

## МІСЦЕ КІБЕРСПОРТУ В СИСТЕМІ СОЦІАЛЬНИХ ПРАКТИК СПОРТУ

Ілля ЗАВОЙСЬКИЙ

*Львівський державний університет фізичної культури  
імені Івана Боберського, м. Львів, Україна*

**Вступ.** Упродовж останніх років комп'ютерні ігри перестали бути лише розвагою. Це явище перетворилося на спортивну індустрію, яка є більш відомою під назвою «кіберспорт». Кіберспорт, або електронний спорт, – нове покоління командних змагань, яке є перенесеним на цифрову площину, за своїм потенціалом його сміливо прирівнюють до олімпійських видів спорту.

Ця галузь спорту розвивається надзвичайно швидко і вже встигла зацікавити мільйони гравців та глядачів у світі.

Кожного року у світі відбуваються змагання із різних кіберспортивних дисциплін, серед яких найпопулярнішими вважають CS: GO, DOTA 2, World of Tanks, HearthStone, League of Legends, призовий фонд яких сягає мільйонів доларів.

**Мета** – визначити роль кіберспорту в системі соціальних практик спорту.

**Методи:** теоретичний аналіз та узагальнення, документальний метод, порівняння.

**Результати.** Сучасний спорт зазнає великих змін. Прикладом цього є постійне виникнення нових захопливих видів спорту та соціальних практик спорту. Одним із таких видів є кіберспорт.

У ході розвитку спорту в різних сферах життя суспільства неминуче відбувається свого роду диференціація спортивної практики – виокремлення в ній відносно відокремлених напрямків, розділів, варіацій.

Це відбувається через те, що спорт загалом напівфункціональний, а конкретні завдання, реалізовані в спортивній практиці, шляхи та умови виконання їх далеко не ті самі.

У результаті проведення дослідження наукової літератури та мережі «Інтернет» було визначено соціальні практики спорту (рис. 1).

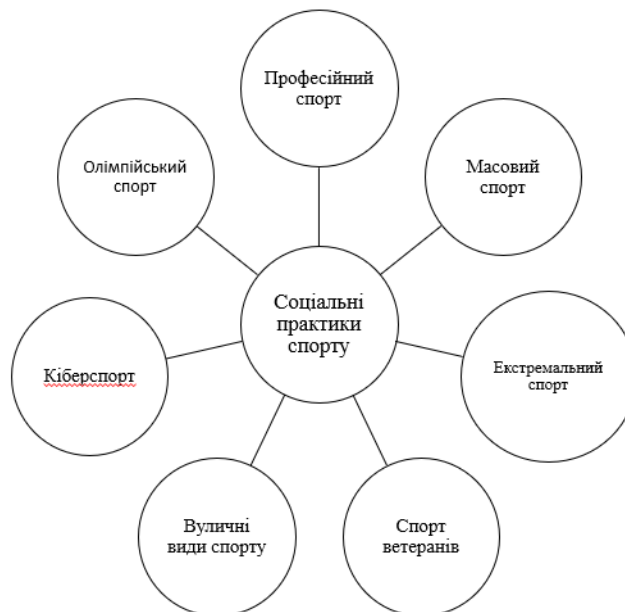


Рис. 1. Соціальні практики спорту

Визначено основні чинники, які роблять кіберспорт соціальною практикою.

Популярність. Сьогодні кіберспорт офіційно визнаний видом спорту в багатьох країнах світу. Мільйони шанувальників спостерігають за кіберспортивними змаганнями. Аудиторія глядачів у 2012 р. становила 124 млн. У 2017 р. їх кількість збільшилася майже втричі – до 335 млн глядачів. У 2021 р. глядацька аудиторія нараховувала понад 500 млн.

Фінансовий потенціал індустрії. Фінансовий потенціал кіберспортивної індустрії безупинно розвивається. Прибутки кіберспорту постійно зростають та сягають мільярдів доларів, таким чином провідні ліги в кіберспорті зможуть на рівних конкурувати з професійними спортивними лігами. Призові фонди та прибутки з кіберспорту досягають мільйонів доларів. У 2015 р. прибуток від усієї індустрії кіберспорту становив близько 325 млн доларів, у 2016 р. – 463 млн дол., у 2017 р. – 1 млрд дол., а у 2018 р. – вже понад 1 млрд доларів.

Спонсорство. Кіберспортивна індустрія своєю популярністю сприяє залученню до неї спонсорів. Спонсорами в кіберспорті є Red Bull, Intel, Coca Cola, Honda, Mercedes Benz та ін.

Популяризація цінностей. Проведення міжнародних змагань із кіберспорту сприяє видо-вищності та задоволенню потреб у розвагах. Висвітлення на змаганнях таких рис, як чесність, повага до суперника, рішучість і взаємодопомога серед гравців у команді, популяризує ці моральні цінності в суспільстві.

**Висновок.** Наведений вище огляд характеризує кіберспорт як вид діяльності, а також його роль у межах соціальних практик спорту. Спорт – багатогранне суспільне явище, яке є сферою підготовки людини до трудової та інших видів діяльності, задоволення духовних запитів суспільства, зміцнення та розширення інтернаціональних зв'язків, а також одним із найважливіших засобів етичного й естетичного виховання.

Кожен вид соціальної практики спорту має свої особливості в організації та проведенні тренувальної і змагальної діяльності. Має власну мету та функціонування.

Неофіційні змагання з кіберспорту розпочалися понад 20 років тому, коли з'явилася перша мережева «стрілялка» – «Doom 2», в яку одночасно можна було грати одразу багатьом геймерам.

**Ключові слова:** кіберспорт, соціальна практика, система.

### Список використаних джерел

1. Кіберспорт як соціально-спортивне явище [Електронний ресурс] / режим доступу до ресурсу: <https://delo.ua/opinions/kibersport-jak-socialno-sportivne-javische-ta-de-377984/>

2. Соціальні функції спорту [Електронний ресурс] / режим доступу до ресурсу: <http://um.co.ua/5/5-5/5-59751.html>

3. Бріскін Ю, Онопко В, Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. Спортивний вісник Придніпров'я. 2015;3:11–4.