



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧЕРЕЖДЕНИЕ «ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ОРГАНИЗАЦИОННО-
МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ФИЗИЧЕСКОГО
ВОСПИТАНИЯ»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор ФГБУ «ФЦОМОФВ»

Федченко Н.С.

« 28 » 11 / 2021 г.



ПРИМЕРНАЯ

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
физкультурно-спортивной направленности**

по виду спорта «Киберспорт»

(базовый уровень)

(Срок реализации программы – 1 год)

Москва 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности по виду спорта «компьютерный спорт» разработана Федеральным государственным бюджетным учреждением «Федеральный центр организационно-методического обеспечения физического воспитания». Данная программа предназначена для педагогов дополнительного образования и тренеров-преподавателей образовательных организаций, реализующих дополнительные программы в области физической культуры и спорта. В содержание программы включены современные методы обучения и воспитания, направленные на развитие мотивации детей школьного возраста, в том числе детей с поражением опорно-двигательного аппарата к регулярным занятиям компьютерным спортом.

Программа прошла экспертно-методический совет ФГБУ «ФЦОМОФВ» протокол № 5 от «24» июня 2021 года, рекомендована к использованию.

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Актуальность	3
3. Новизна	3
4. Цель программы	4
5. Задачи программы	5
6. Адрес программы	5
7. Форма обучения	5
8. Форма организации	6
9. Методы обучения	6
10. Формы контроля и оценочные материалы	7
11. Методы диагностики материалов	7
12. Учебный план	8
13. Содержание учебно-тематического плана	9
14. Материально-технические условия реализации программы	12
15. Кадровое обеспечение программы	12
16. Планируемые результаты освоения программы	13
17. Список литературы	15
18. Литература для обучающихся	15

Пояснительная записка

Киберспорт (компьютерный спорт) – индивидуальное или командное соревнование на основе видеоигр. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами игровых задач. Россия первая страна в мире признала киберспорт (компьютерный спорт) официальным видом спорта. Данный вид спорта включает шесть киберспортивных дисциплин: «боевая арена», «соревновательные головоломки», «спортивный симулятор», «стратегия в реальном времени», «технический симулятор», «файтинг». Шутер/Тактический трехмерный бой (по состоянию на 29.04.2021 не признан в России Министерством спорта России и не включен в правила компьютерного спорта).

В ходе изучения программы вносится существенный вклад в развитие личностных результатов обучающихся.

Первый уровень результатов: формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремленность, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; обучающиеся самостоятельно или во взаимодействии с педагогом, тренером-преподавателем, смогут разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Третий уровень результатов: обучающийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

Актуальность

Обеспечение реализации прав детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и детей – инвалидов на участие в программах дополнительного образования является одной из важнейших задач государственной образовательной политики. Обучение компьютерному спорту с самого раннего возраста помогает многим детям, в том числе и детей с поражением опорно-двигательного аппарата, не отставать в развитии от своих сверстников, открывают дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этой категории детей преодолеть замкнутость, чувствовать себя полноценными членами социального общества. Содержание учебной работы отвечает требованиям данной программы с учетом индивидуальных особенностей обучающихся.

Основой киберспорта являются развитие внимания, реакции, быстроты мышления, воли. Занятия киберспортом общедоступны благодаря

минимальной физической нагрузке, возможности заниматься дома и в обычной учебной аудитории, в любое время года, возможностью охвата детей с поражением опорно-двигательного аппарата.

Новизна

Новизна программы заключается в расширении образовательного пространства, увеличении социализации детей; обучению умению выбирать и применять адекватные коммуникативные стратегии и тактики во время занятий киберспортом. Программа разработана впервые для целевой аудитории школьников в возрасте от 7 до 12 лет, в том числе детей с ОВЗ (детей с поражением опорно-двигательного аппарата).

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга детей и детей с ОВЗ, удовлетворение их образовательных потребностей и реализацию возможностей участия в активных формах физкультурно-спортивной деятельности. Важно привить обучающимся желание и интерес к занятию киберспортом, а также желание заниматься спортом для развития физических качеств, но и таких, качеств как, сосредоточенность, настойчивость, спортивный дух, наглядно-образное мышление, развитие памяти, сравнение обстоятельств, обобщение, предвидение результатов своей деятельности (игры), что способствует повышению уровня интеллектуального развития, воспитывают усидчивость и внимательность, самостоятельность, силу воли, терпеливость, изобретательность, умение быстро и правильно принимать решение в быстро меняющейся обстановке.

Обучающийся киберспортом, становится более собранным, самокритичным, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не падать духом при неудачах. Уже на начальных этапах обучения происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности детей в том числе детей с поражением опорно-двигательного аппарата, наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Как нельзя лучше этот процесс мышления представлен в киберспорте, поэтому программа признана оптимальным материалом для развития способностей действовать в уме.

Развитие мышления в киберспорте складывается как искусственно-естественный процесс, в котором «искусственная» составляющая определяется усилиями обучающего. Развитое мышление киберспортсмена характеризуется такими показателями, как самостоятельность, практичность, дисциплинированность, изобретательность, самообладание. Овладение игровыми навыками, предусмотренными данной программой, предполагают не только дальнейший рост киберспортивного мастерства, но и значительное расширение содержательного досуга обучающихся, как за счет собственно игры, так и за счет теоретической части программы.

Цель программы

Создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, создание условий для многогранного развития и социализации каждого обучающегося в свободное от учёбы время, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством компьютерного спорта.

Задачи программы

Создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных). Организация общественно-полезной и досуговой деятельности обучающихся. Формирование навыков позитивного коммуникативного общения.

обучающие:

- знакомство с основами киберспорта;
- формирование межличностных отношений;
- формирование умения работать в команде и договариваться;

развивающие:

- формирование ценностных ориентиров;
- развитие познавательных навыков области физической культуры и спорта;
- развитие интеллектуальных способностей обучающихся;
- развитие мышления, памяти, внимания, воображения;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- формирование мотивов к конструктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и педагогом;
- развитие умений эффективного решения проблемных ситуаций и выхода из непредвиденной ситуации;
- развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде, стремления добиваться положительного результата в деятельности, стремление к победе;

воспитательные:

- воспитание волевых, смелых, дисциплинированных, обладающих высоким уровнем социальной активности и ответственности юных киберспортсменов;
- выработка у обучающихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
- воспитание черт спортивного характера;
- формирование потребности к ведению здорового образа жизни;
- привитие способности к соблюдению требований и следованию правилам как спортивным, так и общепринятым социальным.

Адресат программы «Киберспорт» - дети 7-12 лет, в том числе дети с ОВЗ (с поражением опорно-двигательного аппарата), интересующиеся киберспортом и не имеющие медицинских противопоказаний.

Группа формируется с учетом психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья детей с нарушениями ОДА. Группы смешанные девочки и мальчики обучаются вместе. На обучение зачисляются все желающие заниматься киберспортом дети и дети с поражением опорно-двигательного аппарата, не имеющие медицинских противопоказаний к занятиям избранным видом физкультурно-спортивной деятельности. В одну группу допускаются дети разного возраста. При решении задач, учебных игр, комплектовании пар для соревнований внутри группы учитывается уровень подготовки.

Форма обучения – очная; возможно дистанционная.

Режим обучения - два занятия в неделю по одному академическому часу.

Согласно части 4 Приложения 7 к СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы», рекомендуемая непрерывная длительность работы, связанной с фиксацией взгляда непосредственно на экране монитора, занятия не должна превышать:

- для обучающихся в I–IV классах – 15 мин.;
- для обучающихся в V–VI классах – 20 мин.

Перерыв предусматривает двигательную активность, снятие зрительного, умственного и мышечного напряжения. Проводится в форме игры средней подвижности с использованием специальных коррекционных и общеразвивающих упражнений, игр.

Срок обучения. Программа рассчитана на 1 год, 36 учебных недель с сентября по май включительно. Количество часов на освоение программы зависит от условий образовательной организации. Приводится примерное планирование изучения основных разделов программы на 2 часа в неделю.

Форма организации деятельности обучающихся – малогрупповая, групповая. При дистанционной форме обучении – индивидуальная. Наполняемость группы до 15 человек.

Основными формами занятий являются:

- групповые практические занятия;
- возможны индивидуальные учебные занятия по индивидуальным планам, в группе под руководством педагога дополнительного образования;

- теоретические занятия с просмотром медийных материалов, беседы;
- соревновательные внутри группы, участие в соревнованиях различного уровня;
- контрольные занятия, по текущему, промежуточному и итоговому контролю;
- открытые занятия;
- чемпионат, размышление, занятие - игра, блиц турнир.

Методы обучения, в основе которых лежат способы организации: словесный – устное изложение, беседа, объяснение и т.д.: наглядный – показ видеоматериалов, иллюстраций, схем, показ педагогом приемов исполнения, наблюдение, работа по образцу и др.; практический – упражнения, тренинги, решение, игры, турниры, соревнования, тестирование.

Методы диагностики результатов

- Разбор матчей.
- Зачёты по добиванию крипов¹ (внутриигровой тест).
- Матч против компьютерного интеллекта «высокого уровня» сложности.
 - Конкурс "Угадай героя по озвучке".
 - Викторина по истории компьютерного спорта.
 - Турниры между командами.

Критерии оценки уровня усвоения программы обучающихся не имеют количественных критериев, но могут показать уровень усвоения любого раздела программы, так как демонстрируют общий уровень понимания игры.

Формы контроля и оценочные материалы

Контроль за освоением учебного материала осуществляется дважды в год в конце первого полугодия и в конце учебного года. Промежуточный контроль проходит в форме тестирования. Средством промежуточного контроля является тестовые упражнения (игровые задачи). По результатам тестирования определяется уровень подготовки обучающихся. Результаты соревновательной деятельности могут быть использованы как «взаимозачет» за период обучения.

Итоговая аттестация проводится по тестовым упражнениям (игровые задачи), и с обязательным учетом (зачетом) результатов выступления на соревнованиях различного уровня. По окончании обучения и успешной аттестации обучающийся получает соответствующий документ об освоении

¹ Нейтральные крипы – юниты, враждебные для обеих команд. Располагаются в лесу, в отмеченных на карте лагерях. Добивание нейтральных крипов дает дополнительный опыт и деньги, что при умелом применении позволяет опережать противника.

программы дополнительного образования «Киберспорт». Образец и форма документа определяется решением образовательной организации.

Учебный план

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	1	1		Беседа
2	Теоретическая подготовка	10	10		тестирование
3	Киберспортивные дисциплины (по выбору педагога)	9	1	8	тестирование
4	Специальная подготовка	13	2	11	тестирование
5	Техника-тактическая подготовка	13	2	11	тестирование
6	Соревновательная подготовка	12	1	11	Учебные игры
7	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине боевая арена	11	1	10	турнир
8	Итоговое занятие	2	1	1	
	Всего:	72	20	52	

Содержание учебно-тематического плана

Программа предусматривает проведение теоретических и практических учебно-тренировочных занятий.

Раздел 1. Вводное занятие.

Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.

Теоретическая часть: организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль.

Раздел 2. Теоретическая подготовка.

Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.

Теоретическая часть: основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка, системные требования к аппаратуре для компьютерных игр, специфические аппаратные средства для 3D-графики.

Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, новые классы устройств, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет, компьютерная игра как фильм с участием зрителя. Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требования к энергоснабжению.

Выбор и настройка игровых аксессуаров.

Теоретическая часть: ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию. Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек. Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Принципы работы, настройка и особенности использования на примере программы Discord. Настройка программы TeamSpeak, выбор сервера и подключение к нему. Знакомство с сервисами для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы. Установка, настройка и использование Battle.net и Steam.

Практическая часть: работа за компьютером с интернет-источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.

Теоретическая часть: основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Примеры различных дисциплин этих направлений. Понятие роли игрока в команде. Основные правила соревнований по этим дисциплинам. Многопользовательские игры и VR-чаты. Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам, основные правила проведения и организации этих чемпионатов, требования, предъявляемые к участникам этих соревнованиям. Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

Практическая часть: работа за компьютером с интернет-источниками, просмотр фильмов, игра.

Киберспортивные дисциплины направления боевая арена.

Теоретическая часть: основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Дисциплины этого направления. Знакомство с Dota 2 или League of legends. Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого направления. Сходства и различия между ними.

Практическая часть: игровая практика.

Раздел 3. Киберспортивные дисциплины.

Теоретическая часть: общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, (Hearthstone), (по выбору тренера-преподавателя). Их особенности и направления.

Практическая часть: игровая практика.

Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.

Теоретическая часть: на этом занятии обучающиеся определяют с дисциплиной которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными обучающиеся дисциплинами.

Практическая часть: игровая практика по дисциплине «Боевая арена», для определения выбора между Dota 2 или League of Legend.

Раздел 4. Специальная подготовка.

Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.

Теоретическая часть: правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практическая часть: работа за компьютером, игровая практика.

Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.

Теоретическая часть: командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Особенности их реализации в различных игровых моментах. Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

Практическая часть: Игровая практика, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 5. Техничко-тактическая подготовка.

Практика игры в команде. Распределение ролей.

Теоретическая часть: командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практическая часть: командная игровая практика.

Отработка командных стратегий и тактических приёмов.

Теоретическая часть: командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практическая часть: игровая практика, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 6. Соревновательная подготовка.

Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.

Теоретическая часть: особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

Практическая часть: работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 7. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.

Практическая часть: участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Раздел 8. Итоговое занятие.

Награждение победителей. На этом занятии подводятся итоги обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

Материально-технические условия реализации программы

1. Высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет.

2. Подборка научных и научно-популярных фильмов. Реализация поставленных цели и задач реализуется через:

– систему коллективной деятельности, бесед, игр и тренингов, неформальных способов взаимодействия, что способствует формированию гуманистических отношений среди всех членов данного коллектива, созданию атмосферы эмоционального сопереживания;

– организацию специальных тренингов на сплочённость, умение работать в команде, умению грамотно и безопасно действовать в сети интернет.

3. Подборка компьютерных игр:

– игры (диагностические, учебные, развивающие, коррекционные).

Кадровое обеспечение программы

Данная программа реализуется тренером-преподавателем, владеющим компетенциями, соответствующими виду спорта (компьютерный спорт).

Планируемые результаты освоения программы

В ходе освоения программы вносится существенный вклад в развитие личностных результатов.

– умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

В результате освоения программы обучающиеся должны знать:

- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;

- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;

- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;

- основные классы компьютерных игр;

- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений; уметь:

- настраивать аппаратуру компьютера под игры;

- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;

- создавать аккаунт;

- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Главным результатом реализации программы является развитие коммуникативных навыков и положительной социализации детей, в том числе и детей с поражением опорно-двигательного аппарата.

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

– умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Язык твой – враг твой: как в футболе и киберспорте игроков учат манерам» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/yazyk-tvoi-vrag-tvoi-kak-v-futbole-i-kibersporte-igrokov-uchat-maneram>
2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? /Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
4. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

Литература для обучающихся

1. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Как хорошо вы знаете геймерский сленг?» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/games/articles/reteik-dispel-i-paverspaik-kak-khorosho-vy-znaete-geimerskii-sleng>
2. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Угадай персонажа видеоигры по его оружию» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/games/articles/ugadai-personazha-videoigry-po-ego-oruzhiyu-test-dlya-tekh-kto-znaet-tolk-v-krutykh-pushkakh-i-mechakh>
3. Андрей «FUki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/other/news/usm-holdings-alishera-usmanova-investiruet-v-kibersport>
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
6. Панфилов К., Миллионы на играх: почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 18.06.2018)