“Не играй в игрушки”, говорили они. “Займись делом, учись!”, говорили они.  
  
Мы привыкли к спортивным состязаниям. Футбол, хоккей, даже кёрлинг – трансляции этих и других чемпионатов и сезонных игр неизменно приковывают к себе огромные армии болельщиков. Признаться, и я, временами люблю посмотреть какой-нибудь финал по футболу с бодрой игрой спортсменов.  
  
Однако, в 21 веке, в наш мир прочно вошло понятие “киберспорт“, на первый взгляд совершенно глупая и “детская” затея. Ну посудите сами: какие-то задроты стреляют в танчики или гоняют в доту, это разве спорт? Тем не менее, такие мероприятия привлекают миллионы болельщиков и транслируются чуть ли не по федеральным каналам; в этом мире есть свои герои, комментаторы, международные турниры и, конечно, деньги.  
  
Про деньги  
  
Согласно отчёту, размещенному на сайте компании SuperData Research, занимающейся исследованиями рынка цифровых игр, за 2015 год денежный оборот киберспортивного рынка достиг $747 млн. Мало того, по прогнозам сотрудников компании, к 2018-му году эта сумма вырастет на 150% и составит около $1,9 млрд.  
  
Так, в прошлом году призовой фонд Dota 2 составил $25,9 млн. Эту сумму удалось собрать организатору чемпионата, компании Valve, путем привлечения инвесторов, продажей рекламы во время проведения турнира и продажей виртуальных и настоящих билетов всем желающим. Причем при покупке билета (неважно, реального или виртуального), обладателю, как правило, полагается некое количество внутриигровых “ништяков“.  
  
Cписок игр с самыми внушительными призовыми фондами за прошлый год выглядит так:  
  
Dota 2 – $25,9 млн;  
League of Legends – $4,6 млн;  
Counter-Strike: Global Offensive – $4,1 млн;  
Smite – $3,0 млн;  
Call of Duty: Advanced Warfare – $2,5 млн.  
Организации и Федерации  
  
В мире существует несколько крупных ассоциаций и федераций киберспорта. Если ассоциации призваны для улучшения и защиты киберспорта с позиции игроков, стараясь повысить зарплаты, установить какие-то гарантии, то федерации напротив заинтересованы в интересах зрителей и соревновательной части. Именно последние устанавливают правила и зрелищность матча.  
  
Организации, повлиявшие на развитие киберспорта:  
  
G7 (The G7 Teams)  
  
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. За время существование ассоциация бойкотировала (члены G7 не выступали на соревнованиях) CPL Winter 2007 и ESWC 2010 за невыплату за предыдущие турнирные сезоны. Организация была упразднена в 2010 году.  
  
Федерация Компьютерного спорта России  
  
ФКС РФ уполномочена создавать сборную России по ежегодным результатам выступлений на главных соревнованиях года, рейтингам спортсменов и представлению Президентского совета ФКС. Целью сборной является завоевания первенства в дисциплинах и укрепление престижа России, а также патриотическое воспитание.  
  
Кроме прочих регламентов и положений ФКС выпустила методологические рекомендации по обучению компьютерного спорта. Кроме этого, регламентируется настройка компьютера, просмотр игр, разработка тактик, совершенствование техник игры, а также специальная подготовка к важным соревнованиям.  
  
Международная федерация компьютерного спорта (IeSF)  
  
Международная федерация компьютерного спорта, была образована в ноябре 2008 г. Её учредителями стали организации компьютерного спорта следующих стран: Южная Корея, Дания, Швейцария, Германия, Нидерланды, Австрия, Бельгия, Китайская республика (Тайвань), Вьетнам. В следующем 2009 году IeSF провела первые соревнования, которые приняли делегации, сформированные национальными федерациями: IeSF Challenge.  
  
Федерация компьютерного спорта России является членом IeSF с 31 октября 2010 года.  
  
National Electronic Sports Commission (NeSC)  
  
Первое заседание National Electronic Sports Commission состоялось 23 марта 2013 года. Его целью стало создание профессиональной игровой среды с соответствующими правилами и обязанностями, справедливые как для крупных организаций, так и для более новых и молодых игроков и команд.  
  
Киберспорт у нас  
  
К удивлению многих, Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению тогдашнего главы Госкомспорта России Рожкова Павла Алексеевича.  
  
После смены руководства и переименования Госкомспорта России в “Федеральное агентство по физической культуре и спорту”, а также в связи с последующим введением в действие Всероссийского реестра видов спорта (ВРВС), потребовалось повторить процедуру признания компьютерного спорта 12 марта 2004 г. по распоряжению главы Госкомспорта России Вячеслава Фетисова.  
  
Однако, в июле 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения.  
  
Также существуют различные некоммерческие турниры, например, RDL (Русская дуэльная лига по Quake II). Самой крупной в Европе индивидуальной лигой по Starcraft 2 является российский проект RSL — Russian Starcraft 2 League, организованный силами sc2tv.ru. Крупнейшей лигой по Counter Strike Source и Counter-Strike: Global Offensive, а так же Dota 2 на 2014 год является лига CSPL.  
  
Киберспорт у них  
  
Все страны в плане развития киберспорта переплюнули США. В 2013 году киберспортивную дисциплину League Of Legends в Штатах признали настоящим видом спорта, а ее участников – настоящими спортсменами. Это упрощает въезд на территорию США игрокам из других стран посредством упрощенной системы получения спортивной визы.  
  
Киберспортсмены  
gam14  
  
Если на этом этапе прочтения ты твердо решил все бросить и наконец-то понял, что твое призвание играть в контру за бешенные деньги – расслабься; ведь чтобы стать профессиональным киберспортсменом, нужно для начала стать лучшим на любительском уровне. Главное здесь – время реакции, которое измеряется на специальном приборе.  
  
У профессионального киберспортсмена – это 0,13-0,15 секунды. Чтобы достичь таких показателей, нужно играть как минимум 8-10 часов в день. Кроме того, нужно любить то, во что ты играешь, иначе ничего не получится.  
  
К тому же, русским труднее всех в силу менталитета; если играть в одно и то же больше 5-ти часов, эта игра нам надоедает и нужно буквально заставлять себя играть дальше. Появляется рассеяность и как следствие – показатель реакции неуклонно увеличивается.  
  
Исследования показывают, что пик формы приходится на возрастной промежуток 21-24 года. Если тебе уже за 27 – путь в международный киберспорт закрыт. Чистая физиология, ничего личного.  
  
Да, если ты полон сил, реакция хоть куда и тащишь соло на миде как Бог, тебя подстерегает еще одна проблема: работа в команде. Ты должен быть коммуникабельным и покладистым, ведь Российские команды самые неуравновешенные и недисциплинированные, поэтому в мировом масштабе их меньше, чем команд из других стран.  
  
Оборудование  
  
Обязательное наличие дорогих девайсов у игроков мирового уровня – миф. Можно играть самой обычной мышкой за 500 рублей и быть в топе. Главное, чтобы у мыши был высокий DPI и правильная частота, чтобы курсор плавно ездил по экрану.  
  
Но разумеется, если у игрока топовая клавиатура, мышь и гарнитура – он сможет играть лучше. Клавиатура рекомендуется механическая, а не мембранная: если на мембранной можно сделать 400-500 нажатий клавиш в минуту, то на механической особо прошаренные товарищи поднимают планку до 800 нажатий в минуту. Как правило, игроки привозят на турниры свое оборудование. Кстати, стул – тоже важная часть экипировки.  
  
Заработки спортсменов  
  
Заработок игрока напрямую зависит от игры. Например, в League of Legends топовые Азиатские киберспортсмены зарабатывают 7-8 тысяч долларов в месяц. Европейские – 2-3 тысячи долларов. Такая разница в суммах потому, что в Европе меньше профессиональных команд. В США – около 5 тысяч долларов. В России – где-то 1,5 тысячи долларов.  
  
Бывают и курьезные случаи, самым известным из которых является история про польского игрока с ником “Паша Бицепс”. Этот игрок вел онлайн трансляцию своей игры в Counter Strike 3 месяца подряд, а потом, в какой то момент, смотрит – а ему какой-то парень из ОАЭ скинул 10 000 долларов. через 10 минут еще 10 тысяч, ну и потом еще 5 000 долларов. И вот так Паша стал обладателем 25 000 (дваццать пять тысяч, Карл!) долларов за полчаса. Парень реально расплакался от счастья прямо во время стрима.  
  
Также никто не запрещает дополнительно зарабатывать немалые деньги на стриминге своих игр. Да и призовые фонды с турниров, как правило, уходят игрокам (от 50% до 100%).  
  
Заключение  
  
В наше время киберспорт – развитое самостоятельное ответвление в индустрии спортивных развлечений. Со своими федерациями и организациями. Миллионы зрителей следят за виртуальными страстями и радуются победам своих фаворитов. Букмекерские конторы принимают ставки и выплачивают колоссальные деньги. Если ты все-таки твердо решил окунуться в мир больших денег и напряженных виртуальных боев, запомни одну важную вещь:  
  
В киберспорте нельзя использовать любые игры. Например, для соревнований не подойдут игры, которые содержат в себе элемент случайности, преобладающий над фактором умения игроков. Таким образом в категорию киберспортивных дисциплин чаще попадают игры жанров MOBA (Дота, Лига легенд) или FPS (стрелялки).  
  
Пошарив по интернету я даже нашел специальные школы для подготовки профессиональных игроков, как например “Школа киберспорта 80 lvl“, что доказывает серьезность Российского киберспорта в целом.