Научная статья

Original article

УДК 796.836

ПОЧЕМУ КИБЕРСПОРТ НАБИРАЕТ ПОПУЛЯРНОСТЬ

WHY ESPORTS IS GAINING POPULARITY

Цинис Алексей Виестурович, кандидат педагогических наук, доцент кафедры физической культуры и спорта ФГАОУ ВО «Северный (Арктический) федеральный университет имени М. В. Ломоносова», г. Архангельск, Россия, tsinis72@mail.ru

Карпуничев Артём Андреевич, студент 3 курса бакалавриата ВИШ, ФГАОУ ВО «Северный (Арктический) федеральный университет имени М. В. Ломоносова», г. Архангельск, Россия, GlenKook29@yandex.ru

Tsinis Alexey Viesturovich, candidate of Pedagogical Sciences, associate Professor of the Department of Physical Culture and Sports Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov, Arkhangelsk, Russia, tsinis72@mail.ru

Karpunichev Artem Andreevich, Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov, Arkhangelsk, Russia, GlenKook29@yandex.ru

Аннотация. Статья предлагает краткую информацию про влияние интернета на жизнь людей, появление новых видов развлечений и способов снять стресс. История появления киберспорта, как результата эволюции компьютерных игр. Сравнение онлайн игр и классического спорта. Исследование интересов новых поколений. Раскрытие причины популярности киберспорта.

Abstract. The article offers brief information about the impact of the Internet on people's lives, the emergence of new types of entertainment and ways to relieve stress. The history of the emergence of esports as a result of the evolution of computer games. Comparison of online games and classic sports. Research of the interests of new generations. Disclosure of the reasons for the popularity of esports.
Ключевые слова: интернет, киберспорт, игры, Развлечения и отдых, соревнования, молодёжь.
Keywords: internet, esports, games, entertainment and recreation, competitions, young people.

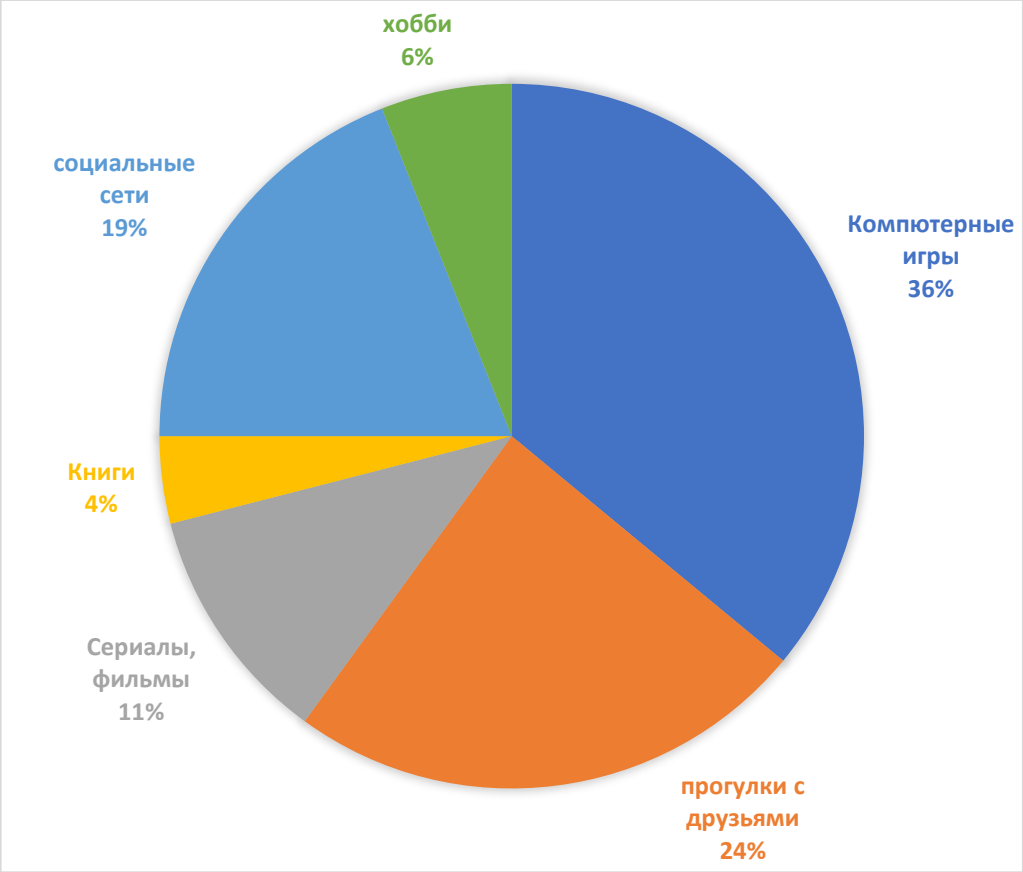
В наше время все чаще и чаще люди выбирают в качестве способа отдохнуть компьютерные игры. Современный человек не сможет существовать вдали от интернета. Наш мозг уже натренирован получать большие объёмы информации, и если не так давно человеку достаточно было почитать книгу или поговорить с друзьями, чтобы удовлетворить свою информационный голод, то нынешнее поколение успевает не только общаться со своими друзьями, но и следить за жизнью совершенно чужих людей, смотреть гигабайты видео каждый день, по интересующим их темам, и многое, многое другое.

Наша сфера интереса с каждым годом все расширяется и расширяется, и не всегда это происходит по нашей воле. Компьютерные игры позволяют людям насытится информацией, и при этом хоть на немного, но изолироваться от агрессивного влияния нынешнего интернета. Вы будто закрываетесь в небольшом мирке со своей историей, и получаете бесполезную, но не несущую вред информацию. Соревновательные онлайн игры прочно закрепились в существующем списке жанров игр. И если в одиночных сюжетных играх на первом месте история и комфорт игрока, то соревновательные игры затягивают совершенно другим. Собственно, самим элементом соревнования между живыми людьми. Люди всю свою историю соревновались между собой, командные игры очень популярны, тот же

футбол, или хоккей. Естественно, что и компьютерные игры стали частью этой истории. Вроде бы искусственный мир, состоящий из нолей и единиц, но эмоции ты получаешь даже более реальные, чем нашем с вами мире.

На фоне недавней пандемии, число людей, которые заинтересовались компьютерными играми и, в частности, соревновательными, растёт взрывными темпами. Ещё 20 лет назад люди даже не представляли себе, что такое онлайн игры, 10 лет назад это игры стали популярными, но турниры были локальным делом, буквально пару лет назад состоялся первый крупный чемпионат по самой популярной онлайн игре, и вот, буквально за последний год число соревновательных игр, со своими турнирами и призовыми фондами, выросло в несколько раз. Людям нравится разнообразие, им нравится смотреть, как другие люди соревнуются, так почему бы не сделать с онлайн играми тоже самое, что в своё время сделали с обычным спортом? И, что самое главное, проводить организаторам онлайн трансляции таких турниров, стоит намного дешевле и легче, чем того же футбола или хоккея. Любой человек может сделать свой турнир, конечно, не без сложностей, но определённо намного легче, чем организовать турнир по той же борьбе или боксу. Тебе не нужен спортивный инвентарь, место проведения, логистика для участников, все что тебе нужно – это немного разбираться в интернете, и хорошая реклама. Так что набирающий популярность киберспорт, всего лишь результат дешевизны и удобства данного вида соревнований. Если для того же бокса тебе нужно ходить в зал, заниматься по программе, следить за собой, то для онлайн игр тебе нужен компьютер и интернет. Конечно, и там не всё так просто, игровые девайсы, как и сам компьютер стоят приличных денег, на уровне серьёзного спортивного инвентаря, да и интернет-соединение не всегда позволяет начать профессионально играть, всё же это достаточно новое направление. Всё как в настоящем спорте, где правильная генетика – это половина победы, так и в киберспорте, этим они очень похожи.

Я устроил опрос среди своих сверстников, чем они занимаются вне учёбы, работы, занятий спортом. Спорт выделил отдельно, ведь тренировки не сильно помогают расслабится, верно?



Выбрать можно было несколько вариантов, и достаточно много людей выбирало интернет составляющие опроса. Это не плохо или хорошо, это просто есть, и надо это принять.

Современный мир меняется, меняются и люди. Для кого-то собраться с друзьями в выходной посмотреть футбол или какой-нибудь фильм уже кажется таким далёким и отсталым, ведь зачем собираться вместе, если всё тоже самое можно сделать и онлайн? Хотя ещё совсем недавно и такое времяпровождение считалось слишком сидячим, и люди выбирались на природу, или прогулки. Согласен, прогулки с друзьями — это всё ещё популярно, и никогда наверно не исчезнет из нашей жизни. Но сейчас, собраться с друзьями в аудио чате или видео, и обсудить хорошую игру какого-нибудь профессионального игрока с чемпионата по онлайн играм не составляет никакого труда и считается нормой. Это просто новый виток культуры, который со временем не исчезнет, а разрастётся до приличных масштабов, и люди будут вспоминать не только великих чемпионов по самбо или боксу, но и по совершенно, на первый взгляд, детским играм, которые не

воспринимаются нынешним поколением всерьёз. Как и интернет вытеснил телевиденье, так и киберспорт может пошатнуть вековую историю спорта. Таков уж мир.

Литература

1. https://games.mail.ru/pc/articles/feat/chto-takoe-kibersport-segodnya-i-kak-on-ustroen – Киберспорт и как он устроен
2. https://intalent.pro/article/kibersport-kak-vid-sporta-stanovlenie-i-razvitie.html – Становление киберспорта как вида спорта
3. https://skillbox.ru/media/gamedev/kibersport-v-rossii-i-stranakh-sng-populyarnost-vysokie-zarplaty-i-karernye-vozmozhnosti Киберспорт в россии
4. https://riss.ru/article/16537 – Развитие интернета и влияние его на человека
5. https://fb.ru/article/160550/interesyi-cheloveka-spisok-krug-interesov-cheloveka -круг интересов человека

References

1. https://games.mail.ru/pc/articles/feat/chto-takoe-kibersport-segodnya-i-kak-on-ustroen – Esports and how it works
2. https://intalent.pro/article/kibersport-kak-vid-sporta-stanovlenie-i-razvitie.html – The formation of esports as a sport
3. https://skillbox.ru/media/gamedev/kibersport-v-rossii-i-stranakh-sng-populyarnost-vysokie-zarplaty-i-karernye-vozmozhnosti Esports in Russia
4. https://riss.ru/article/16537 – The development of the Internet and its impact on humans
5. https://fb.ru/article/160550/interesyi-cheloveka-spisok-krug-interesov-cheloveka -the range of human interests

© Цинис А.В., Карпуничев А.А., 2021 Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей «StudNet» №5/2021

Для цитирования: Цинис А.В., Карпуничев А.А. ПОЧЕМУ КИБЕРСПОРТ НАБИРАЕТ ПОПУЛЯРНОСТЬ// Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей «StudNet» №5/2021