

На сегодняшний день информационные технологии достигли определенного уровня своего развития. Одним из аргументов, говорящих о том, что это действительно так, является появление и распространение киберспорта.

Компьютерный спорт – (киберспорт, e-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

Боевая арена – многопользовательская онлайн боевая арена – дисциплина компьютерного спорта, в которой две команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида с целью уничтожения главного здания команды соперника. Каждый игрок управляет одним объектом из определенного списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение матча объекты управления могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение.

Дисциплина Dota 2 является одним из видов боевой арены, по которой проводятся различные турниры, согласно регламенту их проведения.

В отличие от классических видов спорта, для освоения которых требуется площадка, сыграть в Dota 2 можно на собственном ПК, чтобы лучше разобраться в правилах и понимать логику действий профессиональных игроков. Особенность игры заключается в возможности выбора персонажей, у каждого из которых есть свои умения. Команда из нескольких персонажей должна обыграть соперников, уничтожив их базу, добраться до которой можно по одному из нескольких путей.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ И ЕГО ЗНАЧИМОСТЬ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ НА ПРИМЕРЕ ДИСЦИПЛИНЫ ДОТА 2.



Киберспорт — четко выстроенная система отношений, ролей и тренировок, которая подразумевает способность человека применять спортивные навыки в киберпространстве.

Киберспорт получил статус официальной спортивной дисциплины в 2016 году — это полноценный вид спорта. Компьютерная игра в рамках киберспорта — такое же спортивное состязание, как шахматный турнир или теннисный матч.

Один из самых важных навыков, которые со временем появляются у киберспортсменов, — аналитическое мышление. Киберспорт — это чаще всего групповой процесс: надо просчитать ходы соперника, распознать личностные черты других игроков. Таким образом, во время занятий киберспортсмен выполняет колоссальную аналитическую работу.

Помимо аналитического мышления, у людей, которые занимаются киберспортом осознанно и профессионально, развиваются и такие важные навыки, а также полезные качества как скорость реакции, способность работать и общаться в команде, ориентироваться на поведение других, умение взаимодействовать с информацией, спокойствие в стрессовых ситуациях, рассудительность, адаптивность: человек учится быстро корректировать свое поведение.

Киберспорт — важная часть сегодняшнего дня и будущего.

Киберспорт доступен на самых разных платформах, поэтому аудитория неуклонно расширяется. Компьютерный спорт учит работать в команде, позволяет тренировать память, внимание, реакцию, учит мыслить логически и быстро принимать решения. Известно также, что для успешной киберспортивной деятельности необходим ряд личностных характеристик: способность к волевой саморегуляции (умение не думать о прошлых выступлениях и сосредоточиться на процессе актуальной игры), умение разделять игру и повседневную жизнь, конструктивно общаться со своими товарищами по команде, доверять своим навыкам, быть способными к индивидуальному и командному саморазвитию, проводить анализ самоэффективности, обладать навыками постановки целей различных типов (краткосрочных, долгосрочных, процессуальных).

В 2016 году киберспорт в России признан официальным видом спорта на основании следующих документов:

■ приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта";

■ приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта".

Основным нормативно-правовым документом, регулирующим отношения в сфере киберспорта является приказ Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335.

