

Анастасія КОКОТЄЄВА, ст. викладач,

Максим РИБАК, бакалавр

Національний Університет «Одеська Політехніка», м.Одеса, Україна, e-mail: kokotieieva.a.s@op.edu.ua

## КІБЕРСПОРТ ЯК НЕТРАДИЦІЙНИЙ ВИД СПОРТУ

**Анотація.** В статті зроблена спроба визначення поняття «нетрадиційні види спорту» і трактування кіберспорту як нетрадиційного виду спорту, якій має певні тенденції розвитку. Основною проблемою встановлення меж сучасного розуміння кіберспорту є відсутність розуміння важливості кіберспорту як спортивного феномена та його консервативне відторгнення у багатьох науковців та фахівців з фізичної культури та спорту. Визначено, що кіберспорт є формою змагальної діяльності, в основі якої лежить використання комп'ютерних ігор. Він відрізняється від традиційного спорту у звичайному розумінні, але його можна розглядати як від спорту через конкурентність, фізичні та психологічні вимоги, які встановлюються для гравців і є необхідними для змагального успіху в цій галузі. Хоча кіберспорт може сприйматися як нетрадиційний вид спорту в спортивних колах, він швидко набирає популярності та визнання як важлива і серйозна галузь спорту в сучасному світі та набуває власних традицій, систем тренування.

**Ключові слова:** кіберспорт, нетрадиційні види спорту, змагальні види комп'ютерних ігор.

### Актуальність

Процес появи нових видів спорту та відповідної перепідготовки спортсменів ніколи не зупиниться. Вже сьогодні шаховими команди складаються з людини та штучного інтелекту. На очах відбувається злиття двох масштабних революцій – біологічної та комп'ютерної. Біологи проникають у таємниці людського тіла, мозку та почуттів. Одночасно фахівці фізичної культури відкривають безпрецедентні можливості використання ІТ-технологій в розвитку спорту. Виклик, кинутий людству в ХХІ столітті біотехнологіями та ІТ, ймовірно, набагато серйозніший за виклик, з яким воно зіткнулося в епоху парових машин, залізниць та електрики.

Процес інформатизації зачепив майже всі сфери суспільства. Спорт, підкорюючись тенденціям розвитку, опанував ігрову ІТ-індустрію, і сьогодні відеоігри позиціонуються як дещо більше, ніж просто складова сфери розваг [1]. Одним з таких спортивно-комп'ютерних феноменів на просторах ігрової арени є кіберспорт. Його розвиток безперервно йде в напрямку прямої конкуренції зі спортивними турнірами. Кіберспорт вже набув такої популярності в світі і в Україні, що навіть став здатним впливати на економіку держав – змагання на різних рівнях привертають серйозну увагу спортивних фанатів та спонсорів. Сьогодні в комп'ютерні ігри грають 2,6 млрд. осіб [2]. На сучасному етапі виробництво відеоігор є престижним та прибутковим бізнесом навіть в період економічної нестабільності [3]. Очевидним стає факт, що кіберспорт здатний скласти конкуренцію традиційним видам спорту і вимагає наукового підґрунтя. Адже вивчення кіберспорту стикається з певними труднощами. По-перше, з боку наукової спільноти відсутнє розуміння важливості кіберспорту як спортивного феномена. По-друге, у багатьох науковців та фахівців з фізичної культури та спорту кіберспорт викликає консервативне відторгнення. Постає необхідність встановити межі сучасного розуміння кіберспорту.

**Метою дослідження** є трактування кіберспорту як нетрадиційного виду спорту.

### Основні матеріали та результати досліджень

Кіберспорт вже є визнаною спортивною дисципліною світового рівня з ігровими змаганнями з використанням комп'ютерних технологій, де комп'ютер моделює віртуальний простір, всередині якого відбувається протистояння. Системоутворюючим фактором електронного спорту є змагальна діяльність [4].

Спортивна термінологія віддає перевагу такій класифікації: олімпійський або неолімпійський від спорту (такі, які увійшли в Ігри Олімпіади, або ні). Нами не знайдено жодної публікації, де кіберспорт був класифікований як неолімпійський вид спорту. У спортивних колах кіберспорт часто трактується як нетрадиційний вид спорту через його відмінність від традиційних фізичних дисциплін [3]. Термін «нетрадиційний» може мати різне значення залежно від контексту. Для того, щоб зрозуміти, що таке нетрадиційні види спорту, треба звернутись до трактування терміну «традиція».

Традиція (від лат. Traditio – переказ, звичай) – це елементи культури, що передаються від покоління до покоління, зберігаються протягом тривалого часу та слугують регулятором суспільних стосунків. Традиції в різних формах присутні в будь-якому суспільстві і практично в усіх сферах культури. Традиції можуть утілювати певні суспільні інституції, норми поведінки, цінності, ідеї, звичаї, обряди тощо.

Отже, традиції нерозривно пов'язані з культурою людства. Фізична культура – частина загальної людської культури. Спорт – її специфічна складова частина. В статті I Закону України Про фізичну культуру і спорт записано, що «Спорт є органічною частиною фізичної культури, особливою сферою виявлення та уніфікованого порівняння досягнень людей у певних видах фізичних вправ, технічної, інтелектуальної та іншої підготовки шляхом змагальної діяльності».

Тобто, твердження, що термін «нетрадиційні види спорту» визначає такі види спорту, які не є поширеними в окремій країні, але в іншій є частиною національної спортивної спадщини, вважаємо не вірним. Наприклад, американський футбол в Україні є нерозповсюдженим, але нетрадиційним взагалі його назвати не можна. До речі, по аналогії, ми не можемо назвати нетрадиційним видом сумо, боротьбу на поясах, капоейра та інші види, які мають всі ознаки спорту, але є популярними в окремих культурах і країнах. Отже, види спорту, де є тренування, змагання, демонстрація якостей людини – є традиційними, незалежно від культури, в якій вони виникли, та країн поширення.

Таким чином, нетрадиційні види спорту – це різноманітні фізичні або спортивні активності, які відрізняються від академічних спортивних дисциплін, таких як футбол, баскетбол, теніс тощо. Вони мають змагальну функцію, власні правила та специфіку. Ці види спорту відомі своєю нестандартністю або незвичністю і можуть не мати в своїй основі ніяких культурних традицій.

Основною тенденцією розвитку нетрадиційних видів спорту – перехід в традиційні, – позбавлення з часом маркірування «нестандартні» та «незвичайні» в силу набуття визнання та популярності.

Приклади нетрадиційних видів спорту:

- геокешинг – де учасники використовують GPS-координати для пошуку схованих предметів;
- квідич – вигаданий спорт, який з'явився в серії книг «Гаррі Поттер», а пізніше став реальним видом спорту, де гравці літають на мітлах і намагаються забити м'яч у ворота;
- підводний хокей – гра, яка відбувається під водою, де учасники намагаються забити м'яч до воріт;
- гонки на фітболах – учасники вибираються на великих надувних м'ячах і змагаються в бігу або футболі.

#### **Висновок**

Поява нових видів спорту є наслідком технічного прогресу. В сучасному світі, де технології стають все більш інтегрованими в різні сфери життя, включаючи спорт, все більшої популярності та визнання набуває кіберспорт. Кіберспорт є формою змагальної діяльності, в основі якої лежить використання комп'ютерних ігор. Він відрізняється від традиційного спорту у звичайному розумінні, але його можна розглядати як вид спорту через конкурентність, фізичні та психологічні вимоги, які висуваються до гравців. Хоча кіберспорт може сприйматися як нетрадиційний вид спорту в традиційних спортивних колах, він швидко набирає популярності та визнання як важлива і серйозна галузь спорту в сучасному світі. Сьогодні кіберспорт ще не має стійких традицій в системі тренування, видах спеціальної спортивної підготовки, але стрімкий розвиток надає йому високу ймовірність стати на одну сходинку навіть з олімпійськими видами спорту.

#### **Література**

1. Горова К.О., Горовий Д.А., Кіпоренко О.В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016. № 4 (2). С. 51–55. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/piprp\\_2016\\_4%282%29\\_\\_12](http://nbuv.gov.ua/UJRN/piprp_2016_4%282%29__12).
2. Знева І. О. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. 2018. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/24337>
3. Олійник К.О. Комп'ютерні ігри як фактор іміджевого розвитку України. 2016. URL: <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018>.
4. Greenfield P.M. The Cultural Evolution of IQ. The Rising Curve. Long-Term-Gains in IQ and related Measures. Washington. 1998. P. 81–123.