

# Атлеты нашего времени

**Наши многозадачные дети все чаще выбирают киберспорт. Почему это происходит и как стать киберспортсменом?**

**Автор:**

Александра Толстихина



Пока человечество размышляет об «умном доме» и плюсах–минусах интернета вещей, в одной сфере жизни, особенно важной для молодых людей, будущее уже наступило. Эта сфера – спорт. Кибертурниры сегодня собирают десятки миллионов зрителей, и многие ребята видят себя в качестве профессиональных спортсменов. А почему нет? Ведь это такой спорт, в котором каждый может попробовать свои силы!

### Что такое киберспорт?

Согласно Википедии, киберспорт, также именуемый как компьютерный спорт или электронный спорт, — вид спорта, представляющий собой соревнования в виртуальном пространстве человека с человеком или команды с командой, которые моделируются компьютерными технологиями. Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года. Правда, спустя пять лет киберспорт был исключен из созданного к тому моменту Всероссийского реестра видов спорта из-за несоответствия новым критериям. В частности, речь шла о пунктах «развитие в более чем половине субъектов РФ» и «наличие зарегистрированного общероссийского физкультурно-спортивного объединения». Повторно и, вероятно, уже окончательно компьютерный спорт был признан 7 июня 2016 года. На сегодняшний день в мире киберспорт признали Китай, Южная Корея, Малайзия, США и многие другие страны.



Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, которые различаются своими пространствами, моделями, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов: шутеры от первого лица, стратегии реального времени, авто- и авиасимуляторы, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры.

История киберспорта началась с сетевой игры Doom 2. Благодаря популярности игры Quake, в 1997 году в США появилась первая лига киберспортсменов — Cyberathlete Professional League.



### ТОП-5 КИБЕРДИСЦИПЛИН С КРУПНЕЙШИМ ПРИЗОВЫМ ФОНДОМ

#### DOTA 2 (VALVE)

\$ 87,4 млн    ↑ 1673    ↓ 640

#### LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)

\$ 30,9 млн    ↑ 4258    ↓ 1754

#### COUNTRE-STRIKE (VALVE)\*\*

\$ 33 млн    ↑ 8560    ↓ 2458

#### STARCRAFT (BLIZZARD)\*\*

\$ 27,4 млн    ↑ 2118    ↓ 4265

#### SMILE (HI-REZ STUDIOS)

\$ 5,8 млн    ↑ 425    ↓ 71

\$ Суммарный призовой фонд

↑ Количество игроков

↓ Проведено турниров

По данным Rusbase

### Почему киберспорт активно набирает популярность

Игры турниров транслируются в прямом эфире в интернете и собирают многомиллионные аудитории. Например, за финалом The International 2015, согласно данным с TrackDota.com, наблюдало более 4,6 млн зрителей. А чемпионат мира 2017 года, который проходил в Китае, смотрели 57 миллионов человек.

По некоторым прогнозам, киберспорт скоро оставит позади футбол. В чем причина такой беспрецедентной популярности электронного спорта? Этот феномен еще требует своего изучения, но есть мнения, что киберспорт привлекает детей цифрового века своей демократичностью, когда каждый может добиться успеха, и развивает именно те качества, которые больше всего нужны в информационном обществе.

«Киберспортсменам будет проще реализовать себя в жизни. У них отличные навыки мышления и работы в условиях многозадачности, у капитанов команд развиты лидерские качества. Так что киберспорт — это кузница будущих управленцев и предпринимателей».



## МИРОВОЙ РЫНОК КИБЕРСПОРТА

год	2016	2017	2018	2019
ОБЪЕМ РЫНКА	\$ 892,8 млн	\$ 1млрд	\$ 1,1 млрд	\$ 1,23 млрд
АУДИТОРИЯ	214 млн чел.	239 млн чел.	275 млн чел.	303 млн чел.

Данные SuperData

телей», – уверен основатель образовательной платформы для геймеров ММО Coach Антон Богер.

Не менее важна и другая сторона дела – зрелищность кибертурниров. Геймерам интересно наблюдать за игрой, потому что они потом сами могут применить подобную тактику. Финал матчей, в отличие от футбола, всегда непредсказуем. Неслучайно по числу ставок киберспорт находится на восьмом месте, а к 2018 году обгонит



футбол, говорят аналитики. Что касается российских болельщиков, то тут все просто: если игра российских футболистов радует поклонников этого вида спорта довольно редко, то киберспортсмены одерживают яркие победы на международных соревнованиях.

### Экономика киберспорта

По совокупной аудитории киберспорт уже может соперничать с хоккеем и американским футболом. Многомиллионная аудитория киберспортивных турниров привлекает крупнейших спонсоров и рекламодателей – именно они, по данным аналитиков SuperData, приносят более 70% денег. В 2016 году их доля составила 661 млн долларов. Самые значительные средства в киберспорте – это призовой фонд соревнований (только общий призовой фонд турнира, по Dota 2: The International 2017, составил более 24 млн долларов), ставки на букмекерских сайтах, выручка от продажи билетов и прав на трансляцию турниров, геймерских сувениров.

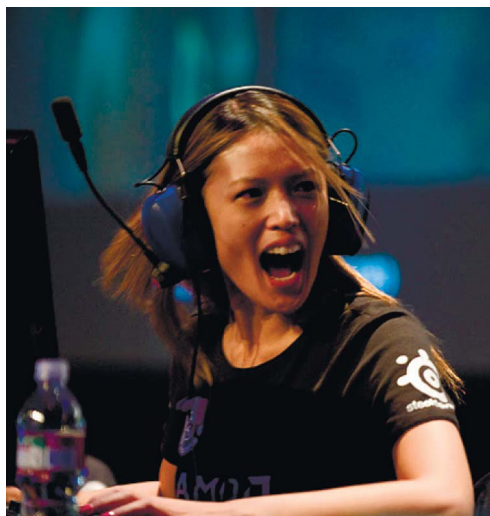
В киберспорт инвестируют лидеры мирового бизнеса – Уоррен Баффет, Джефф Безос, Джек Ма, Алишер Усманов, Юрий Мильнер и другие фигуры списка Forbes.



## РОССИЙСКИЙ РЫНОК КИБЕРСПОРТА

год	2016	2018
ОБЪЕМ РЫНКА	\$ 35,4 млн	\$ 43,7 млн
АУДИТОРИЯ	2,2 млн чел.	4,3 млн чел.

Данные совместного исследования SuperData и PayPal



### Поддержка киберспорта

В странах, признавших киберспорт, атлетам оказывается поддержка в различных формах. В Китае, например, есть госпрограмма по развитию киберспорта. Корейцы признали киберспорт олимпийской дисциплиной второго уровня, приравняв его к шахматам и шашкам. В США киберспортсмены получили возможность бесплатно учиться. Члены университетских киберкоманд получают тивные команды такспорие же стипендии, как университетские игроки в американский футбол.

В нашей стране пока все только начинается, но весьма быстрыми темпами. В 2000 году для развития киберспорта, как нового вида соревновательной деятельности, была создана Федерация компьютерного спорта России (ФКС). Она является членом Международной федерации компьютерного спорта. С 2014 года Российский государственный университет физической культуры (РГУФКСМиТ) начал готовить кадры по специализации «Теория и методика компьютерного спорта (киберспорта)». ФКС занимается организацией собственных мероприятий: много лет проводит региональные любительские соревнования среди школьников и студентов, а также ежегодный Кубок России. В мае этого года в Москве



## ЭКОНОМИКА КИБЕРСПОРТА

### СОЗДАТЕЛИ ИГР

приток новых геймеров в игру и развитие внутриигровой экономики

### ОРГАНИЗАТОРЫ ТУРНИРОВ

продажи билетов и прав на трансляцию, контракты со спортсменами

### СТРИМИНГОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ И ТЕЛЕКАНАЛЫ

реклама во время трансляций киберсоревнований

### КИБЕРСПОРТИВНЫЕ КОМАНДЫ

спонсорство брендов, призы за победы в турнирах, продажа мерча фанатам

### КИБЕРСПОРТСМЕНЫ

зарплата от команд, доля от призовых, трансляция через Twitch

### БУКМЕКЕРЫ (БЕТТИНГ)

доход от ставок на киберспорт

- Ниша
- Где деньги

По данным [rb.ru](http://rb.ru)

открылась самая большая киберспортивная арена в России – YOTA ARENA общей площадью более 5000 кв. метров, вместимостью более 1000 посетителей и современной игровой зоной на 90 мест. Именно там проходил последний финал Кубка России по киберспорту с призовым фондом 7 миллионов рублей.

В сентябре прошлого года стало известно о запуске еще одного масштабного киберспортивного проекта на территории России. Это будет сеть хорошо оборудованных киберспортивных клубов GamerStadium в торговых центрах, где также будут проходить соревнования. Первый из них открылся в Москве, в «Авиапарке» на Ходынском поле. К 2018 году сеть планирует открыть свои точки во всех городах, где пройдут матчи чемпионата мира по футболу.

# «Киберспорт – это тактика и стратегия, аналитика и прогноз»



❖ Как становятся киберспортсменами, и что дает человеку этот вид спорта? Своим опытом и впечатлениями делится Эмиль Алиев (rooh), игрок команды Джаст Альфа, занимающей пятое место в Континентальной Лиге (игра «Лига Легенд»).

Эмиль, расскажите о себе: чем вы занимаетесь в реальной жизни и как пришли в киберспорт?

В реальной жизни я занимаюсь тем же, чем и в моей киберспортивной жизни, – совершенствуюсь! Вообще, я бы не стал даже разделять жизнь на «реальную» и «нет»: в конце концов, все происходит в одной и той же вселенной. В киберспорт я пришел недавно, в 2016 году. Я играл в МОБА «Лига Легенд» с 2010 года по 2014, потом забросил и пытался погрузиться в стандартные человеческие вещи: учеба, работа. Но вскоре понял, что это не совсем мое, зато вспомнил, что недурно играл в ту самую «Лигу Легенд». На тот момент киберспорт в России развивался полным ходом, а Континентальная Лига (аналог Российской футбольной премьер-лиги, но по ЛоЛу)

уже появилась и была в поисках все новых и новых игроков. Я решил на время оставить учебу в университете и посвятил себя игре, с целью попасть в профессиональную команду. Получилось! Меня пригласили в команду Джаст Альфа, сначала в Лигу Претендентов, а потом, выиграв турнир продвижения, мы попали в континентальную лигу СНГ и отыграли два сезона, составив конкуренцию именитым командам!

Что вас привлекает в киберспорте?

Привлекает, конечно, соперничество. Если ты хочешь чего-то добиться, то в киберспорте, как и в традиционном спорте, важно одно – желание быть лучшим. Самым лучшим. И этот «драйв» меня привлекает больше всего.

Расскажите, пожалуйста, о ваших достижениях и о том, как вы к этому пришли.

Достижений у меня, на самом деле, всего ничего. Со своей командой я прошел через Лигу Претендентов (2-й дивизион Континентальной Лиги) и заработал место в высшей лиге, несмотря на все прогнозы аналитиков. А уже в КЛ мы этим летом вошли в топ-4 и дошли до полуфиналов, хотя вновь нам пророчили восьмое место из восьми команд. Небольшое достижение, но начало карьеры положено, нас заметили!

Не могу сказать, что я как-то особенно к этому шел. Мы с командой жили вместе около восьми месяцев, на протяжении которых работали друг с другом, ссорились, мирились, спорили, ну и тому подобное. Еще одна, кстати, особенность киберспорта (по крайней мере, ЛоЛа), которая мне нравится, – это то, что ты живешь в игровом доме. Ты уезжаешь от семьи, дабы жить вообще в незнакомой среде, с «чужи-

оборона) на протяжении двух лет, но это не совсем вид спорта, ибо по ней не проводится никаких соревнований. Но навскидку могу сказать, что единственное осязаемое различие между киберспортом и спортом – это физическая подготовка. В спорте она гораздо важнее. Впрочем, не всегда – взять, к примеру, шахматы, которые я нахожу очень похожими на киберспорт.



Киберспорт – это интеллектуальный вид спорта, надо очень много знать, потому что постоянно в игре проходят обновления, одних персонажей усиливают, других ослабляют, что влияет на командные композиции и выбор

Строить коммуникацию с другими игроками, уметь общаться, вырабатывать общие замыслы командной игры, работать с тренером, находить стратегические решения для побед над соперниками – все это очень интересное поле деятельности!

ми» тебе людьми. Это тоже является очень интересным вызовом. Строить коммуникацию с другими игроками, уметь общаться, вырабатывать общие замыслы командной игры, работать с тренером, находить стратегические решения для побед над соперниками – все это становится очень интересным полем деятельности!

Занимаетесь ли вы каким-то традиционным спортом, и если да, то в чем видите сходства и в чем различия?

Я занимался крав-магой (израильский рукопашный бой и само-

героев, на которых приходится играть. Поскольку киберспорт в других регионах развивается быстрее и, к сожалению, успешнее, чем у нас, приходится внимательно следить за командами, которые играют в Корее (пока, на сегодняшний день, самый продвинутый регион, особенно по Лиге Легенд), Китае, Европе, Америке, Латинской Америке, Турции и других странах. Нужна не только механическая сноровка владения персонажами, что немаловажно, но и аналитические способности, чтобы понять игру в совершенстве! Только так можно выигрывать!

Как устроен киберспорт? Чем он отличается от онлайн-игр? Расскажите, пожалуйста, подробнее о тех соревнованиях, которые были для вас успешными.

Киберспорт отличается, в первую очередь, отношением людей к происходящему. Сидя у себя дома, играя в п-ное MMORPG, ты можешь в любой момент сказать себе: ну ладно, наигрался, отдохну недельку. В таких дисциплинах, как CS, Dota 2 и тот же ЛолЛ, такой роскоши вы не имеете. Изо дня в день вы должны доказы-

которое отнимает по двенадцать часов в день каждый день? Я бы назвал это родом деятельности, а вовсе не хобби.

Естественно, зарабатывать возможно. У игроков есть ежемесячные зарплаты, которые обговорены в контрактах. Все построено как в традиционном спорте.

Как станет, по вашему мнению, развиваться киберспорт в будущем?

Сложно сказать, потому что если мы говорим о мире, то он уже там развита на все сто. В той же Корее игры

Я бы не стал даже разделять жизнь на «реальную» и «нет»: в конце концов, все происходит в одной и той же вселенной.

вать себе, окружающим, что вы здесь не просто так, вы хотите выиграть чемпионат мира и сделаете для этого все возможное. Я бы даже не назвал компьютерные игры, которые входят в киберспорт, играми. Игры – это нечто несерьезное. Киберспорт таким не является. Повторю, что это тактика и стратегия, аналитика и прогноз! В киберспорте надо жить на опережение!

Участие в полуфиналах Континентальной Лиги я считаю вполне успешным. Правда, рассказывать тут особо нечего, ибо КЛ проходит в формате Лиги, а не Кубка – турнир длится на протяжении двух месяцев, во время которых команды методично играют друг против друга (2–3 игры в неделю). Какой-то особой истории тут нет, простая (но интересная) рутина: подготовка к соперникам, командные обсуждения, иногда выходные и т.д.

Мыслите ли вы для себя карьеру профессионального киберспортсмена, или это все же хобби? Возможно ли зарабатывать деньги киберспортом, что для этого нужно?

Не просто мыслю, уже вовсю там. Это далеко не хобби: что это за хобби,

транслируются по ТВ, а игроки становятся настоящими знаменитостями, которых узнают на улице. В России все пока только начинается, но я надеюсь, что мы продолжим развиваться и догонять другие регионы.

#### СЛОВАРЬ:

**Континентальная лига** – (Continental League (LCL)), **КЛ** – профессиональная лига СНГ по компьютерной игре League of Legends.

**Лига Претендентов, ЛП** – открытая лига СНГ по компьютерной игре League of Legends, вторая по силе и значимости после Континентальной Лиги.

**ЛолЛ** – игра «Лига Легенд» (League of Legends).

**МОБА** (Multiplayer Online Battle Arena) – буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена».

**MMORPG** (Massive multiplayer online role-playing game, массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) – компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр.

# Как вырастить киберспортсмена



•• Какими качествами должен обладать киберспортсмен, что он должен знать и уметь, и чему учит киберспорт? Об этом нам рассказал человек, профессия которого – растить киберспортсменов и тренеров киберкоманд. Наш собеседник – Михаил Новоселов, руководитель специализации «Теория и методика компьютерного спорта» Российского государственного университета физической культуры, спорта, молодежи и туризма.

Михаил Алексеевич, расскажите, пожалуйста, о специализации «Теория и методика компьютерного спорта». В этом году у вас уже первый выпуск? Каких специалистов вы готовите, как отбираете абитуриентов, есть ли конкурс? Кем будут реально работать ваши первые выпускники?

В 2014 году Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма сделал первый набор студентов на бакалавриат на специализацию «Теория и методика компьютерного спорта» в рамках образовательного направления «Физическая культура». Цель открытия специализации – подготовка студентов к тренерской деятельности в области компьютерного спорта, педагогической деятельности в общеобразовательных школах на уроках физической культуры и в организациях дополнительного образования. Федеральный государственный образовательный стандарт по направлению

«Физическая культура» определил подготовку к следующим видам профессиональной деятельности: педагогическая, тренерская, рекреационная, организационно-управленческая, научно-исследовательская, культурно-просветительская. В этом году был самый массовый набор: на очную форму обучения поступили 26 человек на 7 бюджетных мест (19 – внебюджет). В учебном плане предусмотрены дисциплины: гуманитарного направления – философия, культурология, иностранный язык, педагогика, психология, история, история физической культуры; естественнонаучного направления – математика, информатика, физика, биомеханика, спортивная метрология, мультимедийные технологии; медико-биологического направления – анатомия человека, физиология, биохимия, спортивная медицина; профессионального направления – теория и методика базовых видов спорта (футбол, волейбол,



баскетбол, легкая атлетика, плавание, лыжный спорт, гимнастика, тяжелая атлетика). К нам на кафедру студенты приходят раз в неделю на две дисциплины: теория и методика компьютерного спорта и спортивно-педагогическое совершенствование. Первая дисциплина включает в себя историю, правила соревнований, методики тренировки, технологию организации и проведения соревнований по наиболее распространенным спортизированным компьютерным играм (Dota 2, Counter Strike GO, Fifa 16, LoL, Armata, Warface и др.). В рамках второй дисциплины они тренируются в избранном направлении компьютерного спорта, участвуют в соревнованиях. Показывать высокие результаты пока не требуется, но приветствуется.

Киберспорт сродни шахматам, или все же есть отличия в подготовке спортсменов? Какие качества и каким образом необходимо у них развивать?

Есть некоторые ориентиры, на которые должен опираться спортсмен. Это, прежде всего, навыки, связанные с восприятием, быстротой оценки обстановки и принятия решения, быстротой и точностью сенсомоторной координации движений. Тренировать эти способности можно с двенадцати-тринадцати лет.

Киберспортсмен должен быть подготовлен к значительным психофизическим нагрузкам, направленность которых схожа с другими видами спорта, прежде всего, с нагрузками шахматистов и шашкистов. Но, в отличие от шахмат, требуется еще специальная подготовленность для быстрой оценки игровой ситуации и принятия решения в рамках команды (в командных дисциплинах компьютерного спорта) или в рамках индивидуальной игры. Следует отметить, что в интеллектуальном спорте свои действия спортсмен совершает в ответ на действия со-

перника поочередно. В компьютерном спорте чаще всего спортивные действия осуществляются одновременно с действиями соперника, и в этом плане функциональные нагрузки режима принятия решений наиболее близки к спортивным играм.

Чтобы вырастить большого спортсмена, скажем, фигуриста или гимнаста, нужно тренировать его лет с четырех-пяти. А как вырастить киберспортсмена? Как вообще научить ребенка или подростка нестандартно мыслить? И можно ли этому вообще научить, или это природная способность?

На вопрос, как вырастить спортсмена высокого уровня в компьютерном спорте, однозначно ответить нельзя, так как существует множество методик. Чем выше уровень спортсмена, тем выше степень индивидуализации в подготовке. Есть некоторые ориентиры (модельные показатели),

на которые должен опираться спортсмен. Это, прежде всего, операции, связанные с восприятием, быстротой оценки обстановки и принятия решения, быстротой и точностью сенсомоторной координации движений. Тренировать эти способности можно с двенадцати-тринадцати лет и даже в более раннем возрасте, в том числе и с помощью компьютерных игр. Однако участвовать в киберспортивных турнирах можно с шестнадцати лет (по некоторым играм — с четырнадцати, например в дуэльном тетрисе). По поводу нестандартного мышления:

в компьютерном спорте это одно из основных условий достижения успеха. При прочих равных условиях (подготовленности, уровне компьютерной техники) выигрывает тот спортсмен (или команда), который предложит такие нестандартные технико-такти-

но успешно. На последнем турнире по Dota 2: The International 2017 команда Virtus.pro заняла пятое место и заработала более миллиона долларов призовых, команда Team Empire – седьмое место, заработала более шестисот тысяч призовых.

**Нестандартное мышление – одно из основных условий достижения успеха в компьютерном спорте.**

ческие действия, которых не ждет его оппонент. Это достигается в тренировке как при моделировании различных тактических схем в игре (назовем их специально-подготовительные упражнения), так и при решении различных задач, требующих творческих (неоднозначных) решений (общеподготовительные упражнения). Нестандартное мышление тренируемо в компьютерном спорте.

Расскажите, пожалуйста, немного о том, как устроен киберспорт, как проходят соревнования и каков уровень российских спортсменов.

На сегодняшний день основным двигателем компьютерного спорта являются производители компьютерных игр, по которым проводятся коммерческие соревнования. Чем больше производитель уделяет внимание развитию киберспорта на основе разработанной им игры, тем больше его киберспортивная аудитория. Так, например, общий призовой фонд турнира по Dota 2: The International 2017 – более 24 млн долларов (миллион играющих одновременно), а в тетрисе активность упала до минимума, призовой фонд составляет несколько тысяч долларов. В нашей стране компьютерный спорт признан на государственном уровне, соответственно, мы ждем в ближайшее время чемпионатов России, Москвы, других городов и районов. Российские спортсмены на мировом уровне выступают достаточ-

Как вы преодолеваете традиционно негативное отношение общества к компьютерным играм и киберспорту в частности?

Негатив постепенно уходит в прошлое, уже открываются отделения компьютерного спорта в ДЮСШ, а набор студентов на специализацию «Теория и методика компьютерного спорта» в нашем вузе – один из самых высоких. На совещании в Министерстве спорта по вопросу подготовки кадров для киберспорта нашему вузу было предложено открыть отдельную кафедру.

Есть ли научные исследования по теме киберспорта?

Научные исследования есть, правда, их не так много, как хотелось бы. В большей степени изучается влияние компьютерных игр на психоэмоциональное состояние человека. У нас сейчас учатся магистранты, которые пишут научные работы на основе изучения влияния спортизированных компьютерных игр на электрическую активность мозга, используют точные методики электроэнцефалографии. К концу этого года мы получим определенные результаты.

Каково, на ваш взгляд, будущее киберспорта, как он будет развиваться?

Могу предположить, что у компьютерного спорта есть перспектива стать олимпийским видом спорта.