

УДК 796

СПОРТ БУДУЩЕГО – КИБЕРСПОРТ

Ю.В. Бакина и Е.С. Пономарёва, студенты группы ГОТ-191.2.2, II курс
Научный руководитель: Н.Ю. Сухорукова, преподаватель физической
культуры

Кузбасского государственного технического университета имени Т.Ф.
Горбачева, филиал в г. Прокопьевск
г. Прокопьевск

Аннотация: Уникальное явление, появившееся в жизнь человека благодаря стремительному развитию информационных и развлекательных технологий, получило своё название «киберспорт», также известный как «компьютерный спорт» или «электронный спорт» от английского слова esports. Когда видеоигры впервые появились на экране, люди навсегда были очарованы и развлечены играми. Один из аспектов Киберспорта - это понятие соревновательной игры, когда игроки сталкиваются друг с другом, чтобы определить победителя и проигравшего.

Ключевые слова: киберспорт, спорт, компьютеры, иргры, турниры, соревнования, навыки.

Annotation: A unique phenomenon that has appeared in human life due to the rapid development of information and entertainment technologies, got its name "esports", also known as "computer sports" or "electronic sports" from the English word esports. When video games first hit the screen, people were forever fascinated and entertained by games. One aspect of eSports is the concept of competitive play, where players face off against each other to determine a winner and a loser.

Key words: e-sports, sports, computers, games, tournaments, competitions, skills.

Популярность Киберспорта продолжает расти и становится с каждым годом более распространённой. Людям, плохо знакомым с соревновательными играми, может казаться, что этот спорт «появился из ниоткуда». Это неверно, так как Киберспорт берет свое начало еще в 1970-х годах. С каждым прошедшим десятилетием Киберспорт достиг новых высот, и будущее выглядит ярче.

Первое зарегистрированное официальное соревнование по видеоиграм состоялось в Стэнфордском университете 19 октября 1972 года. На этом мероприятии игрокам предлагалось принять участие в игре под названием Spacewar, космической боевой игре, которая была впервые разработана в 1962 году. Студенты собрались, чтобы посоревноваться за главный приз - годовой подписки на журнал Rolling Stone.[1]

В 1980 году соревнования по видеоиграм стали мейнстримом, когда Atari провела чемпионат Space Invaders Championship. Событие привлекло более 10 000 игроков, которые помогли вывести игры из тени и прочно привлечь внимание публики. По мере того, как шли 80-е годы, росло несколько компаний, которые добивались высоких результатов в видеоиграх.

Одной из таких компаний была Twin Galaxies, которая продвигала видеоигры и публиковала рекорды в Книге рекордов Гиннеса. Когда наступили 1990-е, они стали свидетелями появления незаменимого в настоящее время Интернета и всемирной паутины. Интернет сделал для игр то же самое, что и для обмена мгновенными сообщениями, он соединял игроков через Интернет, так что теперь стало возможным соревновательные онлайн-игры. Подключение к Интернету также привело к росту популярности компьютерных игр, и примерно в это время такие компании, как Nintendo и Blockbuster, начали спонсировать чемпионаты мира по видеоиграм. К сожалению, с появлением множества компаний, желающих участвовать в сфере видеоигр, стандарты начали падать. Рынок стал перенасыщен новыми играми из-за завышенного спроса. Отсутствие контроля качества и ослабевающий интерес вызвали рецессию с 1983 по 1985 год, преимущественно в Северной Америке. В результате мировая выручка от видеоигр сильно пострадала. В глазах общественности к играм стали относиться как к моде, но при этом их критиковали за их потенциально вызывающий привыкание характер.[2] «Хотя когда-то казалось, что дети никогда не перестанут стрелять из астероидов и взрывать танки, представители индустрии говорят, что многие молодые люди, похоже, измучились Donkey Kong и Chopper Command и перешли на домашние компьютеры или вернулись к традиционным, не электронным развлечениям,» - писала New York Times в 1983 году.[1]

Индустрия видеоигр пережила рецессию, и выпуск консоли NES сыграл важную роль. Соревновательные игры уже начали проникать в популярную культуру в 1980-х через игровые автоматы и домашние консоли. Однако более широкое распространение Интернета в начале 1990-х годов полностью изменило облик игр. Достижения в области трехмерной графики, появление технологии CD-Rom и более доступных домашних компьютеров также были ключевыми факторами огромного скачка в конкурентных играх в начале 1990-х годов.

На рубеже тысячелетий были запущены крупные международные турниры, такие как World Cyber Games и Чемпионат мира по электронному спорту, за которыми в 2002 году последовала Major League Gaming (MLG), которая на сегодняшний день является крупнейшей лигой киберспорта, а также самой щедрой лигой. в присужденных призовых. В конце десятилетия рост Defense of the Ancients (Dota), мода, происходящий из Warcraft 3: Reign of Chaos, приведет к истинному рождению жанра МОБА. Теперь популярные игры, такие как League of Legends, продолжают по формуле МОБА и имеют огромное количество подписчиков, а также игроков ежедневно.[2]

Все готово для того, чтобы киберспорт сделал еще один большой шаг вперед в 2000-х. Популярность видеоигр и онлайн-игр продолжала расти. Интернет-кафе начали появляться по всему миру. Это дало игрокам в видеоигры возможность играть в многопользовательские игры на мощных ПК, которые они, возможно, не могли себе позволить в собственном доме.

Постепенно ситуация изменилась, поскольку домашние компьютеры становились все более мощными и менее дорогими.

В 2006 году компания FUN Technologies провела чемпионат Worldwide Webgames Championship, в котором 71 игрок разыграл главный приз в 1 миллион долларов. Это был лишь один из примеров роста киберспортивных турниров и их призовых фондов в начале 2000-х годов. В 2000 году по всему миру было проведено около дюжины турниров; к 2010 году это число увеличилось более чем в 20 раз.

В предыдущие десятилетия киберспорт появлялся на телевидении в Соединенных Штатах время от времени. В таких странах, как Южная Корея, это было намного популярнее на телевидении. Но никогда у всего мира не было доступа к азартным играм как к зрелищному спорту, как это было во время основания Twitch.[3]

Выйдя на сцену в 2011 году из остатков Justin.tv, Twitch предоставил киберспорту платформу для достижения немыслимых ранее высот. В то время как соревновательные игры раньше в основном нравились геймерам и случайным фанатам, онлайн-трансляции турниров и мероприятий Twitch по всему миру давали возможность всем, кто интересуется этим видом спорта, погрузиться в игру. Такие игры, как League of Legends и Dota 2, стали чрезвычайно популярными, поскольку зрелищные виды спорта, приносящие миллионы уникальных просмотров на Twitch. Обе игры начали устанавливать свои собственные чемпионаты мира, что вдохновило на большие изменения в функционировании киберспорта.

Киберспорт прошел долгий путь и будет продолжать расти, чтобы служить быстро развивающемуся игровому рынку. Прогнозируется, что к 2020 году выручка от киберспорта составит 1,5 миллиарда, и в ближайшее время не будет никаких признаков замедления. Точно так же, как люди собираются на переполненных стадионах, чтобы посмотреть, как горстка спортсменов соревнуется на высшем уровне в течение десятилетий, киберспорт на протяжении многих лет развивал такой же спрос с точки зрения участия и зрительских симпатий. Может быть, все любят немного конкуренции и упорной славы.

Будущее киберспорта выглядит еще более структурированным. Такие игры, как Overwatch (OWL), Call of Duty (CDL) и League of Legends, теперь принимают систему лиг франшизы. Поскольку все больше разработчиков стремятся сделать то же самое, кажется, что дни киберспортивного «дикого запада» сочтены.[2]

Традиционные спортивные команды также признали киберспорт методом привлечения новых последователей, инвестируя в двойное владение уже существующими киберспортивными организациями. Это открыло целый ряд новых возможностей. Например, группа владельцев Team Liquid обеспечивает «стратегическое партнерство» с Marvel Entertainment, и мы можем ожидать того же в ближайшие годы.

Рост числа стримеров Twitch, ставших влиятельными лицами, привел к тому, что киберспорт охватил гораздо более широкую аудиторию. Игроки в киберспорте становятся лицами потребительских брендов, и эта тенденция, вероятно, сохранится. То, что было одной нишей, теперь стало мейнстримом, и будущее невероятно светлое.[3]

Помимо того, как растёт киберспорт необходимо знать вреден ли он для здоровья человека. Главный недостаток, что можно отметить - слишком долгое сидение за компьютером. По словам Инго Фробозе, профессора Немецкого спортивного университета в Кельне, который более восьми лет руководил исследованием эффективности и здоровья киберспорта, любители и профессиональные игроки в киберспорт играют в среднем 24-25 часов в неделю. Исследования показали, что сидение по шесть часов в день в течение двух недель подряд может повысить уровень плохого холестерина. Мышцы начинают дегенерировать, предотвращая попадание крови к сердцу и увеличивая риск увеличения веса и сердечных заболеваний. После 24 часов прямого сидения способность инсулина поглощать глюкозу снижается почти на 40 процентов, повышая риск диабета 2 типа. Даже упражнения после периода бездействия не могут компенсировать ущерб, причиненный чрезмерным сидением. Исследование Фробозе подтверждает эти наблюдения, и он настоятельно рекомендует «геймерам делать активные перерывы между ними и ненадолго уйти от своих экранов».

Поразительно, но его опрос также показал, что некоторые игроки играют до 100 часов в неделю. «Чрезмерная игра может привести к серьезным физиологическим, социальным и психическим проблемам, таким как игровое расстройство или выгорание. Однако нам необходимо провести больше исследований, чтобы доказать потенциальные психологические, социальные и психические эффекты киберспорта», - говорил Фробозе.

Однако, несмотря на риски, у киберспорта есть главное достоинство - положительное влияние на мозг. Игра в видеоигры от пяти до 10 часов в неделю стимулирует области мозга, связанные с памятью, вниманием, моторикой и навыками стратегического планирования, а также со зрением. Фактически, электронные игры могут помочь людям учиться, сосредотачиваться и выполнять несколько задач одновременно. Фробозе также видит большой потенциал виртуальных игр. «Многие футбольные команды в Бундеслиге могут использовать эти положительные эффекты киберспорта для психологической и тактической подготовки игроков, а также для быстрого принятия решений и реакции на настоящую игру. Это просто вопрос баланса времени игры и пауз, наличия соответствующей подготовки, диета и время отдыха».[4]

В итоге можно сказать, что киберспортсмены или люди, играющие в игры по несколько часов в день должны спать не менее восьми часов в сутки, чтобы полностью справиться со стрессом, связанным со спортом, и должны

есть полезную энергетическую пищу, чтобы повысить свою производительность и быстрее восстановиться.

Список литературы:

1. New York Times [Электронный ресурс] – 1983г. - режим доступа: <https://www.nytimes.com/>, свободный
- Лоуренс «Малистрикс» Филлипс [Электронный ресурс]: История киберспорта – 2020г. – режим доступа: <https://www.hotspawn.com/other/guides/the-history-of-esports/>, свободный
3. Флориан Латч [Электронный ресурс]: История возникновения киберспорта – 2019г. – режим доступа: <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports/>, свободный
4. Полезен ли киберспорт для здоровья? [Электронный ресурс] – 2018г. – режим доступа: <https://www.dw.com/en/are-esports-good-for-your-health/a-47408527/>, свободный