись) (ФИО)

«26» июня 2018г.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»

ШКОЛА ИСКУССТВА, КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

Кафедра культурологии и искусствоведения

ОТЗЫВ РУКОВОДИТЕЛЯ

на выпускную квалификационную работу бакалавра

Барановского Никиты Александровича
(фамилия, имя, отчество)

Специальность Культурология. Профиль «Управление в социально-культурной сфере»
группа Б 4415
Руководитель ВКР канд. филос. наук, доц. Н.Л. Малинина
(ученая степень, ученое звание, и.о. фамилия)

На тему «Киберспорт как социокультурное явление». Барановский Н.А. выбрал для изучения достаточное новое явление культуры - киберспорт. В процессе работы над темой исследования Н.А. Барановский ставил все более сложные вопросы о развитии киберспорта и искал на них ответы. Работа над ВКР явилась важным этапом развития Н.А. Барановского как будущего специалиста социально-культурной сферы. Работа над ВКР шла постоянно. Н.А. Барановский ответственно подошел к написанию. Процент оригинальности ВКР составляет 86%.

Киберспорт – новое, недостаточно изученное явление современной российской культуры. Взгляд культуролога на развивающееся явление виртуальной среды также необходим, как и аналитика другими специалистами.

Главы и параграфы лаконичны, развивают одна другую. Материал изложен последовательно и грамотно. Барановский Н.А. показал себя студентом, владеющим английской терминологией, которая распространена среди любителей киберспорта. ВКР написана понятным языком, английские термины используются корректно. Сделаны интересные выводы. Привлечен достаточно широкий круг сайтов, статей, посвященных киберспорту. Работа соответствует требованиям, предъявляемым к бакалаврским работам.

Оценка «Отлично»

Дата защиты ВКР «26» июня 2018 г.

Руководитель ВКР канд. филос. наук, доцент (подпись) Н.Л. Малинина
(уч. степень, уч. звание) (и.о. фамилия)

«19» июня 2018 г.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение 2
Глава 1. Развитие киберспорта в России и мире 8
1.1 История становления киберспорта 8
1.2 Основные понятия киберспорта 14
1.3 Экономические и юридические аспекты развития киберспорта 19
Глава 2. Киберспорт как организация досуга молождежи 3
2.1 Карьера в киберспорте 29
2.2 Коммуникация в молодежной среде средствами киберспорта 38
2.3 Организация и проведение чемпионатов киберспорта 42
Заключение 46
Список источников и литературы 49

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования, обусловлена тем, что Игра - непременный спутник развития человечества. На стадии археокультуры игры выполняли чрезвычайно важные функции. Они использовались для социализации подрастающего поколения, для подготовки к коллективной охоте, для тренировки. Но учебно-тренировочные функции были не главными в древней игровой деятельности; главное поле игры — это праздники, ритуалы, первобытное искусство (танцы, музыка, мифы). Все эти занятия представляют собой археокультурную творческую и коммуникативную деятельность.

Неокультура раскрепостила народные массы, у трудящихся появился досуг и вместе с ним — повышенный спрос на развлечения, игры, зрелища. В XX веке развернулась индустрия досуга, которая оккупировала все коммуникационные каналы и средства: газетно-журнальное и книжное дело, театр и кино, радиовещание и телевидение. Игровая сущность этой индустрии очевидна: она производит не материальные блага, а предметы развлечения, заполняющие досуговое время людей.

Сегодняшние темпы компьютеризации превышают темпы развития всех других отраслей. Без компьютеров и компьютерных сетей не обходится сегодня ни одна средняя фирма, не говоря уже о крупных компаниях. Современный человек взаимодействует с компьютером постоянно - на работе, дома, в машине и даже в самолете. Компьютеры стремительно внедряются в человеческую жизнь, занимая свое место в сознании человека.

Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. Эти игры с детских лет сопровождают подрастающее поколение, вызывая, с одной стороны, замедление развития и даже атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры и, с другой стороны, - развитие интеллекта, логическое мышление и воображение человека. Компьютерный игрок

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

привыкает перемещаться из одного виртуального мира в другой, быстро воспринимать незнакомые ситуации и адаптироваться к ним. В бурно изменяющемся обществе XXI века развитая интеллектуальная гибкость обеспечит приспособление к новым, неожиданным реалиям. Компьютерные игры выполняют, таким образом, функцию социализации молодежи в постиндустриальном обществе.

Развитие и совершенствование игр тесно связано с развитием компьютерного обеспечения и технологий. Сейчас многие составные части компьютеров разрабатываются, чуть ли не специально для игр. Например, дорогие видеокарты, стоимость которых доходит до половины стоимости удовлетворительного компьютера для работы в офисе. Все игры разрабатываются с учётом последних новинок компьютерной техники, реагируя на все достижения и всё ближе подходя к реальности изображения и звука. На сегодняшний день существуют поражающие своей правдоподобностью игры с хорошим графическим и звуковым оформлением, почти полностью имитирующим жизнь. Имеется и постоянно возникает огромное количество фирм, которые предоставляют всё новые и новые игры крайне разнообразного характера.

Степень изученности темы исследования. 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., изучающий 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 гуманитарных позиций являются Игнатьев М.Б., изучающий соотношение виртуальных компьютерных игр с актёрской игрой и литературой, Степанцова О.А.,

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

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).

Проблеме развития игр и их духовной роли были посвящены работы следующих авторов: Григорьев С.В.[1],Баранов А.С.[2], в которых авторы дают оценку роли игры в жизни людей. Анализ развития виртуальной реальности, место виртуальной реальности в современной культуре, трудности, которые она порождает провели в своих работах – Наседкина Ю.В. [3]. Спортивную

---

[1] Григорьев С. В. Игра и праздник: тезаурус по празднично-игровой культуре. М.: Московия, 2006. - 204 с.

[2] Баранов, А. С. Социально-философский аспект феномена игры в обществе: автореферат дис. ... кандидата философских наук: 09.00.11. - Чебоксары: Чуваш. гос. ун-т, 2005. – 148 с.

[3] Наседкина, Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01. СПб., 2005. - 156 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

терминологию киберспорта исследуют прежде всего филологи[1].

Объектом исследования стал киберспорт как явление российского интернет сообщества, которым сейчас охвачены примерно 30 миллионов человек в Российской Федерации,

а **предметом** – становление, тенденции развития воздействия киберспорта на российскую культуру.

Цель исследования: изучить становление киберспорта в современной культуре России. Исходя из поставленной цели, были сформированы следующие **задачи исследования**:

– проанализировать историю становления киберспорта;

– изучить становление основных понятий киберспорта;

– выявить экономические и юридические аспекты развития киберспорта;

– оценить возможности построения карьеры в киберспорте;

– показать варианты коммуникации в молодежной среде средствами киберспорта;

– выявить специфику организации и проведения чемпионатов киберспорта.

Источниковая база. В научной работе **источниками** послужили – законодательная база Российской Федерации – Приказы Минспорта России, касающиеся киберспорта. Сайты - официальный сайт Федерации компьютерного спорта России, сайты известных команд киберспортсменов.

Методологическая основа исследования: *Описательный метод* применялся при изложении характеристик игр и спортивных состязаний, *сравнительно-исторический метод* применялся для анализа становления и развития киберспорта, системный *метод* позволил рассмотреть

---

[1] Гуреева, Е. И. Спортивная терминология в лингвокогнитивном аспекте: автореферат дис. ... кандидата филологических наук: 10.02.19 / Гуреева Екатерина Ивановна. - Челябинск, 2007. - 24 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

терминологическую, экономическую, юридическую, гуманитарную составляющую киберспорта.

Научная значимость исследования. Определенной новизной отличаются некоторые выводы исследования, сделанные при изучении:

1) экономической составляющей спортивных состязаний российских и западных киберспортсменов.

2) особенностей распространения киберспорта в студенческой среде.

3) предложены новые формы организации спортивных состязаний.

Положения, выносимые на защиту, могут представлять интерес для организаторов культурно-досуговой деятельности молодежи.

На защиту выносятся следующие положения:

1) особенности киберспорта приводят к его распространению в молодежной среде;

2) В студенческой среде киберспорт распространен, существуют спортивные состязания для студентов, но студенты не являются самой активной частью киберспортсменов.

3) Рынок киберспорта постоянно растет. Оценка экономической эффективности проведения соревнований, карьеры в киберспорте показывает, что это один из привлекательных элементов. Для того, чтобы киберспорт стал массовым необходимы профессиональные менеджеры, которые бы привлекали разные группы населения.

4) Киберспорт порождает вербальное описание процесса, в основном используются английские слова, которые входят в обиход геймеров.

Структура и объем работы. Данная работа состоит из введения, двух глав, каждая из которых включает по три параграфа, заключения, списка использованных источников, литературы и приложения.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Глава 1. РАЗВИТИЕ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ И МИРЕ

1.1 История становления киберспорта

Киберспорт – это игровые состязания, которые происходят с использованием компьютерных игровых приложений в смоделированной с их помощью виртуальной реальности[1]. Понятие довольно новое и, пока что, вызывающее массу противоречивых мнений, споров и разладов, в том числе, и на государственном уровне.

Первым и самым знаменитым заведением с использованием компьютерных игровых приложений в России стал московский клуб «Орки», открывшийся во второй половине 90-ых годов XX века и насчитывавший более сотни игровых станций.

Отправной точкой в процессе становления сетевых игр как спорта можно считать 1997 год. Именно тогда Эйнджел Муньез создал первую организацию, на профессиональной основе проводящую турниры: The Cyberathlete Professional League. С тех пор под аббревиатурой CPL состоялось более 60 международных соревнований с суммарным призовым фондом, превышающим $4 млн. А всего в мире прошло более 600 мероприятий под эгидой этой организации (включая отборочные), в которых приняло участие свыше 300 тыс. геймеров. Кстати, тогда соревнования уже проходили по Quake II, появившейся в декабре 1997 года. Конкуренцию его мультиплееру не мог составить ни один другой проект[2].

В России конец девяностых обозначился противостоянием двух элитных кланов — NiP и DDT, в течение многих состязаний с переменным успехом, бравших верх. В то время, несмотря на достаточно серьезные призы и часы, проведенные за игрой, Quake 2 даже для лучших геймеров оставалась хобби, и никто не воспринимал ее всерьез. Тем не менее, престиж кланов был

---

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

[2] Киберспорт. [Электронный ресур • с]. Режим доступа: http://wek.ru/kompyuternye-igry-oficialno-priznany-vidom-sporta-vo-vtoroj-raz. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

столь велик, что в NiP стало возможно вступить и за деньги, уплатив за право подписываться этим тегом сумму в $500.

Спустя менее чем два года после выхода Quake 2, в июне 1999 появился мод к одному из главных хитов года, Half-Life. Звалась модификация — Counter-Strike. И хотя идея внедрения в FPS реализма — системы повреждений и оружия — вызвала быстрый рост популярности проекта, мало кто придавал ему большое значение и уж точно не воспринимал как конкурента «большого брата» от **id** Software.

В том же 1999 году вышел Quake III: Arena. Вобрав в себя лучшее из предыдущих частей (динамику и скорость первой, баланс и просторы второй), снабженный эталонной, невероятно красивой для того времени графикой шутер практически сразу стал игрой №1 для большинства поклонников сетевых сражений. Третий Quake превратился в основную дисциплину набирающей обороты CPL[1].

В 2001 году на один из первых крупных турниров серии, CPL Holland, отправилась делегация из России в составе игроков - c58|Pow3r, c58|PELE, c4-LeXeR, c58|DemoN, b100.Death. Именно этому соревнованию было суждено стать первой страницей славы русского киберспорта. Итоги турнира таковы:

- place b100.Death — €3000;
- place All*Lakerman (Швеция) — €2000;
- place cK.Fatality (США) — €1500;
- place c58|Pow3r — €1000;
- place c4-LeXeR — €900;
- place c58|PELE — €800.[2]

[1] Киберспорт. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://wek.ru/kompyuternye-igry-oficialno-priznany-vidom-sporta-vo-vtoroj-raz. (Дата обращения 03.05.2018)
[2] Богданова, Д. Ш. Профессиональный спорт в современном обществе: культурфилософский анализ: диссертация ... кандидата философских наук / Богданов • а Динара Шамильевна. – СПб., 2013. - 189 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Тогда же все больше людей начинало интересоваться Counter-Strike, которая постепенно становилась главной игрой в клубах. Сражались в основном на трех картах и их модификациях: cs_mansion, cs_militia, cs_assault, но постепенно набирала популярность первая «серьезная» карта de_aztec.

Но вернемся на пару лет назад. В 1998 году вышла культовая RTS и по сей день являющаяся эталоном жанра — StarCraft. А уже зимой Blizzard выпустила дополнение Brood War[1].

Игра стала суперхитом как в сингле, так и в многопользовательских поединках, но особенную популярность приобрела в Южной Корее, для чего понадобилось всего два года. Уже к 2001-му году в национальных отборочных к WCG в этой дальневосточной стране пожелало участвовать более 5 тыс. человек. Там же к 2003-му возникло две профессиональные лиги, OnGameNet StarLeague и MBC Game StarLeague, состязания в которых транслировались по двум исключительно игровым телевизионным каналам. За несколько лет после выхода эта игра стала национальным видом спорта, собирая целые стадионы на финальные матчи. StarCraft является самым популярным развлечением в Корее и поныне, а прогеймеры зарабатывают от $20 до $600 тыс. в год[2].

Следующее знаменательное событие в развитии киберспорта случилось там же, в 2001 году. Именно тогда в планы стремительно развивающейся Samsung Electronics вошло проведение первого глобального чемпионата по компьютерным играм, World Cyber Games. Для этого была создана отдельная организация с одноименным названием, а Samsung выступила всемирным партнером. Общий призовой фонд составил небывалую по тем временам сумму — $600 тыс. Победителю в каждой из дисциплин доставалось $20 тыс.

---

[1] Широков С. Компьютерные игры ка•к вид спорта. [Электронны•й ресурс]. Режим доступа: http://mger2020.ru/nextday/2012/04/18/30895. (Дата обращения 03.05.2018)

[2] Киберспорт. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://wek.ru/kompyuternye-igry-oficialno-priznany-vidom-sporta-vo-vtoroj-raz. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

($40 тыс. в Counter-Strike), серебряному медалисту — $10 тыс. ($20 тыс. в Counter-Strike), а $5 тыс. ($10 тыс. в Counter-Strike) сопутствовали бронзе. Особенностью мероприятия стала система, согласно которой на финальную часть соревнования, в Сеул, попадали чемпионы национальных отборочных, проводимых местными представительствами Samsung по всему миру. Причем допускались туда лишь граждане страны, в которой они проводились.

Таким образом, на финал попало более 400 лучших геймеров из 389 тысяч желающих, принимавших участие в национальных турнирах 33-х государств. Среди них была и восьмерка представителей России — команды по Counter-Strike и Quake 3. Тогда-то соревнование и принесло всемирную славу игрокам клуба «Орки». Серебряные медали в личном и командном зачетах взяли наши квейкеры: kik, LeXeR, Pele. С тех пор World Cyber Games проводятся ежегодно[1].

World Cyber Games прочно закрепили за собой звание компьютерных Олимпийских Игр, из года в год демонстрируя все более зрелищные и впечатляющие турниры. Особенно запомнился 2002 год, прежде всего новостями по центральным каналам России и передачей «Намедни», где всей стране показали лица игроков, завоевавших золото сразу в двух основных дисциплинах — Quake III и Counter-Strike! Это был день триумфа и признания киберспорта в России, что дало импульс к проведению сотен соревнований по стране, а тысячи геймеров заставило задуматься над вопросом создания собственных профессиональных команд.

Третий крупный турнир в области планетарного киберспорта появился на свет во Франции, в 2003 году. Electronic Sport World Cup — международный чемпионат, задуманный как конкурент WCG, поддерживался такими компаниями, как Intel и NVIDIA. Имея практически равный сопернику общий призовой фонд, но больший для отдельных

[1] Киберспорт как вид спорта [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://team.empire.gg/news/1594/. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

дисциплин за счет меньшего количества игр, это событие привлекло внимание геймеров со всего мира. Первый же турнир серии, состоявшийся в августе 2003, был организован в виде феерического шоу, устроенного на огромном стадионе перед тысячами зрителей. Антон Синьгов aka Cooller в финальной схватке победил американца Zero4, обидчика другого нашего киберспортсмена, Lexer'a, уступившего в суперфинале WCG 2001. доказал всему миру превосходство русской школы Quake над американской.

Тем временем в Европе весьма активно развивался киберспорт на местном уровне, и двумя главнейшими центрами стали Германия и Скандинавия. Причем если в Швеции и Норвегии основой популярности Quake и Counter-Strike стал практически бесплатный качественный интернет, а также наличие большого количества свободного времени у молодежи (так, средний возраст начала работы на полную ставку в Норвегии — около 27 лет), то в Германии это обуславливалось пунктуальным подходом к делу. Лидером среди таких лиг является Electronic Sport League, проводящая десятки онлайн-матчей ежедневно[1].

Два года назад киберспорт, прочно укрепившийся как в Старом, так и в Новом Свете, стал проникать и в стремительно прогрессирующее китайское общество. Если в 2005-ом, суммарное количество широко известных прогеймеров в Warcraft III: The Frozen Throne в Поднебесной не превышало десяти человек, то в 2006-ом их насчитывалось уже в несколько раз больше. Стоит отметить, что обилие сильных соперников из Китая, дешевизна жилья и питания плюс хороший интернет привели к тому, что ряд профессионалов из Европы и Кореи переселились в Пекин. Тем более что киберспорт в стране поддерживается на государственном уровне, и в 2007 году Китай даже

[1] Широков С. Компьютерные игры как вид спорта. [Электронны • й ресурс]. Режим доступа: http://mger2020.ru/nextday/2012/04/18/30895. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

официально предложил МОК ввести компьютерный спорт в список олимпийских дисциплин[1].

В 2007-ом крупнейший американский кабельный канал DirectTV (охват — 15 млн. домов) представил свой проект, еженедельную телевизионную лигу — Championship Gaming Series. В ее рамках формировались команды из лучших профессионалов в Counter-Strike: Source — по несколько на каждый регион мира, после чего сражались между собой. Примечательно, что у киберспортсменов лиги солидные даже по меркам США зарплаты — несколько десятков тысяч долларов за сезон, а призовой фонд мероприятия астрономический — $1 млн.

Помимо всех вышеперечисленных, широкую известность имеют также серии соревнований WEG, IEST, KODE 5 и DreamHack.

Что касается нашей страны, Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официально (в Корее это национальный вид спорта) 12 марта 2004 г. по распоряжению главы Госкомспорта Вячеслава Фетисова.

Следующий вклад в становление киберспорта у нас был сделан в 2006 году. В Москве, на базе центра 4GAME, была организована National Professional Cybersport League. NPCL создала ежегодный национальный чемпионат, который имеет структуру, похожую на хоккейный: 12 коллективов на протяжении сезона (66 матчей всего, 11 для каждой команды) разыгрывают $100 тыс[2].

Обобщая тенденции развития русского киберспорта, отметим, что каждый год появляются новые турниры и бренды, а призовые фонды и число участников увеличиваются. Есть, правда, и проблемы. Основными из них являются неприемлемое качество российского интернета. Также не только

---

[1] Министр спорта Росси • и Виталий Мутко подписал приказ о признании киберспорт • а официальным видом спорта [Электронный ресурс]. Режи • м доступа: http://krsk.sibnovosti.ru/sport/329932-kompyuternye-igry-priznany-ofitsialnym-vidom-sporta-v-rossii. (Дата обращения 03.05.2018)

[2] Степанцева, О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Степенцева Ольга Александровна. – СПб., 2007. - 153 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

российской, но и общемировой проблемой является отсутствие новых командных дисциплин в жанре FPS — ни один проект пока так и не смог составить достойную конкуренцию Counter-Strike.

Таким образом, киберспорт — один из самых динамично растущих видов современного спорта. Уже сегодня число его поклонников во всем мире не уступает количеству любителей наиболее популярных видов традиционных спортивных соревнований. Киберспорт стал массовым движением, объединяющим многие миллионы людей, независимо от их национальности, возраста и гражданства, и очевидно, что с каждым годом его ряды будут только множиться по мере дальнейшего роста парка персональных компьютеров.

В настоящее время предпринимаются меры по включению компьютерного спорта в программу Олимпийских игр.

1.2 Основные виды киберспорта

Согласно реестру, киберспорт включает в себя 4 основные дисциплины[1]:

1. Боевая арена. В мире компьютерного спорта данный жанр именуется multiplayer online battle arena (или MOBA) — многопользовательская онлайновая боевая арена. Согласно п. 3.1 раздела IV «Общие правила боевой арены» целью игры является уничтожение/захват главного здания соперника и/или уничтожение игровых единиц оппонента. Это командные онлайн поединки, где каждый участник команды управляет одним персонажем из общего списка доступных в игре героев, имеющих индивидуальные особенности. Конечная цель каждой команды — пробиться и уничтожить главное здание противоположной команды. Dota 2 и League of Legends являются самыми массовыми и популярными представителями данной

[1] Браславский, П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX - начала XXI веков: диссертация ... кандидат • а культурологии: 24.00.01/ Браславский Павел Исаакович. - Екатеринбург, 2003. - 163 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

категории игр. Также по Dota 2 проводятся одни из самых значимых международных соревнований — The International.

2. Соревновательные головоломки. Согласно п. 3.1 раздела IV «Общие правила соревновательных головоломок» цель игры — превзойти соперника в выполнении условий головоломки в условиях ограниченного времени. Также в Правилах дается отдельный термин, согласно которому соревновательная головоломка — это «спортивная дисциплина компьютерного спорта, 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»[1].

Помимо The International существуют также турниры по игре CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive). Данная игра относится к жанру «шутер от первого лица» (англ. First-person Shooter, FPS) в котором происходят сражения с любым видом оружия (в большинстве случаев — огнестрельное) непосредственно от первого лица. Такие игры, в частности игры серии Counter-Strike, являются достаточно популярными. Однако, несмотря на данное обстоятельство, жанр FPS до сих пор отсутствует в правовой базе киберспорта, в частности в Правилах киберспорта. В результате законодательством не предусматривается возможность проведения официальных соревнований отечественных команд в турнирах по CS:GO[2].

Несмотря на то, что указанная игра относится к жанру «шутер от первого лица», она имеет некоторые элементы головоломки. Цель игры — выполнить задание карты или уничтожить противников. Однако, для ее достижения необходимо не только знание местности, но и принятие быстрых логических, тактических и стратегических решений, что входит в понятие

---

[1] 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.

[2] 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 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

термина «соревновательные головоломки». Таким образом, целесообразным является законодательное закрепление отдельной дисциплины киберспорта «шутер от первого лица». Стоит отметить, что в конце ноября 2017 года Общественная палата РФ провела заседание на тему перспектив action-игр в будущем компьютерного спорта. По итогам круглого стола представители профильных министерств и ведомств сошлись на том, что у них нет предубеждений против киберспорта в целом, а также шутеров и файтингов.

3. Стратегия в реальном времени. Согласно п. 3.1 раздела IV «Общие правила стратегии реального времени» целью игры является уничтожение игровых единиц оппонента. Самыми яркими представителями данной категории игр являются Star Craft 2, Warcraft III. Игроки развиваются (строят базы, добывают ресурсы, развивают свою армию) и ликвидируют оппонента.

4. Технический симулятор. Симуляторы — «имитаторы», механические или компьютерные, «имитирующие» управление каким-либо процессом, аппаратом или транспортным средством. 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. Суть данной категории игр сводится к управлению мирной и боевой виртуальной техникой («технические симуляторы»). Российский законодатель вводит их определение: «симулятор технический — симулятор управления транспортной, боевой и спецтехникой (в том числе: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор)». Например, World of Tanks — симулирует танковые бои в условиях Второй мировой войны, World of Warships — симулирует боевые морские сражения также в условиях Второй мировой войны[1].

Также к данной дисциплине законодатель относит еще и спортивные симуляторы — симулятор спортивной игры, воссоздающий спортивную игру на арене (в игровой вселенной) с помощью компьютерных программ,

[1] 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 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

создающий видеоплощадку для соревнований по правилам вида спорта, признанного в установленном порядке (в том числе: симуляторы футбола, шахмат, шашек, спортивного бриджа, хоккея и т.д.). Представителями данной категории игр являются FIFA (серия игр, посвященных футболу), NBI (баскетболу) и др.

Киберспортивные соревнования по названным дисциплинам также имеют правовой статус. Законодательство РФ предусматривает три формы проведения компьютерных соревнований: ЛАН-соревнования, ЕСнУП, онлайн-соревнования.

LAN (анг. Local Arial Network — локальная вычислительная сеть). «ЛАН — префикс, использующийся для обозначения соревнований и других мероприятий, проходящих в заведениях компьютерного досуга, либо на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях». Иными словами, LAN — это компьютерная сеть, которая покрывает, как правило, относительно небольшую территорию, пространство, в отличии от соревнований формата онлайн. Все спортсмены ставятся в равные условия: единые правила игры, программное обеспечение и абсолютно одинаковые компьютеры. Единственное, что могут использовать участники из своего личного оборудования — это мышка и клавиатура. ЛАН-соревнования проводятся в заведениях компьютерного досуга или на специально оборудованных площадках, в одном помещении (или в нескольких смежных). Так, упомянутые выше The International по Dota 2 относятся к такому формату соревнованиям[1].

ЕСнУП — единые соревнования на удаленных площадках проходят одновременно в двух и более географически удаленных местах на ЛАН-площадках, имеющих подключение к сети Интернет. Регистрация на соревнования, жеребьевка и турнирная таблица являются едиными для всех мест проведения таких соревнований, ход и результаты соревнований

[1] Егоров, А. А. С компьютером на ты: самое необходимое / А.А. Егоров. - 2-е изд. – СПб.: БХ • В-Петербург, 2011. - 414 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

фиксируются в автоматизированной онлайн-системе проведения соревнований АОС — специализированном веб-сайте с программой.

При проведении онлайн-соревнований взаимодействие спортсменов, судей и другого технического и обслуживающего персонала происходит через сеть Интернет, а регистрация участников, жеребьевка, ход соревнований, их конечные и промежуточные результаты фиксируются в АОС. «Онлайн — префикс, использующийся для обозначения соревнований, других мероприятий, действий, игр и взаимодействия, осуществляемых дистанционно с использованием сети Интернет без визуального контакта участников». Проведение онлайн-соревнований в качестве официальных допускается только в следующих случаях:

— соревнование является отборочным этапом, и следующий этап проходит ЛАН или ЕСнУП;

— на компьютерах всех участников, как минимум, 1/8 финала установлено аппаратное и/или программное обеспечение, позволяющее контролировать достоверность их участия;

— в специальных случаях, установленных ИеСФ для международных соревнований.

Подобное ограничение для проведения онлайн-соревнований является логичным, в силу того, что в данном случае затруднительно предоставить всем участникам действительно равные условия участия[1].

Правила каждого турнира или соревнования содержатся в регламентах (правилах) конкретного мероприятия. В качестве примера можно привести один из турниров Skin Fast Cup #4 по CS:GO. Все матчи турнира проходили в формате Single Elimination BO1, согласно которому команда «вылетает» при первом поражении. Правилами турнира предусмотрено, что для участия в турнире участникам необходимо зарегистрироваться на сайте csgo.starladder.tv, установить GameID соответствующий игровому аккаунту,

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

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

создать команду, сформировать состав или присоединиться к существующему составу в дисциплине Counter-Strike: Global Offensive, зарегистрироваться в турнире и подтвердить свое участие. П. 2.3 Правил гласит, что все матчи проходят на предоставленных организатором серверах. Организаторы предоставляют участникам сервера с локацией в России. Таким образом, данные соревнования проходят в формате онлайн.

В целом, если обращаться к приведенным Правилам турнира, игроком Skin Fast Cup #4 по CS:GO может стать любой человек, обладающий необходимыми навыками и знаниями (в соответствии с Методическими рекомендациями по обучению компьютерному спорту ФКС), место нахождения которого также не столь важно. Одновременно с этим, участник киберспортивных соревнований имеет свои права и обязанности, что регламентировано российским законодательством.

1.3 Экономические и юридические аспекты развития киберспорта

За 2017 год оборот киберспортивного рынка составил без малого 747.5 млн. долларов. Основная масса денежного оборота приходится на спонсорство и рекламу. Все это вполне логично, потому что за мировыми финалами лидирующих дисциплин следят сотни тысяч и миллионы зрителей, особенно на крупных премиум-ивентах, таких как WCS, The International 5 и других. Поэтому крупнейшие компании, так или иначе связанные с игровой индустрией, борются за рекламные места на ведущих турнирах.

Все это привлекает дополнительные инвестиции. Финансирование киберспортивных стартапов в 2017 году достигло 150 млн. долларов[1].

Также в киберспорте интенсивно развивается букмекерское направление. Сайты ставок, такие как Unikrn, Draftkings и FunDuel, получают многомиллионные инвестиции. Как видно по графику, они без малого

[1] 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

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

составляют 7% от оборота за 2017 год, что даже более доли призовых фондов на ведущих турнирах.

Прямые доходы в киберспорте за прошедший год составили 170,2 миллиона долларов (23% от годового оборота). По предположениям, к 2018 году этот показатель вырастет в 5 раз. Доходы от букмекерских контор составляют практически треть от прямого дохода.

Прошедший год наглядно показал, насколько большие организации заинтересовались киберспортом. Например, финский гигант Modern Times Group приобрел две крупнейшие киберспортивные организации в Европе: ESL и DreamHack. Общая сумма сделки составила более 100 млн. долларов (78 млн. за ESL и 28 млн. за DreamHack). Не осталась без внимания и СНГ - сцена: USM Holdings Алишера Усманова инвестировали в российскую организацию Virtus.pro 100 млн. долларов[1].

Все это свидетельствует о том, что многие из медиа и бизнес сообществ поверили в будущее киберспорта.

Еще одним примером крупных инвестиций в киберспорт стал бывший игрок NBA Рик Фокс, который не так давно приобрел свою собственную команду по League of Legends - Echo Fox.

За 2017 год финансирование турниров и игроков достигло отметки в 578 млн. долларов. Это всего на 28% меньше финансирования NBA.

Также стоит отметить, что среди гигантов игровой индустрии почти все, так или иначе, оказались вовлечены в киберспортивную сферу. У Electronic Arts в киберспорт перекочевала Fifa, у Blizzard Entertainment практически все игровые проекты являются киберспортивными (исключение - Diablo), а Activision в прошлом году анонсировала крупную лигу по Call of Duty, призовой фонд которой составил 3 млн долларов.

В 2017 году Valve установила рекордный призовой фонд в игровой индустрии. Он составил 18,429,613 долларов. Связанно это с тем, что 25% от

[1] Иванов, В.Д. Киберспорт: экономические и юридические аспекты развития// Педагогический опыт: теория, методик • а, практика: материалы VII Междуна • р. науч.-практ. конф. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. № 2 (7). С. 188–193

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

покупки турнирного комплекта Compendium TI5 шли в призовой фонд. Сами Valve изначально анонсировали призовой фонд в размере 1.6 млн. долларов. Все с нетерпением ждут этого года: неужели призовой станет еще больше?

Одной из причин развития киберспорта является увеличение зрительской аудитории. С 2008 года, когда первые стрим-сервисы только начали появляться, технологии значительно шагнули вперед: интернет-каналы стали "толще", а сервера стали мощнее. Все это привело к росту аудитории, вслед за чем пришло внимание от инвесторов и рекламодателей.

Аудитория киберспорта неустанно и вполне закономерно растет. Сегодня она составляет около 188 млн. зрителей. По подсчетам SuperData Research, в этом году киберспортивная аудитория вырастет до 238 млн. человек.

За 2017 год аудитория киберспорта выросла на 88%: с 100,6 млн. (конец 2014 года) человек до 188,3млн[1].

Киберспортивные фанаты во многом похожи на болельщиков в классических видах спорта: у 76% зрителей имеется любимая команда, а у 69% зрителей есть любимый игрок, за которым они наблюдают повсюду.

Фанаты и поклонники находят свою суперзвезду, что увеличивает его популярность, а соответственно, и популярность команды. Это одна из причин дорогих киберспортивных трансферов. Одним из самых нашумевших трансферов стал переход Xiao8, который стоил 320 000 $ (переход из Newbee в LGD).

Популярность стримов, рост аудитории и финансовые возможности приводят к росту количества турниров, а также призовых фондов. Вернее будет сказать, что это двусторонняя связь. Количество турниров также влияет на популярность дисциплин, а соответственно, присутствуя на турнирах, дисциплины находят больше поклонников и зрителей.

---

[1] Иванов, В.Д. Киберспорт: экономические и юридические аспекты развития// Педагогический опыт: теория, методика практика: материалы VII Междуна • р. науч.-практ. кон • ф. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. № 2 (7). С. 188–193

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Для того чтобы понять, как увеличивалось количество турниров, мы рассмотрим таблицу 1:

Таблица 1 – Число турниров за 2015-2017 гг.

Годы	Dota 2	CS:GO	LoL	StarCraft II
2017	125	300	154	187
2016	106	146	173	182
2015	90	100	160	147

Источник esportsearnings.com

Несмотря на небольшое снижение количества турниров по League of Legends, в остальных дисциплинах наблюдается рост. Особенно сильно это заметно в CS:GO: количество турниров по нему в 2017 году увеличилось в 2 раза.

Также растут и призовые фонды турниров. За последний год присутствует небольшое снижение в League of Legends, StarCraft II, однако глобальный рост призовых фондов у CS:GO и Dota 2. Это позволяет открыто заявить, что самые успешные киберспортивные проекты сегодня находятся на попечении Valve. в тыс. руб.

Таблица 2 – Призовые фонды турниров за 2015-2017 гг.

Годы	Dota 2	CS:GO	LoL	StarCraft II
2017	31047	5842	7641	2913
2016	16495	1935	7991	3386
2015	1489	1163	6101	3737

Источник esportsearnings.com

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Для наглядности данные таблиц представлены на диаграммах (Приложение А).

Как мы можем заметить, у проектов Valve призовые фонды удвоились (Dota 2) и утроились (CS:GO). StarCraft II в свою очередь переживает не лучшие времена: последние три года, его призовые фонды уменьшаются (от 300 до 400 тыс. долларов в год), несмотря на то что количество турниров растет.

Касательно League of Legeds сказать сложно. В 2015 moba-игра от Riot пережила небольшой спад, однако в ближайший год все также может измениться. В 2012 году, LoL получил колоссальное развитие: призовой фонд увеличился практически в 10 раз (с 490 тыс. до 4.2 млн.).

Помимо крупных турниров, интенсивно развиваются регулярные (еженедельные, ежедневные) турниры на таких ресурсах как Faceit, Toornament, XFire. Турнирные онлайн-платформы дают возможность поклонникам киберспорта попробовать свои силы на более серьезной конкуретной основе, чем ладдерная система.

Доход от турниров малой величины в 2015 составил 27,7 млн. долларов, а их популярность просто зашкаливает. За прошедший год на турниры зарегистрировалось более семи миллионов игроков. Ярким примером популярности служит Faceit: 1.8 млн. зарегистрированных игроков и 1,500 турниров каждый месяц.

Также, помимо классических дисциплин, постепенно втесняются и развиваются другие: Call of Duty, Vainglory, StreetFighter, Smite и пр[1].

Среди описанных факторов трудно выделить что-то одно, однако в итоге аудитория за последний год сильно увеличилась, и стоит полагать, что 2015 года был самым плодоносным для киберспорта за последние 15 лет. И это касается призовых фондов, количества турниров и аудитории.

[1] Цифровая гуманитаристика: ресурсы, методы, исследования Часть 2: международная научная конференция (г. Пермь, 16–18 ма • я 2017 г.): материалы. - Пермь: Перм. гос. нац. исслед. ун-т, 2017. - 207 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Из всего этого можно заключить одно: сегодня киберспорт является одной из самых перспективных и привлекательных областей для инвестиций. В данной сфере имеются большие тенденции для развития аудитории и конкуренции. За последние 15 лет размер призового фонда (годового) падал лишь однажды: в 2009 году, после мирового экономического кризиса, а количество турниров продолжает расти с 2002 года.

Правовая характеристика киберспорта в РФ. В соответствии с Приказом 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», вид спорта, подлежащий признанию должен соответствовать следующим характеристикам[1]:

— вид спорта, спортивная дисциплина должны соответствовать целям физической культуры и спорта (включая спорт высших достижений), в частности способствовать физическому и интеллектуальному развитию способностей человека, совершенствованию его двигательной активности и формированию здорового образа жизни;

– иметь свои отличительные признаки, к которым относятся правила видов спорта (основные принципы), среда занятий, используемый спортивный инвентарь (без учета защитных средств) и оборудование, регулярное проведение спортивных соревнований;

– иметь отличное от других, признанных видов спорта, уникальное наименование, правила (основные принципы), среду занятий, используемый спортивный инвентарь (без учета защитных средств) и оборудование.

Важно отметить, что названные характеристики подвергались и подвергаются по сей день сильной критике, а порой и осуждению со стороны общества. Однако киберспорт все же соответствует данным

[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.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

параметрам. Так, с конца 90-х гг. прошлого века начали проходить соревнования, которые сейчас проводятся регулярно по разным дисциплинам киберспорта. На сегодняшний день во многих странах мира, и, в частности, в России, уже существуют команды, активно участвующие в соревнованиях. Одна из российских команд — Virtus.pro, является командой международного уровня. Киберспорт имеет свое уникальное оборудование, инвентарь и правила, свои принципы и особую терминологию. Столь активное и достаточно успешное развитие киберспорта в нашей стране приводит к развитию его законодательной базы. Так, одним из последних нормативно-правовых актов, изданных в 2017 г. стал Приказ Минспорта России от 09.10.2017 № 881 были утверждены «Правила вида спорта «компьютерный спорт» (далее — Правила киберспорта).

Правовой статус участника киберспортивных соревнований. Правовой статус участника соревнований также определяется Правилами киберспорта, а также Федеральным законом от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (далее — Федеральный закон № 329-ФЗ). Участник соревнований — физическое лицо (*спортсмен*), команда (пара или группа лиц), ассистент, участвующие в соревнованиях одной дисциплины, сохраняющие свой состав на протяжении всех этапов отдельного соревнования. В соответствии с п. 22 ст. 2 Федерального закона № 329-ФЗ является физическое лицо, занимающееся выбранными видом или видами спорта и выступающее на спортивных соревнованиях, причем вне зависимости от того, занимается ли такое лицо профессиональным спортом или нет[1].

Интересно то, что в отсутствие законодательного регулирования киберспортивные команды, правовая база начала создаваться по аналогии с футбольными. Организационно-правовая форма спортивных футбольных

[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.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

клубов претерпевала в свое время значительные изменения. Согласно п. 3 ст. 3 Федерального закона № 329-ФЗ сочетание государственного регулирования отношений в области физической культуры и спорта с саморегулированием таких отношений субъектами физической культуры и спорта является одним из принципов законодательства о физической культуре и спорте. Если раньше влияние государства было велико, то сейчас влияние коммерческих организаций в значительной степени превалирует[1].

Профессиональный коммерческий спорт в первой половине 90-х годов сформировался благодаря реформированию форм собственности, поиска новых источников финансирования, попыток получения доходов непосредственно от спортивной деятельности. В частности, сильно повлиял фактор поступления денежных средств в связи со сменой организационно-правовой деятельности, «например, переход на акционерную форму владения с привлечением к числу акционеров крупных коммерческих структур или богатых частных лиц». Что касается федерального уровня развития, то «процесс протекал в направлении создания эффективной системы управления командами и национальным чемпионатом; разработки календаря и системы проведения соревнований, акцентированных на привлечении зрителя, телевидения»[2].

Актуальные проблемы правового регулирования киберспорта. В первую очередь, можно сказать, что проблематика «обеспечения» компьютерного спорта достаточной нормативно-правовой базой заключается в слабо развитой системе разработки «профильных» актов федеральных органов исполнительной власти, т.е. практически единственных правовых источников в области регулирования киберспорта. Так, порядок утверждения и содержание Положений о всероссийских и межрегиональных

---

[1] Официальный сайт Федераци • и компьютерного спорта Росси • и. – 2017. – [Электронный ресурс]: режим доступа http://www.resf.ru. (Дата обращения 03.05.2018)

[2] Как устроен рынок киберпорта в России и СНГ. – 07.11.2016 // Портал Rusbase. – [Электронный ресурс]: режим доступа https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

соревнованиях по компьютерному спорту регулируются нормативными актами Министерства спорта России. Однако на сегодняшний день, таких положений в сущности нет. Соответственно, их разработка и принятие имеет важное значение для развития киберспорта[1].

Второй проблемой, по нашему мнению, является неумение (мы склонны полагать, что в большинстве своем, по причине правовой неграмотности) применять российское законодательство на практике. Например, современные киберспортивные организации в основном зарегистрированы как юридические лица, а киберспортивные команды данной практикой скорее пренебрегают. Так, официальный статус сегодня приобрели: уже названная нами Virtus.pro, созданная 14.10.2005 г., — она является Автономной некоммерческой организацией (АНО). Соответственно основной источник средств должен поступать от спонсоров. Однако, как уже отмечалось, данная команда является командой мирового уровня, первой в России. Именно поэтому «ЮТВ Холдинг» совместно с USM Holdings Алишера Усманова инвестировали в нее 100 млн. долларов. Другая же команда — Vega Squadron, образованная 31.12.2015 г., существует в такой организационно-правовой форме как общество с ограниченной ответственностью.

Таким образом, будучи не «организацией», а «командным сообществом», киберспортивные команды склонны не образовывать юридического лица. Безусловно, в отсутствии правового регулирования деятельности команд как автономного субъекта конкретного вида спорта (или, скорее, рынка), данный пробел следует устранять. Одной из важнейших причин можно назвать обязанность заключения со спортсменом трудового договора, в котором будут урегулированы все существенные условия «работы» спортсмена.

---

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

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Третья проблема — это определение роли и статуса потенциального игрока.

Названны и другие примеры, которые иллюстрируют возможность использования российского законодательства в сфере киберспорта, они говорят о необходимости конкретизации ряда положений именно в соответствии с компьютерным спортом.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Глава 2. КИБЕРСПОРТ КАК ОРГАНИЗАЦИЯ ДОСУГА МОЛОДЕЖИ

2.1 Карьера в киберспорте

Сотни тысяч призовых, миллионы фанатов по всему миру, щедрая спонсорская поддержка, и путешествия по всему миру — все это, можно получить став самым успешным и самым лучшим киберспортсменом в мире. На данный момент киберспорт уже настолько развит, что его вполне можно выбрать основной профессией на определенное время.

В самом начале пути, перед киберспортсменом стоит нелегкая задача: необходимо понять, как и почему ты хочешь стать киберспортсменом. Для начинающего киберспортсмена существует два принципиальных мотива: мировая слава или известность и деньги (финансовый успех). Стоит понимать, что эти два мотива не исключают друг друга, а даже дополняют. В основном именно эти два мотива стоят у истоков возникновения причин, которые толкают молодых игроков на путь карьерного роста в современном киберспорте[1].

Известность. Многие игроки, придя в любой из компьютерных клубов, всегда видят других геймеров, которые благодаря высокому мастерству обыгрывают всех в клубе, имена таких игроков у всех на слуху, так как они лучшие. Ими восхищаются, им подражают, их всегда мечтают обыграть, чтобы после сказать своим друзьям, что ты обыграл лучшего геймера в клубе, куда ходит играть вся твоя тусовка. Если вы ставите себе в качестве главной цели добиться в киберспорте известности, то это очень хороший мотив, так как вы будете стараться стать лучшим - именно благодаря этой мотивации. Вас все время будет задевать то, что другие игроки известней вас, так как они лучше играют.

Подобная мотивация будет давать вам возможность стремиться к совершенству, путем ориентира внутри себя (в душе) на лучший результат.

[1] Как стать киберспортсменом. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://forum.navi-gaming.com/counter-strike_obschiy/_kak_stat_kibersportsmenom/. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Каждый раз, вспоминая или читая, что другой игрок считается лучшим из-за его титулов или побед, вы будете садиться за компьютер, и представлять, что вы лучше этого игрока. В итоге, следуя таким путем, вы действительно сможете добиться многого в киберспорте. Ваше имя и ник, будут знать сначала все в клубе, потом в районе, после в городе и возможно даже на просторах всего СНГ. Но идя таким путем, всегда можно оступиться.

Главная проблема пути киберспортсмена, который делает главным мотивом известность, состоит в том, что вы можете отказаться от реальных результатов в игре, в угоду известности. Так на определенном этапе своей киберспортивной карьеры игрока, вы сможете понять, что стать известным в киберспорте можно и другими способами. И в этом случае вы будете стремиться совсем не к тому, чтобы стать лучшим игроком, который демонстрирует отличные результаты и становится примером для других. Вы будете искать способы, которые будут делать вас знаменитым.

Так например известны случаи, когда киберспортсмены вместо того чтобы играть, делали себе известность на скандалах. Такие люди стремились любыми способами попасть в центр события, в результате которого, о нем и его имени узнает как можно больше людей. Так, например такие люди устраивали драки на турнирах, выкладывали в сеть опрометчивые фото, где они выглядят в неприглядном свете (пьют, ведут себя неподобающе киберспортсмену)[1].

Также такие личности, поняв что они не хотят быть киберспортсменами, вместо того чтобы действительно начать хорошо играть, начинают заводить знакомство с журналистами которые пишут новости на порталах. Такие игроки, познав вкус минутной славы, напрашиваются каждый день в заголовки киберспортивных новостей благодаря скандалам, а не благодаря своим титулам и своим победами. Стоит запомнить, что такая ловушка поджидает любого киберспортсмена по пути его карьерного роста и

[1] Киберспорт. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://wek.ru/kompyuternye-igry-oficialno-priznany-vidom-sporta-vo-vtoroj-raz. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

важно не поддаваться ей, нельзя болеть звездной болезнью. Славу нужно зарабатывать благодаря победам, и после действительно серьезных результатов, нужно пользоваться своей славой, так как она является мотиватором для дальнейших успехов в киберспорте.

Таким образом, мы понимаем, что столкнувшись с тем, что вам нравится именно «известность в киберспорте», старайтесь контролировать свои чувства. Известность и мировая слава не должна стать главным в вашей жизни, если вы решили стать киберспортсменом. Известность и слава лучшего игрока может и должна быть именно серьезным мотивом, благодаря которому вы сможете одерживать победу в сложнейших матчах. В самых проигрышных ситуациях на турнирах вы будете вспоминать о том, что вы мечтали стать известным игроком, это воспоминание будет давать вам возможность активировать свое внимание - именно это и будет вашей настоящей мотивацией, ради этого вы и выбрали карьеру киберспортсмена, чтобы в итоге, своими победами доказать, что вы стали лучшим игроком. После того как вы действительно стали лучшим в СНГ или лучшим в России, можно радоваться славе и известности. Также благодаря такой известности и славе, можно получить и солидных спонсоров и хорошую киберспортивную зарплату[1].

Другой мотив, который часто стоит у истоков карьеры киберспортсмена, это деньги (финансовый успех). Именно из-за этого мотива, в киберспорт идут парни из семей, где они, являясь подростками (или парнями в любом возрасте), банально не имеют денег на карманные расходы. Такие люди читают киберспортивные сайты, восхищаются крупным размерам призовых на турнирах и поражаются наличием зарплаты у лучших игроков. Обычно этот мотив выбирают те, кто действительно хочет заработать в киберспорте деньге. Такие игроки обладают характерными чертами, они расчетливы и тренируются именно для того чтобы выиграть как

[1] Широков С. Компьютерные игры как вид спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://mger2020.ru/nextday/2012/04/18/30895. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

можно больше денег. Их не интересует слава, а если и интересует, то только в качестве того, сколько денег эта слава им принесет. Чтобы стать киберспортсменом, у которого главной мотивацией являются деньги, необходимо всегда очень четко следить за тем, где эти деньги вращаются. Такой игрок должен быть очень общителен, так как он должен знать, получают ли другие геймеры деньги за свою игру. Обычно такие игроки начинают свою карьеру в клубах, играя на деньги с младшими по возрасту.

Деньги весьма хороший мотив в киберспорте, они постоянно добавляют мотивации. Но ориентируясь только на деньги в киберспорте — вы можете стать жадным, и в порыве жадности вы забудете обо всем и в связи с этим можете довольно крупно проиграться. Если вы будете ориентироваться только на деньги, то проиграв пару серьезных турниров, где вы вложились на регистрационный взнос и проезд на турнир, вы испытаете огромную горечь. Таким образом, теряя деньги, вы потеряете дальнейшую мотивацию играть. Лишь малая часть игроков в процессе таких проигрышей действительно понимают, что теряя деньги на турнирах, они вкладывают эти деньги в себя, в свой опыт. Поэтому если вас интересуют именно деньги в киберспорте, старайтесь никогда не зацикливатся на деньгах. В начале своей карьеры сформируйте определённую цифру и цель - например: «Я хочу выиграть на чемпионатах столько денег, сколько бы мне хватило на машину и на квартиру для моих родителей». Или: «Я хочу стать игроком высокого уровня, который будет получать за свою работу (и игру) в месяц от 400 до 2000 евро»[1].

Постановка, таким образом цели, поможет вам правильно понимать, в каких турнирах надо участвовать, а в каких нет.
Еще раз повторим главные мотивы профессионального киберспортсмена: «Я хочу стать известным и знаменитым киберспортсменом» и «Я хочу быть киберспортсменом, который зарабатывает серьезные деньги». Строя свою

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

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

киберспортивную карьеру опирайтесь на эти мотивы. Сочетайте эти мотивы между собой, если вы точно не знаете, чего же вы хотите в киберспорте. Часто начинающие игроки так формируют свой мотив – «я хочу стать крутым игроком, чтобы всех обыгрывать». Это хороший мотив, но он не позволит вам выжить в киберспортивном мире на просторах СНГ. Для того чтобы быть киберспортсменом, нужно правильно питаться, всегда быть в правильном тонусе, иметь деньги на оплату игрового времени - всего этого вы не достигните если просто захотите «всех обыгрывать». Ставьте реальные цели, так как киберспорт существует в реальной жизни, а не в какой либо выдуманной фантазии. У киберспорта есть свои жесткие реалии, и в нем существуют определенные правила, не соблюдая которые, вы не сможете войти в профессиональный киберспортивный мир[1].

Теперь, когда вы определились с мотивацией, вы должны понять, что у вас есть желание играть и выигрывать. Вот тут-то вы и будете должны выбрать ту игру, в которой, по вашему мнению, у вас и будет успех. Эта должна быть та игра и то киберспортивное сообщество, в котором вы хотите добиться успеха. При помощи этой игры и этого сообщества вы будете создавать себя, свой образ киберспортсмена и свою киберспортивную карьеру. В современном киберспорте у вас небольшой выбор: вы можете выбрать игру, где будете сражаться либо «один на один», либо «команда на команду».

В дисциплинах 1x1, вы можете полагаться только на себя. В, такого рода, играх вы боретесь против одного человека, и боретесь против самого себя, путем контроля своих действий и эмоций. В командных играх немного сложней. Там вы боретесь против себя, боритесь против команды соперников и боретесь за свое умение правильно взаимодействовать с членами своей команды. То есть в командных играх важно уметь общаться с другими игроками на уровне игровой психологии. Многое в таких играх зависит не

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

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

только от вас, но и от других игроков. То есть, чтобы преуспеть в командных киберспортивных дисциплинах, необходимо быть в командах, в которых все игроки сочетаются между собой и вместе представляют из себя единое целое. Поэтому чтобы найти именно своё «единое целое», необходимо расти, и менять команды и игроков, чтобы понять, где у вас действительно будет карьерный рост, и где вы с командой сможете заработать деньги и стать известным. Для такой киберспортивной карьеры обычно выбирают игры типа CS, COD, QUAKE TDM, DotA и различные шутеры, где обычно играют командой от 5 человек[1].

Для того чтобы быть успешным в команде, необходимо правильно строить отношения. То есть если вам в реальности будет нравиться ваш тиммейт (как человек или как друг), то вы и в игре сможете например пожертвовать собой, для того чтобы он занял успешную позицию и благодаря этому вытащил игру. Также в безнадежных проигрышных ситуациях, вы будете всегда идти на помощь другу и товарищу, чтобы прикрыть его или сыграть с ним вместе. Это называется командным пониманием игры. Практически все отношения в реальной жизни между людьми, переносятся в командную игру. Лишь на высоком уровне мастерства, киберспортсмены используют в командных играх другую мотивацию, которая не основана на отношениях в реальности (в реальной жизни). А так обычно, если вы в жизни человек, который может легко подружится с другими людьми и прикрывать их, поддерживать, подстраховывать, делать что-то совместно (командно), то вы и в игре сможете проявить подобные навыки. Таким образом, являясь общительным и нормальным коммуникабельным человеком, вы сможете всегда играть в команде и на основе этого сможете построить свою киберспортивную карьеру. Всегда помните это, и выбирайте именно ту дисциплину, которая также и соответствует и вашим киберспортивным и человеческим качествам.

---

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

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

В играх 1x1 (Quake, StarCraft, WC3, FIFA, NFS) все обстоит совсем не так как в командных играх. Если в командных играх вас к успеху могут привести именно врожденные человеческие качества (коммуникабельность, уважение, понимание других людей), то в single-играх, ваши врожденные качества могут дать лишь толчок для развития игровых навыков. В этом смысле киберспортивные 1x1 игры, гораздо сложнее для освоения (чем командные). Не имея никаких врожденных навыков, вам придется очень много времени проводить за тренировками, пока вы не накопите опыт, увидев более нескольких тысяч вариантов развития игровых ситуаций. Чтобы стать успешным киберспортсменом в таких играх, вы должны уметь постоянно анализировать свою игру. В этом случае вам должна нравиться сама игра. Вы должны уметь быть сильным как бы сам по себе. В случае если у вас есть такие качества, то вы смело можете выбирать для карьеры 1x1 дисциплину[1].

Какую бы вы не выбрали дисциплину, вы, во-первых должны любить эту игру. В крайнем случае, вам должно нравиться играть именно в эту игру. В этом случае, даже не имея успехов поначалу, вы не бросите играть и продолжите свою киберспортивную карьеру. Если вам не нравится ваша дисциплина, то вы всегда можете сменить её, перейдя из одиночной в командную (например, из SC в CS). Если вы ставите своей целью профессиональную киберспортивную карьеру, то вы должны учитывать успех своей дисциплины. Ваша игра должна быть успешной, в неё должно играть много людей по всему миру, по ней должны проводиться крупные турниры, как в вашей стране, так и во всем мире. В этой игре должны крутится реальные деньги, так как для того чтобы быть киберспортсменом, вы должны уметь зарабатывать именно играя и выигрывая. При выборе своей киберспортивной игры, учтите мнение из разных источников. Почитайте различные киберспортивные сайты, посмотрите на каких

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

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

турнирах ставится ваша игра, посмотрите какие призовые разыгрываются на турнирах. Учтите, есть ли эта игра в ближайших компьютерных клубах, в которых вы сможете находить себе соперников. Бывают варианты, что по вашей дисциплине турниры проводятся в основном в интернете, при этом учитывайте, насколько часто проходят такие турниры и сколько призовых там разыгрывается. Важно точно понять, в чем вы себя хотите попробовать. Если вам не понравилась одна игра, и вы не достигли там успехов, то меняйте игру. Вполне возможно у вас есть талант быть успешным в другой киберспортивной игре. Бывает и так, что в одной дисциплине совсем нет самой сильной команды или самого сильного игрока, и вы чувствует, что можете стать им. В таком случае действуйте, развивайте свою игру и со временем вы сможете стать лучшим именно в ней. При выборе дисциплины никогда не забывайте о своих изначальных мотивах, чтобы после не сожалеть о своем выборе[1].

Основную массу от всех людей, из которых в совокупности состоит киберспорт, составляют именно игроки. С игроков в киберспорте все и начинается. Игрок для киберспорта важней, чем простой зритель. Именно так и развивался киберспорт, изначально в нем были только игроки, которые играли между собой в игры, которые создали разработчики игр или другие игроки. Со временем киберспорт развивался, но именно игрок и киберспортсмен оставался главным действующим лицом в киберспорте. Кроме игроков в киберспорте существуют и другие личности. Но при этом, даже сами игроки делятся на несколько категорий. Есть интересующиеся игроки, те кто только начинают вообще играть и понимают, что можно играть не только против компьютера, но и против живых людей. Есть начинающие игроки, которым уже надоело играть против компьютера, и они хотят использовать приобретенные навыки в играх против других таких же

[1] 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. - 26 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

игроков, которые ранее играли с компьютером. Есть просто игроки, которые уже играют ради спортивного удовольствия, обычно такие личности тусуются в клубах и получают радость от того, что они просто могут играть с другими геймерам[1].

Далее идут игроки, которым уже просто необходимо обыгрывать других, так как они не получают радости от других типов игры, они играют ради победы и ради адреналина, который получают выигрывая. Это уже своего рода зависимость от игры, точнее не от самой игры, а от того, что выигрывая, можно заставить свой организм впрыснуть в кровь адреналин или другие вещества, которые дают геймеру чувство эйфории, которое он никогда не испытывал ранее. Именно это и называется азарт, это сочетание впрысков адреналина, с постоянным чувством того, что тебе повезет, и ты выиграешь. Сразу после азартных игроков, уже идут продвинутые игроки, которые сумели побороть свою зависимость от адреналина. От игр им нужно нечто большее, они готовы стать профессиональными игроками, чтобы сражаться с другими же таким профессионалами ради самой спортивной составляющей и призовых. Вот на этом этапе в игроках и рождаются киберспортсмены, из которых могут вырасти прогеймеры и чемпионы. Эти люди понимают, что они могут использовать свой игровой опыт для заработка денег себе на жизнь и для достижения своих целей[2].

Кроме игроков в киберспорте есть и много других профессий. В частности киберспортсмены чаще всего сталкиваются с администраторами клубов, судьями, менеджерами, организаторами турниров. Иногда киберспортсмены контактируют и с людьми, которые освещают турниры в киберспортивной прессе. Все, с кем взаимодействует киберспортсмен, играют важную роль в развитие киберспорта и знакомство с любым из

---

[1] 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.

[2] Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. – 07.11.2016 // Портал Rusbase. – [Электронный ресурс]: режи • м доступа https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

перечисленных представителей киберспорта, играет важную роль в развитие карьеры киберспортсмена. Поэтому киберспортсмен с уважением относится к другим профессиям в киберспорте, так как это часть его карьеры и жизни[1].

2.2 Коммуникация в молодежной среде средствами киберспорта

Сегодня важными задачами государственной политики в области образования является воспитание граждан демократического государства, способных к социализации в условиях гражданского общества; формирование культуры мира и межличностных отношений; развитие в детской среде ответственности, принципов коллективизма и социальной солидарности; создание условий, методов и технологий для использования возможностей информационных ресурсов, в первую очередь информационно-телекоммуникационной сети Интернет, в целях воспитания и социализации детей. Появление сегодня нового направления в образовании – геймификации, целью которого является сочетание увлекательного игрового процесса с приобретением необходимых компетенций, может способствовать решению данных задач[2].

С переходом от знаниевого подхода к системно-деятельностному роль игрового метода в образовательной деятельности невозможно переоценить. Игровой метод представляет собой удачное сочетание практического применения полученных знаний, умений, навыков в условиях соперничества и возможности широкого использования разнообразных действий, разрешенных правилами. Однако игры оказывают и негативное влияние на личность воспитанников, ещё писал А.С. Макоренко: «Ребёнок очень любит игру, ему даже приходиться переживать довольно сложные иллюзии, когда

---

[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] 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. - 26 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

игра кажется настолько симпатичнее работы, что хочется отложить работу и поиграть».

Однако сегодня мы можем наблюдать попытки использовать мотивирующий потенциал игры с целью повышения эффективности образовательного процесса. Увеличение роли компьютера в повседневной жизни человека привело к тому, что реализация основных видов человеческой деятельности почти невозможна без информационно-коммуникативных технологий. И игровая деятельность не является исключением.

На сегодняшний день существует большое количество компьютерных игр и многие из них являются дисциплинами компьютерного спорта. Компьютерный спорт во многих странах мира, в том числе и в России, сложился как массовое социальное явление. По данному виду спорта проводятся различные соревнования на мировом, региональном, государственном уровнях. В соревнованиях по компьютерному спорту участвуют люди различных возрастных категорий, и разных социальных классов[1].

Таким образом, потребность государства в активных гражданах, способных к осуществлению эффективной коммуникации (в том числе и дистанционной) и недавно появившаяся и быстро приобретшая популярность тенденция в образовании – геймификация определяют компьютерный спорт, пользующейся огромной популярностью среди молодёжи, как одно из современных средств воспитания. В связи с этим актуальным становится вопрос применения компьютерного спорта в образовательной среде вуза для воспитания коммуникативных способностей студентов в условиях информационного общества.

Особенностью студенческого киберспорта является то, что он не ограничивается лишь соревновательно-тренировочным процессом, а

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

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

включает в себя ещё общественную деятельность, направленную на создание необходимых условий для развития данного вида спорта в вузе. В большинстве вузов компьютерный спорт - это вид спорта, который развивается студентами самостоятельно[1].

В каждом вузе г. Владивосток, участвующем в студенческих соревнованиях по компьютерному спорту - есть ответственное лицо (или несколько лиц), из числа студентов-киберспортсменов, отвечающий за организационную работу, связанную с данным видом спорта. Основные направления деятельности студентов-киберспортсменов:

- организация киберспортивных тренировок;
- проведение отборочных соревнований для формирования сборной вуза по компьютерному спорту;
- посещение совещаний представителей команд-участниц Московских Студенческих Спортивных Игр по киберспорту.

Кроме этого студенты-киберспортсмены занимаются общественной деятельностью, связанной компьютерным спортом. Так, студенты организуют просветительные мероприятий по теме киберспорта в вузе в рамках спортивно-массовых праздников и фестивалей, посещают мероприятия, организуемые разработчиками компьютерных игр, обеспечивают информационное сопровождение киберспорта в социальных сетях. Следовательно, активность студентов-киберспортсменов, не ограничивается лишь занятиями компьютерными играми, и включает в себя общественно-полезную работу, в процессе которой формируются коммуникативные способности. В таблице 3 представлены основные виды

[1] 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. - 62 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

деятельности студентов, занимающихся киберспотом, которые включают в себя как непосредственное общение, так и опосредовательное[1].

Таблица 3 - Основные виды деятельности студентов, занимающихся киберспотом

Непосредственное общение	Опосредовательное общение
Участие в лан соревнованиях	Участие в онлайн соревнования
Посещение собраний по вопросам компьютерного спорта	Участие в дистанционных собраниях по вопросам компьютерного спорта
Осуществление общественной деятельности, направленной на развитие киберспорта	Осуществление общественной деятельности, направленной на развитие киберспорта в сети Интернет (социальные сети, видео каналы)
Занятия на тренировках по киберспорту	Занятия на тренировках по киберспорту (письменный чат, голосовой чат, видео связь)
Другие мероприятия, связанные с киберспортом (посещение мероприятий, организованных разработчиками, музеев)	

Ввиду того, что сегодня широкое распространение получили информационные технологии, а так же в связи с особенностью компьютерного спорта большая доля общения между киберспортсменами приходится на опосредовательное общение с использованием современных средств электронной коммуникации. Однако особенностью компьютерного спорта, развиваемого в образовательной среде вуза, является совместная общественная деятельность студентов-киберспортсменов, направленная на создание условий для развития данного вида спорта, осуществляемая непосредственно. Таким образом, деятельность студентов, направленная на

[1] Гайнуллина, Э. Н. Ценность здоровья в структуре ориентаций студентов-геймеров: диссертация ... кандидата социологических наук: 22.00.04 / Гайнуллина Элина Нуровна. – Уфа: Башкир. гос. ун-т, 2010. - 154 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

развитие киберспорта, является эффективным средством сплочения киберспортивного актива вуза и воспитания коммуникативных способностей.

2.3 Организация и проведение чемпионатов киберспорта

Киберспортивные турниры делятся на два типа: коммерческие и некоммерческие. Организацией первых занимаются издатели с помощью специализированных и обычных ивент-агентств. Иногда агентства делают это самостоятельно.

Организацией некоммерческих турниров занимаются любители, от фанатов дисциплины до государственных структур из разряда федераций.

Количество вовлеченных людей в подготовку турнира зависит от трех факторов: формат (онлайн или оффлайн), трансляция на один из потоковых сервисов и планируемая посещаемость площадки турнира зрителями.

Размер команды напрямую зависит от этих показателей. Например, в World of Tanks онлайн-турнир без трансляции может провести один человек. Тогда как над The Grand Finals 2015, который проходил в Варшаве, транслировался в интернете и собрал 15 000 зрителей на площадке, работало порядка 300 человек. Это сотрудники Wargaming, подрядчики ESL и задействованные в разных сферах партнеры[1].

Длительность подготовки зависит от масштаба мероприятия. Онлайн-турнир из примера выше можно организовать за два часа, тогда как подготовка к The Grand Finals 2015 началась за 10 месяцев до ивента. Тенденция проста: чем больше турнир примет зрителей, тем больше нужно времени. Средний по размерам чемпионат в организационном плане сравним с подготовкой концерта.

Организовать обычный онлайн-турнир почти не требует финансовых затрат. Тогда как смета финала на 2 дня и 4 команды выглядит намного внушительнее. Если брать в процентах, то 7,5% бюджета сразу же уходит в

[1] Степанцева, О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Степанцева Ольга Александровна. – СПб., 2007. - 153 с.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

призовой фонд. Столько же приходится на аренду площадки на 1000 человек (два дня «под ключ» с сервисом). Выездной броадкастинг (оборудование, зарплата персонала) заберет 25%. Логистика 4 команд и персонала — 10%.

Финал сезона по затратам составит 50% от общего бюджета турнира.

Решение технических проблем при подготовке. С онлайн-соревнованиями все просто. В случае с LAN-турнирами (когда все участники собираются в одном месте, каждый со своим компьютером) самый большой приоритет и важнейшая техническая составляющая – интернет на площадке с каналом 100/100 Мбит. Также следует заранее позаботиться о «запасе» электричества на конкретное количество ватт, которое рассчитывается исходя из энергопотребления всего оборудования и света. Без этого ничего не получится.

Далее в списке обязательных технических задач у любого организатора оффлайн-турнира идут размеры и возможности застройки площадки, степень удаленности места проведения турнира от городских линий общественного транспорта, кейтеринг и прочие сервисы [1].

Сложности, которые возникают у организаторов – это логистика и поиск правильной площадки. Найти зал, удовлетворяющий всем требованиям из списка выше, да еще с красивым оформлением и в хорошем состоянии, не так просто.

И, конечно, логистика. Это всегда сложно, а обычно еще и дорого. Большинство соревнований интернациональные, поэтому держать в уме приходится уйму вещей, включая визы и паспорта всех участников и игроков. Для логистики, в зависимости от ее объемов выделяется либо отдельный менеджер, либо менеджер, который нанимает логистическую компанию. Последняя организует доставку игроков и персонала. На The

[1] 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 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Grand Finals 2015 так и поступали: людей везут из Кореи, Китая, США, Сингапура, стран Европы и СНГ.

В основном турниры проводятся для команд. Все-таки, «Танки» – командная дисциплина, и умение слаженно работать очень важно. В самой престижной лиге Gold Series играют 7 на 7. В последнем крупном соревновании – Гранд-финале Wargaming.net League – участвовали «семерки» игроков со всех уголков земного шара.

Конечно, есть и индивидуальные зачеты – турниры для отдельных игроков. Они проводятся на всех крупных соревнованиях и даже на околоигровых ивентах Wargaming[1].

Взносов в данных турниров нет. При более-менее высоких результатах вы уже сможете получить неплохие призы от организаторов. Для старта понадобится компьютер с «Танками» (ноутбук тоже подойдет) и команда.

На Гранд-финал участников отбирают поэтапно – в течение года они проходят отборочные в своих регионах (Gold Series конкретного кластера) и набирают очки. То есть, новая команда сначала играет рейтинговые турниры, попадает в Silver Series, оттуда – уже в Gold.

На последнем этапе можно оказаться, минуя Bronze и Silver Series. Турнир Wild Card – это отличный и быстрый путь «на вершину» для амбициозных команд. На Гранд-финал этого сезона от нашего кластера смогла попасть команда SC6, которая отыграла в Gold Series всего 3 месяца.

Есть онлайн-турниры, они проходят в интернете. Есть и оффлайн-турниры: участники собираются в одном месте и соревнуются на сцене. Безусловно, сражения в оффлайне (LAN-турниры) намного престижнее. Часто подобные чемпионаты проводятся сразу по нескольким играм. Соревнования по «Танкам» все чаще проходят в рамках отдельного мероприятия. Обычно «ланы» длятся от 2 до 4 дней и сопровождаются трансляциями, которые в интернете смотрит большое количество зрителей.

[1] The World Championships: Подробности квалификаций в Азии. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Победитель определяется очень легко – есть регламент соревнований и судьи, которые следят за его соблюдением.

Апрельский Гранд-финал Wargaming.net League – пример крупного LAN-турнира. Чемпионат был посвящен одной дисциплине, длился два дня, собрал огромное количество зрителей (люди стояли в очередях, чтобы попасть внутрь), «взорвал» интернет. Судили турнир специалисты ESL с многолетним опытом работы. Команды во время соревнований жили в пятизвездочном отеле. Все было очень красиво и интересно. Незабываемые ощущения после таких турниров остаются у каждого из участников[1].

Награды участникам есть на всех турнирах. Даже соревнования начального уровня подразумевают награду в виде внутриигровой валюты за призовые места.

На соревнованиях рангом выше призы уже лучше, иногда денежные. Часто бывают подарки от спонсоров: элитные игровые мыши, клавиатуры, даже мониторы и ноутбуки. А команда-победитель Гранд-финала получает и по $150 000. К тому же, часто получают памятные медали и кубки, которые остаются на память. Это для части участников бывает дороже денег[2].

---

[1] Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России. – 2017. – [Электронный ресурс]: режим доступа http://www.resf.ru. (Дата обращения 03.05.2018)

[2] The World Championships: Подробности квалификаций в Азии. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/.(Дата обращения 03.05.2018)

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Одной из отличительных особенностей современного общества является возвышение «экономики услуг» над «экономикой производства товаров», экономика услуг охватывает и виртуальную сферу.

Формируется рынок компьютерных игр, и он начинает рассматриваться как важный ресурс экономики – один из приоритетов стратегического развития современного общества. Разрабатываются управленческие технологии непосредственно для организации киберспорта, которые позволяют извлекать экономическую выгоду от использования культурных продуктов. Получает развитие разнообразная индустрия культурных услуг со своими рыночными механизмами регулирования.

В выпускной квалификационной работе были поставлены и решены следующие задачи:

– рассмотреть классификацию компьютерных игр;

– исследовать становление и развитие киберспорта;

– исследовать возможности и способы построения карьеры в киберспорте.

В работе подчеркнуто, что компьютерная игра — это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

Компьютерные игры могут создаваться на основе фильмов и книг; есть и обратные случаи. С 2011 года компьютерные игры официально признаны в США отдельным видом искусства.

Компьютерные игры оказали столь существенное влияние на общество, что в информационных технологиях отмечена устойчивая тенденция к геймификации для неигрового прикладного программного обеспечения. Четкая классификация затруднена из-за того, что подчас трудно отнести игру

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

к каком-нибудь конкретному жанру. Игра может представлять собой как смешение существующих жанров, так и не относиться ни к одному из них.

Компьютерные игры лежат в основе такого современного социального явления как киберспорт.

Киберспорт — один из самых динамично растущих видов современного спорта. Уже сегодня число его поклонников во всем мире не уступает количеству любителей наиболее популярных видов традиционных спортивных соревнований. Киберспорт стал массовым движением, объединяющим многие миллионы людей, независимо от их национальности, возраста и гражданства, и очевидно, что с каждым годом его ряды будут только множиться по мере дальнейшего роста парка персональных компьютеров.

Компьютерные игры давно перестали быть простым развлечением и требуют от участников незаурядной выдержки, концентрации, большого умственного напряжения, развивая в молодых людях профессиональный подход к современным компьютерным технологиям. "Компьютерный спорт официально признал Государственный Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму. Теперь компьютерный спорт входит в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской Федерации. У киберспорта — большое будущее, а с развитием технологий и увеличения мощности компьютеров интерес к компьютерным соревнованиям будет лишь возрастать.

В настоящее время предпринимаются меры по включению компьютерного спорта в программу Олимпийских игр.

Основную массу от всех людей, из которых в совокупности состоит киберспорт, составляют именно игроки. С игроков в киберспорте все и начинается. Игрок для киберспорта важней, чем простой зритель. Именно так и развивался киберспорт, изначально в нем были только игроки, которые играли между собой в игры, которые создали разработчики игр или другие

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

игроки. Со временем киберспорт развивался, но именно игрок и киберспортсмен оставался главным действующим лицом в киберспорте. Настоящим киберспортсменам нужно нечто большее, они готовы стать профессиональными игроками, чтобы сражаться с другими профессионалами ради спортивной составляющей и призовых. Вот на этом этапе в игроках и рождаются киберспортсмены, из которых могут вырасти прогеймеры и чемпионы. Эти люди понимают, что они могут использовать свой игровой опыт для заработка денег себе на жизнь и для достижения своих целей.

Киберспорт прошел этап становления, и представляет сегодня интенсивно развивающееся социально-культурное явление.

Киберспорт выработал систему интернациональной вербальной коммуникации.

Произошла глобализация рынка компьютерных игр. В 2015 г. Россия занимала 12 место на рынке компьютерных игр. В перспективе доля России на этом рынке будет только расширятся. Экономическая составляющая служит развитию киберспорта. Киберспорт России регулируется рядом федеральных законов, законодательная база данной сферы деятельности требует доработок и усиления.

Коммуникация в киберспорте сосредоточена в области игр, с одной стороны происходит творческое развитие виртуальной и предметной реальности, с другой стороны увлечение игрой может превратиться в игроманию.

Спортивные соревнования киберспортсменов России основаны на западных образцах, но складывается собственный календарь, растет рейтинг российских спортсменов и команд.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Список источников и литературы

1. Источники

1.2 Источники опубликованные

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 Все-российский 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 дисци-плин 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 03.05.2018).
5. Приказ Минспорта России от 09.10.2017 № 881 «Правила вида спорта «компьютерный спорт»// Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.consultant.ru. (Дата обращения 03.05.2018).

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

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 культурно-досугового учреждения") // Документ опубликован не был // Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.consultant.ru. (Дата обращения 03.05.2018).
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 доступаhttp://www.consultant.ru. (Дата обращения 03.05.2018).
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 03.05.2018).
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 03.05.2018).
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 03.05.2018).
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

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

ресурс. – режим доступа: http://resf.ru/upload/58f4c9f92235c_ustav.fks_2017.pdf. (Дата обращения 03.05.2018).

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 03.05.2018).
13. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России. – 2017. – [Электронный ресурс]: режим доступа http://www.resf.ru. (Дата обращения 03.05.2018).

2. Литература

2.1 Книги (исследования) и авторефераты

14. 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.
15. Григорьев, С. В. Игра и праздник : тезаурус по празднично-игровой культуре / С. В. Григорьев, А. С. Фролов. – М.: Московия, 2006. - 204 с.
16. 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.
17. Гуреева, Е. И. Спортивная терминология в лингвокогнитивном аспекте: автореферат дис. ... кандидата филологических наук: 10.02.19 / Гуреева Екатерина Ивановна. - Челябинск, 2007. - 24 с.
18. Дьяконов, М. Ю. Сфера молодёжного досуга мегаполиса в обществе потребления: социологический анализ: автореферат дис. ... кандидата

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

социологических наук: 22.00.04 / Дьяконов Михаил Юрьевич. – М., 2010. - 26 с.

19. Егоров, А. А. С компьютером на ты: самое необходимое / А.А. Егоров. - 2-е изд. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. - 414 с.
20. "Информационные технологии и математические методы в экономике и управлении", международная научно-практическая конференция имени А. И. Китова (7; 2017; Москва). VII Международная научно-практическая 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 "Российский экономический университет им. Г. В. Плеханова" (ФГБОУ ВО "РЭУ им. Г. В. Плеханова"), [Кафедра информатики]. – М.: РЭУ им. Г. В. Плеханова, 2017. - Секция 6: Студенческие научные инициативы. - 2017. - 114 с.
21. 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.
22. Кыласов, А. В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии / А. В. Кыласов, Я. А. Гараль. – М.: Советский спорт, 2013. - 186 с.
23. Наседкина, Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01/ Наседкина Юлия Валерьевна. – СПб., 2005. - 156 с.
24. Плешаков, В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a / В. А. Плешаков. – М.: МГПУ: Прометей, 2012. - 211 с.
25. Проблемы и перспективы компьютерного спорта: тезисы докладов I вузовской конференции с приглашением специалистов Москвы и

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

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.

26. 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.
27. 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.
28. 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.
29. 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

30. 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.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

31. 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.
32. Богданова, Д. Ш. Профессиональный спорт в современном обществе: культурфилософский анализ: диссертация ... кандидата философских наук: 24.00.01 / Богданова Динара Шамильевна. – СПб., 2013. - 189 с.
33. 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.
34. 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.
35. 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.
36. 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.
37. 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.
38. Насонов, А. С. Современные тенденции в потребительском поведении: на примере глобальных многопользовательских компьютерных игр: диссертация ... кандидата экономических наук: 08.00.05 / Насонов

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Александр Сергеевич. – М.: Ин-т соц.-эконом. проблем народонаселения РАН, 2009. - 122 с.

39. 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.
40. Степанцева, О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Степанцева Ольга Александровна. – СПб., 2007. - 153 с.
41. Фимин, А. Ю. Социально-философский анализ виртуальной реальности: диссертация ... кандидата философских наук: 09.00.11/ Фимин Аким Юрьевич - Волгоград, 2007. - 122 с.
42. 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.

2.3 Статьи

43. 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.
44. 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.
45. Как стать киберспортсменом. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://forum.navi-gaming.com/counter-

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

strike_obschiy/_kak_stat_kibersportsmenom/. (Дата обращения 03.05.2018).

46. Киберспорт. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://wek.ru/kompyuternye-igry-oficialno-priznany-vidom-sporta-vo-vtoroj-raz. (Дата обращения 03.05.2018).
47. Киберспорт как вид спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://team.empire.gg/news/1594/. (Дата обращения 03.05.2018).
48. Киберспорт в России официально признали видом спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.vz.ru/news/2016/6/8/815102.html. (Дата обращения 03.05.2018).
49. Квалификации Global Grand Masters. На старт! [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/.(Дата обращения 03.05.2018).
50. инистр спорта России Виталий Мутко подписал приказ о признании киберспорта официальным видом спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://krsk.sibnovosti.ru/sport/329932-kompyuternye-igry-priznany-ofitsialnym-vidom-sporta-v-rossii. (Дата обращения 03.05.2018).
51. Теперь официально: Новый игрок в составе Team Liquid. [Электронный ресурс]. Режим выхода: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018).
52. Топ-3 матчей дня. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/.(Дата обращения 03.05.2018).
53. Хороша ли швейцарская система в CS:GO? [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/.(Дата обращения 03.05.2018).
54. Широков С. Компьютерные игры как вид спорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://mger2020.ru/nextday/2012/04/18/30895. (Дата обращения 03.05.2018).
55. Чувственные матчи четверга, 16 июня 2016 г. . [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018).

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

56. Эволюция компьютерных игр. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://startnewlife.ru/kompyuternye-igry-novyj-vid-sporta/.(Дата обращения 03.05.2018).
57. ELEAGUE: Dignitas ещё раз уступили fnatic. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018).
58. ELEAGUE: fnatic взяли верх над Team Dignitas . [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018).
59. ELEAGUE: FaZe Clan осилили Team SoloMid . [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018).
60. ESL One Frankfurt 2016 будет транслироваться на телевидении. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018).
61. The Manila Major: Как это было. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018).
62. The Summit 5: Стали известны приглашённые команды. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018).
63. The World Championships: Подробности квалификаций в Азии. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/.(Дата обращения 03.05.2018).
64. Virtus.pro отправляются скорым рейсом во Франкфурт! [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.cybersport.ru/. (Дата обращения 03.05.2018).
65. 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 03.05.2018).
66. Киберспорт в России официально признали видом спорта. – 08.06.2016 // РБК. – [Электронный ресурс]: режим доступа

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

http://www.rbc.ru/rbcfreenews/57580f149a7947bf3ee4c328. (Дата обращения 03.05.2018).

Приложение А

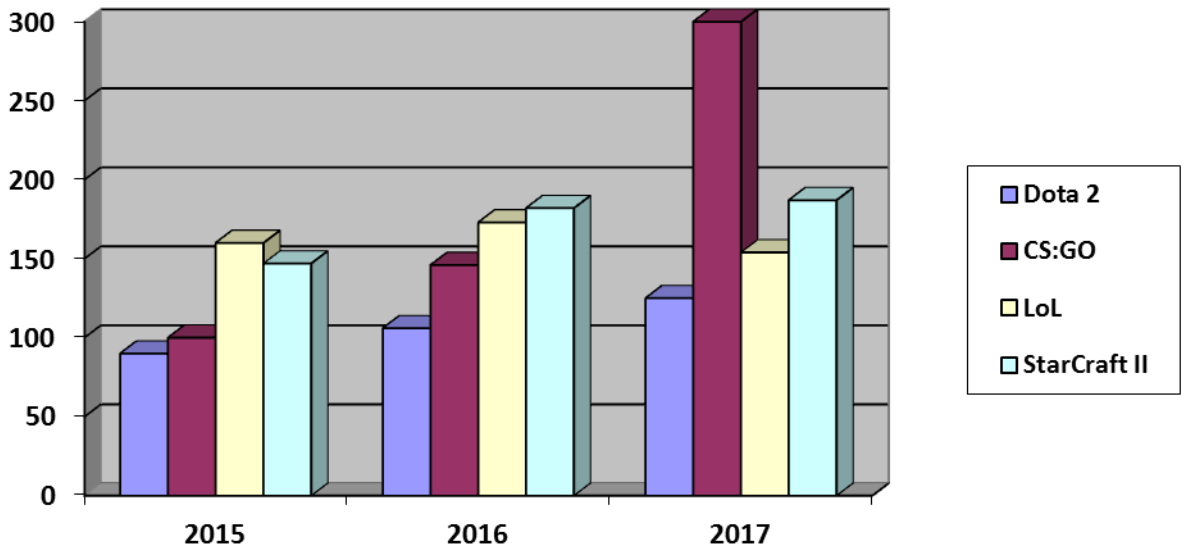

Рисунок А.1 – Число турниров за 2015-2017 гг.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

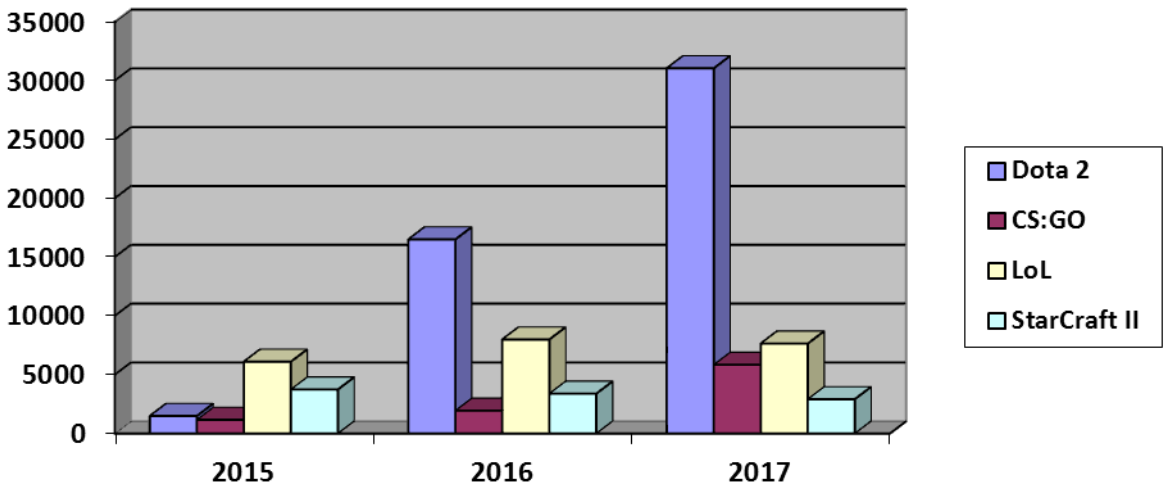

Рисунок А.2- Призовые фонды турниров за 2015-2017 гг.

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Приложение Б

Видеоигровой турнир

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml

Узнайте стоимость написания на заказ студенческих и аспирантских работ
http://учебники.информ2000.рф/napisat-diplom.shtml

Приложение В

Турнир Dota 2

Вернуться в каталог дипломов
http://учебники.информ2000.рф/diplom.shtml