

РАЗВИТИЕ И СТАНОВЛЕНИЕ КИБЕРСПОРТА, КАК ОТДЕЛЬНОГО ВИДА СПОРТА, В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ И ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАНАХ

Чернявская Д.М., Пальвинский Е.Ю.

Витебский государственный университет имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Век стремительного развития информационных технологий, формирование информационного общества, а также ориентированность человека на постоянное взаимодействие с окружающим миром посредством включения в виртуальную реальность, предопределил формирование нового вида спортивных дисциплин, а именно компьютерного спорта. Компьютерный спорт или киберспорт – один из самых динамично развивающихся видов современного спорта. Уже сегодня число его поклонников во всем мире не уступает количеству любителей наиболее популярных видов традиционных спортивных соревнований, таких как: футбол, баскетбол, теннис, волейбол и так далее. Актуальность исследования состоит в том, что данный вид спорта тесно связан с социумом, техническим прогрессом и экономическими возможностями, и требует детальной проработки вопросов, связанных с его особенностями и перспективами развития. Цель работы – выявить характерный черты компьютерного спорта, описать историю развития, а также особенности становления киберспорта в Республике Беларусь и зарубежных странах.

Материалом исследования послужили научные исследования отечественных и зарубежных авторов в данной области. При написании работы были использованы метод индукции и сравнительного анализа.

Киберспорт (также известен как «компьютерный спорт» или «электронный спорт») – соревнование на основе компьютерных видеоигр с командным или индивидуальным участием. Стоит отметить, что в настоящее время киберспорт не только признан во многих странах как отдельный вид спорта, но и является трендом, массовым движением, объединяющим многие миллионы людей, независимо от их национальности, возраста и гражданства.

История развития и становления компьютерного спорта берёт своего начало в 1970-х годах, а именно с момента разработки Массачусетским технологическим институтом самой первой видеоигры под названием *Spacewar* в 1962 году. Именно с использованием этой игры в 1972 году в США прошел первый публичный турнир по видеоиграм. 19 октября 1972 года преподаватели и студенты Стэнфордского университета собрались в лаборатории изучения искусственного интеллекта, чтобы посоревноваться в игре *Spacewar*, смысл которой заключался в том, чтобы маневрировать космическим кораблем, пытаясь уничтожить корабль соперника [1]. Уже в 1980 году соревнования по видеоиграм стали мейнстримом, когда Atari (американская компания по производству и изданию компьютерных игр) провела чемпионат *Space Invaders Championship*. Событие привлекло более 10 000 игроков, которые помогли вывести компьютерные игры из тени и привлечь внимание многочисленной

публики. Появление в 90-е годы 20 века Интернета и всемирной паутины повлияло на положительный рост популярности компьютерных игр, теперь игроки могли соревноваться друг с другом в любой части мира. 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. В конце десятилетия рост Defense of the Ancients (Dota), моба, происходящего из Warcraft 3, приведет к истинному рождению жанра MOBA [2]. Ещё одним важным событием для мира киберспорта стало создание в 2011 Twitch – видеостримингового сервиса, специализирующегося на тематике компьютерных игр, в том числе трансляциях геймплея и киберспортивных турниров. Сейчас данная видеостриминговая площадка является самой популярной в своей области и насчитывает более 45 миллионов пользователей по всему миру.

Несмотря на то, что киберспорт развивается и становится всё более популярным во всём мире, в Республике Беларусь он официально не признан одним из многочисленных видов спорта. Что касается становления киберспорта в Беларуси, то большую роль сыграла Федерация компьютерного спорта, которая появилась в 2002 году [3]. Именно эта организация стала организовывать крупные турниры внутри страны. Первыми крупными турнирами, которая провела Федерация, стали Кубок РБ по Quake 3, Counter-Strike и Starcraft. Уже после этого, в 2005 году, белорусские киберспортсмены начали выезжать за пределы страны, участвовали в различных соревнованиях, таких как квалификации на WCG и ESWC [4]. Однако, основным препятствием для развития киберспорта в нашей стране, тогда и сейчас, стало отсутствие необходимого спонсирования и как следствие отсутствие действительно сильных команд и организаций, которые бы на постоянной основе входили в топы мировых рейтингов. На сегодняшний день продвижением киберспорта в Республике Беларусь занимается «Белорусская Федерация Киберспорта», которая активно занимается развитие школьного и студенческого киберспорта. Уже традиционными стали школьные и студенческие лиги Республики Беларусь по различным дисциплинам.

К сожалению, как упоминалось выше, в Республике Беларусь киберспорт как отдельный вид спорта пока не получил должного внимания, однако у наших ближайших соседей, в Российской Федерации, он активно и стремительно продолжает развиваться. В последние годы возросло количество профессиональных киберспортивных команд и игроков, которые представляют Россию на международных соревнованиях по таким играм, как: Dota 2, CS2, Overwatch 2 и многим другим. Стоит отметить, что большая поддержка киберспорта в России проявляется также на государственном уровне: в 2016 году в Анапе открылась первая киберспортивная академия в России, а в 2019

году в Москве открылся первый киберспортивный комплекс «Легенда», который стал одним из крупнейших в Европе [5]. Кроме того, в Российской Федерации регулярно проводятся киберспортивные мероприятия, включая турниры, фестивали и конференции, которые собирают игроков и фанатов со всей страны. Так 2024 году в Казани прошли первые «Игры будущего», которые объединили более 2000 тысяч киберспортсменов, а на открытии турнира присутствовали лидеры государств: президент России, президент Республики Беларусь, президент Казахстана, президент Кыргызстана, президент Таджикистана, президент Узбекистана, президент Республики Сербской. Такие мероприятия способствуют развитию и популяризации компьютерного спорта в стране и мире. Несмотря на это, в Российской Федерации остаются проблемы, связанные с недостатком инфраструктуры для развития киберспорта.

В заключении, можно сделать вывод, киберспорт стремительно развивается и набирает популярность с прошлого века, однако, пик популярности данного вида спорта приходится на наше время. На сегодняшний день киберспорт – многомиллиардная индустрия международного масштаба. Вместе с тем, остаются проблемы, требующие детальной проработки вопросов в данной области и признанием киберспорта официальным видам спорта.

ЛИТЕРАТУРА

1. История развития киберспорта в России и в мире / КИБЕРСПОРТ. РФ – URL: <https://киберспорт.рф/esport/history/> (дата обращения: 16.03.2025).
2. The History of Video Games and Esports: From Ancient Games to a Billion-Dollar Industry / UNITED STATES ACADEMIC ESPORTS LEAGUE – URL: <https://www.usacademicsports.com/post/history-of-esports> (дата обращения: 16.03.2025).
3. Киберспорт в Беларуси: история становления и развития // Белорусская федерация киберспорта – URL: <https://cybersport.by/novosti/kibersport-v-belorussii-istoriya-stanovleniya-i-razvitiya/> (дата обращения: 17.03.2025).
4. Комашко, Д. Чем живет белорусский киберспорт / Д. Комашко // СБ: Беларусь Сегодня. – 2019. – 4 янв. – URL: <https://www.sb.by/articles/poveliteli-myshi.html> (дата обращения: 18.03.2025).

ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ВЫНОСЛИВОСТЬ ПОЖАРНЫХ: ПОСЛЕДСТВИЯ СМЯГЧЕНИЯ ТРЕБОВАНИЙ К ФИЗИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ

**Шамсудинов Г.Ю., Морозов В.В., Гафуров М.М., Осокин Д.А.,
Степанова Е.С.**

ФГБОУ ВО Сибирская пожарно-спасательная академия ГПС МЧС России,
г. Железногорск, Российская Федерация

Тушение пожаров и проведение аварийно-спасательных работ относятся к числу наиболее экстремальных видов профессиональной деятельности,