

5. Иванова А.Л. Исповедь начинающей сноубордистки. Соло на доске // Shape. №2. – 10. 2005. – с. 121-125
6. Карпова О.П. Экстремальные виды спорта как модель адаптации в условиях психоэмоционального стресса / Под ред. О.П. Карповой – Харьков: Спорт, 2001. – 89 с.: ил.
7. Коц Я.М. Физиология мышечной деятельности: Учебник для институтов физической культуры / Под ред. Я.М. Коца – М.: Просвещение, 1982. – 480 с.
8. Петровский Б.В. Популярная медицинская энциклопедия / Под ред. Петровского Б.В. – М.: Просвещение, 1981. – 346 с.
9. Пуни А.Ц. Общая психология: Учебник / под ред. А.Ц. Пуни – М.: Просвещение, 1988. – 240 с.
10. Солодков А.С. Руководство к практическим занятиям по физиологии человека / Под ред. Ф.С. Солодкова. – М.: Советский спорт, 2006. – 192 с., ил.
11. Стаценко В. Самоучитель игры на сноуборде / В. Стаценко – М.: Речь, 2005. – 128 с.

ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА

И.А. Тетеркин, студент

Научный руководитель: И.В. Счастливецва

Юргинский технологический институт (филиал)

Томского политехнического университета

652055, г. Юрга ул. Ленинградская 26, тел. (384) 516-18-81

E-mail: kobep32x32@gmail.com

Аннотация: В данной статье предоставлена история eSport, а также дается описание данного вида спорта, его актуальность и возможные планы на будущее.

Abstract: This article provides the history of eSport, as well as a description of this sport, its relevance and possible future plans.

Киберспорт, а также компьютерный спорт или электронный спорт – это вид соревнований и специальной практики и подготовки к соревнованиям на основе видеоигр, состязания происходят в игре, что обеспечивает равные условия состязаний, людьми или командами.

Киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых по свойствам пространств, по моделям, по игровым задачам и развиваемым игровым навыкам киберспортсмена: шутеры от первого лица, стратегии реального времени, разного вида симуляторы, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры и т. д.

Начиная с 1990 годов произошел прогресс в компьютерных играх, а вместе с этим появились и первые соревнования.

В 1997 году турнир по Red Annihilation "Quake" считается первым реальным примером eSport, в котором участвовало 2 тыс. участников. Победитель получил Ferrari, ранее принадлежавший Джону Кармаку, ведущему разработчику "Quake".

Через несколько недель была создана Cyberathlete Professional League, одна из первых игровых лиг. В том же году CPL провела свой первый турнир. К следующему году призовой фонд составил 15 тыс. долларов.

В 2000 году были запущены World Cyber Games и Electronic Sports World Cup, это самые крупные международные турниры, которые продолжают проводить каждый год.

Major League Gaming (MLG) начиная с 2002 года и по наше время, является самой крупной и успешной из лиг eSport, которая включает в себя множество игр самых разных жанров.

MLG также был первым турниром, который транслировался по телевидению в Северной Америке, но особой популярности на ТВ он не получил.

В эти дни MLG, как и большинство турниров по eSport, просматривается в интернете. За весенним чемпионатом 2012 года наблюдало более 4 млн. зрителей. А зимние чемпионаты 2013 года имели призовой фонд в 700 тыс. долларов.

Вскоре появляются и другие крупные турниры в eSport, такие как DreamHack и Global StarCraft League (GSL). Рост зрителей в GSL удваивался каждый год с момента его запуска в 2010 году.

В 2007 году Mousesports, Fnatic и SK gaming, образовали лигу G7 - ассоциацию крупнейших киберспортивных организаций. Мотивацией к этому послужила организация трансферов, сотрудничество с лигами и турнирами, и ведение рейтинга команд в разных дисциплинах.

13 мая 2016 года создана Всемирная ассоциация киберспорта (World Esports Association - WESA).

В ассоциацию входят киберспортивные организации Fnatic, Natus Vincere, EnVyUs, Virtus.Pro, G2 Esports, Faze, mousesports, Ninjas in Pyjamas, Renegades, SK Gaming, Optic Gaming, FaZe Clan, Splyce и North, а также организатор киберспортивных турниров ESL.

23 марта 2013 года состоялось первое заседание National Electronic Sports Commission, целью которой стало создание профессиональной игровой среды с соответствующими правилами и обязанностями, справедливые как для крупных организаций, так и для более новых.

На данный момент турниры проводятся по изрядному количеству игр, таким образом зритель может выбрать, то что для него является более привлекательным.

С каждым годом интерес к eSport не угасает, а растет лишь сильнее, в основном за счет роста игровой индустрии. Появляются новые игры, с ними и новые турниры.

Относительным новичком в мире eSports является Multiplayer Online Battle Arena (МОБА). Основанный на моде «Defense of the Ancients» для «Warcraft III» - игра от Blizzard Entertainment, разработчики франшизы «StarCraft», МОБА похожи на игры RTS, но позволяют игрокам контролировать только одного героя на поле битвы. В данном жанре игроки должны полагаться на команду, чтобы победить вражескую армию.

МОБА с огромной скоростью набрала популярность и теперь доминируют в мире eSports. Наиболее популярными среди них являются «League of Legends» или «LoL». Выпущенные в 2009 году, многие заявляют, что «LoL» является самой популярной видеоигрой в мире, с более чем 30 миллионами игроков, а также турнирами, которые собирают тысячи зрителей и миллионы в призовых фондах.

С ростом популярности и интереса к eSport, растет не только количество зрителей, а ещё и призовые суммы. Со временем самые глобальные турниры по популярным играм начали собирать колоссальные суммы в свои призовые фонды.

В 2012 году Taipei Assassins выиграли 1 млн. долларов США во 2 сезоне чемпионата мира по League of Legends. Призовой фонд сезона составлял 1,97 млн. долларов США.

В 2013 году SK Telecom1 выиграла около 1 млн. долларов США в 3 сезоне чемпионата мира на турнире RiotGames по игре League of Legends. Призовой фонд сезона составлял 2 млн. долларов за сезон, поделённый на 14 команд.

На The International 2013 по Dota 2, с призовым фондом 2,87 млн. долларов, команда The Alliance выиграла 1 437 203 долларов США.

Призовые The International 2014 составили 10,9 млн. долларов, китайская команда NewBee выиграла более 5 млн.

Призовые The International 2015 составили 18,4 млн., американская команда Evil Geniuses выиграла более 6,6 млн.

Призовые The International 2016 составили 20,77 млн., китайская команда Wings Gaming выиграла 9,14 млн.

Призовые The International 2017 составили 24,79 млн., победители - европейская команда Team Liquid получили 10,86 млн. [3]

Не говоря уже о ставках на киберспорт. Для этого существует множество сайтов, позволяющих ставить, как реальные деньги, так и внутриигровые предметы.

На данный момент в Париже обсуждается вопрос, между Международным Олимпийским Комитетом (МОК) и различными профессиональными организациями eSport, рассматривая возможные варианты, по введению киберспорта в Олимпийские игры.

Литература.

1. Новости и репортажи из мира киберспорта [Электронный ресурс]. – <https://www.cybersport.ru> – (Дата обращения: 28.10.2017).
2. Блог-хостинг [Электронный ресурс]. – <http://adanai.com> – (Дата обращения: 28.10.2017).
3. Интернет-энциклопедия [Электронный ресурс]. – <http://wikipedia.org> – (Дата обращения: 28.10.2017).