

УДК 316.6/796.03

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ РАКУРС ДОСТИЖЕНИЙ И ПРОБЛЕМ КИБЕРСПОРТА

И. Д. Говор

Учреждение образования «Гомельский государственный технический университет имени П. О. Сухого», Республика Беларусь

Научный руководитель В. Н. Яхно

Рассмотрен киберспорт как социокультурный феномен цифровой эпохи. Представлена история становления нового вида спорта и определен круг его проблем.

Ключевые слова: деятельность, игра, спорт, киберспорт, киберспортивные сцены, геймер.

ESPORTS AND ITS SOCIO-CULTURAL PERSPECTIVE, ACHIEVEMENTS AND PROBLEMS

I. D. Hovar

Sukhoi State Technical University of Gomel, Republic of Belarus

Science supervisor V. N. Yakhno

The article discusses esports as a socio-cultural phenomenon of the digital age. The author turns to the history of the formation of a new sport and tries to determine the range of its problems.

Keywords: activity, game, sport, cybersport (Esport, electronic sport), cybersport scenes (esport scenes), gamer.

Нидерландский культуролог и историк Й. Хейзинга в качестве эффективного ускорителя эволюционного процесса рассматривает способность человека к игровой деятельности. Именно игра как свободная, состязательная и одновременно нацеленная на коллективные усилия форма деятельности, активно «помогает» развитию человека. Исследуя современный элемент игровой культуры, он пишет, что «спорт как функция достижения общности постоянно расширял свою социальную значимость и втягивал все новые области в сферу своих владений» [1, с. 194]. Современный спорт – это как любительская, так и профессиональная форма игры. Спортивные состязания сегодня играют важную роль в жизни людей по всему миру, будучи не только средством поддержания физического здоровья, но и источником вдохновения, активного отдыха и психологической разгрузки. Занятия спортом способствует улучшению физической формы, развитию координации и выносливости, а также формированию характера, дисциплинированности, коммуникабельности и созидательной командной работы. Виды спорта очень разнообразны: от классических дисциплин, таких как футбол, баскетбол и теннис, до экстремальных видов, таких как скалолазание, серфинг и паркур. Спорт собирает вместе людей разных возрастов, культур и национальностей, способствуя взаимопониманию и уважению. Важно помнить, что занятие спортом не только полезно для здоровья, но и способно принести радость, удовлетворение и новые свершения в жизни каждого человека.

Почти 100 лет назад немецкий философ М. Шелер утверждал, что вряд ли какой-то общемировой современный феномен заслуживает социологического и психологического изучения в той степени, в какой его заслуживает спорт. Спорт приобрел

неизмеримый масштаб и социальную значимость, но этому аспекту спорта не уделяется большого внимания [2, с. 130].

Спорт постоянно эволюционирует и претерпевает изменения в соответствии с требованиями современного общества. Новейшие технологии, научные исследования, изменения в общественных ценностях и культуре оказывают значительное влияние на развитие спорта. В последние годы наблюдается увеличение внимания к вопросам устойчивости и безопасности в спорте, внедряются новые технические решения для повышения производительности спортсменов и создания более зрелищных соревнований. Другие важные тенденции в развитии спорта включают в себя усиление роли женщин в спорте, расширение географии популярности различных видов спорта, а также создание новых форматов соревнований и лиг.

В целом развитие спорта продолжает идти в направлении инноваций, улучшения качества тренировок и соревнований, а также создания более доступных возможностей для занятий спортом для всех желающих. Так, в наше время, появилась новая спортивная дисциплина – киберспорт.

Киберспорт не просто знаковое явление нашей эпохи, но и чрезвычайно противоречивое. Этот и современный вид спорта, и молодежная субкультура, и социальная среда, сформировавшаяся вокруг соревнований по видеоиграм, и популярный медиаформат, и, наконец, досуг в виде игры. Киберспортивное сообщество поддерживает ценности глобальной культуры, такие как толерантность, политкорректность, взаимное уважение. Базовым языком общения в киберспорте является английский язык.

Каждая видеоигра, на базе которой создается киберспортивная дисциплина, – это еще и коммерческий продукт. В период с 2010 по 2020 г. в индустрию киберспорта было вовлечено около 495 млн человек, а ее капитализация составила около 1 млрд долл. В период с 1990 по 2000 г. началось становление профессиональной площадки киберспорта. Пионером соревновательной сцены стал Counter-Strike, популярный тактический шутер. До этого сетевые кабели и LAN-карты стали доступны широким массам, поэтому их стали устанавливать и в домашние компьютеры. Игроки встречались на так называемых LAN-вечеринках и играли друг против друга. В 2001 г. в Республике Корея был проведен первый турнир World Cyber Games 2001 [3].

Киберспорт, несмотря на отличия в физической активности, открывает новые горизонты для спортивной деятельности, требуя ментальной и стратегической подготовки, конкуренции, дисциплины и организационной структуры, что отражает его схожесть с традиционными видами спорта и признание его как серьезного и значимого спортивного явления.

В Беларуси первые шаги по созданию лиги киберспорта были сделаны группой гродненских геймеров в 2014 г. Геймер – это человек, активно участвующий в компьютерных играх, обладающий глубоким интересом к игровой культуре и технологиям, часто имеющий определенные навыки и опыт в различных жанрах игр, а также активно взаимодействующий с игровым сообществом и участвующий в соревнованиях как виртуальных, так и реальных. В 2015 г. молодые геймеры из Гродно зарегистрировали первую в Беларуси Федерацию киберспорта.

Республиканское общественное объединение «Белорусская федерация киберспорта» было образовано в 2017 г. Цель федерации – содействовать развитию нового вида спорта в нашей стране, осуществлять подготовку игроков к соревнованиям, пропагандировать киберспорт и вовлекать в состязания широкие слои населения Беларуси. В настоящее время в Федерации киберспорта существует две лиги: республиканская и студенческая. В студенческую лигу входят учащиеся 55 белорусских университетов и 173 колледжей со всех областей республики [4].

Как любое спортивное действие, киберспорт – это азартное состязание, в котором неизвестен исход борьбы. Вероятность поражения в данных состязаниях очень велика: она составляет в среднем 1/2. Такие соревнования многие социальные психологи считают вредными для здоровья человека, так как они повышают уровень тревожности, могут вызывать стресс. Для данного спорта характерна жесткая конкуренция и высокие ожидания спортсменов. Это также может быть источником серьезных психологических проблем. Стоит отметить и то, что дестабилизировать психику спортсмена могут и интенсивные тренировки геймеров, и сами соревнования.

Кроме того, современный спорт – профессиональное коммерческое предприятие, требующее серьезных финансовых вложений. Некоторые виды спорта, в том числе киберспорт, требуют значительных материальных затрат на оборудование, на подготовку спортсменов, на награды, поездки на соревнования и другое, что также является источником многих затруднений и серьезных проблем.

Тем ни менее любой спорт «закаляет» волю человека, повышает выносливость и, следовательно, общее физическое состояние. Занятия спортом способствуют формированию таких черт характера, как дисциплинированность, настойчивость, целеустремленность, уверенность в себе. Спорт объединяет людей разных культур и национальностей, способствуя установлению новых связей и дружеских отношений и таким образом выполняет функцию социализации индивида. В конце концов, спорт может быть источником психологической разрядки, приятного времяпрепровождения, развлечения и отдыха.

Литература

1. Хейзинга, Й. Homo Ludens / Человек играющий / Й. Хейзинга // Ст. по истории культуры ; пер. с нидерланд. и сост. Д. В. Сильвестрова. – М. : Айрис-пресс, 2003. – С. 13–224.
2. Петрунин, Ю. Ю. Антропный принцип в науке о спорте / Ю. Ю. Петрунин // Вопр. философии. – 2019. – № 9. – С. 130–140.
3. Мазоренко, Д. А. Киберспорт. – Режим доступа: <https://bigenc.ru/c/kibersport-5528c0>. – Дата доступа: 25.04.2024.
4. Белорусская федерация киберспорта. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/blog/other/302702>. – Дата доступа: 25.04.2024.

УДК 94(476)

САРМАТСКИЙ ПОРТРЕТ КАК ОТРАЖЕНИЕ ПОЛИТИЧЕСКОГО СТАТУСА ШЛЯХЕТСКОГО СОСЛОВИЯ В РЕЧИ ПОСПОЛИТОЙ

К. А. Качан

*Учреждение образования «Белорусский государственный
экономический университет», г. Минск*

Научный руководитель С. Ф. Шимукович

Сарматский портрет является отражением политического статуса шляхетского сословия в Речи Посполитой. С помощью такого типа портрета можно ясно увидеть характерные черты личности шляхтича эпохи барокко. Включение в портрет сарматского типа родовых гербов и текстов-девизов являлось обязательным, что также помогало дать полную характеристику личности шляхтича. Благодаря идее Antemurale Christianitatis и концепции homo militans, четко прослеживается менталитет шляхетского сословия XVII–XVIII вв.

Ключевые слова: сарматский портрет, особый политический статус шляхты, барокко, сармат-патриот, идея Antemurale Christianitatis, концепция homo militans.