

Современный спортивный мир становится все более подверженным цифровым технологиям, которые не стоят на месте. Цифровой спорт, базирующийся на специализированных технических средствах измерения, обеспечивает не только безопасный рациональный тренировочный процесс и объективное судейство, но и расширение круга людей (как по половому, так и по возрастному критерию), вовлеченных в здоровый образ жизни.

1. Чекашева, Д.В. Современные технологии в спорте / Д.В. Чекашева, Л.А. Мокеева // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: Сборник статей по материалам XXXIII студенческой международной научно-практической конференции, Россия, г. Новосибирск, 16 июня 2015 г. / редкол.: Дмитриева Н.В – Новосибирск: Изд. «СибАК». – 2015. – № 6 (33) – С. 442–456.

2. Спорт высоких инноваций. ТОП-10 лучших примеров слияния спорта и технологий // Novate [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: <http://www.novate.ru/blogs/140813/23740/>. – Дата доступа: 30.01.2018.

3. Apple watch // Apple [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://www.apple.com/ru/watch/>. – Дата доступа: 30.01.2018.

4. Обзор: ТОП 5 умных весов в 2017 году // Smart Gadget Blog [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: <https://blog.smart-gadget.club/obzor-top-5-umnyh-vesov/>. – Дата доступа: 30.01.2018.

УДК 796.063

РАЗВИТИЕ КИБЕРСПОРТА В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Кравченко Д.В., Бельский И.В., д-р пед. наук, профессор
Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь

Постиндустриальное информационное общество, в котором все сферы человеческой деятельности сопряжены с цифровым компьютерным пространством, создало условия для развития цифрового (компьютерного) спорта. Эволюция индустрии компьютерных игр и стремительный рост количества играющих объективно сформировали ситуацию, при которой возникла острая конкуренция в стремлении быть первым, а действия игроков и их состязания друг с другом стали рассматриваться как соревновательная активность. Вначале этот тип спортивной деятельности определялся различными терминами – «гейминг», «конкурентная видеоигра» и «киберспорт». В настоящее время все они употребляются в качестве синонимов термина «компьютерный спорт» (eSports, англ.).

С развитием индустрии компьютерных игр определение компьютерного спорта уточнялось и изменялось. Так, в 2005 году Д. Хэмфил ввел следующую его дефиницию: «альтернативная спортивная реальность, созданная для электронно-продвинутого спортсмена в цифровом спортивном мире» [1].

Далее, в 2006 году М. Вагнер определил указанную активность как сферу спортивной деятельности, в которой люди развивают и тренируют умственные и физические способности с использованием информационных и коммуникационных технологий [2]. На наш взгляд, определение, в наибольшей степени отражающее сущностные характеристики компьютерного спорта, имеет следующую трактовку: это вид спорта, представляющий соревновательную деятельность, а также специальную подготовку к соревнованию на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра является средой взаимодействия объектов управления, обеспечивающая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [4].

Отсутствие физической активности долгое время являлось главным аргументом того, что компьютерный спорт не рассматривался как спортивная дисциплина. При этом под физической активностью, как правило, понимают моторные функции основных мышечных групп. Однако существуют спортивные дисциплины (стрельба и стрельба из лука), в которых решающей является мелкая моторика кистей рук, а также координация системы «руки-глаза». К тому же, этот вид мышечной активности взаимодействует с мышлением, двигательной и зрительной памятью, наблюдательностью, вниманием, координацией, воображением и антиципацией [3]. Все эти качества необходимы и являются ключевыми в рассматриваемом виде спорта, а умения и навыки ведения игры, выработанные киберспортсменом на их основе, обеспечивают достижение лучшего результата.

Сегодня различают следующие основные игровые дисциплины:

1 Трехмерные шутеры (3D shooter), создающие симуляцию ведения боя между группами (командами) игроков. Основной дисциплиной в этой группе является Counter-Strike:Global Offensive (CS:GO).

2 Стратегическая игра – сражение между армиями игровых единиц игроков при одновременном развитии сторон. На смену устаревшей Warcraft 3 пришла Starcraft 2 – одна из самых сложных дисциплин в компьютерном спорте.

3 MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) игра – сочетает в себе элементы стратегий в реальном времени и/или мире фэнтези, а также ролевых игр. На специально созданной карте две команды сражаются друг с другом с целью уничтожения главного здания вражеской команды. Задачи выполняются посредством управления игроком команды каким-либо персонажем из игры, а также крипов, управляемых компьютером. Основные дисциплины в этой категории – League of Legends (LoL) и Dota 2.

Далее следуют технические симуляторы (авиационные, автомобильные и др.) и симуляторы спортивных игр (баскетбол, хоккей, футбол).

Отечественными специалистами студии Wargaming.net была разработана клиентская массовая многопользовательская онлайн-игра в реальном времени в жанре аркадного танкового симулятора в историческом сеттинге Второй мировой войны – World of Tanks. За короткий промежуток времени игра приобрела широкую популярность. Сегодня существуют ее русская и англоязычная версии. В 2012 году игра была включена в состав дисциплин финальных игр крупнейшего киберспортивного мероприятия мира World Cyber

Games.

В странах СНГ наиболее популярны League of Legends, CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive), Dota 2. В странах Восточного региона и Азии популярны Dota 2, League of Legends, Starcraft II. Игроки Северной Америки предпочитают League of Legends и CS:GO. Европейские киберспортсмены не отдают предпочтение какой-либо отдельной дисциплине.

Информация, представленная на специализированных сайтах, говорит о том, что проведение крупных киберспортивных соревнований позволяло заполнять трибуны более чем на 90 % таких арен как «Фестхалле Франкфурт» (Германия) – 10 000 мест; «Ки-Арена» (Сиэтл, США) – 15 000 мест; «Мол оф Эйша» (Филиппины) – 20 000 мест; «ВТБ Ледовый Дворец» (Москва, РФ) – 12 000 мест; «Минск-арена» (Беларусь) – 15 000 мест; «Птичье гнездо» (Пекин, КНР) – 80 000 мест; «Центр Восток» (Шанхай, КНР) – 15 000 мест. Зрителей привлекает на стадионы не только игра, но и красочные шоу, сопровождающие спортивные мероприятия. Количество желающих увидеть событие не только воочию, но и на большом экране зачастую так велико, что организаторы проводят трансляцию игр в кинотеатрах. Подобный опыт состоялся в России при проведении континентальной лиги по League of Legends.

В таблице 1 представлена информация о проведенных в киберспорте соревнованиях начиная с 1972 года, когда состоялся первый турнир «Межгалактическая олимпиада по Spacewar» в Стэнфордском университете. Можно утверждать, что за почти полувековой период сформировалась соревновательная киберигровая культура, в которой количественные значения команд, турниров, лиг, призового фонда, спонсорских соглашений и менеджмента находятся на подъеме.

Таблица 1 – Соревнования по киберспорту, проводимые с 1972 по 2018 год

Год проведения	Название соревнований	Способ проведения	Место проведения	Количество участников	Призовой фонд в денежном эквиваленте, \$	Другие награды
1	2	3	4	5	6	7
1972	«Межгалактическая олимпиада по Spacewar»	LAN	США	–	–	годовая подписка на журнал «Rolling Stone»
1981	Чемпионат по игре Space Invaders	LAN	США	10 000	нет данных	нет данных
1990	Чемпионат мира по киберспорту	LAN	США	90	30 000	серебряные и золотые картриджи Nintendo, телевизоры
1995	финал Judgment Day '95	LAN	США	24	–	годовой абонемент DWANGO, пожизненное право бесплатно играть во все игры id и мощнейший компьютер

Продолжение таблицы 1

1	2	3	4	5	6	7
1996	Чемпионат "iFrag College Tourney"	LAN	США	100	–	университетский титул "iFrag Doom College 1996"
1996	QuakeCon 96	LAN	США	40	5000	–
1996	QuakeWorld Launch	LAN	США	нет данных	нет данных	нет данных
1997	Супер-турнир Red Annihilation	Online, LAN	США	1900, 16 финалистов	–	автомобиль Кармака Ferrari 328 GTS
1997	QuakeCon 97		США	650	–	компьютер стоимостью 3000 \$, кубки
1997	The Frag	LAN	США	300	4 000	компьютерные девайсы
1998	Невальник	LAN	РФ	150	нет данных	нет данных
2015	Smite World Championship	LAN	США	8 команд	2 612 260	–
2015	Dota 2 Asia Chamionships	LAN	Китай	20 команд	3 057 500	–
2015	The International 5	LAN	США	50 команд	18 429 613	–
2015 г.	Чемпионат мира по League of Legends	LAN	Франция, Великобритания, Бельгия, Германия	16 команд	2 500 000	–
2016	SL i-League StarSeries	LAN	Беларусь	16 команд	500 000	–
2016	Smite World Championship	LAN	США	10 команд	1 000 000	–
2016	The International 6	LAN	США	16 команд финал, 50 команд всего	20 770 460	–
2016	Чемпионат мира по League of Legends	LAN	США	16 команд	4 000 000	–
2016	Континентальная лига по League of Legends	LAN, онлайн	РФ	8 команд	₽1 500 000	–
2016	Smite World Championship	LAN	США	10 команд	1 000 000	–
2017	The International 7	LAN	США	18 команд	24 787 916	–
2017	Smite World Championship	LAN	США	10 команд	1 000 000	–
2017	SL i-League StarSeries Season	LAN	КНР	8 команд	300 000	–
2017	Чемпионат мира по League of Legends	LAN	КНР	24 команд	4 600 000	–
2018	Smite World Championship	LAN	США	10 команд	785 000	–

Все это привело к тому, что в мире активно развивается этап институализации изучаемой сферы: разрабатываются и стандартизируются правила, формализуется обучение компьютерным играм, развивается экспертиза, а также командно-тренерская деятельность, устанавливаются системы санкций для поддержания норм и правил, возрастает роль и степень вовлеченности государственных структур. В апреле 2016 года Международный Олимпийский комитет принял решение о включении компьютерного спорта в

список олимпийских дисциплин, а в 2024 году он может войти в программу летних Олимпийских игр.

Республика Беларусь является одной из самых динамично развивающихся стран в IT сфере, поэтому необходимо акцентировать внимание на структурировании направлений развития киберпространства, а его институализация должна соответствовать запросам времени. В Республике Беларусь создана Федерация киберспорта, целью которой является развитие компьютерного спорта, как части международного спортивного движения, а также подготовка граждан страны к жизни в информационном обществе [4]. В связи с этим актуальным становится выполнение задач по созданию научной базы и проведению специализированных исследований в области киберспорта, формированию системы подготовки белорусских киберспортсменов для их успешного выступления в международных соревнованиях.

1. Hemphill, D. (2005). Cybersport. In: Journal of the Philosophy of Sport, 32(2): 195–207.

2. Wagner, M. G. (2006, June). On the scientific relevance of esports. Symposium conducted at 2006 international conference on Internet computing & conference on computer games development, Las Vegas, NV. Retrieved from [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ww1.ucmss.com/books/LFS/CSREA2006/ICM4205.pdf>. – Дата доступа: 31.01.2018.

3. Зачем и как развивать мелкую моторику [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://4brain.ru/blog/зачем-и-как-развивать-мелкую-моторику/>. – Дата доступа: 31.01.2018.

4. Белорусская федерация киберспорта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cybersport.by>. – Дата доступа: 31.01.2018.

УДК 796.022.7

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ LED-ТЕХНОЛОГИЙ В СПОРТЕ: МАРКЕТИНГ ИЛИ ОБЪЕКТИВНАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ

Макеева Е.Н.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
Минск, Беларусь*

Появление светодиодов относят к 80-м годам XX века (компания Nichia Corporation). Дальнейшее развитие LED технологий продиктовано необходимостью поиска компактных и долговечных источников света для индикаторов, освещения, а также эксплуатации в тех местах, где невозможно использовать лампы накаливания и лампы холодного катода. Светодиоды выгодно отличаются малыми габаритами, малым энергопотреблением, отсутствием необходимости особой подготовки напряжения, практически отсутствием нагрева, высокой выносливостью к ударам и перегрузкам.