УДК 796.093:004
ББК Ч756.34

КИБЕРСПОРТ КАК ФЕНОМЕН XXI ВЕКА

В. В. Панкина, Р. Т. Хадиева

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

Представлена информация о явлении «киберспорт», приведены его сходства с традиционным спортом, анализ аудитории зрителей и пользователей, а также данные о соревнованиях и дисциплинах. Даётся обоснование его популярности и доказательство успешного развития.

Ключевые слова: *киберспорт, Интернет, киберспортсмен, киберспортивные дисциплины, соревнования, компьютерные игры, пользователи.*

Актуальность темы исследования. На сегодняшний день представить свою жизнь без регулярного использования Интернета для значительной части населения нашей планеты весьма затруднительно. Число пользователей всемирной сети в течение 2015 г. стремительно приближалось к 3 млрд, что согласно официальным источникам составляет около 40 % всего населения земного шара. Эти цифры поистине впечатляют и продолжают расти день за днём. Интернет становится уже не элементом роскоши, а необходимостью. Бесспорно, Интернет — это неисчерпаемый источник информации, выполняющий одновременно функции СМИ, а кроме того хранения и передачи данных, он значительно упрощает коммуникацию, фактически лишая процесс общения каких-либо ограничений и делает обыденным то, что всего несколько десятков лет назад казалось абсолютно недостижимым. Наряду с этим всемирная сеть является популярной развлекательной площадкой для молодёжи и не только.

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. Изначально разработчики презентовали программы, предназначенные исключительно для однопользовательской игры, что можно объяснить недостаточным на тот момент уровнем технического оснащения, вариативность в выборе игровой платформы попросту отсутствовала. Ближе к концу XX в. игровой рынок заметно обогатился, появились многопользовательские игры на одном компьютере, многопользовательские через электронную почту, массовые и игры для социальных сетей. Таким образом, у игроков появилась возможность взаимодействовать в режиме онлайн. И это был настоящий прорыв. По последним данным, в наши дни любителей онлайн-игр становится только больше, и всё больше становится 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. История интеллектуального спорта официально началась с игр Doom 2 и Quake. Именно благодаря этим проектам сформировались первые киберспортивные лиги, стали проводиться соревнования для выявления лучших, и люди увидели в этом нечто большее, чем часть глобальной индустрии развлечений, а в 2000-е гг. киберспорт во всеуслышание заявил о себе. Можно с уверенностью сказать о том, что многие если и не знакомы с этим понятием, то наверняка слышали о киберспортивных дисциплинах. Это обусловливает актуальность и новизну выбранной для дальнейшего исследования темы.

Практическая значимость исследования. Работа позволит ознакомиться с базовой информацией, терминологией, особенностями новой, но динамично развивающейся сферы.

Идея исследования: дифференцирование понятия «киберспорт», выявление общих с традиционными видами спорта признаков, анализ соревновательной системы и киберспортивных дисциплин, а также основной зрительской и пользовательской аудитории.

Объект исследования: явление «киберспорт» и данные об игровой индустрии.

Цель исследования: выявить черты сходства компьютерного спорта и спорта в общепринятом понимании, описать особенности дисциплин, организации и проведения соревновательных мероприятий, проанализировать популярность киберспорта среди разных групп населения.

Основные задачи исследования:

1. Дать определение киберспорту.

2. Доказать, что интеллектуальный спорт можно считать видом спорта и он имеет признаки, указывающие на это.

3. Привести данные о турнирах, лигах, мировых и региональных первенствах и рассмотреть соревновательную систему.

4. Дать информацию о дисциплинах, представленных в компьютерном спорте.

5. Проанализировать территориальную популярность киберспорта.

Уникальное явление, имеющее место быть благодаря стремительному развитию информационных и развлекательных технологий, получило своё название отнюдь не случайно. Чтобы доказать обоснованность этого утверждения, мы считаем необходимым провести параллель между компьютерным спортом и спортом в целом. Спорт — составная часть физической культуры, средство и метод физического воспитания, основанный на использовании соревновательной деятельности и подготовки к ней, в процессе которой сравниваются и оцениваются потенциальные возможности человека [5].

Основной целью спорта считается укрепление организма, а также поддержание физического и психического здоровья. Благодаря систематическим тренировкам у спортсменов-любителей и профессионалов появляется ряд ценных качеств: целеустремлённость, дисциплинированность, выносливость, воля к победе и многие другие. Кроме того, их можно охарактеризовать как людей с хорошо развитыми рефлексами, физической силой и способностью оперативно реагировать на внешние факторы как в экстремальных, так и бытовых ситуациях.

Киберспорт, в свою очередь, специалисты определяют как игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание [1]. Он нацелен на то, чтобы выявить наиболее успешного игрока-спортсмена в той или иной дисциплине, оценить его уровень понимания игрового процесса и мастерства. Согласно исследованиям, современные киберспортсмены могут похвастаться скоростью реакции, значительно превышающей её же у среднестатистического человека, а помимо этого они способны делать до 300 осознанных нажатий по клавиатуре в минуту. Игры тренируют и умение в максимально короткие сроки принимать решения, стратегически мыслить, выбирать тактику, оценивая возможности и предугадывая дальнейшие шаги оппонента или же оппонентов, если речь идёт о командных соревнованиях.

Аналогично общеизвестным видам спорта компьютерный спорт включает в себя командные игры, а наряду с ними и дисциплины для одиночного выступления. Важно отметить, что 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 внутри игровые условия не влияют на получение преимущества той или иной соревнующейся стороны и все изначально находятся в равных условиях.

На сегодняшний день можно выделить несколько основных киберспортивных дисциплин в разных жанрах. Одной из самых популярных игр, по которой на протяжении последних лет активно проводятся турниры, по праву считают Counter-Strike. Основная игра серии CS: GO (Counter-Strike: Global Offensive) относится к жанру командного шутера (от англ. shooter — стрелок) от первого лица. Отдельно классифицируют MOBA-игры (многопользовательская онлайновая боевая арена), наиболее известными представителями которых являются DOTA 2 (Defense of the Ancient 2), HOTS (Heroes of the Storm) и LOL (League of Legends). Игры этого типа предполагают сражение двух команд друг с другом на определённой карте. Каждый из игроков имеет возможность выбрать одного персонажа и выполняет отведённую ему в команде роль. Это можно сравнить с тем, что в футболе существуют защитники и нападающие, функции и модель поведения которых на поле значительно отличаются. Ещё один жанр, стратегия, подразумевает, что победа достигается путём планирования действий и последовательного их выполнения. В качестве примера можно привести StarCraft, не теряющий любовь игроков и зрителей уже долгие годы. Широко распространены игры-симуляторы, аркады, дающие уникальную возможность попробовать себя в управлении мирной и военной техникой. WOT (World of Tanks) является в этом жанре абсолютным чемпионом. 19 января 2014 г. одновременно вышли в онлайн свыше 1 114 000 пользователей [2]. Не меньше

полюбились публике и симуляторы футбола (серия игр FIFA), баскетбола (серия игр NBA) и хоккея (серия игр NHL).

Обычное увлечение онлайн-играми со временем превратилось в настоящую профессию, равно как товарищи проводили вместе время, пиная мяч, а спустя годы некоторые из них становились всемирно известными спортсменами. Ранее никому не пришло бы в голову назвать процесс многочасовой игры на компьютере тренировкой, но в наши дни отношение к этому постепенно меняется. Кроме того, в киберспорте не существует возрастных ограничений. В 2015 г. одним из победителей мирового первенства по DOTA 2 стал шестнадцатилетний пакистанец Сумаил «Suma1L» Хассан, в то время как его товарищем по команде является Клинтон «Fear» Лумис, в 2016 г. отметивший двадцать седьмой день рождения. Каждый, кто решил посвятить свою жизнь интеллектуальному спорту, понимает, что ему предстоит не просто играть в своё удовольствие, а постоянно совершенствовать личные навыки, потому что конкуренция в игровой сфере становится всё более напряжённой. 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.

Начиная свою карьеру с дружеских матчей, позже выступая уже в городских и региональных лигах, команды киберспортсменов грезили о том, чтобы показать себя и на более высоких уровнях, сражаясь, например, за мировое первенство. Разумеется, изначально, это не представлялось возможным в силу технических трудностей и отсутствия крупного финансирования. Зависимость киберспорта от стабильности Интернета и качества технического оборудования очевидна. Соревнования разделились на два типа: ЛАН (Local Area Network), проводившиеся в компьютерных клубах, а позже и на стадионах, собирающих многотысячную публику, и онлайн, что не предполагает очного присутствия игроков, но делает возможным их участие вне зависимости от места нахождения, то есть необходимо лишь иметь компьютер с доступом к Интернету и клиентом игры. Проведение ЛАН- и онлайн-турниров имело свои сложности. Создавая условия для участия в режиме онлайн, организаторам вновь пришлось обратить внимание на сохранение равных условий, что касается в первую очередь скорости доступа к серверу для команд, проживающих в разных регионах, и, разумеется, составления комфортного расписания в соответствии с разницей во времени, ведь принять участие в соревнованиях стремились коллективы со всего мира.

В киберспорте принято выделять 4 региона: СНГ-страны и Европа, Америка, Юго-Восточная Азия и Китай. Традиционно «путёвку» на крупные очные соревнования получают лучшие, первоначально играя в онлайн-квалификации в рамках своего региона. Существует несколько систем выявления победителя: BO1 (best of 1 — играется одна карта, и побеждает сильнейший), BO2 (best of 2 — может закончится ничьей), BO3 (best of 3 — определяется лучший в трёх раундах) и BO5 (best of 5 — определяется лучший в пяти раундах). Подобно многим видам спорта команды делят на игровые группы, из которых в плей-офф выходят победители и проигравшие. Победители традиционно продвигаются по верхней турнирной сетке — винерам (от англ. win — побеждать), но при проигрыше имеют возможность реабилитироваться, опускаясь в нижнюю — лузеры (от англ. lose — терять, проигрывать), вновь оказываясь слабее противника; после этого проигрыша команда покидает турнир.

Немногие были готовы рискнуть и взять под свою опеку коллектив, занимающийся не всем известными видами спорта, а выступающий на компьютерных платформах. Однако стоит отметить, что решившиеся на этот шаг в большинстве своём не прогадали. Можно с уверенностью сказать, что киберспортивная сфера является одной из самых прибыльных на данный момент. Суммы призовых фондов огромны.

В 2011 г. состоялся турнир, выигрыш которого казался на тот момент заоблачным. Компания Valve анонсировала The International по DOTA 2 с призовым фондом 1 млн долл., летом 2015 г. он составил уже около 18,5 млн долл. Зарплаты киберспортсменов на территории СНГ колеблются в зависимости от организации от 1 000 до 3 000 долл. без учёта выигранных денег, что не так много в сравнении с Америкой и Китаем. Объём киберспортивного рынка, по данным Super Data Research, на 2015 г. составил поряд-

ка 615 млн долл. USM holdings инвестирует 100 млн долл. в российскую киберспортивную организацию Virtus.pro на развитие киберспорта в Российской Федерации, открытие компьютерных арен, создание новых лиг и федеральных турниров [4]. 7 июня 2016 г. был опубликован приказ Министерства спорта РФ о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта РФ. (Присуждение киберспорту в России официального статуса уже было сделано в 2001 г., однако в 2006 г. он этого статуса лишился, так как не был представлен в более чем половине субъектов государства.)

Уже сейчас компьютерный спорт признан официальным видом спорта в нескольких странах: Китай, Южная Корея, Тайвань, Грузия, Иран, Египет, ЮАР, Намибия, Казахстан, Таджикистан. И на этом перечень не заканчивается. Зрительская и пользовательская аудитория растёт от года к году. Мало кому известные ещё пару десятилетий назад турниры собирают огромное количество желающих поддержать любимые команды и посмотреть серии игр на большом экране. Финал чемпионата по League of Legends 2015 посмотрели 36 млн человек, решающие матчи турнира The International 5 — 4,6 млн.

Анализируя территориальное расположение пользователей, стоит обратиться к статистике. Выявлено, что в DOTA 2 с числом игроков, покорившим уже планку 10 млн, примерно 18 % всех пользователей проживают на территории Российской Федерации, далее следуют Соединённые Штаты Америки и Китай по 13 и 7 % соответственно. В Counter-Strike, имеющем порядка 5,5 млн постоянных пользователей, больше других играют американцы, составляя почти 18 % от общего числа, около 19 % приходится на Россию, а 7 % — на Германию [3]. Кроме того, немалое количество любителей разных дисциплин родом из Франции, Швеции, Украины, Китая и Канады. Следует отметить, что сильнейшие игроки в Counter-Strike — шведы (Fnatic, NiP), американцы (EnVyUs), россияне (Virtus.pro) и украинцы (Na`Vi). Действующим мировым чемпионом по DOTA 2 является американская команда EG, по LOL — корейский коллектив SKT T1. Лидерских позиций в WOT уже долгое время не сдают представители украинской организации Na`Vi, они же успешно показывают себя в HOTS, FIFA и HearthStone.

Динамичное распространение киберспорта даёт о себе знать. Многочисленные турниры с внушительными выигрышами, спонсоры, перспективные зарплаты не только для спортсменов, но и для тренеров, психологов, менеджеров, техников и журналистов привлекают всё больше людей, признающих, что компьютерный спорт, вопреки бытующему мнению, уже перестал быть только лишь развлечением. В ряде стран участники киберспортивного сообщества пошли ещё дальше. Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодёжи и туризма открыл набор абитуриентов на специализацию «Теория и методика компьютерного спорта». В нескольких шведских школах в 2016 г. киберспорт будет экспериментально введён в официальную программу (URL: https://gsl.tv/ru/news/post/1216/). Но и на этом работники киберспортивной сферы останавливаться не планируют, наоборот, специалисты утверждают, что развитие интеллектуального спорта только началось. Киберспортивная индустрия набирает обороты, уже сегодня по популярности опережая ряд традиционных видов спорта.

Список литературы

1. Киберспорт [Электронный ресурс] // Википедия. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт

2. World of Tanks [Электронный ресурс] //Википедия. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/World_of_Tanks

3. Кирюкин, А. География игр: россияне любят DOTA 2, а американцы — CS: GO [Электронный ресурс] / А. Кирюкин // Virtus.pro. – URL: http://virtus.pro/news/geografiya-igr-rossiyane-lyubyat-dota-2-a-amerikantsy-cs-go.html

4. Кирюкин, А. USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro [Электронный ресурс] / А. Кирюкин // Virtus.pro. — URL: http://virtus.pro/news/usm-holdings-alishera-usmanova-investiruet-v-kibersport.html

5. Спорт в системе физического воспитания [Электронный ресурс] : электрон. учеб. по основам физ. культуры в вузе. — URL: http://cnit.ssau.ru/kadis/ocnov_set/tema6/p5_1.htm

Поступила в редакцию 28 февраля 2016 г.

Для цитирования: 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.

Сведения об авторах

Панкина Валерия Валерьевна — студентка факультета лингвистики и перевода, Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия. *pankina_valeriya@mail.ru*

Хадиева Разиля Тагировна — старший преподаватель кафедры физического воспитания и спорта, Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия. *pankina_valeriya@mail.ru*

PHYSICAL CULTURE. SPORT. TOURISM. MOTOR RECREATION
2016, vol. 1, no. 3, pp. 34–38.

E-Sports as a Phenomenon of the XXI Century

V. V. Pankina, R. T. Hadieva
Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia
pankina_valeriya@mail.ru

Information about e-Sports phenomenon, it's similarity to traditional sport, analyze of the audience of viewers and users, information about events and discipline, the evidence for it's popularity and proof of successful development.

Keywords: *e-Sports, internet, cyber sportsman, cyber disciplines, competitions, computer games, users.*

References

1. Kibersport [E-Sports]. *Vikipediya* [Wikipedia]. Available at: https://ru.wikipedia.org/wiki/Kibersport

2. World of Tanks [World of Tanks]. Vikipediya [Wikipedia]. Available at: https://ru.wikipedia.org/wiki/World_of_Tanks

3. Kiryukin A. Geografiya igr: Rossiyane lyubyat DOTA 2, a amerikantsyi — CS: GO [Geography Games: Russians Love DOTA 2, but Americans — CS: GO]. *Virtus.pro.* Available at: http://virtus.pro/news/geografiya-igr-rossiyane-lyubyat-dota-2-a-amerikantsy-cs-go.html

4. Kiryukin, A. USM Holdings Alishera Usmanova investiruet v Virtus.pro [USM Holdings Alisher Usmanov invests in Virtus.pro]. *Virtus.pro.* Available at: http://virtus.pro/news/usm-holdings-alishera-usmanova-investiruet-v-kibersport.html

5. Sport v sisteme fizicheskogo vospitaniya [Sport in the System of Physical Education] . Available at: http://cnit.ssau.ru/kadis/ocnov_set/tema6/p5_1.htm