

## Можно ли считать киберспорт спортом

© О.И. Кузьмина, В.А. Рюмкин, И.А. Тупик

*Иркутский национальный исследовательский технический университет,  
г. Иркутск, Российская Федерация*

**Аннотация.** Представлены результаты изучения вопроса по определению статуса киберспорта и отношению к нему как к виду спорта студенческой молодежи Иркутского национального исследовательского технического университета (ИРНИТУ). Описаны основные характеристики и специфика данного вида, позволяющие отнести его к категории видов спорта, развивающих как физические качества (ловкость, мелкую моторику рук, быстроту реакции), так и интеллектуальные его составляющие (развитие способности к логическому мышлению, принятию нестандартных и молниеносных решений, концентрации внимания и др.). Выявлено, что киберспорт развивает также личностные качества спортсмена-геймера: его целеустремленность, коммуникабельность, интуицию и др. В то же время изложены положительные и отрицательные стороны воздействия данного вида спорта на организм киберспортсменов, обозначены его недостатки и преимущества. Определено, что киберспорт может быть профессиональным занятием, а также охватывать большой контингент спортсменов-любителей, то есть быть массовым, при этом не иметь ни возрастных, ни гендерных ограничений. Это дает основание считать его перспективным и востребованным видом спорта среди не только студенческой молодежи, но и любой другой возрастной категории любителей интеллектуальных видов спорта. В статье также описаны основные периоды и этапы становления и развития киберспорта в нашей стране и за рубежом.

**Ключевые слова:** киберспорт, студенты, геймеры

## Can eSports be considered a Sport

© Olga I. Kuzmina, Vladislav A. Ryumkin, Irina A. Tupik

*Irkutsk National Research Technical University,  
Irkutsk, Russian Federation*

**Abstract.** The article presents the results of studying the issue of determining the status of eSports and attitudes towards it as a sport among students of the Irkutsk National Research Technical University (INRTU). The article describes the main characteristics and specificity of this type, which makes it possible to classify it as a sport that develops both physical qualities (dexterity, fine motor skills of hands, quick reaction) and its intellectual components (development of the ability to think logically, make non-standard and lightning-fast decisions, concentration of attention, etc.). The article reveals that eSports also develops the personal qualities of an athlete-gamer: his dedication, communication skills, intuition, etc.; describes the positive and negative aspects of the impact of this sport on the body of cybergame players and identifies its disadvantages and advantages; determines that e-sports can be a professional occupation, as well as cover a large contingent of amateur athletes, that is, be massive, while having neither age nor gender restrictions. This gives reason to consider it a promising and popular sport among not only students, but also any other age group of intellectual sports fans. The article also describes the main periods and stages of the formation and development of eSports in our country and abroad.

**Keywords:** eSports, students, gamers

### Введение

Одним из ключевых вопросов, которые долгое время волнуют современных молодых людей, является вопрос об игровых возможностях в интернет-пространстве. Игра и сеть стали неразделимыми понятиями, которые в настоящее время немыслимы друг без друга, особенно в среде геймеров (любителей компьютерных игр). Люди тратят огромные временные, финансовые, эмоциональные и физические ресурсы на получение удо-

вольствия от игрового процесса в сети, организуются турниры по различным играм в разнообразии жанров, будь то спортивные симуляторы (футбол, хоккей), шутеры (Call of duty, Counter-strike), хоррор (Outlast, DOOM), файтинг (Mortal Combat). Причем первенства проводятся не только в формате одного государства, турниры имеют статус международных. Это позволяет одновременно участвовать в них большому количеству геймеров.

Как и у классических спортивных соревнований, у кибернаправления проходят чемпионаты мира, континента (Европа, Америка, Азия, Африка), имеются спортивные сообщества, сравнимые со спортивными федерациями. Участники соревнований получают призовые места, согласно чему распределяется и призовой фонд чемпионата, как и в классическом спорте.

На основании вышеизложенного можно утверждать, что игры в сети могут быть отнесены к категории киберспорта.

Первые компьютерные игры с поддержкой режима многопользовательской игры появились еще в середине 90-х и практически сразу привлекли к себе внимание. Это был совершенно новый формат взаимодействия игроков в онлайн. Возникла новая «опция», позволяющая осуществлять игровой процесс с реальными, «живыми» соперниками, а не с запрограммированными «ботами» (виртуальными персонажами).

Игроки начали объединяться в команды и проводить соревнования. Несмотря на свою краткую историю, киберспорт быстро обрел поклонников по всему миру.

Наибольшую популярность новый вид спорта получил в Корее, кроме того, он занял лидирующие позиции в Америке и Европе, начал активно развиваться в Китае, хотя и появился там совсем недавно.

В России ситуация несколько специфична: появление киберспорта уходит своими корнями в прошлое (90-е годы), до сих пор это направление находится в стадии развития и не достигает того уровня, который существует у передовых в вопросе IT-технологий государств, таких как Корея, США [1].

#### **Методы организации исследования**

В рамках изучения вопроса о том, является ли киберспорт спортом, перед нами стояло несколько задач: изучить и систематизировать материал из сети Интернет о киберспорте; провести опрос среди студентов о том, можно ли отнести киберспорт к спортивному направлению, а также об определении его влияния (положительного либо отрицательного) на состояние здоровья; выявить преимущества и недостатки киберспорта.

Был проведен опрос среди студентов ИРНИТУ, в котором приняло участие 56 человек.

В качестве метода изучения было выбрано анкетирование, анализ которого показал, что тема киберспорта интересна студентам ИРНИТУ, они считают, что киберспорт вполне можно отнести к специфической разновидности спортивной деятельности. На вопрос «Можно ли считать киберспорт одним из видов спорта?» 71 % опрошенных ответил утвердительно, поскольку киберспорт содержит соревновательную компоненту, а соревнования проходят с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание [2]. Это подтверждает мнение экспертов [3, 4] о том, что суть спорта высоких технологий заключается в состязании людей друг с другом в реальном времени на виртуальной арене при помощи специальных девайсов. Киберспорт развивает координацию и интуицию, способность к концентрации, умение просчитывать действия, контролировать ситуацию, что ставит киберспорт и любой другой вид спорта на одну платформу.

Более того, была проработана база, позволяющая учитывать и фиксировать результаты игроков, несовершенство которой долгое время являлось фактором, препятствующим признанию киберспорта одним из видов спорта и, по сути, не позволяющим включению его в реестр видов спорта РФ.

#### **Влияние киберспорта на человека и его личность**

На сегодняшний день киберспорт является одним из «модных», популярнейших видов спорта в мире, хотя это и спорт-парадокс. В нем четко работают правила, которым нужно следовать, чтобы достичь желаемого, при этом геймеру не нужно обладать особыми физическими способностями. У играющего человека вырабатывается скорость реакции, развивается стратегическое мышление, появляется желание достичь цели. Все эти компоненты киберспортсмен способен реализовать и развить при помощи игровой консоли или компьютера с возможностью доступа к сети Интернет [5].

Киберспорт может модифицироваться из хобби в профессию. Это значит,

что всё начинается с увлечения какой-то онлайн-игрой, и, лишь когда игрок достигает в ней заметных высот, спорт становится профессией, способной принести доход.

Существенный плюс направления еще и в том, что киберспортсменов не готовят в специальных учебных заведениях. Свой профессионализм они оттачивают в виртуальных битвах, достигая мастерства своими усилиями.

Киберспортсмен как представитель «...нового типа так называемого «информационного человека», ориентированного на взаимодействие с окружающим миром через виртуальную реальность...» [6], отлично ориентируется в компьютерных программах и является продвинутым пользователем компьютера и интернета. Успех в игре зависит от уровня владения английским языком (основной язык, используемый создателями игр) [7].

Кроме того, развиваются интеллектуальные навыки игрока, высокая скорость реакции, мелкая моторика рук, способность к нестандартным решениям и мгновенному принятию решения, а также устойчивость психики и выносливость нервной системы [8, 9]. В командных играх формируется способность работать в команде, коммуникабельность.

Из вышеупомянутого можно сделать вывод, что киберспорт – направление, способное развивать систему знаний, умений и навыков человека, совершенствовать его личностные особенности и даже приносить денежную прибыль.

Как и любой другой спорт, киберспорт требует от игроков жертв, прежде всего временных: необходимо много вре-

мени тратить на оттачивание своих навыков.

Во-вторых, приходится немало денег тратить на оборудование (мощный компьютер или консоль и аксессуары к ним) и на поездки на LAN-соревнования, проводимые по всему миру.

И, вероятно, самый значимый минус карьеры киберспортсмена – это состояние его физического здоровья, заключающееся в хронической гиподинамии (нарушение функций опорно-двигательного аппарата, кровообращения, дыхания, пищеварения ввиду ограничения двигательной активности и снижения силы сокращения мышц). Более того, ряд специалистов утверждает, что компьютерные игры способствуют повышению агрессии, формируют эмоциональную нестабильность и «игровую зависимость» [10], которая, в свою очередь, формируется за счет нарушения социальных контактов, нехватки коммуникативных навыков, состояния депрессии [11].

Четвертый минус киберспорта – это непостоянство. Для получения дохода недостаточно просто участвовать в турнирах, в них нужно побеждать. Новичок не всегда может справиться с этим за короткое время.

### Результаты исследования

В ходе исследования, в котором приняло участие 56 студентов ИРНИТУ, выяснилось следующее: 71,4 % опрошенных считает, что киберспорт является видом спорта, лишь 28,6 % респондентов относят его к «интересному времяпрепровождению», не имеющему никакого отношения к спортивной деятельности (рис. 1).

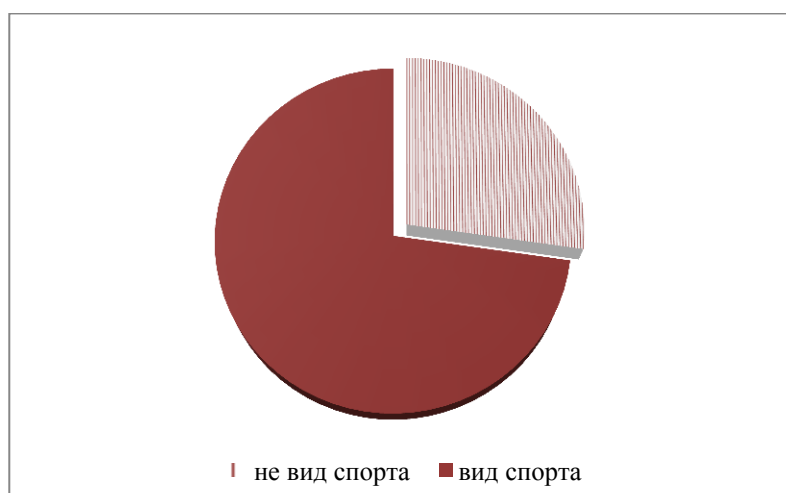


Рис. 1. Результаты опроса студентов ИРНИТУ по вопросу «Является ли киберспорт видом спорта?»

Анализ анкетирования показал, что 64,3 % опрошенных студентов считают, что киберспорт оказывает положительное влияние на человека (рис. 2). Среди наиболее популярных ответов, имеющих положительную оценку, были ответы на вопросы: «Вызывает ли киберспорт положительные эмоции?» (71,4 % студентов ответили положительно), «Способствует

ли киберспорт получению хорошего заработка?» (89,3 % студентов дали положительный ответ), «Удовлетворяет ли киберспорт амбиции?» (58,9 % положительных ответов студентов) и «Способствует ли данный вид спорта завоеванию славы в игровом пространстве?» (67,9 % студентов также ответили положительно).

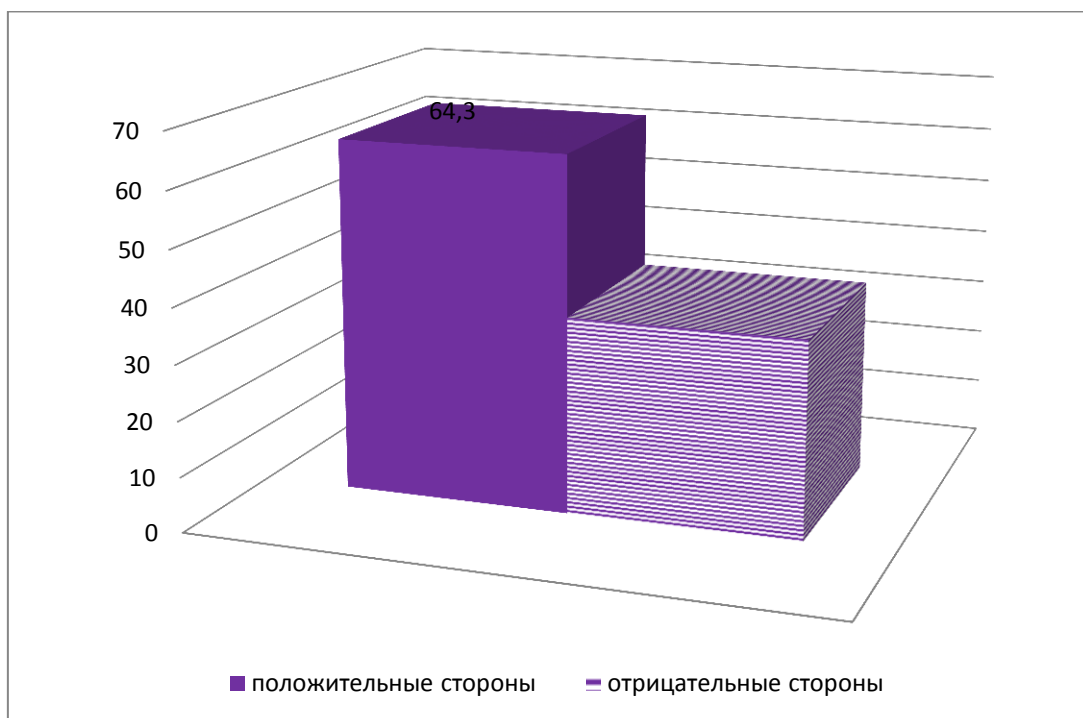


Рис. 2. Результаты опроса студентов ИРНТУ о положительных и отрицательных составляющих киберспорта

Многие респонденты (35,7 %) указали и на отрицательные стороны киберспорта. К ним студенты отнесли следующее: занятия киберспортом неблагоприятно сказываются на состоянии здоровья (91,1 % юношей и девушек), они требуют дорогостоящее оборудование (80,4 % студентов), необходимо много временных затрат для подготовки к соревнованиям (71,4 % респондентов).

#### Вывод

Подводя итоги изучаемой темы, сделаем выводы о том, что киберспорт является разновидностью спорта, поскольку имеет общие черты, связывающие его с классическим пониманием спорта. Во-первых, как в спорте в целом, так и в киберспорте присутствует обязательный соревновательный компонент; во-вторых, здесь также достигаются высокие резуль-

таты; в-третьих, присутствуют межличностные отношения между членами команд, соперниками, киберспортсменами, их тренерами и др.

Киберспорт – это современное, востребованное, развивающееся направление, способное оказывать положительное влияние на геймера и на развитие его личности. Как и любой классический вид спорта, он может оказывать негативное влияние на здоровье человека и отнимать у него много времени. Киберспорт способен стать профессией и приносить денежную прибыль. В то же время киберспорт – явление массовое, охватывающее географию не одной отдельной страны, а всего мира в целом. Он не имеет гендерных и возрастных ограничений, что позволяет ему не терять своей актуальности в любой возрастной аудитории.

## Библиографический список

1. Краснова С.В., Казарян Н.Р., Тундалева В.С., Быковская Е.В. Как справиться с компьютерной зависимостью. М.: Эксмо, 2008. 224 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.libfox.ru/160623-s-krasnova-kak-spravitsya-s-kompyuternoy-zavisimostyu.html> (02.03.2019).
2. Киберспорт // ФКС России [Электронный ресурс]. URL: <https://resf.ru> (02.03.2019).
3. Кравченко В.И. Особенности трансформации «информационного» человека // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. 2012. № 1. С. 113–119.
4. Киберспорт в России стал официальным видом спорта // МИР 24 [Электронный ресурс]. URL: <https://mir24.tv/news/14540736/kiBERSport-v-rossii-stal-oficialnym-vidom-sporta> (26.02.2019).
5. Что такое киберспорт и почему с ним стоит познакомиться // Лайфхакер [Электронный ресурс]. URL: <https://lifehacker.ru/chto-takoe-kibersport> (30.02.2019).
6. Обжорин А.М. Профилактика компьютерной и интернет-зависимости в современной школе // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. 2011. № 1 (6). С. 79–84.
7. Оводков А. Киберспорт как вид спорта: становление и развитие [Электронный ресурс]. URL: <http://land.empire.gg/news/1594> (25.02.2019).
8. Ryan R.M., Rigby C.S., Przybylski A. The motivational pull of video games: A self determination theory approach // Motivation and Emotion. 2006. Vol. 30. P. 347–363.
9. Киберспорт признали спортом. Что это значит? // Cyber.sports.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/s-ovietcybersport/963405.html> (20.02.2019).
10. Жукова М.В. Компьютерная зависимость как один из видов аддиктивной реализации // Вестник Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. 2013. № 11. С. 120–129.
11. Руженков В.А., Лукьянцева И.С., Руженкова В.В. Аддиктивное поведение студенческой молодежи: систематика, распространенность, клиника и профилактика // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Медицина. Фармация. 2015. № 10 (207). С. 13–25.

## Сведения об авторах / Information about the Authors

**Кузьмина Ольга Ивановна**,  
кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры физической культуры,  
Иркутский национальный исследовательский  
технический университет,  
664074, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83, Россий-  
ская Федерация,  
e-mail: [www.ariana.ru@mail.ru](mailto:www.ariana.ru@mail.ru)

**Рюмкин Владислав Андреевич**,  
студент группы ИФБ-16-1,  
Институт высоких технологий,  
Иркутский национальный исследовательский  
технический университет,  
664074, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83, Россий-  
ская Федерация,  
e-mail: [ryum-vlad@mail.ru](mailto:ryum-vlad@mail.ru)

**Тупик Ирина Андреевна**,  
студентка группы ООСб-19-1,  
Институт недропользования,  
Иркутский национальный исследовательский  
технический университет,  
664074, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83, Россий-  
ская Федерация,  
e-mail: [nankler@yandex.ru](mailto:nankler@yandex.ru)

**Olga I. Kuzmina**,  
Cand. Sci. (Pedagogics),  
Associate Professor of Physical Culture,  
Irkutsk National Research Technical University,  
83 Lermontov Str., Irkutsk, 664074, Russian Federa-  
tion,  
e-mail: [www.ariana.ru@mail.ru](mailto:www.ariana.ru@mail.ru)

**Vladislav A. Ryumkin**,  
Student,  
Institute of High Technologies,  
Irkutsk National Research Technical University,  
83 Lermontov Str., Irkutsk, 664074, Russian Federa-  
tion,  
e-mail: [ryum-vlad@mail.ru](mailto:ryum-vlad@mail.ru)

**Irina A. Tupik**,  
Student,  
Institute of Subsoil Use,  
Irkutsk National Research Technical University,  
83 Lermontov Str., Irkutsk, 664074, Russian Federa-  
tion,  
e-mail: [nankler@yandex.ru](mailto:nankler@yandex.ru)