

КИБЕРСПОРТ КАК ФОРМА СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫХ ИГР

Гурьев Глеб Владимирович

сотрудник, Академия Федеральной службы охраны Российской Федерации, РФ, г. Орел

Кулаков Александр Леонидович

научный руководитель, сотрудник, Академия Федеральной службы охраны Российской Федерации, РФ, г. Орел

ESPORTS AS A FORM OF COMPETITIVE SPORTS

Gleb Guriev

Employee in Russian Federation Security Guard Service Federal Academy, Russia, Oryol

Alexander Kulakov

Scientific adviser, Employee in Russian Federation Security Guard Service Federal Academy, Russia, Oryol

Аннотация. Киберспорт, прошедший долгий путь развития, в настоящее время представляет собой крупную индустрию, привлекающую миллионы людей со всей планеты. В статье рассматриваются причины роста киберспорта и история его становления.

Abstract. Esports has come a long way and is now a major industry which attracts millions of people from all over the planet. The article discusses reasons for growth of esports and the history of its formation.

Ключевые слова: спорт; киберспорт; киберспортсмен; компьютерные игры; спортивные дисциплины; соревнования.

Keywords: sports; esports; esports player; computer games; sports disciplines; competitions.

Введение

Сегодня трудно представить жизнь человека без компьютера. Компьютер является основным инструментом для работы, а его возможности выполнять различные сложные функции облегчают повседневную жизнь современного общества. Компьютеризация общества затронула множество сфер общественной деятельности и жизни человека. В том числе произошли изменения в области досуга, одной из форм которого стали компьютерные игры.

Киберспорт, также известный как электронный спорт, представляет собой форму

соревновательных видеоигр, которая в последние годы находится на подъеме. То, что начиналось как небольшие местные соревнования, теперь превратилось в многомиллиардную индустрию с миллионами зрителей, которые смотрят, как профессиональные геймеры соревнуются в крупных турнирах. В этой статье мы рассмотрим рост киберспорта и факторы, которые способствовали его росту.

История киберспорта

Историю киберспорта можно проследить до первых дней видеоигр в 1970-х и 1980-х годах. Однако только в 1990-х соревновательные игры начали привлекать всеобщее внимание. Можно считать, что официально киберспорт зародился в 1997 году, когда прошел первый крупный турнир Red Annihilation по игре Quake и собрал более 2000 игроков, но любительские соревнования проходили и раньше.

В 2000-х киберспорт начал набирать обороты в Азии, особенно в Южной Корее. Правительство страны признало киберспорт законным видом спорта, а турниры транслировались по национальному телевидению, что привело к всплеску популярности. Успех киберспорта в Азии открыл путь для его экспансии в другие регионы, включая Европу и Северную Америку.

В середине 2000-х наблюдалось некоторое ослабление интереса к киберспорту, что побудило лидеров игровой индустрии к совершенствованию многопользовательских командных онлайн-игр. Результатом стало создание современных версий League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive [1].

Начало проведения турниров по компьютерным играм в Российской Федерации можно отнести к началу 2000-х годов, когда появились первые компьютерные клубы и многопользовательские игры. Популярность компьютерных клубов была связана прежде всего с возможностью играть с большим количеством людей, число которых ограничивалось только лишь количеством подключенных к локальной сети компьютеров. На данный момент в России существует несколько ассоциаций киберспортсменов и проводятся ежегодные чемпионаты по различным киберспортивным дисциплинам, что также способствует популяризации такого явления как киберспорт [2].

Проанализировав историю развития киберспорта, можно выделить факторы, способствующие его развитию:

Технологии: рост киберспорта можно частично объяснить достижениями в области технологий. Широкая доступность высокоскоростного Интернета и потоковых платформ упростила геймерам соревнование, а болельщикам стало проще смотреть турниры из любой точки мира.

Игровая индустрия. Игровая индустрия также сыграла значительную роль в развитии киберспорта. Разработчики видеоигр создали игры, специально предназначенные для соревновательной игры, и инвестировали в киберспорт, спонсируя турниры и создавая лиги.

Взаимодействие с фанатами: киберспорт имеет большую и активную базу фанатов. Благодаря тому, что миллионы зрителей смотрят, как соревнуются профессиональные геймеры, киберспорт стал одним из основных зрелищных видов спорта. Болельщики также активны в социальных сетях, создавая сообщества вокруг своих любимых команд и игроков.

Призовой фонд: увеличение суммы призового фонда, доступного в киберспортивных турнирах, также способствовало его росту. Крупные турниры, такие как The International по игре Dota 2, предлагают многомиллионные призовые фонды, что делает киберспорт жизнеспособной карьерой для лучших игроков.

Будущее киберспорта

Киберспорт не показывает признаков замедления, и в ближайшие годы ожидается дальнейший рост. Международный олимпийский комитет даже признал киберспорт видом

спорта и включил его в качестве показательного мероприятия в программу Азиатских игр 2022 года. По мере того, как киберспорт продолжает получать широкое признание и легитимность, мы можем ожидать увеличения инвестиций, большего количества турниров и еще большего количества фанатов, которые настраиваются, чтобы посмотреть, как соревнуются их любимые игроки.

Заключение

Киберспорт прошел долгий путь с момента своего появления и теперь стал крупной отраслью, привлекающей миллионы фанатов и игроков со всего мира. Благодаря достижениям в области технологий, постоянным инвестициям в игровую индустрию и растущему участию фанатов будущее киберспорта выглядит ярким. Он стал законным вариантом карьеры для талантливых геймеров и теперь признан видом спорта крупными организациями. Киберспорт показал, что видеоигры — это не только форма развлечения, но и соревновательный и захватывающий вид спорта.

Список литературы:

1. Тарасенко В.А. Компьютерный спорт: откуда корни растут. Историко-социологический экскурс. // Историческая и социально-образовательная мысль. – Т. 10, № 5-2 с. 147-156 – с. 147-156.
2. Шаховцев П.А. История становления киберспорта. // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – № 36, 2014 – с. 71-76.
3. Исмаилов А. А. Киберспорт как социальное явление. // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – № 4-1, 2019. – с. 40-42.
4. Гончаренко Д. И. Сущность и содержание понятий «киберспорт» и «компьютерный спорт». // Педагогико-психологические и медико-биологические проблемы физической культуры и спорта. – Т. 17. – № 2, 2022. – с. 84-91.
5. Banyai F. The psychology of esports: A systematic literature review. // Journal of gambling studies. – Т. 35, № 2, 2019 – с. 351-365.