

Бацуева Дана Зауровна

студентка

Научный руководитель

Александров Спартак Геннадьевич

канд. пед. наук, доцент, преподаватель

Краснодарский филиал

ФГБОУ ВО «Российский экономический

университет им. Г.В. Плеханова»

г. Краснодар, Краснодарский край

КИБЕРСПОРТ – СОВРЕМЕННЫЙ ВИД СПОРТА ИЛИ РАЗВЛЕЧЕНИЕ?

***Аннотация:** статья раскрывает сущность киберспорта как нового вида спортивных дисциплин. Раскрывается специфика данного рода деятельности, его схожесть с другими привычными обществу видами спорта, актуальность в XXI веке и намечает перспективы развития цифровых видов спорта. Формулируются выводы о том, что киберспорт является сегодня активно развивающейся спортивной дисциплиной.*

***Ключевые слова:** спорт, киберспорт, спортивная деятельность, игры, команда, соревнование, чемпионат, компьютерные игры, состязание, геймер, информационные технологии.*

***Результаты исследования и их обсуждение.** Никто не станет отрицать важность цифровых технологий в современном мире. Наряду с этим стали меняться и интересы людей, которые также стали тесно связываться с различными гаджетами и другими техническими устройствами.*

Фанаты игр смогли порадовать себя огромным количеством новых способов удовлетворить свои «геймерские» потребности, попробовав себя в абсолютно новых жанрах игр с использованием неотехнологий.

Исключением не стала и область спорта: стали возможны соревнования, где одним из главных элементов слала ЭВМ. Существуют представители человеческого рода связывающие электронные игры со спортом, выделяя своеоб-

разный отдельный вид под названием киберспорт. Киберспорт (англ. eSports / electronic sports) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [1; 2].

Этот вид спорта очень похож на привычный каждому человеку, только сами состязания происходят на игровом поле с участием компьютерных технологий: всевозможных приставок и персональных компьютеров. Каждые соревнования относятся к какой-то определенной игре. В игры постоянно играет полпроцента населения стран.

В России киберспорт разделен на 5 категорий: трехмерные шутеры (3D-shooter), симуляция ведения боя между группами (командами) игроков – например, CS:GO; тактико-стратегическая игра – в игре происходят сражения между армиями игровых единиц игроков при одновременном развитии сторон – например, Starcraft, Warcraft; командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры. Игрок управляет своей единичной моделью, развивая её при взаимодействии с игровым пространством и моделями других игроков – например, League of Legends и Dota 2; технические симуляторы – автомобильные и авиационные; симуляторы спортивных игр (футбол, хоккей, баскетбол [3; 4].

Что такое киберспорт, можно понять, оценив уровень востребованности и популярности этого спорта. World Cyber Games – это самый значимый турнир, который в реальности не уступает Олимпийским играм. Первый раз он был организован в Южной Корее и с тех пор проводится ежегодно в разных уголках планеты.

В рамках Азиатских игр 2018 в Индонезии состоялся турнир по дисциплине eSports в качестве демонстрационного вида спорта. Организатором турнира выступила Азиатская федерация электронного спорта Asian Electronic Sports Federation (AESF), в состав которой входят федерации 45 азиатских стран, в том числе Федерация компьютерного спорта Узбекистана [5].

Киберспорт в России имеет свою организацию, которая называется Национальная Профессиональная Киберспортивная Лига (NPCL). Эта организация устраивает чемпионаты в 4 геймцентре – национальном игровом центре. Чтобы попасть на турнир, нужно пройти долгую и тяжелую дорогу отборочных туров. На само состязание проходит только 12 команд. Формат турнира предопределяет 66 матчей за весь сезон (каждая команда должна сыграть 11 матчей). В финал выходят только 4 сильнейшие команды прогеймеров, где в плей-оффе решается судьба победителей [6].

Первой страной в мире, признавшей киберспорт официальным видом спорта стала Российская Федерация. Это произошло 25 июля 2001 года. Однако, по причинам, связанным с неудовлетворительной организованностью, был исключен из Всероссийского реестра видов спорта Приказом Федерального агентства по физической культуре и спорту.

Собственно, деятельность и быт киберспортсмена отличается от футболиста, или баскетболиста – лишь со скидкой на специфику дисциплины. Профессиональные киберспортсмены абсолютно также тренируются, работают с психологами и тренерами, поддерживают себя в оптимальной физической форме, оттачивают свои профессиональные навыки.

К киберспорту применима классическая теория совершенствования – чтобы стать профессионалом в какой-либо области, необходимо уделить этому занятию огромное количество своего времени. Необходим талант, глубокий анализ этого феномена и неимоверное количество усилий для достижения результата. Конкуренция в киберспорте, вероятно, даже выше, чем в классических видах спорта.

Присутствие допинга является наиболее проблемной в традиционных видах спорта, борьба с запрещенными веществами осуществляется на всех уровнях. Тем не менее в киберспортивной индустрии системы допинг-контроля не получили широкого распространения [7]. Допинг-контроль на международных соревнованиях осуществляется выборочно, а крупные турнирные организаторы и вовсе могут игнорировать эту процедуру. Во многом это объясняется тем, что

правила игры в киберспорте устанавливают компании-разработчики киберспортивных дисциплин (Valve, Riot Games, Epic Games и другие).

Препарат «аддерол», психостимулятор, повышающий скорость реакции, концентрацию, внимание к деталям и умственную выносливость. С учетом того, что киберспорт по определению, требует мгновенной реакции, где все решают доли секунды, и постоянной аналитической деятельности – можно представить, какое превосходство может дать этот препарат.

При занятиях киберспортом, можно уберечь себя от проблем с глазами специальными очками и исполнением рекомендаций окулистов и офтальмологов. Проблема спины решается удобным креслом, и правильным положением тела.

А вот туннельный синдром – настоящий «бич киберспортсменов». Остается периодически разминаться, быть физически активным.

Киберспорт – это модифицированная версия спорта. Это очередное развлечение для человечества, ничем не уступающее по степени интереса и вовлеченности футболу или баскетболу. Новое всегда привлекает, а у киберспорта в кармане – десятки и сотни опций для собственной модификации. Если в классических видах спорта долгое время ничего не меняется – то тут появляются новые дисциплины, полностью новые форматы (как Hearthstone, ворвавшийся на просторы онлайн-сферы).

Суть киберспорта, как и всего спорта в целом, заключается в состязании людей друг с другом. Только спортивными дисциплинами являются специальные многопользовательские компьютерные игры, которые позволяют состязаться друг с другом в реальном времени и в команде. Как и в другом командном виде спорта, отрабатываются командное взаимодействие, общая тактика [8].

Киберспорт развивает умение просчитывать свои действия, анализировать, повышает интуицию и координацию, способность к высокой концентрации и адаптации в ситуациях психической нагрузки. В киберспорте присутствует азарт и деньги – как и в любом «большом спорте».

Недавно прошел турнир по игре Dota 2 с призовым фондом в 18 миллионов долларов, в котором победу одержала команда СНГ. Трансляция финального матча по Counter Strike собирает 1 миллион зрителей одновременно на Twitch.tv, число подписчиков команды Na'VI в facebook больше, чем у футбольных «Спартака» и ЦСКА вместе взятых.

Ассоциация киберспорта Кореи (KeSPA), еще раз надавив на Олимпийский комитет Кореи (КОС), наконец добилась того, чтобы ее (то есть KeSPA) приняли в организацию в качестве компаньона. Это означает, что теперь киберспорт, представляемый KeSPA, является официальным олимпийским видом спорта второго уровня. То есть киберспорт теперь стоит на уровне шахмат, автомобильных гонок, поло и чирлидинга. Также это означает, что Олимпийский комитет Кореи теперь будет поддерживать ассоциацию киберспорта Кореи перед Международным олимпийским комитетом.

Заключение. Велика вероятность, что стремительный рост киберспорта будет продолжаться еще долгое время. Несмотря на то, что профессиональный киберспорт уже имеет оформленную структуру, есть очень много деталей и проблем, которые еще предстоит решить.

Для официального признания Олимпийским видом спорта, киберспорту необходимо, согласно ст. 47 Олимпийской хартии, подтверждение широкого распространения не менее чем в 75 странах для мужчин, и не менее чем в 40 странах и на трех континентах для женщин. Т.е. подтверждения в нормативно-правовых актах государств не требуется. Таким образом, у киберспорта есть хорошие шансы попасть в число олимпийских дисциплин.

Список литературы

1. Киберспорт. Федерация компьютерного спорта России, 2000–2021 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cybergto.ru/esports/> (дата обращения 20.05.2022).

2. Министерство спорта РФ признало компьютерный спорт официальным видом спорта в Российской Федерации Также киберспорт был признан официальным в 2018 году Международным Олимпийским комитетом [Электронный

ресурс]. – Режим доступа: <http://resp.su/posts/view/2040> (дата обращения: 20.05.2022).

3. Буянова А.В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития / А.В. Буянова, В. Козилина // Социально-политические науки. – 2017. – №5. – С. 77–80.

4. Киберспорт: это спорт? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.s-bc.ru/news/kibersport-jeto-sport.html> (дата обращения 20.05.2022).

5. Тухбатулин И.Р. Киберспорт в вузах / И.Р. Тухбатулин, И.В. Терехина // Актуальные проблемы физической культуры и спорта в системе высшего образования. – 2020. – С. 72–74.

6. Восколович Н.А. Организация и финансирование соревнований в киберспорте / Н.А. Восколович, К.А. Хайдаров // Азимут научных исследований: экономика и управление. – 2016. – Т. 5. №3 (16). – С. 79–82.

7. Есть ли допинг в киберспорте? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://resf.ru/press-center/publications/est-li-doping-v-kibersporte-glavnaya-problema-tradicionnogo-sporta-v-novoy-industrii/> (дата обращения: 20.05.2022).

8. Иванов В.Д. Киберспорт: экономические и юридические аспекты развития / В.Д. Иванов, Д.А. Никифоров, А.А. Коршунов // Педагогический опыт: теория, методика, практика. – 2016. – №2. – С. 188–193.