

## ОПТИМИЗАЦИЯ РАЗВИТИЯ ТЕОРИИ И МЕТОДИКИ КИБЕРСПОРТА НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

*Ясинская О.Ю., Дорофеева Т.В.*

Белорусский государственный университет физической культуры  
(Минск, Республика Беларусь)

Спорт не стоит на месте, он постоянно развивается, совершенствуется и в конечном итоге новые виды становятся Олимпийскими. Киберспорт довольно давняя дисциплина, его зарождение началось с 1997 года. Именно тогда в США, была создана CPL – «Первая профессиональная лига по компьютерному спорту». Ее соревновательная деятельность началась довольно скоро, после первого турнира в дисциплине Quake.

Киберспорт (e-sports) – это вид спорта, представляющий собой соревнования в виртуальном пространстве, которые моделируются компьютерными технологиями [2]. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов: шутеры от первого лица, стратегии реального времени, авто- и авиасимуляторы, музыкальные ритм-игры и т. д.

Киберспорт является собственно соревновательной деятельностью в сопоставлении интеллектуальных способностей, так как включает длительную специальную подготовку к ней, специфические отношения в сфере этой деятельности [1]. Межличностные отношения, подписание командами или игроками спонсорских контрактов, гарантирующих последующее сотрудничество, происходят довольно часто. Сейчас существует огромное количество организаций, которые занимаются продвижением киберспорта. Особое влияние они имеют в странах зарубежной Азии: в Китае существует Государственная программа развития киберспорта, в Корее – трансляции игр по Starcraft (компьютерная игра в жанре стратегии в реальном времени) ведутся на национальных каналах.

Однако одной из главных проблем быстро развивающегося спорта является недостаточное количество сопутствующей научной литературы. Большинство информации о вариантах игры на разных линиях, за разных персонажей, способах улучшения своих киберспортивных навыков располагается на сайтах соответствующих игр, например, ru.lolesports.com, dota2.ru, blog.counter-strike.net и т. д. В первую очередь это связано с динамичностью киберспортивных игр. Разработчики и их команды постоянно обновляют героев, меняют способности персонажей, добавляют новые предметы, а также дополнительные умения, с помощью которых можно поддерживать чемпиона в бою. Поэтому невозможно описать теорию и методику киберспорта, связанную с определенной игрой. Однако теория и методика спорта в основном включают в себя теорию собственно соревновательной деятельности, ее непосредственных результатов и методику подготовки спортсменов [1]. Именно эти вопросы входят в число

главных факторов успешной соревновательной деятельности. В связи с отсутствием литературных источников и научных данных, нет определенной теоретико-методической базы, которая бы максимально развивала потенциал, двигательные способности, снижала утомление и являлась средством профилактики профессиональных заболеваний киберспортсменов.

Таким образом, одна из главных проблем киберспорта – научно-практическая база. В связи с этим необходимо привлечение молодых кибератлетов к научной деятельности с целью активизации объекта исследования, изучения методов, средств и форм развития данного вида спортивной деятельности.

1. Матвеев, Л. П. Общая теория спорта и ее прикладные аспекты: учеб. / Л. П. Матвеев. – 4-е изд., испр. и доп. – СПб.: Лань, 2005. – 384 с.
2. Официальный форум League of Legends [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.lolesports.com/articles>. – Дата доступа: 04.02.2018.