Субкультура

Работу выполнила ученица 10 класса Коротовских Елена

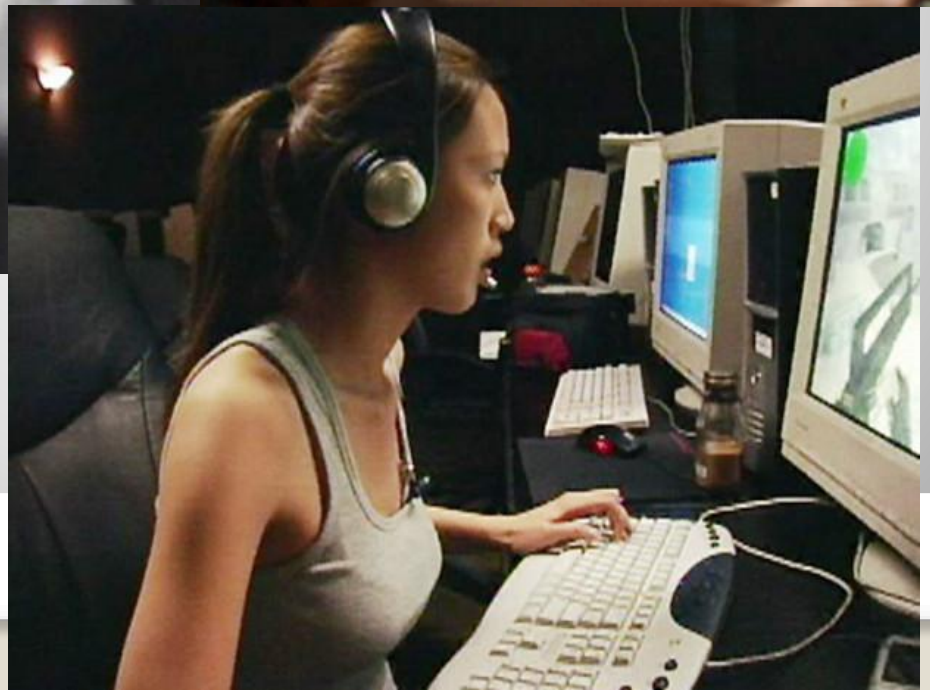
Люди связанные с играми, уходом в другую реальность: ролевики, толкиенисты, геймеры.

- **Движение Ролевых Игр (ДРИ)**, **Ролевое движение**, **ролевики** — неформальная общность людей, играющих в различные ролевые игры, в первую очередь ролевые игры живого действия. Родственными ролевому являются движения исторических реконструкторов, толкинистов, страйкболистов и пейнтболистов. Ролевое движение выделяют и как хобби, и как субкультуру, для которой характерен свой жаргон, своя музыка, своя литература (в основном фэнтези) и другие характерные элементы единой культуры.
- **Толкинисты** — фэндом поклонников книг Дж. Р. Р. Толкина, имеющий тесную связь с субкультурой ролевиков.
- **Геймер** — человек, играющий в видеоигры, хотя сначала геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры. Несмотря на то, что термин включает в себя людей, не считающих себя полноправными игроками, ими часто называют тех, кто проводит много времени за играми или интересуется ими.

Толкинисты

Ролевики

Геймеры



Типы игроков

- **Простые игроки**— люди с ограниченным интересом к играм. Они, как правило, играют в несложные игры и не тратят на них много времени.
- **Хардкор-геймеры** — игроки, обычно избегающие простых игр, рассчитанных на казуальных игроков. Соревновательность — одна из определяющих характеристик хардкорщиков.
- **Прогеймеры** — профессиональные игроки, играющие за деньги. Основным заработком прогеймера являются призовые и зарплаты за игру на соревнованиях по киберспорту.
- **Нубы** — сленговое название новичков в определённой игре или же в играх в целом.
- **Ретрогеймер** — игрок, предпочитающий играть в старые компьютерные, консольные или аркадные игры.
- **Девушка-геймер**, как следует из названия — это любая женщина, играющая в видеоигры.

Киберспорт

- **Киберспорт** — игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство внутри которого происходит состязание.
- Все компьютерные игры, и соревнования по ним, делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов.
- История киберспорта начинается с 1997 года. Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные.
- В 2014 году, на чемпионате мира The International 4 по Dota 2, с призовым фондом более $10,000,000, китайская команда NewBee выиграла $5,000,000.

international dota 2

Pay to the Order of
NA'VI
21 Aug 2011
Date
$ 1,000,000
ONE MILLION
Dollars
The International

- Не стоит недооценивать значимость социального статуса киберспорта, его положения в обществе. Просто сейчас киберспорт нуждается в наших с вами совместных усилиях как никогда, и я верю, что мы сможем сделать так, чтобы наступил момент, когда гордые слова «Я – киберспортсмен!» будут вызывать не ироничную улыбку и непонимание, а уважение. Чтобы наступил момент, когда человек, который хочет реализовать себя в киберспорте, не выбирал между любимым делом и материальным достатком, а шел, не задумываясь, к своей цели. Чтобы мини-общество поклонников киберспорта стало не полурелигиозной сектой, а всего лишь людьми, имеющими нормальное увлечение и занимающимися любимым делом.