

## Теперь игры в три раза больше! Мифы и реальность компьютерного спорта

Научный руководитель – Галкин Дмитрий Владимирович

*Чернов Никита Сергеевич*

*Студент (магистр)*

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Философский факультет, Томск, Россия

*E-mail: Chernovhichigo@gmail.com*

С распространением Интернета и активным внедрением его в быт современного человека быстрыми темпами по всему миру стала развиваться игровая индустрия, предлагая пользователям новоизобретённый способ проведения свободного, а с недавних пор и рабочего времени. По последним данным, в наши дни любителей онлайн-игр становится только больше, и всё больше становится среди них профессионалов. В связи с растущей популярностью игр разных жанров в 1990-е гг. на просторах сети появилось понятие, которое никому не доводилось встречать ранее, тогда впервые заговорили о киберспорте.

**Киберспорт** — вид спорта, представляющий собой соревнования в виртуальном пространстве, которое моделируется компьютерными технологиями, в частности видеоиграми [6].

Исходя из вышеуказанного определения, мы приходим к тройственной природе компьютерного спорта. Во-первых, это безусловно игра, так как изначально созданные электронные игры несли в себе преимущественно развлекательную функцию. Во-вторых, профессиональный киберспорт, ничем не уступает традиционным спортивным дисциплинам, а в некоторых случаях, даже опережает их, что отражает количество просмотров записей соревнований и прямых онлайн трансляций, что по словам Хейзинги является прямой противоположностью игры - серьезностью. [4] А в-третьих, самое интересно, что эти состязания одновременно происходят в двух измерениях: реальном и виртуальном, т.е. игрок, находясь на самом деле за экраном монитора, выполняет совершенно реальные манипуляции с клавиатурой и мышью, управляя своим аватаром, который, в свою очередь, находится на виртуальном поле игры, где взаимодействует уже с оппонентом или с противоположной командой. Получается, что во время компьютерного матча параллельно существуют два агона, что позволяет говорить нам о мультиагональной природе компьютерного спорта.

Однако, из-за того, что киберспорт представляет собой достаточно молодое явление, которое мало изучено, вокруг него сложилось множество мифов и стереотипов, не позволяющих большинству относиться к компьютерному спорту всерьез.

В ходе проведения исследования мы столкнулись с четырьмя самыми распространенными мифами, касающимися компьютерного спорта:

1) Киберспорт - это не спорт

Это утверждение несостоятельно, так как компьютерный спорт официально принят в Российской Федерации с 17 июня 2016 года и включен в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта [1].

Аналогично общеизвестным видам спорта компьютерный спорт, с точки зрения структуры включает в себя командные игры, наряду с дисциплинами одиночного выступления. Важно отметить, что далеко не каждую созданную игру можно использовать в качестве виртуальной соревновательной платформы. В первую очередь обращается внимание на то, что фактор случайности должен быть минимизирован, то есть внутренние игровые

условия не влияют на получение преимущества той или иной соревнующейся стороны и все изначально находятся в равных условиях.

2) Киберспорт - удел неудачников

На самом деле, зарплаты профессиональных киберспортсменов на территории СНГ колеблются в зависимости от организации от 1 000 до 3 000 долл. без учёта призовых, что полностью опровергает этот устоявшийся миф. Объём же всего киберспортивного рынка, по данным Super Data Research, на 2015 г. составил порядка 615 млн долл. USM holdings инвестирует 100 млн долл. в российскую киберспортивную организацию Virtus.pro на развитие киберспорта в Российской Федерации [5].

У киберспортсменов отсутствует физическая активность

Согласно исследованиям, современные киберспортсмены могут похвастаться скоростью реакции, значительно превышающей скорость среднестатистического человека, а помимо этого они способны делать до 300 осознанных нажатий по клавиатуре в минуту и до 400 осознанных кликов в минуту. Также интересен тот факт, что во время игры сердце профессионального геймера бьется с такой же скоростью, будто бы он только что пробежал километр [2].

4) Киберспорт - это легко

Стоит также различать геймеров и киберспортсменов — если геймеры играют в игры для развлечения и тратят на свое хобби реальные деньги, то для киберспортсмена игры скорее являются источником заработка. Профессионалы постоянно тренируются, нарабатывают навыки работы в команде и часто воспринимают игровой процесс как нечто рутинное. [3]

От киберспортсменов требуется не только знание своей игровой дисциплины, но и умение работать в коллективе, готовность уделять тренировкам время, соответствующее стандартному рабочему дню (7-10 ч в сутки), стрессоустойчивость, неконфликтность, соблюдение здорового образа жизни и правильного распорядка дня для большей работоспособности.

Киберспорт собрал вокруг себя множество мифов и домыслов, однако уже сейчас компьютерный спорт признан официальным видом спорта во многих странах. До недавнего времени компьютерные игры считались исключительно развлечением и пустой тратой свободного времени, ровно до того момента, как сюда потекли огромные инвестиции и призовые фонды стали составлять миллионы долларов. Теперь профессия киберспортсмена существует реально и даже есть высшие учебные заведения, где можно приобрести соответствующую квалификацию. Растет также и научный интерес к данному феномену, раскрываются все новые его стороны и особенности, в частности мультиагональная природа может стать таким предметом исследования, которому требуется глубокое философское осмысление.

### Источники и литература

- 1) Приказ Минспорттуризма России от 17.06.2010 N 606 (ред. от 21.11.2016) "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта" / Бюллетень нормативных актов федеральных органов исполнительной власти, № 33, 2010.
- 2) Гацунаев А.Н. КИБЕРСПОРТ = СПОРТ?! / Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы: Материалы III Всероссийской научно-практической конференции (в формате интернет конференции) 16–20 декабря 2014 г. М., ФГБОУ ВПО «РГУФКСМиТ», 2015. – 87 с.

- 3) Панкина В.В. Киберспорт как феномен XXI века / В.В. Панкина, Р.Т. Хадиева // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. Челябинск., 2016. Т. 1, № 3. С. 34–38.
- 4) Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб., 2011.
- 5) Кирюкин А. USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro [Электронный ресурс] / А. Кирюкин // Virtus.pro. — URL: <http://virtus.pro/news/usmholdings-alishera-usmanova-investiruet-vkibersport.html>
- 6) Киберспорт [Электронный ресурс] // Википедия. — URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт>