

4. Тэатральная Беларусь : энцыкл. : у 2 т. – Мінск, 2003. – Т. 2. – С. 63

Напорко Д.Е., студент 208 группы

дневной формы обучения

Научный руководитель – Бутько А.В.,

старший преподаватель

КИБЕРСПОРТ КАК ФЕНОМЕН XXI ВЕКА

В информационном обществе компьютерные игры стали популярны. Интернет предлагает игры разных жанров, разных уровней сложности с детально проработанными мирами игровых вселенных, интересными сюжетами и качественной графикой. Игры люди используют как способ отдыха, ухода от реальности в интересную, яркую вселенную. Объединяясь вокруг игр, формируются новые субкультуры.

Игры плотно вошли в нашу жизнь, став одним из способов проведения досуга. Благодаря распространению и популяризации игр в современном мире появилось понятие киберспорта.

Киберспорт (от англ. слова *cyber* — «электронный») — одиночное или командное соревнование по компьютерным играм. Видеоигра должна соответствовать определенным требованиям [1]. Главное из них заключается в поддержании честного соперничества между спортсменами.

Киберспорт появился не в последние 10-15 лет, как многие ошибочно думают. Первое спортивное соревнование по играм было проведено в 1972 году в Стэнфордском университете. Участники сразились в игре *Spacewar*: дуэль на двух космических кораблях, оснащенных ракетами. Победитель получил в награду журнал *Rolling Stone*, который часто ассоциировался с хиппи-культурой. Уже в 1980 году соревнования начали собирать более 10000 человек [2].

Игровые тренды создавали японские и американские компании по созданию видеоигр. Они же и сделали вклад, дав развитие этой сфере не только в экономической сфере, но и в международной коммуникации. Такие японские компании, как Atari и Nintendo, буквально захватили умы подрастающего американского поколения. Сообщения об игровых новинках и видеоигровых турнирах стали появляться на страницах крупнейших газетных изданий Times, Life, ABC News, USA Today и в телевизионных новостях. «Книга рекордов Гиннеса» стала вести специальный раздел, посвященный достижениям в видеоиграх.

Вторым толчком в становлении киберспорта стало широкомасштабное распространение интернета в 90-ых годах прошлого века. В связи с этим соревнования вышли на другой, более международный уровень.

Свое современное название данное явление получило в 1999 году на пресс-релизе создания Ассоциации онлайн-игроков. Также была поднята тема причисления киберспорта ко всем остальным видам спорта.

Во многих странах киберспорт признан официальным видом спорта: Россия была первой страной, которая признала в 2001 году киберспорт официально. Несмотря на это в 2006 году его исключили из реестра из-за несоответствия критериям включения, так как в тот период это не было развито на федеральном уровне. Однако в 2016 году, когда случился скачок развития, киберспорт снова вернулся в Всероссийский реестр и был закреплен как официальный вид спорта. Также он признан в следующих странах: Франция, Филиппины, Южная Корея, Китай, США, Малайзия, Япония. В Беларуси, несмотря на то, что существует три киберспортивные сообщества, одна из которых Белорусская федерация киберспорта (БФК), он все еще не признан официальным спортом. В 2016 году этот вопрос выносили на обсуждение, но положительного результата не было.

На сегодняшний день есть огромное количество игр, по которым могут проводиться турниры. Поражает и жанровое разнообразие. Основные жанры на

данный момент это: экшен-игры, включая шутеры от первого лица), игры приключения, РПГ, сюда также входят ММОРПГ, стратегии и симуляторы.

За последние несколько лет киберспорт вышел на совершенно новый уровень: на данный момент проводятся международные турниры с огромными призовыми фондами. Участники киберспортивных турниров тренируются по 6-7 часов в день, оттачивая стратегии игры для победы, командную работу и собственные навыки и «скиллы» в игре. Также киберспортивные турниры собирают огромную аудиторию зрителей. В 2020 году количество зрителей, следящих за турниром по CS: GO, достигло почти полумиллиона человек, что стало самым успешным игровым сезоном в истории киберспортивного стриминга.

В современном киберспорте проходят крупные турниры по дисциплинам:

- Dota II;
- League of Legends;
- Fortnite;
- Counter-Strike: GO;
- Overwatch.

Чемпионаты отличает наличие призового фонда, распределяемого между победителями. В странах, где киберспорт официально признан, игроков причисляют к обычным спортсменам. В 2020 году призовой фонд турнира The International 2020 составил 37,7 миллиона долларов.

У компьютерного мира есть свой аналог Олимпийских игр — международный Чемпионат World Cyber Games. Турниры проводились до 2013 г. по инициативе компании Samsung. После был период продолжительного затишья, но весной 2017 г. права на проведение мероприятия выкупил южнокорейский разработчик Smilegate. А организовать новый WCG удалось только в 2019 г. На сегодня наиболее значимыми соревнованиями считают мировые Чемпионаты по League of Legends и The International по Dota II.

Подводя итоги, можно отследить развитие киберспорта в современном мире. Теперь игры воспринимаются не только как досуг или хобби в свободное время, но и как полноценный спорт и для некоторых даже как работа, в которую люди вкладывают не только свои силы, но и деньги.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гнидюк, Д. Ю. Лучшие киберспортивные игры нашего времени. Самые популярные среди киберспортсменов / Д. Ю. Гнидюк. // Fobosworld [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fobosworld.ru/luchshie-kibersportivnye-igry-nashego-vremeni-samye-populyarnye-sredi-kibersportsmenov/>. – Дата доступа: 09.03.2023.
2. Соин, С. Киберспорт как феномен / С. Соин. // SCIENCEPOP [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sciencepop.ru/kibersport-kak-fenomen/>. – Дата доступа: 09.03.2023.

Некрасова А.С., выпускник БГУКИ

Научный руководитель – Кнатько Ю.И.

кандидат культурологии, доцент

ХРИСТИАНСКИЙ ЭКЗИСТЕНЦИАЛИЗМ В ТВОРЧЕСТВЕ

Ф.М. ДОСТОЕВСКОГО

Основопологающей идеей экзистенциализма, учения, сформировавшегося в первой половине XX века, является существования человека в мире и поиск индивидом субъективной истины. Известные мыслители С. Кьеркегор, Ф. Ницше, Ф.М. Достоевский оказали значительное влияние на экзистенциализм. Отправной точкой экзистенциальной концепции является знаменитая мысль Ф. Ницше о том, что «Бог мертв». Сущность изречения философа заключается в том, что человечество утратило веру как основу жизненного поведения, оправдание страданий и смерти и опору для взаимодействия с миром, который, хотя часто воспринимается как