

УДК 796.01:[796.093:004.77]

Уладзімір Паўлавіч Люкевіч*канд. філас. навук, дац., дац. каф. спартыўных дысцыплін і методык іх выкладання
Брэсцкага дзяржаўнага ўніверсітэта імя А. С. Пушкіна***Uladzimir Lukievic***Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Sports Disciplines and Methods of their Teaching
of the Brest State A. S. Pushkin University
e-mail: lucul@brsu.brest.by***КИБЕРСПОРТ, АЛБО ПА ТОЙ БОК РЭАЛЬНАГА СПАРТЫўНАГА БЫЦЦЯ:
СУБ'ЕКТЫўНЫЯ РЭФЛЕКСЫ З ВАНДРОВАК УЗВЫШ ПА ПРЫСТУПКАХ,
ЯКІЯ ВЯДУЦЬ ДА ДОЛУ**

Сучаснае глабалізаванае грамадства ва ўсё большай ступені трапляе ў залежнасць ад развіцця ІТ-тэхналогій. Не пазбегла такога ўплыву таксама галіна спорту. Традыцыйнае ўспрыманне гэтага віду сацыяльнай дзейнасці пачынае сувымярацца з кіберспортом, якім захапляюцца дзясяткі мільёнаў людзей на свеце. Спартыўныя па Dota 2, CS:GO, League of Legends, FIFA і шэраг іншых збіраюць дастаткова вялікую колькасць як прафесійных гульцоў, так і аматараў з велізарнай аўдыторыяй заўзятараў. Сумы прызаў для пераможцаў і ўдзельнікаў дасягаюць сотняў мільёнаў долараў. Філасофскае асэнсаванне дадзенага феномена патрабуе дэталёвага аналізу кіберспорту ў ягоным параўнанні з традыцыйным спортам, што базіруецца на вызначэнні ягонай сутнасці і перспектывах далейшага развіцця, у тым ліку магчымасці ўключэння ў праграму Алімпійскіх гульняў.

Ключавыя словы: кіберспорт, гульні, забава, віртуальная прастора, ІТ-індустрыя, глабалізацыя.

Cybersports. The Other Side of Actual Sports Life: Subjective View of Going up Downhill

The modern globalized society is increasingly becoming dependent on the development of IT technologies. The sports industry has not escaped such influence either. The traditional perception of this type of social activity is beginning to be commensurate with eSports, which tens of millions of people around the world are fond of. Competitions on Dota 2, CS:GO, League of Legends, FIFA and a number of others gather quite a large number of both professional players and amateurs with a huge audience of fans. The prize money for winners and participants reaches hundreds of millions of dollars. Philosophical understanding of this phenomenon requires a detailed analyses of eSports in comparison with traditional sports, based on the definition of its essence and prospects for further development, including the possibility of inclusion in the Olympic program.

Key words: e-sports, game, entertainment, cyberspace, IT-industry, globalization.

Уводзіны

На пачатку ХХІ ст. сучаснае грамадства сутыкнулася з праблемамі, якія не прагназаваліся, не назіраліся ў практыцы, не аналізаваліся. Але зрухі ў сістэме грамадскага развіцця прымусілі засяродзіцца на шэрагу нарацыйных фрагментаў рэальнага ці ілюзорнага быцця. Спорт у такім успрыманні паўстае як віртуальнае люстэрка, дзе з большай ці меншай доляй кантрастнасці адбываецца верыфікацыя шматлікіх сацыяльных інварыянтаў. Сэнсы жыццёвага функцыянавання чалавецтва на падставе руйнавання традыцыйнай іерархіі сістэмы маральных каштоўнасцяў і адсутнасці акцэптацыі новай этычнай кваліфікацыі, якая магла б быць прынятая большасцю людзей і стаць зразумелай для іх, увасобіліся ў чарговай парадыгме, што з'яўляецца актуаль-

най у спорце на сённяшні дзень: перамога за ўсялякі кошт. Сацыяльна-эканамічныя, палітычныя і культурна-рэлігійныя акалічнасці, да якіх дадалася яшчэ пандэмічная сітуацыя ў свеце, у святле адноўленага абвастрання міжнародных адносін паўплывалі напружанасць у цэлым, што не выключае не толькі пераходу да становішча «халоднай вайны» нават у недалёкай будучыні, але нават нашмат горшыя наступствы. Знакамітыя запаведзі П'ера дэ Кубертэна «О, спорт, ты мір» пераасэнсоўваюцца з пункту гледжання падзеяў сённяшняга дня. Меркаванне пра тое, што спорт з'яўляецца адлюстраваннем функцыянавання сучаснага грамадства, знаходзіць сваё пацверджанне ў чарговы раз.

Сярод найбольш небяспечных перасцярог у сучасным спорце неабходна на-

зваць такія, як допінг, карупцыя, ашуканства, расізм, нацыяналізм, рэлігійная нецярпімасць, гendarная няроўнасць, розніца ў матэрыяльным і фінансавым забеспячэнні, культурна-адукацыйная неаднароднасць. Але і да сённяшняга часу ў сістэме чалавечай прафесійнай занятасці спорт застаецца адным з найбольш хуткіх спосабаў узняцця да гары па сацыяльнай лесвіцы, зрабіць паспяховую кар’еру і зарабіць вялікія грошы па мерках звычайнага абывацеля. Так званы «сацыяльны ліфт» у гэтай галіне дзейнасці дазваляе ў адносна кароткі перыяд часу пераадолець адразу некалькі прамежкавых узроўняў, іншым разам нават ад самых пачатковых прыступак.

Сучасны спорт на сённяшні дзень не выглядае маналітным феноменам – яго можна класіфікаваць адразу па некалькіх параметрах. Традыцыйна ў ягонай структуры вызначаюцца прафесійны спорт, камерцыйны спорт, аматарскі спорт і спорт для ўсіх. Такі падзел дазваляе знайсці сваё месца для ўдзелу ў спорце практычна кожнай зацікаўленай асобе. Разам з тым больш падрабязная характарыстыка спорту адносна і адпаведна спартыўнай дзейнасці стварае магчымасці для паглыбленага грунтоўнага аналізу. На падставе спецыфікі асобных відаў спорту нельга пакінуць па-за ўвагай дынамічныя віды спорту, якія вызначаюцца рухавай актыўнасцю, патрабуюць ад атлетаў павялічанай фізічнай напругі і накіраваныя на фарміраванне і развіццё іх фізічных якасцяў (бег, плаванне, камандныя гульні). У сваю чаргу, статычныя віды спорту адрозніваюцца мінімальнай рухавай актыўнасцю і не ставяць за мэту дасягненне нейкіх фізічных якасцяў для ўдзельніка (шахматы, шашкі, дартс). Акрамя таго, дынамічныя віды спорту падзяляюцца яшчэ на летнія і зімовыя без выкарыстання спецыяльных сродкаў і з выкарыстаннем адпаведнага інвентару і транспарту. У якасці прыкладаў можна прывесці бег, плаванне, веласпорт, веславанне, парусны спорт, фігурнае катанне, шорт-трэк, кёрлінг, біятлон, спідвей. Статычныя віды спорту можна падзяліць на ўласна інтэлектуальныя і тэхнікамадэльныя. Апошнія разумеюцца як праектаванне і выраб разнастайных мадэляў і іх выпрабаванне, а ад спартоўца патрабуюцца ўменне кіраваць сваёй прыладай дзеля дасягнення высокіх вынікаў. Асаблівасцю

ўласна інтэлектуальных відаў спорту з’яўляецца тое, што яны накіраваныя на развіццё і выкарыстанне не фізічных здольнасцяў, а перш за ўсё якасцяў мыслення. У дадзеным выпадку выдзяляюцца два класы: віды з падручным інвентаром (шахматы, шашкі, брыдж, покер) і віды з тэхнічным абсталяваннем (кіберспорт, альбо eSports) [1].

У кантэксце развіцця спартыўнай дзейнасці, фарміравання адпаведнай спартыўнай інфраструктуры ў глабалізаваным грамадстве, пашырэння магчымасцяў для выкарыстання дасягненняў IT-індустрыі пільная ўвага надаецца феномену кіберспорту. На гэтую акалічнасць звярнуў увагу прэзідэнт Міжнароднага алімпійскага камітэта Томас Бах, які падкрэсліў, што будучыня спорту залежыць ад моладзі, таму неабходна як мага больш шчыльна звязаць яго (спорт. – У. Л.) з адукацыяй. Спорт фарміруе такую сістэму каштоўнасцяў, якая дазваляе адаптавацца да сацыяльнага асяроддзя, вучыць паважаць правілы і працаваць у камандзе [8]. Патэнцыяльна цікавым накірункам тут можа стаць больш актыўнае развіццё адносінаў з кіберспортам, асабліва з улікам таго, што ён прадугледжвае сацыяльную дыстанцыю. З іншага боку, неабходна ўлічваць механізмы кіравання электроннымі і віртуальнымі формамі гэтых новых відаў [11]. Выказванне такога кшталту з боку вышэйшага кіраўніцтва міжнароднага алімпійскага руху можа азначаць, што неўзабаве кіберспорт будзе ўключаны ў спіс патэнцыяльных кандыдатаў на ўдзел у Алімпійскіх гульнях. Падстаў для пазітыўнага вырашэння гэтага пытання становіцца ўсё больш, пра што сведчыць павелічэнне зацікаўленасці шырокіх колаў грамадства да гэтага віду дзейнасці ў розных краінах свету на ўсіх кантынентах.

Гульні і забавы для мноства людзей вызначаюцца як выдатны спосаб правядзення вольнага часу. Ужо ў старажытнасці не было недахопу ў прапановах такога кшталту, а далей гэтая галіна толькі дынамічна развівалася і мадыфікавалася. На сённяшні дзень варта было б звярнуць увагу не толькі на пытанне генезісу і прынцыпаў гульняў і забаў, але таксама больш дакладна прааналізаваць іх этычныя, філасофскія, псіхалагічныя і сацыяпалітычныя аспекты.

Адзін з найбольш уплывовых сучасных аналітыкаў у галіне камп’ютарных

гульняў прафесар Еспэр Юул (Jesper Juul) з Дацкай каралеўскай акадэміі ў Капенгагене, аўтар шэрага кніг па дадзенай тэматыцы, у тым ліку *Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity* (2019), зазначае, што кампутарныя гульні ў пэўным сэнсе належаць да неад’емнай часткі чалавечай актыўнасці, хоць зараз, каб праяўляць яе, патрэбен камп’ютар. Само паняцце «гульня» таксама мяняецца пад ціскам эвалюцыйных зменаў у культуры. Таму камп’ютарныя гульні не паўстаюць у якасці тыповага прыкладу класічнай гульні. Асаблівасцю іх з’яўляецца тое, што хутчэй камп’ютар, а не гулец ці яго фізічная форма, як у традыцыйным спорце, забяспечвае выкананне правілаў [10, s. 24].

Мэта працы

На падставе вывучэння тэндэнцый развіцця і распаўсюджвання сучаснага спорту, а таксама пашырэння яго ўплыву на грамадства ў дынаміцы функцыянавання глабалізацыйных працэсаў звяртаецца ўвага на эскаляцыю ўкаранення ІТ-індустрыі ў сістэму спаборніцтваў. У артыкуле зроблена спроба аналізу сацыяльна-філасофскіх і этычных падстаў феномена кіберспорту з мэтай вызначэння верагоднасці яго канкурэнтаздольнасці да ўключэння ў праграму Алімпійскіх гульняў.

Мэта артыкула заключаецца ў вызначэнні і ўдакладненні паняцця «кіберспорт» у яго філасофскім успрыманні на падставе параўнання з феноменам традыцыйнага спорту (у англамоўных публікацыях можна сустрэць акрэсленне *in-real-sport* [12]) у адносінах да практыкі спаборніцтваў, запытаў публічнасці і патрабаванняў карыстальнікаў. Аб’ектам вывучэння выступае кіберспорт як з’ява грамадскага жыцця і сфера забаўляльнай галіны. Сярод галоўных задач артыкула вызначаюцца такія, як акрэсленне сутнасці кіберспорту, выяўленне характэрных рысаў спартыўнай дзейнасці ў сістэме кіберспорту, аналіз найбольш папулярных з пункту гледжання зацікаўленых колаў публічнасці відаў камп’ютарных гульняў, утварэнне структуры кіберспартыўнай дзейнасці на ўзроўні арганізацыі спаборніцтваў і рэйтынгаў удзельнікаў.

Універсальнае патрабаванне, якое датычыцца кожнай гульні (і eSports тут не выключэнне), — захаванне самога духу спа-

борніцтваў згодна з распрацаванымі правіламі. Але, як падкрэслівае Артур Шута (Artur Szutta), у камп’ютарных гульнях можна заўважыць па меншай меры два спрэчныя моманты. Першы — гэта тое, што адзін з удзельнікаў у разгар забавы нечаканна перастае сур’ёзна адносіцца да сваёй дзейнасці («гульня ці сур’ёзнае») і далейшыя інтэрпрэтацыі з гэтага ўслед за Ёханам Хейзінгам (Johan Huizinga, 1872–1945), абвяшчае пра неахвоту працягваць забаву, тлумачыць, што яму ўжо гэта нецікава, што вынікі дрэнныя, а далей перастае гуляць увогуле і адыходзіць ад камп’ютара. Другі заключаецца ў звычайным ашуканстве: асоба, якая любой цаной спрабуе атрымаць перамогу, парушае прынцып роўнасці і тамна карыстаецца дадатковымі праграмамі, каб атрымаць перавагу. Як у першым, так і ў другім выпадку апаненты гнеўна рэагуюць на такія дзеянні супрацьлеглага боку і патрабуюць дыскваліфікацыі [15, s. 13].

Электронны спорт выступае як даволі нетыповая з’ява з пункту гледжання філасофскіх рэфлексій. Калі традыцыйнае (класічнае) увасабленне спорту ў сістэме фізічных практыкаванняў у вымярэнні рэальнага часу на сённяшні дзень не выклікае асаблівых пытанняў і можа класіфікавацца на падставе розных крытэрыяў (зімовыя і летнія віды спорту; з выкарыстаннем дадатковага інвентару і абсталявання ці без; водныя і паветраныя і г. д.), то кіберспартыўная дзейнасць патрабуе шэрага ўдакладненняў.

На падставе рэтраспектывы з філасофскай спадчыны Ёхана Хейзінгі можна доўга аналізаваць суадносіны паміж паняццямі «гульня» і «сур’ёзнае», спрабаваць знайсці той пункт, ад якога «гульня» перастае быць толькі гульнёй у сэнсе забавы, ці ўсяго таго, што ўважаецца за нешта прыемнае, за добры настрой, баўленне вольнага часу. Але як толькі робіцца крок у накірунку акрэсленасці гульні, сітуацыя мяняецца карэнным чынам. У чым гэта можа праяўляцца найбольш відавочна? А менавіта ў тым, што з’яўляюцца прапісаныя правілы гульні. Як толькі ўзнікае патрэба прытрымлівацца гэтых правілаў, прыемнасць, добры настрой, забава пачынаюць знікаць, бо пачынаецца «сур’ёзнае». Пачынаецца гульня, і варта спытаць прафесійнага футбаліста з топавай еўрапейскай лігі, наколькі ягоная дзейнасць падпадае пад паняцце гульні ў якасці атры-

мання задавальнення ад самога працэсу ці гэта хутчэй праца, якая выконваецца коштам уласнага здароўя. Для абыякавага спорт не з'яўляецца нечым важным і неабходным для чалавечай жыццёвай дзейнасці. І зусім іншая сітуацыя паўстае для тых, хто знаходзіцца ў самой сістэме функцыянавання спорту [14, с. 6–8]. Па вялікім рахунку «гульня» ці «забава» пераходзяць у разрад «сур'ёзнага», як толькі пачынае дамінаваць прафесійная дзейнасць: фарміруецца пэўная арганізацыйная структура, утвараецца прызавы фонд, удзельнікі падзяляюцца на пераможцаў і пераможаных, узнікаюць асабістыя і камандныя рэйтынгі і г. д.

Метады даследавання

Пры падрыхтоўцы артыкула выкарыстоўваліся такія метады даследавання, як назіранне, апісанне, параўнанне, аналіз навуковых і дакументальных крыніц, а таксама вывучэнне адкрытай у доступе інтэрнэт-інфармацыі. Філасофскі аналіз феноменаў культуры з анталогічнага пункту гледжання перадусім акцэнтуюе ўвагу на тым, з якімі прадметамі маецца дачыненне ў гэты час. Камп'ютарныя гульні якраз дазваляюць акунуцца ў віртуальны свет, у свет, які створаны распрацоўшчыкамі адмысловых праграм, дзе карыстальнікі часам нават не заўважаюць ілюзорнасці паралельнага існавання. Кіберспорт можа вызначацца таксама як сістэма гульнявых спаборніцтваў з выкарыстаннем камп'ютарных тэхналогій, дзе з дапамогай камп'ютара мадэлюецца віртуальная прастора, у якой менавіта і адбываецца само спаборніцтва. Трэба таксама браць пад увагу, што праграмае забеспячэнне гульняў мае высокі ўзровень аўтацэнзуры, якая ўлічвае маральныя крытэрыі.

Вынікі і абмеркаванне

Кіберспорт, альбо eSports, – гэта скарачэнне англійскага выразу electronic sport. Сутнасць яго заключаецца ў тым, што праводзяцца спаборніцтвы як асобных людзей, так і ў складзе каманды ў разнастайных камп'ютарных гульнях. Як і ў традыцыйным спорце, усе турніры праводзяцца згодна з распрацаванымі правіламі, якія датычацца тыпу гульні, абсталявання і тых варункаў, якія неабходныя для перамогі. Сваю сучасную назву кіберспорт атрымаў у 1999 г., калі гэта паняцце было выкарыста-

на ў прэс-рэлізе з нагоды стварэння Асацыяцыі анлайн-гульцоў (Online Gamers Association).

Такім чынам, гісторыя кіберспорту налічвае ўсяго некалькі дзясяткаў гадоў пасля таго, як з'явіліся камп'ютарныя гульні. Першапачаткова eSports у свеце ўспрымаўся як нешта не вельмі сур'ёзнае, перш за ўсё праз тое, што ў ім адсутнічалі фізічныя нагрузкі, а самі камп'ютарныя гульні лічыліся простым баўленнем часу. Дарэчы, варта яшчэ раз гэта падкрэсліць, нават зараз такая думка пераважае ў большасці людзей. Хваля зацікаўленасці гульнямі пачалася ў 1990-я гг., хоць першы турнір адбыўся яшчэ ў 1972 г. у Стэнфардскім ўніверсітэце (Stanford University, USA), а пераможца яко атрымаў падпіску на часопіс Rolling Stone [2].

Першыя па-сапраўднаму буйныя спаборніцтвы былі праведзены ў 1980 г., калі амерыканская кампанія па вытворчасці камп'ютарных гульняў Atari вырашыла правесці чэмпіянат па Space Invaders, у якім прынялі ўдзел каля 10 тыс. чалавек. Далей развіццё кіберспорту пайшло хуткімі тэмпамі, асабліва пасля таго, як пачаліся турніры па Quake, а распрацоўшчык гэтай гульні ўзнагародзіў пераможцу аўтамабілем Ferrari. У спаборніцтвах па кіберспорце прымаюць удзел прадстаўнікі большасці краін свету, нават тых, дзе адсутнічаюць адпаведныя нацыянальныя арганізацыйныя фарміраванні. Рэгламент правядзення чэмпіянатаў усталяўваецца згодна з патрабаваннямі адпаведнай структуры, што займаецца падобнага роду гульнямі. Сусветная асацыяцыя кіберспорту WESA (World Esports Association) была створана ў 2016 г. і аб'яднала самыя ўплывовыя арганізацыі, такія як Virtus.pro, Natus Vincere, Fnatic, Ninja in Pyjamas. Яшчэ раней, у 1997 г., пачала сваю дзейнасць Electronic Sports League (ESL) з удзелам Fnatic, Natus Vincere, Team EnVyUs, FaZe Clan, Virtus.pro, G2 Esports, North, Splyce, Mousesports і Ninjas in Pyjamas. Па дадзеных на 2021 г. на сайце ESL было зарэгістравана больш за 11,5 млн карыстальнікаў, 800 тыс. каманд і штодзённа праводзілася больш за 10 тыс. матчаў [2].

Ад кіберспартсменаў патрабуецца ўменне працаваць у складзе малой групы, аддаваць на трэнінгі да дзесяці гадзін у дзень, мець устойлівасць да стрэсаў, пазбягаць канфліктаў, прытрымлівацца здаровага

ладу жыцця, мець высокі ўзровень працаздольнасці. Прафесійны статус спартсмена залежыць ад такога важнага крытэрыю яго занятасці, які характарызуецца сумай атрыманых прызавых за ўдзел у спаборніцтвах, што дае магчымасць для адпаведнага асабістага як фізічнага, так і матэрыяльнага ўтрымання.

Кіберспартыўныя турніры ў высокай ступені залежаць ад стабільнай працы інтэрнэту і якасці тэхнічнага абслугоўвання. Таму вызначаюцца два наступныя тыпы турніраў: першы – LAN (Local Area Network), які праводзіцца ў камп’ютарных клубах і нават на стадыёнах, дзе збіраюцца шматтысячныя аўдыторыі; другі – анлайн-спаборніцтвы, якія не патрабуюць наяўнай прысутнасці гульцоў, але тым не менш захоўваецца магчымасць іх удзелу без увагі на актуальнае месца знаходжання, галоўнае, каб меўся камп’ютар з доступам да інтэрнэту і партнёр па гульні. Да асаблівасцяў анлайн-гульніў адносяцца найперш хуткасць доступу да сервера тых каманд, якія знаходзяцца ў розных рэгіёнах свету, а таксама ўзгадненне часу і раскладу спаборніцтваў калектываў з розных кантынентаў.

Звычайна змаганні па кіберспорце падзяляюцца на чатыры рэгіёны: Еўропа, Амерыка, Паўднёва-Усходняя Азія і Кітай. У фінальную частку буйных спаборніцтваў трапляюць пераможцы анлайн-кваліфікацыі. Існуе некалькі сістэм выяўлення лепшых: BO1 (Best of one) (гуляе адна карта, і перамагае мацнейшы); BO2 (Best of two) (гульня можа скончыцца ўнічыю); BO3 (Best of three) (лепшы вызначаецца ў трох раўндах); BO5 (Best of five) (лепшы вызначаецца ў пяці раўндах).

Аднымі з найбольш папулярных сёння лічацца такія гульні, як Dota 2, Counter Strike: Global Offensive, ці CS:GO, League of Legends, або LoL, FIFA.

Dota 2 характарызуецца як гульня ў стылі MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) і спалучае ў сабе элементы стратэгіі рэальнага часу і камп’ютарных ролевых гульніў. Гэта супрацьстаянне ў віртуальным свеце паміж «светлым» і «цёмным» бакамі. Задача – зруйнаваць вежы саперніка і абараніць свае. Гуляюць дзве каманды па пяць геймераў.

CS:GO адносіцца да жанру шутара, іншымі словамі, гэта гульня, дзе ўдзельнік

назірае за сітуацыяй вачыма персанажа. Сутнасць гульні ў тым, што гэта спаборніцтвы дзвюх каманд – «тэарыстаў» і «анты-тэарыстаў». Задача залежыць ад карты: захапіць ці вызваліць закладнікаў, выканаць пэўную місію, замінаваць ці размінаваць аб’ект. Геймеры маюць магчымасць выкарыстоўваць разнастайныя віды зброі і тэхнікі.

Сутнасць League of Legends заключаецца ў тым, што гэта супрацьборства дзвюх каманд з пяці прадстаўнікоў, дзе для перамогі патрабуецца не толькі знішчыць варожую базу, але і абараніць сваю. Трапіць у каманду можна толькі па запрашэнні вызначанай асобы, якая выбірае два галоўныя заговоры і мае магчымасць кантраляваць аднаго з гульцоў.

Асаблівую ўвагу прыцягвае гульня FIFA 22, якая з’яўляецца 29-й па ліку камп’ютарнай гульні з серыі FIFA ў жанры футбольнага сімулятара рэальнага матча. Існуе пералік каманд, часткова альбо поўнасцю ліцэнзіяваных, прычым гуляюць як мужчынскія футбольныя, так і жаночыя клубы. Каманды пачынаюць спаборніцтвы ад кваліфікацыйных сустрэч і далей рухаюцца да фіналу. Прымяняюцца тыя ж метады, што і ў рэальным футболе, толькі што за пасрэдніцтвам камп’ютара. Электронная сімуляцыя футбольнага матча ў вялікай ступені нагадвае рэальныя падзеі гульні, дазваляе ўдзельнікам увасобіцца ў ролю спартсмена ці менеджара, увогуле атрымаць асалоду ад самога спаборніцтва. Калі ўлічыць, што пераважная большасць карыстальнікаў мае свае ўласныя схільнасці адносна той ці іншай каманды, то кампенсаторная функцыя спорту рэалізуецца ў гэты час у значнай ступені.

Электронны спорт пераважна можа быць ахарактарызаваны ў якасці лічбавага забаўляльнага асяроддзя з шырокім ахопам і доўгатэрміновым часам прагляду, што вельмі зручна для відэарэкламы. Мэтавая група ў большасці складаецца з маладых людзей з тэхнічнымі навыкамі, што не падпадаюць пад уплыў традыцыйных сродкаў масавай інфармацыі. Асаблівасцю кіберспорту з’яўляецца яго цесная сувязь паміж прафесіяналамі і іх прыхільнікамі. Гэты эфект дасягаецца дзякуючы таму, што мноства заўзятараў eSports не толькі сочаць за найважнейшымі турнірамі, але і прысутні-

чаюць у якасці глядачоў на штодзённых трэнінгах сваіх фаварытаў, дзе маюць з імі прамы кантакт. Пастаянная прысутнасць гульцоў на пlynевых платформах як падчас правядзення спаборніцтваў, так і ў перапынках паміж імі дазваляе прыцягнуць спонсараў у якасці неад'емнай часткі кіберспартыўнага таварыства. Менавіта дзякуючы спонсарам спартсмены ператвараюць сваё аматарскае захапленне ў прафесійную дзейнасць. Гэта, у сваю чаргу, выкарыстоўваецца брэндамі ў фарміраванні і падтрымцы свайго пазітыўнага іміджу. У спалучэнні з сацыяльнымі сеткамі, якія актыўна ўзаемадзейнічаюць з кіберспартыўнай індустрыяй, eSports спрыяе рэалізацыі разнастайных маркетынгавых праграм [6]. Варта заўважыць, што ў апошнія гады YouTube і Facebook пачалі актыўна інвеставаць у кіберспорт, а Electronic Sports League пайшла яшчэ далей – падпісала эксклюзіўнае пагадненне з Facebook наконт прамых трансляцый шэрага турніраў, у прыватнасці CS:GO.

Па версіі сайта HLTV.org, які асвятляе прафесійныя навіны, турніры і статыстыку кіберспорту CS:GO і мае больш за 4 млн унікальных наведвальнікаў кожны месяц, у топе лепшых гульцоў па выніках 2021 г. знаходзіліся: 1) Аляксандр s1mple Костылеў (Украіна); 2) Мацэе Zywoo Эрбо (Францыя); 3) Нікола NiKo Ковач (Боснія і Герцагавіна); 4) Дзмітрый sh1ro Сакалоў

(Расія); 5) Сяргей Ax1Le Рыхтараў (Расія); 6) Абай HObbit Хасенаў (Казахстан); 7) Дзяніс electroNic Шарыпаў (Расія); 8) Марэк YEKINDAR Галінскіс (Латвія); 9) Валерый b1t Вахоўскі (Украіна); 10) Джамі Jame Алі (Расія) [5].

У той жа час самая паспяховая дзясятка паводле заробленых прызаў (\$ млн) на восень 2021 г. уключала ў сябе толькі гульцоў з Dota 2, пры гэтым варта ўлічыць, што прызаў фонд у гэтым відзе кіберспорту ў разы большы, чым у турнірах па іншых дысцыплінах: 1) Ёхан n0tail Сундштайн (Данія) – 7,18; 2) Эссэ JerAx Вайнікка (Фінляндыя) – 6,47; 3) Анатан ана Фам (Аўстралія) – 6; 4) Себасцьян Себ Дэбс (Францыя) – 5,77; 5) Топіас Topson Таавітсайнен (Фінляндыя) – 5,69; 6) Куро KuroKy Салехі Тахасомі (Германія) – 5,2; 7) Амер Miracle-аль-Баркаві (Іарданія) – 4,8; 8) Іван MinD_ContRoL Барыславаў (Балгарыя) – 4,59; 9) Ласэ MATUMBAMAN Урпалайнен (Фінляндыя) – 4,5; 10) Марун GH Мер-хей (Ліван) – 4,2 [4].

Варта заўважыць, што па выніках спаборніцтваў 2021 г. па розных дысцыплінах кіберспорту агульны прызаў фонд дасягнуў \$204 367 539,15. Пры гэтым было праведзена 4 282 турніры з удзелам 21 951 гульца [9].

Шэраг дадзеных па асобных дысцыплінах кіберспорту прадстаўлены ў табліцы.

Табліца. – Арганізацыя кіберспартыўных спаборніцтваў 2021 г. [9]

№ п/п	Кіберспартыўныя дысцыпліны	Прызаў фонд, \$	Колькасць гульцоў	Колькасць турніраў
1	Dota 2	47,760,560.77	933	87
2	Counter-Strike: Global Offensive	21,171,751.49	3 190	494
3	BATTLEGROUND Mobile	17,162,436.30	744	23
4	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	16,031,339.09	513	44
5	Arena of Valor	14,400,028.02	362	16
...7	League of Legends	7,820,971.86	1 288	93
...18	FIFA 21	2,145,134.53	227	24
...162	Def Jam: Fight for NY	20.00	3	1

Заклучэнне

Ужо зараз у кіберспорце філасофскае асэнсаванне гульні патрабуе вызначыцца з пытаннем чалавечай прыроды ў катэгорыях перамогі і паражэння, кіравання аватарам, правілаў гульні і судзейства. Філасофаў таксама не можа не хваляваць тэндэнцыя павелічэння вылічальных магчымасцяў гаджэтаў, ідэі ўтварэння лічбавага свету, суадносінаў фізічнай і віртуальнай рэальнасці.

Традыцыйны спорт і кібер-спорт усё больш перасякацца па шмат якіх пазіцыях. Але нельга таксама адназначна дэклараваць, што такое становішча будзе заставацца стабільным. Неўзабаве віртуальны свет можа запаралеліцца, і тады eSports набудзе ўласнае існаванне з усімі ўласцівымі гэтаму працэсу элементамі. Варта заўважыць, што, як і ў традыцыйным спорце, у кіберспартыўных спаборніцтвах допінгавае злоўжыванне

не з'яўляецца таямніцай. Нягледзячы на тое, што выкарыстанне забароненых рэчываў кантралюецца адпаведнымі службамі, адным з найбольш распаўсюджаных допінгавых псіхастымулятараў у кіберспартыўным асяроддзі з'яўляецца адэрол (adderall), які распрацаваны на падставе амфетаміну, добра вядомага ў студэнцкім атачэнні прэпарату, што паляпшае канцэнтрацыю ўвагі і памяць і што трапіў пад забарону як наркотык. Турнірны аператар ESL выкарыстоўвае сістэму допінг-кантролю, каб выявіць тых гульцоў, якія ўжываюць стымулятары дзеля павелічэння хуткасці рэакцыі.

Аktуальнай для кіберспорту з'яўляецца праблема прыналежнасці акаўнта канкрэтнай асобе. Выяўленне яго сапраўднасці ўскладняе boosting, іншымі словамі, паляпшэнне свайго рэйтынга ў гульні ў абыход патрабаванняў правіл. Утвараецца сітуацыя, калі гулец несумленна павялічвае свой уласны рэйтынг з мэтай прыняць удзел у турніры, і тады ён непасрэдна парушае не толькі правілы гульні, але і этычныя нормы і законы.

Сёння можна з упэўненасцю вылучыць два галоўныя накірункі ў развіцці і распаўсюджванні кіберспорту: забаўляльная індустрыя ў яе бізнэс-успрыманні і спорт у яго класічным разуменні.

З неабходнасцю трэба звярнуць увагу і на тое, што імклівае развіццё інфармацыйных тэхналогій дало штуршок не толькі фарміраванню інфармацыйнага грамадства, але і стварэнню новага тыпу чалавека, які арыентаваны на пастаяннае ўзаемадзеянне з навакольным асяроддзем пры дапамозе камп'ютара, што не магло не прывесці да вынаходніцтва новага віду спартыўных дысцыплін.

Пакуль перспектывы далучэння кіберспорту да алімпійскага руху знаходзяцца на стадыі вырашэння гэтага пытання на падставе адпаведнай зацікаўленасці з боку міжнародных і нацыянальных спартыўных федэрацый праз пасрэдніцтва Міжнароднага алімпійскага камітэта. Каб набыць алімпійскі статус, кіберспорт павінен адпавядаць шэрагу патрабаванняў, а менавіта:

1) мець Міжнародную спартыўную федэрацыю, якая атрымала прызнанне МАК;

2) прызнаць і выконваць палажэнні Алімпійскай хартыі і Сусветнага антыдопінгавага агенцтва;

3) праводзіць сусветныя, кантынентальныя, рэгіянальныя і нацыянальныя чэмпіянаты і кубкавыя спаборніцтвы.

Акрамя таго, кіберспорт павінен мець прадстаўніцтва не менш як у 75 краінах чатырох кантынентаў для летніх мужчынскіх відаў спорту; не менш як у 40 краінах трох кантынентаў для летніх жаночых відаў спорту; не менш як у 25 краінах трох кантынентаў для зімовых відаў спорту. Аднак у стане высокай канкурэнцыі з іншымі спартыўнымі дысцыплінамі выкананне гэтых патрабаванняў выклікае пэўныя сумненні. МАК у барацьбе з празмерным пашырэннем праграмы Алімпійскіх гульняў спрабуе ўтрымаць гэты працэс у акрэсленых межах і таму бярэ пад увагу такія важныя крытэрыі, як папулярнасць у моладзевым асяроддзі, эфект відовішча, ахоп тэлевізійнай аўдыторыі, камерцыйны складнік і інш. [3].

Феномен кіберспорту, зразумела, патрабуе свайго філасофскага асэнсавання. Пакуль вельмі важна засяродзіцца на тым відавочным факце, што гэта з'ява рэальна існуе, і таму, як кожная сацыяльная дзейнасць, у якую ўключаны мільёны зацікаўленых, патрабуе не толькі апісання і аналізу, але і прагназавання ў дынаміцы развіцця. Фенаменалогія кіберспорту, несумненна, мае дачыненне да фарміравання іерархіі маральных каштоўнасцяў у сістэме функцыянавання сучаснага глабалізаванага грамадства.

Класічныя дэбаты аб прыродзе спорту і фенаменалогіі дасведчанасці ўдзельнікаў застаюцца актуальнымі да гэтага часу. Такому становішчу паспрыяла павелічэнне зацікаўленасці да электронных гульняў, калі на якасна новым узроўні пачало зноў абмяркоўвацца пытанне вызначальных элементаў спорту – спецыфікі традыцыйных і лічбавых гульняў. Філасафы спорту даследуюць пытанне актуалізацыі ў кіберспорце фізічных навыкаў, наступстваў інстытуцыялізацыі спаборніцтваў, маральнае стаўленне да лічбавых гульняў і інш. [13].

Калі, згодна з логікай С. МакКатчэана, С. Хітчэнса і А. Драчэна (С. McCutcheon, M. Hitchens, A. Drachen), фізічныя здольнасці з'яўляюцца галоўным элементам вызначэння традыцыйнага спорту, то як у такім выпадку можна ігнараваць гэта без уліку «розуму»? Таму варта дапусціць, што камп'ютарныя гульні на спартыўную тэматыку

трэба лічыць спортам, нагодай для чаго з'яўляецца дэманстрацыя фізічнага майстэрства ў гульні. Больш за тое, eSports падпадае пад характарыстыку спартыўнай актыўнасці яшчэ і таму, што ўсялякая фізічная актыўнасць уласцівая чалавечай дзейнасці. Кіберспорт таксама патрабуе фізічных і інтэлектуальных намаганняў (праца мозгу, выкарыстанне камп'ютарнага абсталявання) [12, р. 533, 534, 538].

Дарэчы, спорт можна вызначыць як дзейнасць, якая ўключае фізічныя намаганні, рухавыя навыкі ў якасці галоўнай накіраванасці з элементамі канкурэнцыі, дзе правілы і мэдэлі паводзінаў рэгулююць гэты працэс праз арганізацыі, і спартыўная практыка ўключае ў сябе любы тып фізічнай актыўнасці або фізічных практыкаванняў і залежыць ад розных кантэкстаў і ін-

дывідуальнага характару. З іншага боку, да гэтага часу няма адзінага вызначэння электронных відаў спорту. Як правіла, кіберспорт уключае ў сябе некалькі розных тыпаў электронных гульняў са структурай і правіламі, падобнымі да традыцыйных відаў спорту (напрыклад, FIFA 22) [7].

Але галоўнае пытанне пры вызначэнні суадносін паміж кіберспортам і традыцыйным спортам пакуль застаецца да канца нявырашаным: ці сапраўды eSports можа быць залічаны да сістэмы арганізаваных спаборніцтваў, ці грамадская думка будзе ўспрымаць яго адпаведным чынам. Фармулёўка адказу стварае магчымасці для самай разнастайнай інтэрпрэтацыі адносна не толькі бліжэйшай, але і больш аддаленай перспектывы іх суіснавання.

СПІС ВЫКАРЫСТАНАЙ ЛІТАРАТУРЫ

1. Гуреева, Е. И. Спортивная терминология в лингвокогнитивном аспекте [Электронный ресурс] / Е. И. Гуреева. – Режим доступа: <https://cheloveknauka.com/sportivnaya-terminologiya-v-lingvokognitivnom-aspekte>. – Дата доступа: 14.01.2022.
2. Киберспорт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://znaki.fm/esports/>. – Дата доступа: 26.10.2021.
3. Олимпийские виды спорта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://olympika.ru/olymp/sport.html>. – Дата доступа: 18.02.2022.
4. Самые богатые киберспортсмены мира – как изменился топ после победы Spirit на TI10 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/samye-bogatyie-kibersportsmeny-mira-kak-izmenilsya-top-posle-pobedy-spirit-na-ti10>. – Дата доступа: 15.02.2022.
5. Топ-10 игроков 2021 года по версии HLTV.org [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/counter-strike-go/articles/top-20-igrokov-2021-goda-v-cs-go-po-versii-hltv-org>. – Дата доступа: 15.02.2022.
6. eSports: индустрия развлечений на смену забаве для ботанов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sostav.ua/publication/esports-industriya-razvlechenij-na-smenu-zabave-dlya-botanov-79428.html>. – Дата доступа: 26.10.2021.
7. E-Sports: a legitimate sport? [Electronic resource] / M. Cerqueira [et all.]. – Mode of access: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-84232020000200001. – Date of access: 22.02.2022.
8. «Change or be changed», IOC President Thomas Bach tells IMD alumni [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.imd.org/news/updates/Change-or-be-changed-IOC-President-Thomas-Bach-tells-IMD-alumni/>. – Date of access: 11.12.2020.
9. Esports earnings [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.esportsearnings.com/history/2021/games>. – Date of access: 15.02.2022.
10. Gry komputerowie stanowią poważną część współczesnej kultury : Wywiad z Jesperem Juulem, jednym z największych na świecie specjalistów od filozoficznych aspektów gier komputerowych // Filozofuj!. – 2021. – Nr 4 (40). – S. 23–24.
11. IOC President Bach writes to Olympic Movement: Olympism and Corona [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.olympicchannel.com/en/stories/news/detail/ioc-president-bach-writes-olympic-movement-olympism-corona/>. – Date of access: 11.12.2020.
12. McCutcheon, C. eSport vs iSport [Electronic resource] / C. McCutcheon, M. Hitchens, A. Drachen // Advances in Computer Entertainment Technology – 14th International Conference

ACE, London, 2017. – Proceedings. – 2018. – Vol. 10714. – P. 531–542. – Mode of access: https://doi.org/10.1007/978-3-319-76270-8_36. – Date of access: 22.02.2022.

13. Philosophy of Sport [Electronic resource]. – Mode of access: <https://plato.stanford.edu/entries/sport/>. – Date of access: 22.02.2022.

14. Szutta, A. Czym są gry komputerowe? / A. Szutta // *Filozofuj!*. – 2021. – Nr 4 (40). – S. 6–8.

15. Szutta, A. To tylko gra? Czyli uwag kilka o etycznym wymiarze gier komputerowych / A. Szutta // *Filozofuj!*. – 2021. – Nr 4 (40). – S. 13–15.

REFERENCES

1. Guriejeva, Ye. I. Sportivnaja terminologija v lingvokognitivnom aspietie [Elektronnyj riesurs] / Ye. I. Guriejeva. – Riezhim dostupa: <https://cheloveknauka.com/sportivnaya-terminologiya-v-lingvokognitivnom-aspekte>. – Data dostupa: 14.01.2022.

2. Kibiersport [Elektronnyj riesurs]. – Riezhim dostupa: <https://znaki.fm/esports/>. – Data dostupa: 26.10.2021.

3. Olimpijskije vidy sporta [Elektronnyj riesurs]. – Riezhim dostupa: <https://olympdeka.ru/olymp/sport.html>. – Data dostupa: 18.02.2022.

4. Samyje bogatyje kibiersportsmieny mira – kak izmenilsia top poslie pobedy Spirit na TI10 [Elektronnyj riesurs]. – Riezhim dostupa: <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/samyje-bogatyje-kibiersportsmeny-mira-kak-izmenilsya-top-posle-pobedy-spirit-na-ti10>. – Data dostupa: 15.02.2022.

5. Top-10 igrokov 2021 goda po viersii HLTV.org [Elektronnyj riesurs]. – Riezhim dostupa: <https://www.cybersport.ru/counter-strike-go/articles/top-20-igrokov-2021-goda-v-cs-go-po-versii-hltv-org>. – Data dostupa: 15.02.2022.

6. eSports: industrija razvliehienij na smieniu zabavie dla botanov [Elektronnyj riesurs]. – Riezhim dostupa: <https://sostav.ua/publication/esports-industriya-razvlechenij-na-smenu-zabave-dlya-botanov-79428.html>. – Data dostupa: 26.10.2021.

7. E-Sports: a legitimate sport? [Electronic resource] / M. Cerqueira [et all.]. – Mode of access: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-84232020000200001. – Date of access: 22.02.2022.

8. «Change or be changed», IOC President Thomas Bach tells IMD alumni [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.imd.org/news/updates/Change-or-be-changed-IOC-President-Thomas-Bach-tells-IMD-alumni/>. – Date of access: 11.12.2020.

9. Esports earnings [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.esportsearnings.com/history/2021/games>. – Date of access: 15.02.2022.

10. Gry komputerowie stanowią poważną część współczesnej kultury : Wywiad z Jesperem Juulem, jednym z największych na świecie specjalistów od filozoficznych aspektów gier komputerowych // *Filozofuj!*. – 2021. – Nr 4 (40). – S. 23–24.

11. IOC President Bach writes to Olympic Movement: Olympism and Corona [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.olympicchannel.com/en/stories/news/detail/ioc-president-bach-writes-olympic-movement-olympism-corona/>. – Date of access: 11.12.2020.

12. McCutcheon, C. eSport vs irlSport [Electronic resource] / C. McCutcheon, M. Hitchens, A. Drachen // *Advances in Computer Entertainment Technology – 14th International Conference ACE, London, 2017. – Proceedings. – 2018. – Vol. 10714. – P. 531–542. – Mode of access: https://doi.org/10.1007/978-3-319-76270-8_36*. – Date of access: 22.02.2022.

13. Philosophy of Sport [Electronic resource]. – Mode of access: <https://plato.stanford.edu/entries/sport/>. – Date of access: 22.02.2022.

14. Szutta, A. Czym są gry komputerowe? / A. Szutta // *Filozofuj!*. – 2021. – Nr 4 (40). – S. 6–8.

15. Szutta, A. To tylko gra? Czyli uwag kilka o etycznym wymiarze gier komputerowych / A. Szutta // *Filozofuj!*. – 2021. – Nr 4 (40). – S. 13–15.