

УДК 316

Станев А. В.<sup>1</sup>, Рубан А. К.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> студ., Ізмаїльський державний гуманітарний університет

<sup>2</sup> канд. пед. наук, доц. Ізмаїльський державний гуманітарний університет

### **РОЗВИТОК КОМП'ЮТЕРНОГО СПОРТУ В СТУДЕНТСЬКОМУ СЕРЕДОВИЩІ**

Ера взаємодії комп'ютера і людини почалася в 50-х рр. минулого століття, коли вчений у галузі комп'ютерів Олександр Шафто Дуглас опрацював тезу про взаємодію між людьми і комп'ютерами і запропонував зробити гру «хрестики-нулики» комп'ютерною [1, 15]. Багатокористувацька

гра була вперше презентована в 1958 р. і була схожа на віртуальний теніс - її суть полягала в управлінні тенісним м'ячем за допомогою джойстика. Багато хто вважає цей момент точкою відліку в індустрії комп'ютерного спорту.

У 1962 р. було написано повноцінну комп'ютерну гру «Spacewar», де 2 гравці билися один проти одного. Через 10 років після виходу гри молоді студенти Стенфордського університету самостійно провели на своїй території перший турнір з комп'ютерного спорту - «Intergalactic Spacewar Olympics», де 24 гравця зустрілися, щоб поборотися в грі «Spacewar». У тому змаганні переможець отримав річну передплату на журнал «Rolling Stones», а коло гравців було суворо обмежене за приналежністю до університетів, оскільки технічна складова не давала змоги допустити більшу кількість учасників. Як говорили студенти-організатори турніру, вони сподівалися, що це допоможе більшій кількості людей усвідомити цінність відеоігор. Адже без них не було б такого сучасного прогресу в галузі штучного інтелекту [2, с. 40]. Наступне помітне змагання в кіберспорті відбулося лише вісім років потому у вигляді великого турніру зі Space Invaders під назвою «National Space Invaders», який влаштувала компанія Atari. Цього разу у змаганнях взяли участь не просто два десятки студентів, а кілька тисяч гравців з усієї країни.

Поступово в змаганнях з'явилися правила, регламенти і судді, а люди почали ставитися до цього більш серйозно. Та й різноманітність комп'ютерних ігор стала більшою. Але не кожна гра вважається кіберспортивною, до них належать ігри, які дотримуються певних критеріїв: коротка тривалість однієї сесії; рівність початкових умов сторін; відсутність сюжету; гра за правилами. У сучасних реаліях комп'ютерний спорт (кіберспорт, е-спорт, електронний спорт (англ. cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) - це вид змагальної діяльності та спеці- альної практики підготовки до змагань на основі комп'ютерних та/або відеоігор, де гра надає середовище взаємодії об'єктів управління, забезпечуючи рівні умови змагань людини з людиною або команди з командою [3, с. 158].

Як ми бачимо з визначення, комп'ютерний спорт передбачає змагальний елемент і спеціальну підготовку до заходів змагального характеру. У 70-ті рр. минулого століття люди лише побічно могли привіяти свою діяльність до кіберспорту, адже змагання відбувалися не безпосередньо один з одним, а шляхом виявлення лідера через набір найбільшої кількості очок, і систематизована підготовка до змагальних заходів також була відсутня. Відлік розвитку кібер-спорту в тому вигляді, в якому ми знаємо його зараз, ведеться з 90-х рр., коли з'явилися такі ігри, як «Doom» і «Quake», а люди стали інвестувати гроші в цю індустрію.

На початку 90-х рр. у нашій країні, так само як і в усьому світі, популярність здобув шутер DOOM. Головною особливістю цієї гри стало те,

що з'явився змагальний елемент. Навіть незважаючи на слабкі можливості Інтернету, гравці не втрачали можливості проявити себе на LAN-турнірах, де кіберспортсмени збираються на одній арені та грають по локальній мережі.

Незважаючи на таку велику історію, кіберспорт так само молодий, оскільки він безпосередньо залежить від технологічного прогресу. Як мінімум необхідно було написати код для гри, мати вихід в Інтернет, можливість під'єднати користувачів не тільки локальної мережі, а й загальнодоступної тощо. Ба більше, кіберспорт можна вважати спортом активістів. Утворення команд, просування цього виду спорту в маси в нашій країні від самого початку стало можливим завдяки ініціативі, яку проявили зацікавлені гравці ще в студентські роки.

Великий крок у бік зародження кіберспортивного руху стався 2001 року, коли комп'ютерний спорт став офіційним видом спорту. Це тягнуло за собою обов'язкову процедуру реєстрації турнірів із присвоєнням офіційного статусу спортивного заходу. Визнання комп'ютерного спорту державою сприяло тому, що гравцям також присвоювали розряди не тільки в іграх, а й у житті. Однак у 2006 р. комп'ютерний спорт зник із реєстру видів спорту в Україні, оскільки необхідно було здійснити низку змін, за які мало хто був готовий братися. Незважаючи на те що кілька років комп'ютерний спорт не визнавали офіційно, це не заважало індустрії розвиватися. Поява нових ігор і безперервні тренування спортсменів допомагали кіберспорту рости і міцніти. Наразі це активне джерело інвестування. Проводяться масштабні змагання з великими призовими.

Наразі активно розвивається ще один вид спорту, тісно пов'язаний з комп'ютерним, – фіджитал спорт. Він об'єднує кіберспорт, класичний спорт і технології віртуальної реальності.

У кіберспорті велике значення має освіта, оскільки він активно залучає людей різних професій. На даний момент у цьому виді спорту актуальні такі професії, як менеджер, аналітик, тренер, організатор заходів, суддя. Оскільки більша частина цільової аудиторії цього виду спорту належить до категорії «молодь» (люди у віці 16-35 років), здебільшого ним займаються студенти перших - третіх курсів середньо-спеціальних і вищих навчальних закладів. Багато вищих навчальних закладів, а також освітні платформи реалізують програми з підготовки фахівців у галузі кіберспорту.

Варто ввести поняття студентського спорту, а потім і кіберспорту, оскільки наступна частина статті буде присвячена йому. Студентський спорт - частина спорту, спрямована на фізичне виховання і фізичну підготовку тих, хто навчається в освітніх установах середньої професійної та вищої професійної освіти, їхню підготовку до участі та участь у фізкультурних заходах і спортивних заходах, у тому числі в офіційних фізкультурних заходах і спортивних заходах. З цього можна сформулювати термін

«студентський кіберспорт» - це активність, спрямована на фізичне виховання і підготовку в галузі кіберспорту, у межах закладів вищої або середньої спеціальної освіти між студентами, зокрема між кіберспортивними організаціями та об'єднаннями, створеними студентами.

У багатьох вишах уже створено і продовжують створювати і розвивати кіберспортивні клуби, що приваблюють студентів, які можуть не тільки знайти нову компанію, об'єднану спільними захопленнями, а й брати участь у змаганнях.

Завдяки активістам із різних куточків країни організують студентські клуби, проводять турніри, розігрують гранти на заходи та проекти. У питанні розвитку кіберспорту серед студентів варто враховувати, що першочергове завдання - це здобуття освіти. Тому студенти вчаться розраховувати сили і час, щоб заняття кіберспортом не перешкоджали навчанню. При цьому вони розвивають свої навички і виводять цей вид спорту на новий рівень.

Серед студентів уже понад 10 років проводять Всеукраїнську студентську кіберспортивну лігу, яка є першою лігою серед студентів. Хлопці змагаються не тільки в окремих іграх, а й у командних дисциплінах. Такий турнір дає змогу розвиватися не тільки гравцям і менеджерам команд, а й хлопцям, які висвітлюють турніри. І після такого досвіду висвітлення турнірів нерідко трапляються випадки, коли студенти потрапляють на ефіри і входять до складу коментаторів професійних ліг і континентальних трансляцій.

Не тільки актори, повністю присвячені кіберспорту, розвивають цей напрям на державному рівні, а й інші установи спільними зусиллями роблять кроки з просування комп'ютерного спорту на новий рівень.

Велику роль у студентському спорті відіграє рівень підтримки кіберспортивного напрямку освітньою організацією. Взаємодія між навчальним закладом і студентами може відбуватися з різних питань: створення клубу, організація заходів, фінансування, адміністративна та технічна допомога. Нерідко видатним кіберспортсменам, які грають за збірну навчального закладу, може бути надана підвищена стипендія, знижка на навчання, закриття заліку з фізичної культури.

Варто зазначити, що розвиток кіберспорту та зростаюча популярність серед студентів мають на увазі новий підхід до підвищення компетенцій державних управлінців, працівників навчальних закладів. Варто налагодити комунікацію між педагогами і студентами, оскільки кіберспорт може впливати на імідж університету, наприклад, коли команда набирає рейтинг у міжвузівських змаганнях. Варто зазначити, що є освітні організації вищої освіти, які вбачають у кіберспорті потенціал і ставлять його на один рівень із класичними видами спорту, розширюючи свої кордони. Наприклад, у Томському державному університеті реалізується проєкт «Соціо-

гуманітарний інжиніринг: дослідження і проектування людини і суспільства», підтриманий програмою стратегічного академічного лідерства «Пріоритет 2030», у рамках якого був проведений турнір з Dota 2 і CS:GO. Випускники шкіл могли отримати додаткові бали під час вступу, здобувши в ньому перемогу.

Окрему увагу варто приділити створенню повноцінних кіберзон в університетах, оскільки це приклад того, як студентська ініціатива підтримується на рівні ректорату. Кіберзони допомагають не тільки розвивати спортсменів, але також є майданчиком для створення спільноти зацікавленої в комп'ютерному спорті молоді. Крім того, такі майданчики сприяють подальшому розвитку університету на державному рівні

Кіберспорт у студентському середовищі дуже багатосторонній у своїй діяльності. Він допомагає студентам заводити знайомства, засновані на спільних інтересах, позитивно впливає на репутацію вишу та підвищує його рейтинг і привабливість для потенційних абітурієнтів. Також за допомогою кіберспорту можна налагодити контакти з громадськими організаціями, НКО, державними установами для подальшої взаємодії. Навички, необхідні для побудови майбутньої кар'єри, а також для особистісного розвитку, так звані soft і hard skills, можна набути, займаючись комп'ютерним спортом. Важливо приділяти увагу розвитку суміжних професій - таких, як дизайнер, продюсер, event-менеджер, оскільки кіберспортсменам і команді потрібен комплексний розвиток і просування, зокрема з метою популяризації кіберспорту. Особливу увагу приділяють можливості подальшої інтеграції кіберспорту у військові структури, використовуючи сучасні технології для підготовки кадрів.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Власов В. О. Тенденції розвитку кіберспорту в світі та в Україні. Кваліфікаційна робота. Київ. НУФВСУ. 2023. 68 с.
2. Чернявський К. В. Сахарова С. В. Кіберспорт як спортивне змагання. Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації. Одеса. ОНАХТ. 2021. С. 40–41.
3. Шинкарук О. Модель ігрової підготовленості гравців у кіберспорті. Спортивний вісник Придніпров'я. 2022. С. 158-168.