Published on *Центр спортивной подготовки спортивных сборных команд области* (https://www.xn---35-rdd4bdgjddod3c.xn--p1ai)

Разве киберспорт — это спорт?



КИБЕРСПОРТ
ИНСТРУКЦИЯ: КАК СТАТЬ КИБЕРСПОРТСМЕНОМ?

«Футурист» пообщался с чемпионом по киберспортивным состязаниям Ярославом NS Кузнецовым и президентом Федерации компьютерного спорта России Дмитрием Dilvish Смитом и узнал, почему киберспорт стал спортом, сколько зарабатывают крутые игроки и как стать киберспортсменом.

1. Разве киберспорт — это спорт?
Киберспорт — не просто рубилово в видеоигры. Это самый настоящий спорт, похожий на футбол, хоккей или синхронное плавание: в нем есть команды, болельщики, трансляции и турниры, свои нормативы и правила.
«Киберспорт — это ни в коем случае не соревнование человека с компьютером, это состязание людей, где компьютер представляет собой всего лишь инструмент – как шахматная доска или футбольный мяч», — утверждает президент Федерации компьютерного спорта России Дмитрий Dilvish Смит, чемпион СНГ и Европы по StarCraft.

2. Если я играю круглые сутки, значит ли это, что я киберспортсмен?
Важно уметь отличать киберспортсменов от людей, страдающих зависимостью от компьютерных игр.
«Школьник, который круглые сутки сидит за компьютером и говорит «Мама, я киберспортсмен» — вовсе не киберспортсмен, а обманщик. Спортсмен — не тот, у кого есть дома гантели и даже не тот, кто их по утрам тягает. Это человек, который имеет систему тренировок, который занимается чем-то планомерно — естественно, под присмотром тренера,» — уверен Дмитрий Смит.

3. Как становятся киберспортсменами?
Иногда это происходит случайно.
Рассказывает Ярослав NS Кузнецов, киберспортсмен (DotA) десятикратный чемпион турниров ASUS open cup, четырехкратный чемпион турнира MYM Prime Defending, серебряный призер ESWC 2010.
«Я познакомился с DotA волей случая. Затянуло.12 лет назад я играл в пабе и встретил там пару человек, с которыми мы решили начать играть вместе. Мы создали команду RDA, а через пару месяцев меня приметила команда SAY_PLZ и предложила присоединиться. С этой командой мы поехали на первый лан турнир - Asus Summer 2005, на нем заняли третье место. Так начался мой путь».
В 2007 году Ярослав сменил свою команду на один из самых известных на территории СНГ тегов – Virtus pro, в составе которого добился внушительных побед: он стал многократным чемпионом мира в онлайне и многократным

чемпионом СНГ на лан турнирах. После череды смен команд (Rush3D, Platinum Sports, AEON ru, RoX.KIS, DTS) Ярослав завершил карьеру в 2014 году, отыграв некоторое время в Virtus.pro.

4. Какие навыки нужны киберспортсмену?
Компьютерный спорт тяжелый: игрок постоянно находится в стрессовой ситуации. Ему приходится принимать решения в условиях неполной информации и катастрофической нехватки времени. У хорошего спортсмена должна быть сверхбыстрая реакция, которую можно определить специальным прибором. У профессиональных игроков скорость реакции достигает 0,13 – 0,15 секунды. Хорошим задатком для начинающего киберспортсмена является результат в 0,18–0,2 секунды.
Киберспортсмен должен регулярно оттачивать игровые навыки, выработав свою систему тренировок. Он должен знать игру как свои пять пальцев, бегающие по клавишам и сжимающие джойстик.
Но одной лишь техники недостаточно.
«Хорошему игроку необходимы усердие, трудолюбие, желание добиться успеха и умение доводить начатое до конца. Пригодятся навыки коммуникации, ведь игра командная. Но главное — это любовь к игре. Если новичок ставит перед собой цель заработать деньги или известность, но при этом у него нет нет страсти и желания, то ничего не выйдет: такому человеку проще сменить сферу деятельности», — говорит Ярослав NS Кузнецов.

5. Какие игры считаются киберспортивными?
Далеко не все компьютерные игры становятся спортивными дисциплинами. Важно, чтобы игры были короткими и бессюжетными: такими, как футбольный симулятор FIFA (12 минут) или DotA 2 (40 минут). Игры не должны вызывать зависимости и наносить киберспортсмену физического ущерба в виде испорченного зрения или набранного веса.

6. Нужны ли связи, чтобы попасть в крутую команду?
Мнение, что в большой киберспорт можно попасть лишь с помощью связей — не что иное, как заблуждение. Если игрок действительно хорош, то рано или поздно он попадет в достойную команду — если, конечно он сам этого хочет.

7. Что лучше: создать свою команду с нуля или вступить в уже существующую?
Многие начинающие киберспортсмены встают перед выбором: вступать в уже существующую команду или сколотить свою собственную.
По мнению NS, начинать карьеру лучше в своей собственной команде. Однако необходимо понимать, что не все игроки готовы пройти тернистый путь с низов до топа. Поэтому нужно быть готовым идти на замены и убирать тех, кто тянет команду на дно.

8. В какую нишу проще всего попасть?
«Проще всего попасть в новые дисциплины, чем дисциплина старше, тем в ней труднее пробиться в топ. Жанр роли не играет, но стоит выбирать то, что ближе сердцу», — считает NS.

9. Кто спонсирует киберспорт?
Как правило, киберспортивные клубы спонсируются определенными компаниями. Эти активы клубы распределяют между своими командами. Компании-спонсоры могут быть абсолютно разными, но, как правило, они так или иначе связаны с игровой индустрией или непосредственно киберспортом.
Сами киберспортмены не обязаны искать себе спонсоров. Им лучше сосредоточиться на том, чтобы попасть в крупный спортивный клуб, который сам найдет спонсора для своего игрока.
Важную роль в финансировании киберспорта играют зрители: зачастую это непрофессиональные игроки, которые хотят посмотреть на игру профи. По оценкам президента Федерации компьютерного спорта России Дмитрия Смита, спонсорские деньги составляют лишь одну четвертую призового фонда международного турнира International (DotA 2). Остальные три четверти призового фонда формируется за счет билетов. Таким образом, призовой фонд International достигает $18 млн.

10. Сколько зарабатывают киберспортсмены?
Все зависит от дисциплины и от количества топовых команд в стране. По информации портала Eurosport, в игре «League of Legends» корейские спортсмены зарабатывают $7-8 тыс. в месяц, европейцы – $2-3 тыс., американцы – около $5 тыс. Заработок киберспортсмена в России – $1,5 тыс.
Кроме того, киберспортсмен может подрабатывать на стримах – комментариях к игре в режиме реального времени. Важно также выигрывать крупные турниры: от 50 до 100 процентов призового фонда уходит игрокам. Так, в 2011 году крупный выигрыш получила команда Na`Vi на турнире The International по Dota 2: пять человек выиграли $1

млн.

11. Поддерживает ли государство киберспорт?
Киберспорт — движение коммерческое. Государство компьютерный спорт не поддерживало — впрочем, киберспортсмены прекрасно обходятся и без финансовой поддержки сверху.
«Если чиновники придут и скажут: «Ребята, мы решили вас поддержать, вот деньги", мы, конечно, не откажемся. Но мы научились существовать и без этого,» — говорит Дмитрий Смит.

12. Для чего киберспорт сделали видом спорта официально?
Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению тогдашнего главы Госкомспорта России Павла Рожкова. Однако через некоторое время после внесения компьютерного спорта во Всероссийский реестр видов спорта, кибердисциплины были оттуда исключены. По словам Дмитрия Смита, автора инициативы по введению киберспорта в реестр, это произошло по формальной причине: Федерация киберспорта не смогла сдать протоколы спортивных соревнований. Поэтому был вынесен вердикт: "Киберспорт недостаточно развит на территории России".
После десятилетия упорной работы федерация отвоевала право киберспорта на присутствие в реестре. По словам Дмитрия Смита, это было сделано для того, чтобы сделать организацию соревнований структурированной, а сам киберспорт — безопасным.
«Сейчас организаторы проводят свои турниры когда хотят и как хотят без единого стандарта. Сейчас любой человек может выполнять судейские функции — только потому что он, условно говоря, играл в эту игру несколько лет. Но судья — это не просто человек, который играл в игру. Он должен пройти обучение и аттестацию. Должны быть аттестованы площадки. Необходимо соблюдать определенные нормы и требования», — говорит Дмитрий Смит.

13. И что, теперь все соревнования между игроками станут киберспортивными?
Действительно, организаторам крупных турниров придется придерживаться новых правил.
На соревновании как на массовом мероприятии должна присутствовать полиция. Также необходимо присутствие медицинского работника. Участники киберсоревнований в обязательном порядке должны будут предоставлять допуск к соревнованиям по медицинским и возрастным показаниям. С игроками должны работать спортивные психологи. Судьи должны быть квалифицированными и аттестованными, площадка для соревнований должна соответствовать определенным критериям.
«Не нужно думать, что сейчас все соревнования станут киберспортивными: коммерческие турниры не заинтересованы в каких-то ограничениях, они не хотят отслеживать все нормативы и правила. Для них чем больше людей у них посоревнуется, тем лучше. Аттестация дело добровольное: кто действительно захочет, у того будут нормальные, квалифицированные судьи и хорошая площадка. Но лишь в этом случае за соревнования будут начисляться спортивные рейтинги. На основе этих спортивных рейтингов можно будет получать спортивные разряды и звания», — комментирует Дмитрий Смит.

14. Безопасен ли киберспорт?
Прежде чем киберспорт вернулся в реестр, в специальной лаборатории провели множество исследований, рассказал Дмитрий Смит. В ходе этих исследований было доказано: компьютерный спорт безопасен.
«Исследования показали, что люди, которые занимаются этим как спортом, проводят за монитором вдвое меньше времени, чем те, кто играет в аналогичную игру для удовольствия. У спортсменов есть своё расписание тренировок: собрались командой, отработали теорию, потренировались – и разошлись. Тренироваться больше определенного времени – это уже во вред. Кроме того, человек, который поиграл в своей команде, уже не пойдёт в какой-нибудь паблик играть со случайными людьми – ему это будет уже неинтересно», – комментирует Дмитрий Смит.
Несмотря на это, киберспорсмен должен соблюдать элементарную технику безопасности. Главное повреждение, которое возникает у тех, кто не делает упражнения – туннельный синдром. Рука начинает болеть из-за однообразных движений. Глаза – еще одно слабое место киберспортсмена. Нужно грамотно организовать рабочее место: для этого необходимо подобрать хороший монитор, удобное кресло и расположить это так, чтобы расстояние от экрана до глаз составляло не менее 50 см. Кроме того, он должен уметь делать зарядку для глаз, физические упражнения и упражнения по релаксации, чтобы сбросить психологическое напряжение.

15. Есть ли какие-то ограничения для занятия киберспортом?
Каждый игрок должен получить от врача допуск к соревнованиям. Например, больные эпилепсией не могут заниматься киберспортом. Также существуют ограничения по зрению.
Кроме того, согласно закону "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию", для определенных игр существуют возрастные ограничения.

16. Какая философия у киберспорта?

Как утверждает Ярослав NS Кузнецов, киберспорт – очень дружелюбный вид спорта: в нем очень редко можно встретить хамство. По его мнению, это связано с тем, что игроки постоянно "варятся" в одном котле и многие являются друзьями или хорошими знакомыми.

Источник : "Футурист", Кристина Чернова