

УДК 796:004

КИБЕРСПОРТ КАК СОЦИАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ

*Широкова Е.С., студентка 1 курса ветеринарной
медицины и биотехнологии
Научный руководитель – Разумова О.И., ст. преподаватель
кафедры физического воспитания
ФГБОУ ВО Ульяновский ГАУ*

Ключевые слова: *киберспорт, компьютерный спорт, киберспортивные дисциплины, соревнования, киберспортсмен, пользователи.*

Приводится информация о феномене «киберспорт», его сходство с традиционными видами спорта, анализ аудитории. Дается обоснование его популярности и доказательство успешного развития. Сформулирован вывод о том, что киберспорт сегодня является активно развивающейся спортивной дисциплиной.

Esports (компьютерные виды спорта или электронные виды спорта) - командные или индивидуальные соревнования на основе видеоигр. Он признан официальным видом спорта в России [4].

Конкурентные виды компьютерных игр привлекают все больше внимания. Киберспорт — это явление, ставшее одним из элементов современной цифровой молодежной культуры, но его изучение все еще сталкивается с рядом трудностей [3].

Под киберспортом мы подразумеваем соревнования, в которых спорт — это специальные компьютерные игры. Иначе говоря, это спорт высоких технологий, который заключается в соревновании людей друг с другом. Современные многопользовательские компьютерные игры позволяют соревноваться друг с другом на виртуальных аренах с помощью специальных устройств. Киберспорт развивает координацию и интуицию, умение концентрироваться [4].

Уникальное явление, которое можно достичь благодаря бурному развитию информационных и развлекательных технологий, не просто так получило свое название. Чтобы сделать правильное утверждение, я провела параллель между компьютерным спортом и спортом в целом. Спорт – это неотъемлемая часть физической культуры, средств и методов воспитания, основанная на использовании соревновательной деятельности и подготовке к ней, в процессе которой сравниваются и оцениваются потенциальные возможности человека [2].

Основной целью спорта является обеспечение здоровья человека, поддержание физического и морального здоровья человека. Благодаря профессиональной подготовке как у любителей, так и у профессиональных спортсменов есть ряд качеств: решительность, выносливость, дисциплина, воля к победе и т. Д [6]. Таким образом их можно охарактеризовать как людей с хорошо развитыми рефлексами, а также с физической силой и способностью быстро реагировать на воздействие факторов как в экстремальных, так и в повседневных ситуациях [1].

В свою очередь, специалисты по киберспорту занимаются соревнованиями в виртуальном пространстве, в которых есть компьютерные игры [5]. Согласно исследованиям, современные киберспортсмены могут быстро отвечать на запросы, значительно превышающие его скорость у среднего человека, и, кроме того, они способны совершать до 300 сознательных вызовов в минуту.

Как и известные виды спорта, киберспорт включает в себя командные игры, а также дисциплины для сольного выступления. Прежде всего, необходимо обратить внимание на то, что участники обеих партий изначально были в равных условиях.

Динамичное распространение киберспорта дает о себе знать. Сегодня виртуальный мир предоставляет все больше и больше возможностей. Компьютерный спорт в настоящее время занимает уверенную позицию. Киберспорт очень перспективен, и в будущем виртуальные арены будут известны не только игрокам, но и людям, далеким от игровой индустрии.

Киберспорт, вопреки распространенному мнению, перестал быть просто развлечением. Развитие интеллектуального спорта уже давно началось, индустрия компьютерный спорт набирает обороты, сегодня она опережает ряд видов спорта. Можно сделать вывод, что сегодня киберспорт является активно развивающейся дисциплиной спорта.

Библиографический список:

1. Буянова, А. В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития / А. В. Буянова, В. Козилина // Социально-политические науки. - 2017. – Т. 1, №5. – С. 77-80.
2. Панкина, В. В. Киберспорт как феномен XXI века / В. В. Панкина, Р. Т. Хадиева // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. – 2016. – Т. 1, №3. – С. 34-38.
3. Sciencepop : портал. – Электрон. дан. – Москва, 2017. – URL : <https://sciencepop.ru>

4. Википедия : портал. – Электрон. дан. – Москва, 2020. – URL : <https://ru.wikipedia.org>
5. Rusbase : портал. – Электрон. дан. – Москва, 2016. – URL : <https://rb.ru>
6. Разумова, О. И. Формирование мотивации студентов к занятиям
7. физической культурой / О. И. Разумова // Инновационные технологии в высшем профессиональном образовании : материалы научно-
8. методической конференции профессорско-преподавательского состава академии. - 2012. - С. 143-147.

E-SPORTS AS A SOCIAL PHENOMENON

Shirokova E. S.

Keywords: *eSports, e-sports disciplines, competitions, players, users.*

Information about the phenomenon of “eSports”, its similarity to traditional sports, and audience analysis are provided. The author gives a justification for its popularity and proof of successful development. The conclusion is made that eSports is an actively developing sport discipline today.