

Полев Д.Н.

студент

Шамсутдинов Ш.А.

преподаватель кафедры "Физического воспитания"

Стерлитамакский филиал Уфимского Университета Науки и Технологии

"ФАКТОРЫ УСПЕШНОСТИ В КИБЕРСПОРТЕ: АНАЛИЗ НЕОБХОДИМЫХ НАВЫКОВ"

Данная статья ставит своей целью узнать какие навыки необходимы для успешного развития в киберспортивной сфере. Кроме этого дать определение термину "Киберспорт", узнать о его происхождении и составляющих дисциплинах.

Ключевые слова: киберспорт, спорт, информационные технологии, спортивные дисциплины

Polev D.N.

student

Shamsutdinov Sh.A.

teacher of the department "Physical education"

Sterlitamak branch of the Ufa University of Science and Technology

"SUCCESS FACTORS IN ESPORTS: AN ANALYSIS OF NECESSARY SKILLS?"

This article aims to find out what skills are necessary for successful development in the cyber sports sphere. In addition, to define the term "Cyber sports", learn about its origin and constituent disciplines.

Keywords: cyber sports, sports, information technologies, sports disciplines

Введение. Киберспорт это игровые соревнования с использованием современных компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство внутри которого происходит состязание. Однако появился он намного позже первых игр.

Киберспортивная история началась совсем недавно. Ее начало положил прогресс игровой индустрии, который со временем пришел к введению в игры элемента соревнования между ее пользователями. Так продукты разработчиков приобрели совершенно новый смысл и вместе с ним мотивацию игроков к совершенствованию своих навыков.

Первый известный турнир по компьютерным играм прошёл 19 октября 1972 года, в рамках которого три десятка студентов Стэнфордского университета сразились в "Spacemar!" за годовую подписку на журнал Rolling Stone.

Идее проведения подобного рода соревнований удалось получить свое продвижение: в 1997 Эйнджелом Муньёзом будет основана

профессиональная лига по киберспорту - Cyberathlete Professional League.

Именно эта организация "выводит киберспорт в свет". В турнирах, организованной лигой, могли принять участие люди со всего мира. А также у игроков появилась возможность бороться за призовой фонд в самых разных игровых жанрах.

Золотой век CPL ознаменовался беспрецедентными достижениями в мире виртуальных состязаний. К 2006 году совокупный призовой фонд турниров под эгидой этой организации достиг впечатляющей отметки в 3 миллиона долларов США — сумма, которая в те годы казалась фантастической для киберспортивной индустрии.

Российская школа киберспорта ярко заявила о себе на международной арене благодаря талантливым атлетам. Cooller, Polosatiy, Pow3r, b100.Death, LeXeR

и PELE — эти киберспортсмены стали настоящими легендами, чьи имена знали не только в России, но и за её пределами. Их победы и достижения вдохновляли новое поколение геймеров на профессиональный рост.

Эволюция киберспортивной индустрии шла семимильными шагами. С каждым годом увеличивалось количество спонсоров, расширялся спектр дисциплин, совершенствовалась инфраструктура. Киберспортивные организации начали работать по принципам традиционных спортивных клубов, создавая полноценные команды с тренерами, аналитиками и медицинским персоналом.

Историческое первенство России в признании киберспорта как официальной спортивной дисциплины открыло новую главу в развитии этого направления. Страна стала законодателем мод в сфере виртуального спорта, задав вектор развития для всего мирового сообщества.

Прорыв в США произошёл в 2013 году, когда League of Legends получила статус полноценного спортивного направления. Это событие стало поворотным моментом в истории киберспорта, окончательно закрепив за участниками турниров статус профессиональных атлетов с соответствующими правами и обязанностями.

Триумфальное решение МОК 23 июля 2024 года в Лозанне (Швейцария) стало кульминацией многолетнего пути киберспорта к мировому признанию. На 142-й сессии Международного олимпийского комитета было принято эпохальное решение о создании Olympic Esports Games — первого в истории олимпийского турнира по киберспорту.

Саудовская Аравия готовится принять эстафету и стать хозяйкой дебютных Олимпийских киберспортивных игр 2025 года. Это событие не просто

откроет новую страницу в истории спорта — оно ознаменует собой слияние традиционных и цифровых технологий в едином спортивном пространстве, где виртуальные состязания получают самое высокое спортивное признание. Получив мировое признание киберспорт по-прежнему сохраняет свою уникальную особенность, а именно подразделение на жанры(дисциплины).

Жанры киберспорта:

- Шутеры от первого лица, такие как Counter-Strike: Global Offensive и Call of Duty, где действие происходит на ограниченной местности с использованием реально существующей амуниции или, наоборот, фантазийной (Overwatch и Valorant).
- Королевские битвы, в которых идет упор на выживание одного игрока или команды. Популярные дисциплины: Fortnite и PlayerUnknown's Battlegrounds.
- Боевая арена (или МОБА — Multiplayer Online Battle Arena), где главной задачей является разрушение вражеской базы. Один из самых популярных видов соревновательного киберспорта. Представители: League of Legends и Dota 2.
- Файтинги — как правило, состязаются два игрока в различных единоборствах. (Tekken 7, Street Fighter V).
- Спортивные симуляторы — игры, воссоздающие реально существующие спортивные дисциплины — от хоккея и футбола (FIFA и NHL) до гоночных: Assetto Corsa, IRacing.
- Стратегии в реальном времени — немного потерявший популярность, но все же любимый многими геймерами. Классика жанра: Starcraft II, Warcraft III и Age of Empires).

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. Кроме того, существуют фанаты различных дисциплин из разных стран мира: 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 (NaVi). Действующим мировым чемпионом по DOTA 2 является американская команда EG, по LOL—корейский коллектив SKT T1.

Несложно догадаться что каждая из перечисленных дисциплин требует разных навыков и знаний для достижения успехов в ней.

К примеру игры жанра «Шутер» требуют от киберспортсменов в первую очередь постоянной сосредоточенности и скорости реакции. Подобные навыки иногда называют микро- механическими. Их развитость присуще большинству кибератлетов и по другим жанрам таким как «Файтинг», «Боевая арена», «Королевская битва» и тд.

Противоположным примером могут послужить старые игры жанра «Стратегии». В них упор игрока создается на быстрое принятие решение, высокое знание составляющих аспектов игры, составление плана своей победы. Все подобные навыки профессионалы объединили термином «Макро». Все они хорошо влияют на мозговую активность, развитие логики и математические навыки. Однако со временем многие разработчики стратегий перешли к более динамичному варианту своих продуктов. Таким образом они понизили влияние «макро» и добавили намного большее влияние «микро» чтобы профессиональные игры стали более разнообразными и впечатляющими как для игроков так и для зрителей. Тенденция баланса разного рода навыков в играх породило самый популярный на данный момент жанр киберспорта «МОБА». Турниру по нему

собирают стадионы и их трансляции набирают миллионы просмотров.

Кибератлеты производят впечатление на своих зрителей своими нестандартными игровыми решениями, превосходной командной работой и отточенным до идеала управлением своим игровым персонажем. Все это безусловно результат таланта и упорного труда киберспортсменов, решивших освоить эту далеко не легкую игру.

Разработчикам данного жанра удалось добиться такого бланаса навыков благодаря делению игроков на разные роли, которые имеют свои задачи. Подобно привычным видам спорта таким как футбол, баскетбол и тд. у каждого игрока определенной позиции больше развит тот или иной навык. Совершенствование любого навыка достигается через многочисленные тренировки. И в киберспорте это не стало исключением. Обязательным членом каждой киберспортивной команды является тренер. Тренировки команд высокого уровня могут занимать до 12 часов в день. Однако в обязанности тренера также входит контроль состояния игрока. Перед началом профессиональных матчей тренером чаще всего составляется расписание для игроков, в которое входит количество часов тренировок, время отведенное для сна, а также вносится под запрет посещение мероприятий с распитием алкогольных напитков.

Значимым вопросом после призвания киберспорта официальной спортивной дисциплиной стал вопрос допинга, который на данный момент не имеет правового регулирования. В частности, не определено, какие вещества препараты являются для кибер-спортсменов запрещенными. Данный вопрос нам представляется особо важным, поскольку в истории киберспорта уже существовал прецедент, когда Кори «semphis» Фрисен - достаточно известный игрок в Counter-Strike, в интервью заявил, что во время соревнований вся его команда принимала адеролл - психостимулирующий препарат на основе амфетамина. Как итог Electronic Sport League - старейшая в мире и одна из наиболее популярных киберспортивная лига объявила, что введет предварительный допинг контроль для выявления случаев

употребления препаратов, воздействующих на скорость реакции у спортсменов и т. В РФ на данный момент отсутствуют практические случаи выявления употребления стимулирующих веществ у киберспортсменов.

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. Киберспортивная индустрия набирает обороты, уже сегодня по популярности опережая ряд традиционных видов спорта.

Таким образом из всего выше сказанного можно сделать вывод о том, что путь становления киберспортсмена состоит из изучения многих аспектов и механик дисциплины, а также многочисленных тренировок. Наиболее важным является наличие воли, мотивации и выносливости.

Использованные источники:

1. Киберспорт [Электронный ресурс] // Википедия. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт> (дата обращения: 17.09.2024).
2. Cyberathlete Professional League [Электронный ресурс] // Википедия. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete_Professional_League (дата обращения: 17.09.2024).
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> (дата обращения: 17.09.2024).