

**Влияние корпораций, занимающихся выпуском киберспортивных игр на массовую культуру, межкультурную коммуникацию и образование**

**Научный руководитель – Скаковская Людмила Николаевна**

**Козлова Ольга Сергеевна**

*Студент (магистр)*

Тверской государственный университет, Тверь, Россия

*E-mail: olya.ya.feya@yandex.ru*

В данной статье рассмотрены и проанализированы аспекты массовой культуры и образования на которые оказал влияние киберспорт. Особое внимание уделяется международной коммуникации в образовании.

Что такое киберспорт?

Цель работы: рассмотреть влияние киберспорта как вида спорта и как продукта интернет культуры на современное образование и массовую культуру.

Задачи:

- 1) Рассмотреть историю появления киберспорта и выявить предпосылки к популярности данных игр в XXI веке;
- 2) Рассмотреть и проанализировать деятельность корпораций, выпускающих киберспортивные игры и деятельность киберспортивных федераций и факультетов (направлений) университетов;
- 3) Обозначить положительные и отрицательные стороны данного аспекта игровой индустрии;
- 4) Выявить перспективы и проанализировать развитие киберспорта в России.

Что такое киберспорт?

Киберспорт (вне СНГ известен как e-Sports) — явление достаточно новое, но уже успевшее проникнуть во все аспекты современной культуры. Киберспорт — это вид спорта, соревнования по которому проводятся в виде состязаний в компьютерных играх. Так же как и привычные нам классические спортивные состязания, у каждой киберспортивной дисциплины имеются аналогичные критерии и правила.

История развития киберспорта.

Развитие классических видов спорта, например, олимпийских видов спорта повлияло не только на физическое и интеллектуальное развитие самих спортсменов, но и на межкультурную коммуникацию: популяризация иностранных языков, культур и т.д. С развитием интернет технологий естественно подобный обмен опытом и знаниями развился в разы быстрее. Киберспорт, изначально является продуктом интернет культуры, ведь первые соревнования проводились не при появлении первой компьютерной игры, а когда у людей появилась возможность соревноваться командами в прохождении этих игр по сети интернет. Неотъемлемой составляющей состязаний является зрелищность, что в контексте компьютерных игр означает графику и динамичность процесса.

Победители обычно получали новые игровые мышки и десяток банок пива, которые потом делили между собой и с другими участниками. Так и начали складываться первые андеграундные киберспортивные движения [1].

По-настоящему киберспортивной оказалась её более продвинутая в техническом плане продолжательница Quake. Популярность Quake способствовала основанию в 1997 году

Профессиональной лиги кибератлетов (Cyberathlete Professional League). Так появился киберспорт, а вместе с ним новые лиги их региональные варианты. В 2001 году в планы стремительно развивающейся Samsung Electronics вошло проведение первого глобального турнира по компьютерным играм — World Cyber Games. Для этого была создана отдельная одноименная организация.

По первой части работы мы можем сделать следующие выводы:

1. Сами по себе компьютерные игры изначально не могли не привлечь аудиторию. А соревновательный аспект, который является неотъемлемой частью нашей жизни, воплощенный в ярких и динамичных играх определенно не мог не занять свою нишу в индустрии;

2. Игровые корпорации, вовремя создавшие и развившие игры, которые сейчас являются киберспортивными дисциплинами, являются основными спонсорами нынешних соревнований и активно рекламируют и продвигают данный аспект индустрии среди молодежи.

Киберспорт и образование.

На данный момент киберспорт признан официальным видом спорта. Причем Россия признала данный вид спорта первой. Федерация компьютерного спорта [2] существует в РФ с 2001 года и ставит своей задачей популяризацию компьютерного спорта и систематизацию всего, что с ними связано: проведение официальных соревнований, возможность присвоения спортивных разрядов на основании спортивного рейтинга, а также разработка образовательных программ по подготовке судейского и тренерского составов. Теперь киберспортсмены могут получить звания «Мастер спорта России», «Мастер спорта международного класса» и «Заслуженный мастер спорта России». В Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК) в 2014 году открылось направление по специализации «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)» в рамках направления подготовки бакалавров «Физическая культура», профиль «Спортивная подготовка», на котором студенты получают специальные навыки киберспортсменов и тренеров, изучают различные аспекты данной индустрии [3].

С 2015 года профессиональные геймеры могут подать заявку на поступление на факультет спортивной науки Университета Чунан, который находится в Южной Корее, для того, чтобы стать профессиональными геймерами.

В Китайском университете коммуникаций с 2017 года появится первая в стране специальность «Киберспорт».

Так же, если рассматривать изначальное происхождение киберспорта, т.е. США, многие игроки, пусть и нехотя, но начали осваивать английский язык. Это можно считать своеобразным образованием молодежи, ведь на многих форумах можно встретить пост примерно следующего содержания: «я выучил английский, играя в игры». А популяризация киберспорта и желание многих геймеров играть на англоязычных серверах только способствует изучению английского языка, т.к. требуется общение с членами своей команды.

1. Развитие киберспорта привело к потребности в профессиональных игроках и создании команд для участия в мировых чемпионатах. Это способствует к появлению соответствующих направлений в университетах;

2. Так как киберспортивные соревнования проводятся по всему миру, а Болонский процесс в образовании предполагает мобильность студентов, можно сказать, что межкультурная коммуникация в данной области увеличивается в два раза, что позволяет студентам киберспортивных направлений и профессиональным киберспортсменам повышать свой культурный уровень и качество образования;

3. Из-за того, что киберспортивные соревнования являются своего рода зрелищем, а призовые фонды не редко достигают нескольких миллионов долларов, многие молодые люди в погоне за славой и желанием стать профессиональным киберспортсменом, могут упустить реальную возможность поступления на другие специальности из-за большого количества времени, проведенного за компьютерными играми.

#### Источники и литература

- 1) Оводков А. Киберспорт как вид спорта: становление и развитие [Электронный ресурс] / Фан.сайт команды Team Empire — режим доступа: <http://land.empire.gg/news/1594/>, свободный. — Загл. с экрана.
- 2) Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России» [Электронный ресурс] / Сайт организации — режим доступа: <http://resf.su/>, свободный. — Загл. с экрана.
- 3) Специализация Теории и методики интеллектуальных видов спорта (киберспорт) [Электронный ресурс] / Сайт Российского государственного университета физической культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК) — режим доступа: <http://www.sportedu.ru/>, свободный. — Загл. с экрана.