

Лисенко Тетяна Іванівна
Морозова Оксана Олександрівна

Кременчуцький педагогічний коледж імені А.С.Макаренка

ОЗНАКИ КІБЕРСПОРТУ ЯК СПОРТИВНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Анотація. Стаття присвячена визначенню основних понять, пов'язаних з кіберспортом, та ознак, за якими комп'ютерний спорт може бути визнано як вид спортивної дисципліни при підготовці фахівців з фізичної культури та спорту.

Ключові слова: кіберспорт, комп'ютерні ігри, спорт, турнір, тренування.

Abstract. *Lysenko T.I., Morozova O.O. Signs of cybersport as a sports discipline. The article is devoted to the definition of the basic concepts related to cybersports, and the features by which computer sport can be recognized as a sport discipline in the learning of specialists in physical culture and sports.*

Key words: *cyber sports, computer games, sports, tournament, training.*

Вступ. Кіберспорт є формою змагальної діяльності, в основі якої лежить використання комп'ютерних ігор. Це феномен, який став одним з елементів сучасної цифрової молодіжної культури, однак його вивчення стикається з низкою труднощів. По-перше, з боку наукового співтовариства відсутнє розуміння важливості кіберспорту як феномена культури та спортивної дисципліни. По-друге, досі наявне переконання, що комп'ютерні ігри призначені виключно для дітей та безробітних. По-третє, у багатьох країнах кіберспорт викликає консервативне відторгнення [1]. У той же час, динаміка розвитку кіберспорту постійно збільшується, що робить його цікавим та актуальним для дослідження.

Дослідженню явища кіберспорту присвячені наукові праці вітчизняних та зарубіжних науковців. Ще в 1998 році Р.М. Грінфілд проаналізував прихильність дітей до комп'ютерних технологій та відеоігор, зокрема їх поведінку під час гри, що часто є досить агресивною [2]. Виходом дослідник бачив проведення змагань з комп'ютерних ігор з певним спортивним регламентом, що дасть змогу дещо приборкати людську агресію.

Особливості інтелектуального спорту з точки зору підготовки менеджерів кіберспортивної індустрії досліджують Новосьолов М.О. та Скаржинська О.М. Ними визначені вимоги до фізичної підготовки кіберспортсменів з огляду на можливості майбутнього працевлаштування [3].

Серед вітчизняних досліджень слід назвати роботу К.О. Горової та Д.А. Горового, присвячену аналізу сучасних тенденцій розвитку фінансового ринку кіберспорту. Дослідники зазначають, що проведення турнірів з

кіберспорту є основним джерелом залучення нових спонсорів та інвесторів, а також популяризації кіберспорту в усьому світі [4].

У той же час, питання спортивної складової у змаганнях з комп'ютерних ігор недостатньо розкрито в науковій літературі, що визначає актуальність нашого дослідження.

Мета дослідження – визначення основних понять, пов'язаних з кіберспортом, та ознак, за якими комп'ютерний спорт може бути визнано як вид спортивної дисципліни при підготовці фахівців з фізичної культури та спорту.

Завдання дослідження: проаналізувати види комп'ютерних ігор, що використовуються у змаганнях з кіберспорту, визначити вимоги до спортсменів, роль тренерів та суддів змагань, систему підготовки фахівців з кіберспорту в закладах освіти.

Методи дослідження: аналіз науково-методичної літератури, Інтернет-ресурсів; методи теоретичного аналізу та узагальнення.

Результати дослідження та їх обговорення.

Історія електронного спорту почалася з гри «Quake», яка мала режим мережевої гри через локальну мережу або Інтернет. Завдяки популярності гри «Doom», в 1997 р. в США з'явилася перша ліга електронного спорту — «Cyberathlete Professional League (CPL)». Від цього року з'явилося багато нових ліг із кіберспорту [5]. В Україні також є власна ліга з кіберспорту Star Ladder (Dota 2, CS:GO).

У змаганнях з кіберспорту використовують ті комп'ютерні ігри, які є найбільш видовищними:

- шутери (англ. shooter – «стрілець») – жанр відеоігор, основу ігрового процесу якого складає стрільба зі зброї по цілях, зазвичай вороже налаштованих;
- стратегії реального часу (англ. real-time strategy, RTS), у яких гравець і противник (комп'ютер чи інший гравець) виконують дії одночасно, а не по черзі;
- спортивні симулятори (англ. sports game) – це жанр відеоігор, основою ігрового процесу якого є правила реального або вигаданого виду спорту.

Конкретні ігри називаються дисциплінами, серед яких FIFA, Counter-Strike, Dot 2, Starcraft, World of Tanks, League of Legends та інші. У кіберспорті команди гравців традиційно називаються кланами. Деякі види комп'ютерних ігор створені для командного змагання, інші дозволяють грати як в режимі один на один, так і команда на команду.

Змагання з комп'ютерних ігор мають всі формальні ознаки традиційного спорту. Вікіпедія [6] визначає спорт як організовану за певними правилами діяльність людей, що полягає в зіставленні їхніх фізичних та інтелектуальних здібностей. Спорт передбачає участь у офіційних змаганнях, за перемогу у яких спортсмен може отримати матеріальну винагороду,

титули, звання, нагороди. Крім власне змагань, спорт включає в себе підготовку до цих змагань — тренування.

Ці критерії є вирішальним для кіберспорту. Для змагань не підходять ігри, які містять елемент випадковості, що домінує над технічними навичками гри. Тут є єдині правила, спортсмени, команди, тренери, вболівальники, турніри, коментатори і трансляції.

Професор Університету спорту Німеччини Інго Фробьозе зазначає, щоб перемогти опонента, професійні гравці кіберспорту мають володіти не лише виключними руховими навичками, але й високим рівнем розуміння тактики гри. Вимоги цього спорту такі ж високі, як і вимоги в інших видах спорту. Для досягнення позитивного результату в кіберспорті необхідно вміти працювати в команді, мати високу швидкість реакції, мати здатність до прийняття нестандартних та миттєвих рішень.

Підготовка до змагань потребує регулярних тренувань мінімум дві-три години на день, а перед самими змаганнями – шість-вісім. Напередодні змагань кіберспортсмени, як і атлети, тренуються двічі на день.

Кібер-поєдинок з футболу триває до 20 хвилин. Кіберспортсмену під час тренувань чи турніру треба зіграти не один матч. Окрім того, наразі у кіберфутболі FIFA один спортсмен керує цілою командою. Тренуванням можуть бути спаринг-матчі або онлайн турніри. Спаринг-матч триває дві-три години, турнірний може розтягнутися і на шість годин.

Учасники поєдинків повинні бути фізично витривалими. Пульс гравців часом досягає 160-180 ударів за хвилину – так само, як у тих, хто біжить марафон, а рівень кортизолу – гормону стресу – такий самий, як і у водія гоночного автомобіля. Кіберспортсмени іноді травмуються. Страждають в першу чергу руки – через одноманітність рухів, які людина виконує сидячи перед комп'ютером, та зір, що падає через тривале перебування перед монітором.

Кіберспортсмени, як і традиційні атлети, мають тренерів, які допомагають швидше досягти високих результатів. Ігри в кіберспорті змінюються швидко. Ті з них, що задіяні в основних дисциплінах, з'явилися лише 4-5 років тому. Тренери в них грають стільки ж часу, скільки і гравці. Фактично вони не можуть навчити спортсменів чогось нового. Але вони стежать за командами конкурентів, за трендами, переглядають записи ігор, можуть помічати звички, заготовки суперника. Тренери спостерігають за процесом гри та можуть визначити, хто з учасників команди в певній ситуації мав рацію, а хто зробив помилку, і як її уникнути на майбутніх змаганнях.

Змагання з кіберспорту, у тому числі міжнародні, проводяться по всьому світу. Найбільш значним з них є турнір «World Cyber Games (WCG)», організований подібно до Олімпійських ігор. WCG були започатковані в 2000 році в Південній Кореї, і з того часу проводяться щороку в різних країнах. Роль судді на змаганнях – це скоріше роль організатора. Звичайно, потрібно

досконально знати різні турнірні системи, мати уявлення про гру, за якою проходить турнір. Але головне – потрібен досвід власної ігрової діяльності.

Великі змагання проводяться в спеціальних місцях, де публіка може спостерігати за гравцями, що сидять за комп'ютерами, а хід змагань відстежувати на великому екрані, де транслюється ігровий процес. У Південній Кореї, через велике число глядачів, подібні змагання проводять на стадіонах. Менш масштабні змагання проводяться в комп'ютерних клубах. Крім того, хід змагань можуть транслювати через Інтернет. У 2011 році з'явилася відеострімінгова платформа Twitch TV – аналог телебачення серед ігрової аудиторії [7].

У багатьох країнах кіберспорт визнали офіційним видом спорту: США, Корея, Китай, Японія, Франція, Німеччина, Швеція та інші країни. 31 березня 2017 року в Міністерстві молоді і спорту України було прийнято рішення про визнання кіберспорту офіційним видом спорту України. Немалу роль в прийнятті рішення став вибір України в якості держави, де в 2017 році провели міжнародний кіберспортивний турнір з Dota 2 – The Kiev Major.

Україна має досягнення в міжнародних змаганнях з кіберспорту. Так, у 2006 році під час змагання The International в трійці призерів виявився український кіберспортсмен Sk. Він завоював третє місце на World Cyber Games за гру Warcraft III і отримав призові у розмірі \$8 тис. В 2011 українська команда Na'Vi перемогла в фіналі чемпіонату The international по Dota 2 і виграла \$1 млн. У 2012 і 2013 роках українські геймери посіли друге місце в тому ж турнірі.

Наразі до кіберспорту приєднався київський клуб "Динамо", створивши свій кіберспортивний підрозділ з дисципліни FIFA.

Кіберспорт поступово вводять в ранг окремої професії. З'являються окремі факультети в університетах різних країн.

У 2009 році в Америці відкрилась школа під назвою «Quest to Learn», навчання в якій будувалось суто на комп'ютерних іграх. Деякі школи та університети вирішили зробити кіберспорт частиною навчального плану. В Китаї та Швеції уроки кіберспорту додали до шкільної та університетської програми. В Колумбійському коледжі, поруч із «традиційними» спортивними командами існують і команди з кіберспорту.

В 2015 відбувся перший набір студентів на факультет «теорія та методика комп'ютерного спорту» у Російському державному університеті фізичної культури спорту, молоді та туризму та відкрився факультет «спортивних наук за спеціальністю кіберспорт» в південнокорейському університеті Чан-Ан.

Університет Лестера в Англії влітку 2017 року оголосив про новий курс із вивчення кіберспорту у партнерстві з кіберспортивною лігою ESL. Як зазначає сам університет, «цей курс, який є першим у своєму роді, допоможе студентам отримати знання в розробці послуг для кіберспорту, надаючи їм

практичний доступ до даних від спеціалістів у галузі, що надасть їм унікальну перевагу в працевлаштуванні».

Харківська державна академія фізичної культури – вищий навчальний заклад IV рівня акредитації, готує спеціалістів за всіма напрямками (спеціальностями) галузі фізичного виховання, спорту та здоров'я людини. З 1996 року вперше в Україні на кафедрі був відкритий набір студентів на спеціалізацію «Інформаційне забезпечення фізичного виховання та спорту», яка забезпечує підготовку фахівців, спроможних вирішувати актуальні завдання галузі в умовах інформаційного суспільства. А у 2018 було відкрито спеціалізацію «Комп'ютерний спорт (кіберспорт)».

Висновки. Таким чином, кіберспорт може бути визначений як вид спорту, що відповідає усім ознакам традиційного спорту. Це спорт, привабливий для глядачів, представників бізнесу та офіційного спорту. Кіберспорт поступово вводять в ранг окремої професії, а деякі школи та університети зробили його частиною навчального плану.

Кіберспорт потребує офіційного визнання та органів, що керуватимуть ним і допомагатимуть кіберспортсменам у вирішенні конкретних питань: отримання віз для поїздок на змагання, сертифікації турнірів.

Вирішальним у впровадженні комп'ютерного спорту є розвиток комп'ютерних засобів та інструментів комунікації у кіберпросторі, що визначають тенденції розвитку, обумовлюють його економічні можливості.

Перспективи подальших досліджень. У подальшому передбачається розглянути особливості підготовки молоді до участі у змаганнях з кіберспорту різного рівня та потреби у використанні інформаційних технологій при підготовці фахівців різних напрямків з кіберспорту у закладах вищої освіти.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вершинин І.В. Кіберспорт как феномен. 2017. Режим доступу: <https://sciencepop.ru/kibersport-kak-fenomen>.
2. Greenfield P.M. The Cultural Evolution of IQ. The Rising Curve. Long-Term-Gains in IQ and related Measures. Washington. 1998. P. 81–123.
3. Скаржинская Е.Н., Новоселов М.А. Актуализация научного сопровождения компьютерного спорта. Физическая культура: воспитание, образование, тренировка, 2017, 2.
4. Meeker M. Internet Trends 2018. Режим доступу: <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018>.
5. World Cyber Games – [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games (дата звернення: 05.04.2019 р.)
6. Вікіпедія. Кіберспорт – [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Кіберспорт> (дата звернення: 03.04.2019 р.)
7. Онопко В. О. Інноваційні практики спорту (на прикладі кіберспорту). Львівський державний університет фізичної культури. 2015, 89.