

2. Демидович, Н. Г. Пилатес как средство физического воспитания студентов : методические рекомендации [Электронный ресурс] / Н. Г. Демидович ; Белорус. нац. техн. ун-т, каф. «Физическая культура». — Минск : БНТУ, 2014. — URL: https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/13729/Pilates_kak_sredstvo_fizicheskogo.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата обращения: 31.03.2025).

3. Жарков, А. Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности : учебник для студентов вузов культуры и искусств / А. Д. Жарков. — М. : Издательский Дом МГУКИ, 2007. — 480 с. — ISBN 978-5-94778-171-7. — URL: <https://ukiik.ru/wp-content/uploads/2017/10/ZHarkov-A.D.-Teoriya-i-tehnologiya-kulturno-dosugovoy-deyatelnosti-uchebnik-dlya-studentov-vuzov-kulturyi-i-iskusstv.pdf> (дата обращения: 31.03.2025).

4. Сайлер, Б. Совершенствование тела по методу Пилатеса / Б. Сайлер. — М. : АСТ Астрель, 2004. — 177 с.

Шимко Д.Н., студент 301 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Кандрукевич О.В.,
кандидат медицинских наук, доцент

КИБЕРСПОРТ: СТРАТЕГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Современные виды командного спорта очень разнообразны. Наиболее известны и популярны классический футбол, баскетбол, гандбол, хоккей. С конца 1990-х годов, благодаря развитию компьютерных технологий, интернета и популяризации компьютерных клубов, на мировую арену вышел новый вид командного спорта – киберспорт.

Цель исследования: изучить информацию о роли стратегических аспектов в киберспорте; исследовать мнение киберспортсменов и любителей киберспорта о практических подходах к выбору стратегии в компьютерной игре.

Объекты и методы. Изучили литературные и интернет-источники, посвященные теоретическим и практическим вопросам стратегии в киберспорте. Провели анкетирование киберспортсменов, любителей и фанатов компьютерных игр (27 человек в возрасте 16 – 35 лет) с помощью сервиса forms.google.com.

Результаты исследования. Киберспорт в своем развитии прошел четыре этапа становления. Этап «Аркад» характеризуется началом общественного признания игровой индустрии благодаря появлению в 1966 году игровых автоматов Sega. Этап «Юникс» связан с проведением в 1988 году соревнований по игре Netrek, которая представляла собой смесь командной стратегии и шутера в реальном времени. Позднее эта игра была признана первой спортивной онлайн-игрой по версии Wired Magazine в 1993 году. Этап ранних персональных компьютеров (ПК) ассоциируется с выпуском в 1993 году игры DOOM, главной особенностью которой стал соревновательный характер. В России знаковым событием этого периода стал 1996 год, когда был создан первый компьютерный клуб «Орки». Это ознаменовало зарождение киберспорта в стране. Этап глобальных турниров берет свое начало в 2001 году с созданием турнира World Cyber Games, в котором приняли участие свыше 400 человек из более 25 городов [1.a.i.2].

Необходимо отметить, что не все игры подходят для киберспортивных соревнований. Игры должны обладать определенными характеристиками: соревновательный элемент (возможность состязаться с другими игроками в режиме реального времени); элемент мастерства (случайность исключает возможность применения игры как спортивной дисциплины).

К 2003 году во многих странах появились ассоциации киберспорта, поэтому требовалось создать список игр и жанров, подходящих под критерии

киберспортивных соревнований. В 2025 году к ним относятся следующие жанры: шутеры от первого лица с ведением счета по набранным фрагам (FPS по фрагам); стратегические игры в реальном времени (RTS); пошаговые (походовые) стратегии; технические симуляторы; спортивные симуляторы; ролевые игры (RPG). Наибольшей популярностью пользуются игры League of Legends, Valorant, PUBG, Hearthstone, Apex Legends, Warcraft III, Overwatch, Fortnite, Standoff 2, Deadlock, EFT: Arena, World of Tanks. Среди них наиболее известны Dota 2 (стратегическая командная игра с многомиллионными призовыми фондами), Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) (шутер, где важны тактика и командное взаимодействие), League of Legends (одна из самых популярных МОБА-игр с динамичным геймплеем), Fortnite, Valorant, Call of Duty (игры, стремительно набирающие популярность) [1.a.i.4].

Киберспорт стал не только развлечением для любителей – сегодня это профессиональный спорт с многочисленными командами на всех континентах. В 2025 году киберспорт – это не просто игры с друзьями, а индустрия, в которой делаются ставки и выигрываются огромные суммы денег [1.a.i.4]. Это еще раз доказывает, что киберспорт находится на пике своего развития. Следует отметить, что до 2024 года проводились мировые турниры по киберспорту, которые имели огромный успех. Однако 23 июля 2024 года Международный олимпийский комитет официально утвердил создание Олимпийских киберспортивных игр (Olympic Esports Games) после голосования на 142-й сессии в Лозанне, Швейцария. Первая Олимпиада по киберспорту – Olympic Esports Games – пройдет в 2025 году в Саудовской Аравии.

Одним из самых популярных жанров в киберспорте является стратегия. Известно, что стратегический аспект играет важную роль во всех видах спорта – как в индивидуальных, так и в командных. Стратегия определяется общими закономерностями организации соревнований в спорте. Она должна учитывать все известные и возможные на данный момент варианты подготовки и ведения

соревновательной борьбы, альтернативные формы, средства и способы достижения результата. Из этого следует, что стратегия необходима для качественной и слаженной игры, особенно в командах, где участники обладают разными характерами, способностями, сильными и слабыми сторонами. Многие эксперты отмечают, что стратегия составляет 50% успеха. Грамотный анализ сильных сторон своей команды и слабых сторон соперника позволяет выстроить эффективную стратегию с различными тактическими элементами.

Для полного понимания вопроса приведем пример на одном из самых популярных видов спорта – футболе, за которым наблюдают 4,5 миллиарда человек. На сайте PFSA стратегия в футболе описывается так: «...это сердцебиение футбола, где каждый ход анализируется и обсуждается болельщиками, аналитиками и тренерами. В основе этой симфонии тактики лежит формирование – стратегический план, который диктует позиции и движения игроков. Однако есть более тонкое искусство, которое часто ускользает от тех, кто просто смотрит на цифры на поле, – различие между формой команды и ее построением. Это тонкое понимание – не просто вопрос педантичности; оно может стать разницей между хорошо смазанной машиной и неуклюжим, предсказуемым противником» [1.a.i.4]. Это значит, что стратегия даже в такой непредсказуемой игре, как футбол, имеет огромное значение. Следовательно, в киберспорте, где вычислить коэффициент поражения и определить способности игроков гораздо проще за счет использования уже готовых игровых аватаров, стратегическое мышление играет не менее важную роль. В отличие от традиционного спорта, киберспортсмены, с точки зрения психоневрологии, не могут войти в состояние «потока», резко увеличить свои способности за счет выброса адреналина или совершить физический рывок, что делает стратегию и тактику еще более значимыми факторами успеха. Вместе с этим, в киберспорте реализовать стратегический подход легче, чем в других спортивных дисциплинах, так как существует возможность изучения

видеозаписей профессиональных игроков, что позволяет анализировать тактические схемы и улучшать игровые навыки.

Таким образом, стратегический аспект в киберспорте, как и в любом другом виде спорта, играет ключевую роль.

По данным проведенного нами анкетирования 44,4% респондентов обозначили стратегию как крайне важный критерий успеха в киберспорте. Также респонденты выделили наиболее значимые элементы стратегии в киберспорте: командное взаимодействие отметили 88,9% опрошенных; тактическое планирование – 77,8%; управление ресурсами (в игре) – 48,1%. Вместе с этим, исследование показало, что большинство участников опроса воспринимают киберспорт как полноценный вид спорта. Так, 81,5% респондентов на вопрос об этом однозначно ответили «да», 14,8% затруднились ответить, 3,7% ответили «нет».

Таким образом, стратегия – это долгосрочный план достижения конкретной цели. Она основывается на учете максимального количества возможных вариантов ведения соревновательной борьбы, различных методов подготовки и является более широким понятием, чем тактика. Тактика, в свою очередь, рассматривается как часть стратегии. Это совокупность способов ведения борьбы, которая включает способность спортсмена анализировать информацию; прогнозировать (антиципировать) вероятные исходы игровых ситуаций; генерировать возможные варианты действий; оперативно выбирать наилучшее решение в конкретный момент [1.a.i.3].

Все вышеперечисленное свидетельствует о том, что стратегия в киберспорте является важнейшим инструментом для достижения победы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Буянова. А. В., Козилина. В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития / А. В. Буянова., В. Козилина. // Социально-политические науки. – 2017. – №5. – С. 77 – 80.
2. Косьмина, Е. А. Стратегия и тактика в компьютерном спорте / Е. А. Косьмина. // Известия ТулГУ. Физическая культура. Спорт. – 2022. – №8. – С. 71 – 77.
3. Обзор : [obzor.lt]. – Минск, 2003–2025. – URL: <https://obzor.lt/news/n110188.html>. (дата обращения: 11.03.2025).
4. PFSA : [thepfsa.co.uk]. – Минск, 2003–2025. – URL: <https://thepfsa.co.uk/ru/the-art-of-football-strategy-a-deeper-look-at-shape-and-formation/> (дата обращения: 11.03.2025).

Шимко Д.Н., студент 301 группы
очной формы получения образования
Начучный руководитель – Федосова. А.А.,
кандидат педагогических наук

МОДА КАК НЕВЕРБАЛЬНЫЙ КАНАЛ КОММУНИКАЦИИ В РЕКЛАМЕ

В эпоху повсеместного распространения социальных медиаплатформ и цифровых коммуникационных каналов визуальная коммуникация становится существенным фактором влияния на целевую аудиторию. Мода как активно развивающийся компонент визуальной культуры оказывает значительное воздействие на формирование актуальных трендов и детерминацию потребительских предпочтений.