

УДК 796

**Жданов Семен Владимирович,
студент**

**3 курс, факультет Психологии
педагогический институт**

Белгородский национальный исследовательский институт «НИУ БелГУ»

Россия, г. Белгород

**Оспищев Виктор Петрович,
старший преподаватель**

**факультет Физической культуры
педагогический институт**

Белгородский национальный исследовательский университет «НИУ

БелГУ»

Россия, г. Белгород

ФЕНОМЕН КИБЕРСПОРТА КАК СОСТАВЛЯЮЩЕЙ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

***Аннотация:** Статья посвящена киберспорту и месту компьютерного спорта в современных спортивных реалиях. Развитие современных технологий и повсеместное внедрение ЭВМ не могли не сказаться на всех сферах жизни человека и общества. В настоящее время персональный компьютер или ноутбук столь незаменимыми, сколько незаменимы микроволновая печь, пылесос или холодильник. Безусловно, компьютерные технологии существенно облегчили людям работу, позволили выполнять ее точнее, быстрее и без привязки к конкретным местам. Однако влияние компьютерных технологий не ограничилось лишь профессиональной сферой деятельности человека. Во многом развитие компьютерных технологий повлияло и на индустрию развлечений, что постепенно привело общество к*

вопросу о признании компьютерного спорта полноценной спортивной дисциплиной. В данной работе будет рассмотрен вопрос киберспорта как полноценной спортивной дисциплины.

Ключевые слова: *спорт, киберспорт, компьютерный спорт, технологии, соревнования.*

Summary: *The article is devoted to e-sports and the place of computer sports in modern sports realities. The development of modern technologies and the widespread introduction of computers could not but affect all spheres of human life and society. Currently, a personal computer or laptop is as indispensable as a microwave oven, vacuum cleaner or refrigerator. Of course, computer technology has made people's work much easier, allowing them to do it more accurately, faster and without being tied to specific places. However, the influence of computer technology was not limited only to the professional sphere of human activity. In many ways, the development of computer technology also influenced the entertainment industry, which gradually led society to the question of recognizing computer sports as a full-fledged sports discipline. This paper will consider the issue of e-sports as a full-fledged sports discipline.*

Keywords: *sports, e-sports, computer sports, technology, competitions.*

Преобразование развлекательных компьютерных игры в полноценный спорт началось в конце двадцатого века. Данный факт связан с тем, что игроки смогли обуздать искусственный интеллект, что сформировало запрос на создание условий, в которых человек будет сражаться не против компьютера, а против реального игрока. Таким образом игры получили то, что в дальнейшем полностью перевернуло вектор развития индустрии и позволило им претендовать на звание полноценной спортивной дисциплины – соревновательность. Первоначально это была лишь таблица результатов, которых достигал игрок. Игроки сравнивали свои результаты с другими игроками и выявляли победителей и рекордсменов. Далее появились

полноценные турниры, в которых игроки могли напрямую сразиться с другими игроками и продемонстрировать свое мастерство. Это привело к резкому возрастанию популярности компьютерных клубов. Локальные турниры проводились по всем дисциплинам, которые давали игрокам возможность соперничать и четко определять победившую и проигравшую сторону. Но все изменилось с появлением интернета. Интернет предоставил фактически безграничные возможности для людей, желающих состязаний.

Наивным будет утверждение о том, что единственной основной движущей силой киберспорта является дух соревнования. Разумеется, деньги также причастны к становлению и развитию данного вида спорта. Так по состоянию на 2016 год рынок киберспорта составлял порядка 650 млн. долларов, а уже в 2019 году доля рынка киберспорта преодолела отметку в один миллиард долларов. И с каждым годом общая сумма продолжает ставить новые рекорды.

При обсуждении темы киберспорта следует сделать ряд важных оговорок. Во-первых, некорректно воспринимать киберспорт с условным футболом или хоккеем. В этих играх есть конкретные правила и традиции. Киберспорт можно сравнить с лыжным спортом, так как они включают в себя множество видов спорта. В киберспорте идет разделение на дисциплины в зависимости от проекта, в котором идет состязание. Во-вторых, наиболее подходящая аналогия для киберспорта – это шахматы. Это игры, победа в которых зависит, в первую очередь, от интеллекта, умения построить тактику и стратегию, глубоко и детально анализировать свои действия, действия оппонентов, ситуацию, которая стремительно меняется в ходе состязаний; координировать членов команды.

Весьма занятным фактом является первенство России в этом вопросе. Именно Россия в 2001 году признала киберспорт спортом на федеральном официальном уровне, обогнав таких серьезных конкурентов как США и Южная Корея. Однако, в 2006 году данное решение было отменено. Но в

скором времени Россия вновь признала состоятельность киберспорта как полноценной спортивной дисциплины.

В настоящий момент существует множество отдельных развивающихся киберспортивных дисциплин. Их можно условно разделить на компьютерные, консольные и мобильные в соответствии с платформой проведения соревнований. Также их можно разделить по жанрам игр, основную массу которых составляют шутеры, стратегии, симуляторы и файтинги (файтеры). Наиболее распространенными дисциплинами на просторах России и стран СНГ являются CS (1.6, GO, 2), DOTA 2, Warcraft, LoL, Starcraft 2, WoT, PUBG.

Киберспортивные соревнования проводятся исключительно в соответствии с правилами, разработанными издателями игр, организаторами турниров и государственных нормативно-правовых актов. Отличительной особенностью киберспортивных дисциплин является полное отсутствие фактора случайности и фактора вероятности. Все игроки находятся в идентичных условиях, в которых их мастерство – единственный фактор, влияющий на результаты. Так, в киберспорте исключены ситуации, как, например, изменение ветра на стрельбище в биатлоне. Ведь нельзя исключить вероятность, что первый спортсмен будет стрелять по мишеням со скоростью ветра в 3 м\с, а второй спортсмен, который пройдет этот этап через условные две минуты, будет уже стрелять с изменившимся ветром, скорость которого будет уже 6 м\с. Подобная ситуация, в которой игроки оказываются в разных условиях, в киберспорте практически полностью исключена. Благодаря жестким требованиям и ограничениям, позволяющим проводить честные состязания, в которых победа оказывается результатом грамотных и выверенных действий игроков, доведенных до совершенства, киберспорт по праву может претендовать на место в мире спорта.

Говоря о правилах проведения киберспортивных соревнований сложно игнорировать проблемы, которые присущи и традиционному спорту. И наиболее распространенными проблемами являются ставки и допинг. К

сожалению, данные проблемы все же проникли и в это спортивное направление. В киберспорте, безусловно, имеет место и обычный в понимании большинства допинг, представленный в виде активных веществ, после употребления которых человек получает преимущество над другими. Однако данный вид допинга не оказывает сильное влияние на результаты поединка, так как все же решающими факторами являются мастерство игроков, их умение анализировать и подстраиваться под меняющиеся условия и тактических\стратегических способностей, то есть их когнитивные и умственные способности. Куда более серьезной проблемой стал допинг электронный. Данная проблема получила свое собственное название – читинг. Чит – программное обеспечение, позволяющее нелегальным путем получить преимущество над другими игроками. Это программы, которые позволяют нечестному игроку обманным путем переигрывать своих оппонентов ввиду предоставления этому игроку средств или информации, которые в той или иной игре ограничены разработчиками игр. Самыми распространенными в отрасли шутеров читами являются так называемые «аим» и «вх (от английского wallhack – взлом стен)». Аим позволяет игрокам идеально быстро и точно наводить перекрестие прицела на врага, что не оставляет последнему и шанса на честную перестрелку. Вх, в свою очередь, позволяет видеть сквозь стены и иные визуальные преграды местоположение и действия игроков противоположной команды, что дает нечестное преимущество в виде информации, которая не должна быть доступна игрокам. Разумеется, с этой проблемой активно пытаются бороться с помощью внедрения специальных средств обнаружения и вычисления подобных программ, препятствующих честной игре.

Если киберспорт является полноценным видом спорта, то возникает закономерный вопрос: «Почему мы не можем назвать человека, который проводит в играх по 5-8 часов в день глупцом или бездельником?». И в качестве ответа на этот вопрос можно привести банальный и всем известный

бытовой пример. Разумеется, не каждый может стать олимпийским чемпионом или условным чемпионом России. Для достижения высоких целей требуются годы упорных тренировок, преодоление себя, сплоченность команды, задатки и оттачивание мастерства на регулярной основе. Однако помимо профессионального спорта существует понятие спорта любительского. Ничего не мешает человеку просто выйти на улицу и заняться на турниках, устроить себе пробежку и так далее. Это не приведет к каким-либо спортивным результатам и высоким спортивным достижениям. Однако мы не можем сказать, что такой человек не занимается спортом. Аналогично данный вопрос решается и в киберспорте. Помимо профессионального спорта существует и любительский. Существует множество любительских команд, которые участвуют в маленьких турнирах или же собирают команды для соревнования с простыми игроками в рамках обычной игры. И в данном случае все будет зависеть от результатов и правильности действий игроков.

Некорректным будет и забыть о вопросе вреда и пользы. Всем известно, что спорт укрепляет наше здоровье и позволяет нам самосовершенствоваться как в физическом или телесном плане, так и духовно или морально. Существует ли польза от компьютерных игры? Ответ здесь неоднозначный. Все зависит от действий игрока. Если игрок будет постоянно совершенствовать свои умения и навыки, то польза от подобного способа проведения времени будет. Так, недавние исследования подтвердили, что шутеры положительно сказываются на скорости реакции, микродвижениях, внимании и его концентрации, а также на способности быстро адаптироваться и быстро принимать важные и правильные решения в условиях постоянно меняющейся обстановки. Здесь же стоит развеять некоторые мифы. Так, в умах многих людей закрепилось мнение о том, что постоянный фокус глаз на монитор может привести к ухудшению зрения. Это правда лишь отчасти. Ранее это действительно было так. Однако современные технологии, которые применяются при создании компьютерной периферии позволяют обезопасить

человек. И в современных реалиях игроку достаточно делать лишь небольшие перерывы и разминки и не забывать моргать, чтобы предотвратить усталость. А вред сидячего положения можно легко компенсировать подвижностью в остальное время. Ничего не мешает игроку-любителю ходить в тренажерный зал, заниматься другими видами спорта, вести здоровый образ жизни. Следует отметить, что компьютерные игры участвуют и в социализации и повышении коммуникативных навыков человека. Особенно важную роль эти функции играют в подростковом возрасте. Ранее я уже упоминал о том, что появление, развитие и распространение интернета открыла перед киберспортом безграничные возможности. То же можно сказать и об игроках. Теперь у игроков есть возможность коммуницировать с другими игроками из разных стран, заводить новые знакомства, изучать и закреплять знания языков, учиться работать в команде и уживаться в коллективах, развивать лидерские качества.

Киберспорт является активно развивающейся спортивной дисциплиной, которой необходима правовая регламентация, как на национальном, так и на международном уровне, а также введение особого порядка имплементации международных норм данной категории в национальное законодательство с целью унификации подхода к оформлению правоотношений в данной сфере. Безусловно, киберспортивная индустрия направлена в настоящее время преимущественно направлена на развлекательную составляющую. Но все же на данный момент киберспорт занимает уверенные позиции и с каждым годом развивается. Киберспорт подает огромные надежды, и в будущем о виртуальных аренах будут знать не только игроки, но и люди, совершенно далекие от игровой индустрии. Уже много лет стоит вопрос о внедрении международным олимпийским комитетом игровых дисциплин в рамки олимпийских игр. И у зрителей есть отчетливый запрос на принятие этого решения в пользу киберспортивных соревнований.

Список используемых источников:

1. Баленко, Е.С. Аудитория киберспорта России превысила 10 миллионов человек [Электронный ресурс] / Е.С. Баленко // Газета «РБК» Технологии и медиа. - 16.10.2018. - Режим доступа: [https://www.rbc.ru/technology and media/11/03/2020/5e686aed9a7947cb8e9 637d7?from=newsfeed](https://www.rbc.ru/technology-and-media/11/03/2020/5e686aed9a7947cb8e9637d7?from=newsfeed).
2. Галадей, А.С. В России насчитали 33 тысячи киберспортсменов [Электронный ресурс] / А.С. Галадей // Журнал «Игромания». -27.08.2018, 14-05. - Режим доступа: https://www.igromania.ru/news/77208/V_Rossii_naschitali_33_tysyachi_kibersportsmenov.html.
3. Гламазда, С.С. 12 миллионов: аудитория болельщиков киберспорта продолжает рост [Электронный ресурс] / С.С. Гламазда // Nielsen Россия. - 09.10.2019. - Режим доступа: <https://www.nielsen.com/ru/ru/insights/article/2019/12-millionov-auditoriya-bolelshchikov-kibersportaprodolzhaet-rost/>.
4. Кравченко, В.И., Особенности трансформации «Информационного» человека // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. 2012. №1. С.113-119.
5. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» (Зарегистрирован в Минюсте России 03.06.2016 № 42407).
6. Протокол №57 от 15 июня 2003 г «Правила проведения соревнований по компьютерному спорту». - Приняты ФКС России 15 июня 2003 г. Утверждены вместе с признанием вида спорта Госкомспортом России (заседание 13 ноября 2003 г.).

7. Трещева, Е.Е., Чеджемов, Г.А., Эпоха постмодерна. Общество виртуальной реальности // Наука XXI века: актуальные направления развития // Самарский государственный экономический университет. - 2017. -№1-1. - С. 122-125.