

А.Ю. КРУПСКАЯ

Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина

КИБЕРСПОРТ – БУДУЩАЯ СПОРТИВНАЯ ИМПЕРИЯ

До сих пор не утихают дебаты по поводу того, является ли киберспорт спортом. Нравится нам это или нет, у киберспорта уже есть миллионы страстных поклонников. И это массовое движение нельзя игнорировать. Учитывая уникальные экономические факторы, киберсеть стремится построить спортивную империю, с которой обязательно будут считаться.

Киберспорт, как и экстремальный спорт, развивается стремительными темпами. Профессиональные игроки в настоящее время тренируются от 8 до 12 часов каждый день, чтобы всегда быть в форме. Они посвящают большую часть оставшегося времени на изучение техники и стилей игры своих конкурентов. Те киберспортсмены, которые действительно хотят добиться результатов и занимать призовые места, нанимают профессиональных тренеров. Профессиональные коучи готовят для игроков специальные учебные программы повышенной сложности, делают полный пост-анализ игры, который помогает выявить сильные стороны и понять, над чем нужно работать в будущем.

Двадцать лет назад, идея введения экстремальных видов спорта на Олимпиаде казалась фантастической. Сегодня развитие такого спорта неизбежно. Так что, возможно, не так нелепо слышать высказывание Брэндона Бека о том, что киберспорт станет частью Олимпийских игр [1]. 27 января на специальной конференции в Сеуле Корейская ассоциация электронных видов спорта (KeSPA) успешно продвинула киберспорт в ряды спортивных дисциплин второго уровня. Пока что речь идет о признании киберспорта только корейским комитетом, но первый шаг пройден.

В последнее время в многочисленных публикациях в СМИ киберспорт все больше сравнивается с обычным спортом. Авторы статей пытаются глубже проникнуть в статистику виртуального спорта и предсказать возможные исходы многих турниров. На сегодняшний день некоторые игры, например, Call of Duty, гораздо более популярны, чем традиционные виды спорта, такие как шахматы, автогонки или поло. Во многих странах киберспорт также признали на государственном уровне. Это Япония, США, Китай и Корея. Сегодня мы свидетели того, как киберспорт повторяет этапы развития, которые прошла индустрия традиционного спорта. Например, свежий тренд – ставки на киберспортивные состязания. Крупные букмекерские конторы принимают ставки на Dota 2, Counter Strike и другие дисциплины [2].

Сегодня компьютерные игры становятся не только средством проведения досуга, но также это отличная возможность улучшить свой языковой уровень. Практически все игры имеют несколько языков локализации. В основном, это английский и немецкий языки. Играя на западных или европейских серверах, часто встречаются люди, с которыми можно поговорить на немецком или на английском языках. Также не составит проблемы установить англо- или немецкоязычную версию интерфейса и озвучку персонажей. Идея использования компьютерных игр в образовательных целях уже не нова, и с каждым годом находит все больше приверженцев. На сегодня компьютерные игры уверенно входят в список обучающих инструментов. Блоги об играх превращаются в целые СМИ, турниры собирают тысячи и тысячи зрителей. Игровое сообщество растет бешеными темпами, появляется все большее количество квалифицированных игроков, которые могут конкурировать между собой на международных спортивных аренах. Это целый мир, который прямо сейчас зарождается у нас на глазах. Является ли или не является киберспорт «настоящим спортом» – не принципиально важно, потому что уже сегодня он привлекают огромную аудиторию.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Миллионы на играх: Почему киберспорт — это следующая крупнейшая спортивная империя [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://siliconrus.com/2015/04/esport>. – Дата доступа : 29.05.2015.

2. Киберспорт: звёзды, турниры, ставки, образ жизни [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://geektimes.ru/post/248768>. – Дата доступа : 28.05.2015.