

КИБЕРСПОРТ КАК СОЦИАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ

А.А. Исмаилов, студент

Научный руководитель: Г.А. Чеджемов, старший преподаватель

Самарский государственный экономический университет

(Россия, г. Самара)

DOI:10.24411/2500-1000-2019-11363

Аннотация. В работе раскрывается понятие киберспорт, дается историческая справка о возникновении этого вида спорта, а также обосновывается его актуальность как одного из возможных новых источников инвестирования. Рассмотрены основные проблемы активного использования киберспорта в качестве нового вида спорта для развития интеллектуальных способностей.

Ключевые слова: киберспорт, компьютерные игры, соревнования, киберспортивные дисциплины, компьютер.

В наше время компьютер стал неотъемлемой частью жизни каждого человека. Компьютер главный инструмент для работы, его способности выполнять различные сложные функции облегчают повседневную жизнь современного общества. Компьютеризация всех сфер общественной деятельности и повседневной жизни человека – самый впечатляющий феномен последней четверти XX века. За короткий срок она пронеслась по всему миру и оставила свой отпечаток. Новые технологии встроились в основу социума [1].

Трансформации всех сторон жизни, в первую очередь, молодежи, привели к изменению социокультурной ситуации в области досуга, одной из форм которого стали компьютерные игры.

На сегодняшний день о киберспорте слышал каждый пользователь интернета, но многие даже не знают, что это такое. Киберспорт – это соревнования на основе компьютерных игр, главную роль в которых играют навыки и опыт, однако за 45 лет своего существования он не может получить всемирного признания. На наших глазах компьютерный спорт перестает быть развлечением, а плавно переходит в профессиональный спорт со своими звездами. Турниры превращаются в зрелище и собирают у экранов миллионы зрителей.

Киберспорт официально зародился в 1997 году. Соревнования проходили по игре Quake 2. Но любительские соревнования проходили и раньше. Связано это с

тем, что игроки, научившиеся играть против искусственного интеллекта захотели играть с более сильными противниками. Первое соревнование проходило в 1972 году в американском университете в игре sparcwar, главным призом соревнования был журнал “Rolling stone”. В дальнейшем такие соревнования начали собирать по 10000 человек.

Развитие киберспорта на Западе было медленным, так как правительства различных стран отказывались поддерживать и закреплять киберспорт как официальную спортивную дисциплину. На востоке, а именно в Южной Корее, правительство первым поняло перспективы киберспортивной дисциплины. Корейская ассоциация киберспорта провела 4 турнира World Cyber Games, которые спонсировали такие крупные компании как Samsung и Microsoft.

В истории киберспорта Россия запомнилась как первая страна, признавшая киберспорт в качестве официальной спортивной дисциплины в 2001 году, однако в 2006 году её исключили из реестра видов спорта. В 2017 году Министерство спорта Российской Федерации снова включило киберспорт в реестр, присвоило компьютерному спорту второй раздел, а это значит, что стало возможным проведение в России официального чемпионата страны, присвоению разрядов и званий. Сегодня культура геймеров не признается народом из-за консервативных взглядов, а лишь

считается детской забавой. Несмотря на это в Москве открылась киберспортивная арена YotaArena, стоимость которой оценивается в 10 млн. долларов.

По статистике за 2017 год объем рынка киберспорта составлял 660 млн. долларов, а аудитория составила 335 млн. человек. К 2019 году объем рынка вырос более чем на 440 млн. долларов и составила 1,1 млрд. долларов, а аудитория выросла более чем на 120 млн. человек. В России за 2016 год объем рынка составил 35 млн. долларов, а уже к 2018 году 43 млн. долларов. Аудитория за 2017 год составила 10,2 млн. человек, а 2018 году уже 12 млн. человек. Статистика показывает, как быстро развивается киберспорт. В основном в игры играют мужчины, они составляют 95% всей аудитории [2].

Лидером в развитии киберспорта является Южная Корея. Компьютерные игры занимают равное место с другими видами спорта. Матчи киберспорта транслируются по ТВ и интернету. Рост в основном зависит от отношения игроков к игре, и их стремления стать лучшими. В Китае начали профессионально обучать киберспорту, открыв факультеты в 13 городах. В 2018 году киберспорт был представлен на Азиатских играх, а к 2022 году он войдет в основную программу.

Крупные деньги пришли в киберспорт с появлением Dota 2 (2013 год) и League of Legends (2009 год). Первый турнир по Dota 2 прошел в 2011 году в Кельне. В турнире участвовало 16 команд. Победителем стала Украинская команда Na`Vi, которая забрала призовой фонд в размере 1 млн. долларов. Турнир стал ежегодным, и в 2018 году победившая команда получила 11 млн. долларов. Финальную игру смотрели 15 млн. зрителей, из которых почти 14 млн. являлись представителями азиатских стран [3].

Деньги являются одним из важнейших стимулов в киберспорте. Создатели игр организуют крупные соревнования, чтобы привлечь новых игроков. Так же не упускают возможность компании по созданию компьютерных аксессуаров, они предлагают большие деньги за рекламу своего продукта. Эти факторы мотивируют ки-

берспортсменов играть лучше, а новых игроков - относиться серьезнее к своей деятельности. Крупные компании, с которыми приходят большие деньги, обращают пристальное внимание на этот вид спорта, что дает возможность киберспортсменам жить за счет своего любимого занятия.

В настоящий момент существует большое количество киберспортивных дисциплин. Они делятся на компьютерные, консольные и уже начали появляться на мобильных телефонах. Из-за многообразия игр киберспортсмены фокусируются только на одной игре. Виды киберспорта не имеют официального определения, но их можно разделить на 4 группы: шутеры, стратегии, файтеры, симуляторы.

Так как киберспорт является спортом, киберспортсмены проходят допинг-контроль на крупных соревнованиях. Допинг не единственное нарушение в киберспорте, были случаи, когда игроки использовали сторонние программы, так называемые "читы", которые внедряются в программу, изменяя ход ее работы и давая ранее недоступные пользователям возможности, что значительно влияет на ход игры в целом. "Читерство", по сути жульничество, дает больше преимуществ, чем другие виды нарушений. Поэтому крупные соревнования проходят в виде LAN-турнира, в рамках которого все участники находятся в одном месте, что дает возможность независимым экспертам следить за честной игрой.

Подростки тратят много времени на игры с раннего возраста, но с годами интерес к играм не пропадает, поэтому одна из главных причин в желании стать киберспортсменом – это любовь к играм. Посвящение своей жизни – играм – это не единственная причина, из-за чего киберспорт так привлекателен для игроков. Компьютерный спорт дает возможность участникам посещать разные страны, полностью оплачивая перелет и проживание.

Каждый киберспортсмен тратит по 5-7 часов в день для тренировки своих навыков. А те, кто только начинает свою карьеру и пытается попасть на профессиональный уровень, тратит еще больше. Возникает вопрос: а как быть с проблемами, воз-

никающими из-за частого пользования компьютером, например, таких, как ухудшение зрения и нарушение осанки? Игроки решают эти проблемы элементарной «гигиеной труда» под руководством профессиональных тренеров. Сравнивая киберспорт с другими видами спорта, можно предположить, что компьютерный спорт один из самых безопасных и нетравматичных видов спорта в мире.

Если киберспорт не такой уж вредный, есть ли польза в трате времени за компьютером? Специалист по когнитивной психологии Института психологии РАН Ольга Морозова считает, что да. Во-первых, замедляется возрастное угасание умственных способностей. Во-вторых, идет воспитание дисциплины и самоконтроля. В-третьих, развивается зрительная память. В-четвертых, киберспорт улучшает про-

странственное мышление. Так же развивается командная работа и взаимопонимание [4].

На сегодняшний день коммуникативные возможности интернета используются в экономике, политике, государственной деятельности, науке, образовании. Виртуальный мир предоставляет все больше и больше возможностей, которые присущи реальному миру [5].

Конечно же, киберспортивная индустрия направлена на развлекательную составляющую. Она на данный момент 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, отдаленные от игровой индустрии вообще.

Библиографический список

1. *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.
2. *Электронный ресурс.* – Режим доступа: <https://www.cossa.ru/news/230879/>
3. *Электронный ресурс.* – Режим доступа: <https://dota2.net/news/23122-pochti-15-mln-chelovek-smotreli-finalnuyu-kartu-ti8-eto-rekord>
4. *Электронный ресурс.* – Режим доступа: <https://www.bel.kp.ru/daily/26818/3854866/>
5. *Белоножко Е.С., Чеджемов Г.А.* Мошенничество в сети интернет // Наука XXI века: актуальные направления развития // Самарский государственный экономический университет. – 2017. – №1-1. – С. 85-88.

CYBERSPORT AS A SOCIAL PHENOMENA

A.A. Ismailov, Student

Supervisor: G.A. Chedzhemov, Senior Lecturer

Samara State University of Economics

(Russia, Samara)

Abstract. The paper reveals the concept of eSports, provides a historical background on the emergence of this sport, and also proves its relevance as one of the possible new sources of investment. The main problems of active use of eSports as a new sport for the development of intellectual abilities are considered.

Keywords: eSports, computer games, competitions, eSports disciplines, computer.