

**Копытин Кирилл Сергеевич**

ФГБУ «Федеральный центр подготовки спортивного резерва»

**Городилова Варвара Сергеевна**

ФГБУ «Федеральный центр подготовки спортивного резерва»

## **ЦИФРОВАЯ СРЕДА И СОВРЕМЕННЫЙ СПОРТ: ИНСТИТУЦИОНАЛИЗАЦИЯ В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ**

**Аннотация.** В статье рассматривается феномен компьютерного спорта (киберспорта) как неотъемлемой части современной спортивной культуры, формирующейся и развивающейся в условиях глобальной цифровой трансформации. Анализируются сущностные характеристики компьютерного спорта, его отличия и сходства с традиционными видами спорта, а также ключевые драйверы его стремительной популяризации. Особое внимание уделяется экосистеме компьютерного спорта, включающей игроков, команды, организаторов турниров, зрительскую аудиторию и сопутствующие индустрии. Рассматривается влияние цифровых технологий на развитие компьютерного спорта, а также его социальное значение и перспективы в контексте цифровой эпохи. Статья предназначена для специалистов в области физической культуры и спорта, социологии, культурологии, а также для широкого круга читателей, интересующихся современными тенденциями развития спорта и общества.

**Ключевые слова:** Компьютерный спорт, киберспорт, цифровая трансформация, цифровая среда, современный спорт, спортивная культура, экосистема компьютерного спорта, цифровые технологии, виртуальный спорт.

### **Введение.**

Современный мир переживает эпоху глубокой цифровой трансформации, которая затрагивает все сферы человеческой деятельности, включая экономику, образование, культуру и, безусловно, спорт. Цифровые технологии не только изменяют способы тренировок, проведения соревнований и взаимодействия с болельщиками в традиционных видах спорта, но и порождают совершенно новые формы состязательной активности. Одной из наиболее ярких и динамично развивающихся таких форм является компьютерный спорт, или киберспорт. Зародившись как увлечение среди энтузиастов, компьютерный спорт за последние десятилетия превратился в глобальное социокультурное явление с многомиллионной аудиторией, профессиональными лигами, внушительными призовыми фондами и сложной инфраструктурой.

Актуальность исследования компьютерного спорта и направления «Спорт в современных исследованиях» обусловлена несколькими факторами.

Во-первых, является прямым продуктом цифровой эпохи, его развитие неразрывно связано с прогрессом в области информационных технологий, доступностью высокоскоростного интернета и распространением цифровых платформ. Во-вторых, он демонстрирует уникальную модель интеграции спорта, развлечений и технологий, формируя новые паттерны поведения и потребления контента, особенно среди молодого поколения. В-третьих, стремительный рост популярности и экономическая значимость компьютерного спорта ставят перед научным сообществом, спортивными функционерами и государственными органами новые вопросы, касающиеся его правового статуса, регулирования, влияния на здоровье и социализацию индивидов.

Целью данной статьи является комплексный анализ компьютерного спорта как значимого феномена современной спортивной культуры, формирующегося и функционирующего в условиях цифровой среды.

Для достижения поставленной цели предполагается решить следующие задачи:

1. Определить сущностные характеристики компьютерного спорта и его место в системе современных видов состязательной деятельности.



2. Выявить ключевые факторы, обусловившие его стремительный рост и глобальную популяризацию.
3. Охарактеризовать многоуровневую экосистему современного компьютерного спорта.
4. Проанализировать влияние актуальных цифровых технологий на развитие киберспортивной индустрии.
5. Обозначить основные перспективы и социальное значение компьютерного спорта в цифровом обществе.

Методологическую основу исследования составили общенаучные методы анализа, синтеза, системного подхода, а также сравнительный анализ и контент-анализ открытых источников, включая научные публикации, материалы СМИ и официальные данные киберспортивных организаций.

### **1. Компьютерный спорт: феномен цифровой эпохи.**

Прежде чем перейти к анализу роли и места компьютерного спорта в современной цифровой среде, необходимо четко определить его сущность и ключевые характеристики, которые позволяют рассматривать его в одном ряду с традиционными видами спорта, несмотря на его специфическую природу.

#### **1.1. Определение и сущностные характеристики**

Компьютерный спорт представляет собой вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Ключевыми сущностными характеристиками компьютерного спорта, сближающими его с традиционными видами спорта, являются:

- Соревновательный аспект: Компьютерный спорт определяется как вид соревновательной деятельности на основе видеоигр, где игра предоставляет унифицированную среду для состязания людей. Несмотря на специфику, он обладает всеми атрибутами, сближающими его с классическим спортом: наличие соревновательного аспекта, строгих правил и регламентов, требование к развитию специфических навыков (реакция, мелкая моторика, стратегическое мышление, командная работа), а также высокий уровень институционализации, включающий профессиональные команды, лиги и ассоциации.
- Наличие правил и регламентов: каждая киберспортивная дисциплина имеет четко установленные правила, нарушение которых влечет за собой санкции. Крупные турниры и лиги функционируют на основе подробных регламентов, определяющих формат соревнований, критерии отбора, требования к участникам и т.д.
- Требование специальных навыков и подготовки: успех в киберспорте зависит от высокого уровня развития специфических навыков: реакции, мелкой моторики, стратегического и тактического мышления, концентрации внимания, умения работать в команде (для командных дисциплин). Профессиональные киберспортсмены посвящают тренировкам многие часы ежедневно, подобно атлетам в традиционном спорте.
- Институционализация: современный компьютерный спорт характеризуется наличием профессиональных команд, лиг, ассоциаций (национальных и международных), системы турниров с внушительными призовыми фондами, а также развитой инфраструктуры, включающей тренировочные базы, специализированные арены и медиа-платформы.
- Зрелищность и зрительский интерес: Киберспортивные соревнования привлекают огромную зрительскую аудиторию, как в онлайн-формате (через стриминговые платформы), так и на офлайн-мероприятиях, собирающих десятки тысяч болельщиков на стадионах.

Таким образом, несмотря на то, что физическая активность в киберспорте проявляется иначе, чем в большинстве классических видов спорта (акцент на мелкой моторике и психоэмоциональном напряжении), наличие всех вышеперечисленных атрибутов позволяет говорить о нем как о полноценном виде спортивной деятельности, адаптированном к условиям цифровой реальности.



### 1.2. Отличие от классических видов спорта и компьютерным: демаркация понятий

Важно провести четкую демаркацию между компьютерным спортом, классическими видами спорта и обычным геймингом (игрой в видеоигры для развлечения).

Отличие от классических видов спорта заключается прежде всего в характере физической нагрузки и среде состязания. Если классическом виде спорта преимущественно связан с крупномоторной активностью в реальном физическом пространстве, то компьютерный спорт реализуется в виртуальном пространстве посредством цифровых устройств, а основная нагрузка ложится на когнитивные функции, психомоторику и нервную систему. Однако стоит отметить, что и в компьютерном спорте физическая подготовка игроков (общефизическая подготовка, упражнения для кистей рук, глаз) становится все более важным элементом тренировочного процесса для поддержания выносливости и концентрации на протяжении длительных соревнований.

Отличие от гейминга (казуальных видеоигр) заключается в цели и уровне организации деятельности. Гейминг – это преимущественно развлекательная активность, не всегда предполагающая соревновательный элемент или стремление к достижению высоких результатов. компьютерный спорт – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [1]. Киберспортсмен – это профессионал, для которого игра является работой и спортом, а не просто хобби. Игры, используемые в компьютерном спорте, обычно обладают высоким соревновательным потенциалом, сбалансированной механикой и возможностью для демонстрации индивидуального и командного мастерства.

### 1.3. Признание компьютерного спорта: международный и национальный контекст

Вопрос официального признания компьютерного спорта как вида спорта является предметом дискуссий во многих странах. Однако тенденция к его легитимации неуклонно растет. Российская Федерация стала первой страной, признавшей его официальным видом спорта еще в 2001 году [2].

На международном уровне также наблюдается прогресс.

Хотя Международный олимпийский комитет пока проявляет осторожность в отношении включения компьютерного спорта в программу Олимпийских игр, он признает его растущую популярность и ведет диалог с представителями киберспортивного сообщества. Компьютерный спорт уже включен в программу Азиатских игр, что является значительным шагом на пути к его глобальному признанию [3]. Создаются международные федерации, такие как «International Esports Federation», стремящиеся унифицировать правила и стандарты, а также способствовать развитию компьютерного спорта во всем мире.

Признание компьютерного спорта важно не только для его имиджа, но и для решения практических задач: получения спортсменами виз для участия в международных турнирах, правовой защиты игроков, борьбы с допингом (включая использование запрещенных программных средств) и организации прозрачной системы соревнований.

## 2. Драйверы роста и популяризации компьютерного спорта в цифровой среде.

Стремительный взлет популярности компьютерного спорта не является случайностью. Он обусловлен комплексом взаимосвязанных факторов, основу которых составляет развитие цифровых технологий и изменение социокультурного ландшафта.

### 2.1. Технологическая основа: доступность интернета, развитие игровых платформ и технологий

Основополагающим фактором стало повсеместное распространение высокоскоростного интернета. Именно он обеспечил возможность для массовых онлайн-игр, проведения международных турниров в режиме реального времени и трансляции соревнований для глобальной аудитории. Снижение стоимости интернет-доступа и увеличение его пропускной способности сделали компьютерный спорт доступным для миллионов людей по всему миру.



Параллельно шло развитие игровых платформ и технологий. Мощные персональные компьютеры, игровые консоли нового поколения, специализированные периферийные устройства (мышь, клавиатуры, гарнитуры, мониторы с высокой частотой обновления) позволили создавать все более реалистичные, сложные и увлекательные игровые миры, которые стали ареной для киберспортивных баталий. Разработчики игр, в свою очередь, начали целенаправленно создавать продукты с высоким соревновательным потенциалом, закладывая в них основы для будущих киберспортивных дисциплин (например, режимы многопользовательской игры, системы рейтинга, инструменты для наблюдения за матчами).

Важную роль сыграло и развитие мобильных технологий. Появление мощных смартфонов и планшетов открыло новую эру мобильного компьютерного спорта, который отличается еще большей доступностью и массовостью, привлекая новую аудиторию, ранее не охваченную ПК или консолями.

## 2.2. Роль стриминговых сервисов и социальных медиа в формировании аудитории.

Одним из ключевых катализаторов роста компьютерного спорта стало появление и развитие стриминговых платформ, таких как «Twitch», «YouTube Gaming», а также региональных аналогов. Эти сервисы предоставили киберспортсменам и турнирным операторам возможность транслировать свои игры и соревнования в прямом эфире для неограниченного числа зрителей по всему миру. Стриминг позволил:

- Создать эффект присутствия: зрители могут наблюдать за игрой любимых игроков и команд в реальном времени, комментировать происходящее, взаимодействовать с другими болельщиками и стримерами.
- Популяризировать компьютерного спорта: трансляции турниров с профессиональными комментаторами, аналитикой и качественной картинкой сделали киберспорт зрелищным и понятным даже для тех, кто сам не играет в данные игры.
- Сформировать сообщества: вокруг популярных стримеров и киберспортивных дисциплин образуются активные сообщества фанатов, которые общаются, обмениваются мнениями и поддерживают своих кумиров.

Социальные медиа также играют огромную роль в экосистеме компьютерного спорта. Они служат площадкой для анонсирования турниров, распространения новостей, общения игроков с фанатами, продвижения команд и спонсоров. Вирусное распространение ярких игровых моментов, мемов и обсуждений способствует привлечению новой аудитории и укреплению лояльности существующей. Социальные сети стали неотъемлемым инструментом маркетинга и коммуникации в киберспортивной индустрии.

## 2.3. Экономические факторы: инвестиции, спонсорство, призовые фонды.

По мере роста аудитории и интереса к компьютерному спорту, в него начали приходить значительные инвестиции. Крупные компании, венчурные фонды и частные инвесторы увидели в данном виде спорта перспективное направление для вложений. Это привело к профессионализации индустрии, созданию стабильных команд с зарплатами для игроков, строительству специализированных арен и улучшению качества организации турниров.

Спонсорство стало еще одним важным экономическим драйвером. Бренды из различных секторов экономики (производители компьютерной техники, энергетических напитков, автомобилей, одежды, финансовые организации и др.) активно интегрируются в компьютерный спорт, спонсируя команды, турниры и отдельных игроков. Для компаний это эффективный способ достичь молодой и технологически продвинутой аудитории.

Рост призовых фондов на крупных международных турнирах также сыграл значительную роль в популяризации компьютерного спорта и привлечении в него талантливых игроков. Турниры, такие как

«The International» или «Fortnite World Cup», с призовыми фондами, исчисляемыми десятками миллионов долларов, привлекают внимание мировых СМИ и демонстрируют экономический потенциал индустрии. Это мотивирует игроков стремиться к профессиональной карьере и повышает престиж киберспортивных соревнований.



Таким образом, технологический прогресс, развитие медиа-платформ и экономическая заинтересованность создали синергетический эффект, который и обусловил феноменальный рост компьютерного спорта в последние годы.

### **3. Экосистема современного компьютерного спорта.**

Современный компьютерный спорт представляет собой сложную, многоуровневую экосистему, включающую множество взаимосвязанных элементов. Понимание этой структуры необходимо для анализа его функционирования и перспектив развития в цифровой среде.

#### **3.1. Профессиональные игроки и команды: карьерный путь и специфика подготовки.**

В центре экосистемы находятся профессиональные киберспортсмены. Это атлеты, для которых участие в соревнованиях по видеоиграм является основной профессией. Карьерный путь киберспортсмена часто начинается с любительского уровня, затем, при достижении высоких результатов и демонстрации таланта, игрок может быть замечен скаутами и приглашен в профессиональную команду.

Профессиональные команды (организации) играют ключевую роль.

Они обеспечивают игроков зарплатой, тренировочной базой, услугами тренеров, аналитиков, менеджеров, психологов. Команды участвуют в различных лигах и турнирах, представляют спонсоров и формируют свой бренд. Ведущие киберспортивные организации имеют составы по нескольким дисциплинам и многомиллионную армию поклонников.

Специфика подготовки киберспортсменов включает:

- Индивидуальные тренировки: оттачивание механических навыков (скорость реакции, точность прицеливания, микроконтроль), изучение игровых механик и стратегий.
- Командные тренировки: проведение тренировочных матчей с другими командами для отработки тактик, коммуникации и взаимодействия.
- Анализ игр: просмотр и разбор собственных игр и игр соперников для выявления ошибок и поиска новых решений.
- Теоретическая подготовка: изучение обновлений игры, метагейма (актуальных стратегий и героев/персонажей).
- Физическая и психологическая подготовка: поддержание физической формы для выносливости, работа с психологом для управления стрессом и повышения концентрации.

#### **3.2. Организаторы турниров и лиг: создание соревновательной инфраструктуры.**

Турнирные операторы (например, «ESL», «BLAST Premier», «PGL») и издатели игр («Riot Games», «Valve», «Blizzard Entertainment») отвечают за организацию и проведение соревнований – от небольших онлайн-квалификаций до масштабных международных чемпионатов на стадионах.

Они разрабатывают форматы турниров, формируют призовые фонды, обеспечивают техническую поддержку, организуют трансляции и привлекают спонсоров.

Лиги представляют собой регулярные чемпионаты, в которых команды соревнуются на протяжении сезона. Создание устойчивых лиг способствует стабилизации экосистемы, обеспечивает регулярный контент для зрителей и предсказуемый соревновательный график для команд. Примерами успешных франшизных лиг являются «League of Legends Championship Series» или «Overwatch League».

#### **3.3. Зрительская аудитория: особенности вовлеченности и потребления контента.**

Зрительская аудитория компьютерного спорта – это преимущественно молодое поколение, выросшее в цифровой среде (миллениалы и поколение Z). Однако с ростом популярности компьютерного спорта привлекает и более старшие возрастные группы. Особенности вовлеченности аудитории:

- Высокая интерактивность: Зрители активно комментируют трансляции, участвуют в опросах, общаются в чатах и социальных сетях.
- Предпочтение онлайн-просмотру: Большинство зрителей следят за соревнованиями через стриминговые платформы.



- Лояльность к командам и игрокам: Формируются фан-клубы, зрители покупают атрибутику любимых команд, следят за карьерой отдельных игроков.
- Знание игры: Значительная часть аудитории сама играет в те дисциплины, за которыми наблюдает, что позволяет глубже понимать нюансы соревнований.

Потребление киберспортивного контента не ограничивается только просмотром турниров. Это также стримы отдельных игроков, аналитические шоу, документальные фильмы о командах, новостные порталы и блоги.

3.4. Сопутствующие индустрии: разработка игр, производство оборудования, медиа.

Вокруг компьютерного спорта сформировался целый ряд сопутствующих индустрий:

- Разработчики и издатели игр: они создают и поддерживают киберспортивные дисциплины, балансируют игровой процесс, организуют собственные турниры.
- Производители компьютерного оборудования и периферии: компании, такие как «Intel», «NVIDIA», «AMD», «Logitech», «Razer», «SteelSeries», разрабатывают продукты, ориентированные на геймеров и киберспортсменов (процессоры, видеокарты, мониторы, мыши, клавиатуры).
- Медиа и контент-провайдеры: специализированные киберспортивные СМИ, новостные сайты, студии аналитики и комментаторов, продакшн-компании, занимающиеся созданием видеоконтента.
- Букмекерские компании: ставки на киберспортивные матчи становятся все более популярными, что также вносит свой вклад в экономику индустрии.
- Образовательные учреждения: появляются образовательные программы, курсы и даже факультеты, готовящие специалистов для киберспортивной индустрии (менеджеров, тренеров, аналитиков, комментаторов).

Эта сложная и динамично развивающаяся экосистема свидетельствует о том, что компьютерный спорт – это не просто увлечение, а полноценная индустрия со своими экономическими, социальными и культурными аспектами.

#### **4. Компьютерный спорт как отражение и катализатор цифровых трендов.**

Компьютерный спорт не только является продуктом цифровой эпохи, но и сам выступает в роли площадки для апробации и популяризации новейших цифровых технологий, а также катализатором определенных трендов в медиапотреблении и взаимодействии.

##### **4.1. Инновации в трансляциях и потреблении спортивного контента.**

Компьютерный спорт изначально формировался в цифровой среде, что определило его инновационный подход к трансляциям. В отличие от традиционного телевидения, киберспортивные трансляции на платформах вроде Twitch предлагают:

- Интерактивность: возможность общения зрителей в чате, голосования, влияющие на контент.
- Многокамерность и выбор ракурса: на некоторых трансляциях зрители могут сами выбирать, за игрой какого игрока следить или какой ракурс камеры использовать.
- Интеграция статистики в реальном времени: на экран выводятся подробные данные об экономике команд, индивидуальных показателях игроков, вероятностях исходов и т.д.
- Дополненная реальность (AR) в студийной аналитике: использование AR-элементов для наглядной демонстрации тактических схем, анализа игровых моментов, представления игроков и команд.

Эти инновации постепенно перенимаются и традиционным спортивным вещанием, стремящимся привлечь молодую аудиторию и повысить вовлеченность зрителей. Компьютерный спорт задает тренды в области персонализации контента и геймификации зрительского опыта.

4.2. Использование больших данных (Big Data) и аналитики для повышения результативности.



Видеоигры генерируют огромные объемы данных о каждом действии игрока, каждой секунде матча. Эти большие данные (Big Data) становятся бесценным ресурсом для анализа и повышения эффективности как отдельных игроков, так и команд. Специализированное программное обеспечение и аналитические платформы позволяют:

- Отслеживать детальную статистику: точность стрельбы, время реакции, перемещения по карте, эффективность использования способностей, экономические решения и многое другое.
- Выявлять паттерны поведения: анализ данных помогает находить сильные и слабые стороны игроков и команд, определять типичные ошибки и успешные стратегии.
- Оптимизировать тренировочный процесс: тренеры и аналитики используют данные для разработки индивидуальных планов подготовки, корректировки тактик и подбора оптимальных составов.
- Прогнозировать исходы матчей: статистические модели, основанные на больших данных, используются для предсказания результатов соревнований, что интересно как для зрителей, так и для букмекерских контор.

Использование продвинутой аналитики становится стандартом в профессиональном компьютерном спорте, приближая его по уровню научной обоснованности подготовки к ведущим традиционным видам спорта.

4.3. Потенциал виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности в компьютерном спорте.

Технологии виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности обладают значительным потенциалом для дальнейшего развития компьютерного спорта, хотя их массовое внедрение пока находится на начальной стадии.

- VR-спорт: Появление игр, изначально разработанных для VR-шлемов, открывает новые дисциплины, где физическое перемещение игрока в ограниченном пространстве сочетается с взаимодействием в виртуальном мире. Это может привести в компьютерный спорт новые элементы физической активности и иммерсивности.
- Улучшение зрительского опыта: VR-трансляции могут позволить зрителям буквально оказаться в центре событий, наблюдая за игрой с любой точки виртуальной арены или даже «из глаз» игрока. AR-технологии могут обогатить просмотр матчей на мобильных устройствах или через специальные очки, накладывая дополнительную информацию на реальное окружение или экран.
- Тренировочные симуляторы: VR/AR могут использоваться для создания продвинутых тренировочных симуляторов, позволяющих отрабатывать специфические навыки в контролируемой и настраиваемой среде.

Хотя технологические ограничения (стоимость оборудования, возможный дискомфорт при длительном использовании VR) пока сдерживают широкое распространение этих технологий в компьютерном спорте, их развитие, несомненно, окажет влияние на индустрию в будущем, предлагая новые формы соревнований и потребления контента. Компьютерный спорт, как технологически ориентированная сфера, вероятно, станет одним из первых полигонов для массового внедрения VR/AR в спортивно-развлекательной индустрии.

## **5. Перспективы и социальное значение компьютерного спорта в современном мире.**

Помимо технологических и экономических аспектов, компьютерный спорт обладает значительным социальным потенциалом и ставит перед обществом ряд важных вопросов. Его дальнейшее развитие будет зависеть от того, как будут решаться эти вопросы и использоваться открывающиеся возможности.

### **5.1. Образовательный и развивающий потенциал.**

Вопреки распространенным стереотипам о вреде видеоигр, компьютерный спорт, при правильном подходе, может способствовать развитию ряда полезных навыков и качеств:

- Стратегическое и тактическое мышление: многие киберспортивные дисциплины требуют глубокого анализа ситуации, планирования действий на несколько шагов вперед, адаптации к меняющимся условиям.



- Командная работа и коммуникация: в командных играх успех невозможен без слаженного взаимодействия, четкого распределения ролей и эффективной коммуникации между игроками.
- Скорость реакции и принятия решений: киберспортсмены должны быстро оценивать игровую ситуацию и принимать верные решения в условиях дефицита времени и высокого психологического давления.
- Концентрация внимания и стрессоустойчивость: длительные матчи требуют поддержания высокого уровня концентрации, а участие в ответственных турнирах развивает способность справляться со стрессом.
- Изучение иностранных языков: международный характер компьютерного спорта часто мотивирует игроков и болельщиков к изучению английского языка для общения и потребления контента.

Эти навыки являются востребованными не только в спорте, но и во многих других сферах профессиональной деятельности в цифровой экономике.

#### 5.2. Вопросы инклюзивности и доступности в компьютерном спорте.

Компьютерный спорт обладает уникальным потенциалом в плане инклюзивности. В отличие от многих традиционных видов спорта, физические данные (рост, вес, сила) здесь не играют решающей роли. Это открывает возможности для соревнований между людьми разного пола, возраста (в определенных пределах) и физических возможностей. Существуют примеры успешных киберспортсменов с ограниченными физическими возможностями, которые наравне соревнуются с другими игроками благодаря адаптивным технологиям.

Однако вопросы гендерного равенства в компьютерном спорте все еще актуальны. Хотя технически нет препятствий для участия женщин, их представленность на профессиональной сцене пока невелика. Развитие женских лиг, поддержка женских команд и борьба со стереотипами являются важными задачами для обеспечения большей инклюзивности.

Доступность компьютерного спорта также является его преимуществом. Для начала занятий не требуется дорогостоящая экипировка или специальные сооружения. Наличие компьютера и доступа в интернет уже открывает двери в мир киберспортивных соревнований.

#### 5.3. Формирование новых профессий и компетенций в цифровой экономике.

Развитие киберспортивной индустрии приводит к появлению новых профессий и востребованных компетенций:

- Профессиональные игроки и тренеры.
- Менеджеры команд и организаций.
- Аналитики данных (Data Scientists) в компьютерном спорте.
- Комментаторы, ведущие, стримеры.
- Организаторы турниров и ивент-менеджеры.
- Специалисты по маркетингу и PR в компьютерном спорте.
- Разработчики игрового ПО и сопутствующих технологий.
- Киберспортивные журналисты и контент-мейкеры.
- Специалисты по психологии и физической подготовке киберспортсменов.

Эти профессии требуют сочетания знаний в области информационных технологий, менеджмента, медиа, спорта и психологии, что отражает междисциплинарный характер цифровой экономики.

#### 5.4. Баланс между виртуальным и реальным: аспекты здоровья и благополучия игроков.

Несмотря на множество позитивных аспектов, нельзя игнорировать и потенциальные риски, связанные с чрезмерным увлечением компьютерным спортом, особенно для молодых людей. К ним относятся:

- Проблемы со здоровьем: длительное сидение за компьютером может приводить к проблемам с опорно-двигательным аппаратом, зрением, развитию гиподинамии.
  - Психологическое напряжение: высокий уровень конкуренции, давление со стороны команды и болельщиков, риск «выгорания»
- все это требует внимания к психологическому состоянию игроков.



- Риск игровой зависимости: важно проводить грань между профессиональным занятием компьютерным спортом и неконтролируемым погружением в виртуальный мир.

Профессиональные киберспортивные организации все больше внимания уделяют вопросам здоровья и благополучия своих игроков, вводя в штат врачей, диетологов, психологов, организуя регулярные физические тренировки и следя за режимом дня. Обществу и образовательным учреждениям также важно формировать культуру здорового образа жизни и ответственного отношения к видеоиграм и компьютерному спорту, подчеркивая необходимость баланса между виртуальной и реальной активностью.

### **Заключение**

Компьютерный спорт, несомненно, является одним из наиболее ярких и динамичных феноменов современной спортивной культуры, рожденных цифровой эпохой. Его стремительное развитие от увлечения до глобальной индустрии с многомиллионной аудиторией, профессиональными структурами и значительным экономическим потенциалом свидетельствует о глубоких изменениях в формах досуга, соревновательной деятельности и медиапотребления.

Ключевыми драйверами роста компьютерного спорта выступили технологический прогресс (доступность интернета, развитие игровых платформ), инновационные медиа-решения (стриминговые сервисы, социальные сети) и растущий экономический интерес (инвестиции, спонсорство, призовые фонды). Сформировавшаяся экосистема включает профессиональных игроков и команды, организаторов турниров, активную зрительскую аудиторию и широкий спектр сопутствующих индустрий, что подчеркивает его комплексный характер.

Компьютерный спорт не только отражает текущие цифровые тренды, но и сам выступает катализатором инноваций в области трансляций, использования больших данных и аналитики, а также потенциально в сфере применения VR/AR технологий. Социальное значение проявляется в его образовательном и развивающем потенциале, возможностях для инклюзии и доступности, формировании новых профессий и компетенций, востребованных в цифровой экономике. Вместе с тем, актуальными остаются вопросы обеспечения здоровья и благополучия игроков, а также поддержания баланса между виртуальной и реальной активностью.

В контексте концепции устройства современного мира в эпоху цифры, компьютерный спорт предстает как модель адаптации спортивной культуры к новым технологическим реалиям и изменяющимся запросам общества, особенно его молодой части. Дальнейшее изучение этого феномена, включая его педагогические, социологические, экономические и правовые аспекты, является важной задачей для научного сообщества. Можно прогнозировать, что роль и влияние компьютерного спорта будут только возрастать, и он станет неотъемлемой частью глобального спортивного ландшафта XXI века, продолжая стирать границы между реальным и виртуальным мирами.

### **Список литературы:**

1. Что такое киберспорт? [Электронный ресурс] // Вопрос – ответ – URL: <https://resf.ru/about/faq/> (дата обращения: 28.07.2025).
2. Признание компьютерного спорта в Российской Федерации [Электронный ресурс] // Приказ Госкомспорта Российской Федерации от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания» – URL: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=301217#YaCBxmUuu0hW49sj2> (дата обращения: 28.07.2025).
3. Киберспорт вошел в официальную программу Азиатских игр / Киберспорт вошел в официальную программу Азиады – URL: <https://www.sportmk.ru/sports/2023/09/24/kibersport-voshel-v-oficialnuyu-programmu-aziady.html> (дата обращения: 29.07.2025).

