Дата публикации: 01.06.2022
DOI: 10.51871/2588-0500_2022_06_02_38
УДК 796.011

Publication date: 01.06.2022
DOI: 10.51871/2588-0500_2022_06_02_38
UDC 796.011

КИБЕРСПОРТ: ОТ ПРОСТЫХ ИГР К ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ ВИДУ СПОРТА

И.С. Матвеева, Е.А. Дробот
Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина, г. Краснодар, Россия

Аннотация. Цифровизация современного мира способствует развитию новых видов спорта и новых возможностей. Киберспорт набирает популярность как у тех, кто сидит за компьютером, так и у тех, кто наблюдает за развитием игры. В данной статье представлена информация о киберспорте, о внедрении его в образовательный процесс. Его особенности развития в мире и России, положительные и отрицательные стороны использования в процессе обучения. Проведен сравнительный анализ между футболистами и киберспортсменами. Представлена информация о развитии киберспорта в Кубанском государственном аграрном университете им. И.Т. Трубилина.

Ключевые слова: киберспорт, видеоигры, спорт, физическая активность, здоровье, компьютерный спорт, киберспортсмен, Кубанский ГАУ.

ESPORT: FROM SIMPLE GAMES TO THE PROFESSIONAL SPORT

I.S. Matveeva, E.A. Drobot
Kuban State Agrarian University, Krasnodar, Russia

Annotation. The digitalization of the modern world contributes to the development of new sports and new opportunities. Esport is gaining popularity among both those who sit at the computer and those who keep watch over the game. This article provides information about esport, about its implementation in the educational process. Its features of development in the world and Russia, the positive and negative aspects of using it within the learning process. We have carried out the comparative analysis between soccer players and esport athletes. We also presented information on the esport development at the Kuban State Agrarian University.

Keywords: esport, video games, sport, physical activity, health, computer sport, esport athlete, Kuban State Agrarian University.

Введение. Жизнь не стоит на месте, время идет, а общество движется дальше. Ежегодно происходят новые открытия, внедрение технологий для упрощения жизни людей, производство нового оборудования и так далее.

Так, современное постиндустриальное общество, где практически все сферы человеческой деятельности идут бок о бок с цифровыми носителями, смогло создать условия для развития цифрового спорта – киберспорта.

Методы и организация исследования. В работе использовались следующие методы исследования: анализ литературных источников, электронных ресурсов и статистических данных.

Результаты исследования и их обсуждение. Киберспорт (по-другому известен, как «компьютерный спорт» или «электронный спорт») — это индивидуальные или командные соревнования на основе компьютерных видеоигр [1]. Хочется отметить, что Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению главы Госкомспорта России [2].

Таким образом, в 2016 году киберспорт получил статус официального вида спорта, что дало огромнейший стимул для его формирования в РФ [2].

Однако, несмотря на то, что спорт был официально признанным, возник главный

вопрос о финансировании и поддержке со стороны государственных органов.

По подсчетам экспертов, наибольшую поддержку в оказании инвестиционной деятельности проводит компания “ESforce Holding”. Ее владелец – известный олигарх Алишер Усманов, который ранее имел значительную часть акций футбольного клуба «Арсенал».

Впрочем, основным источником финансирования остаются средства, вырученные с рекламы. Соревнования, которые проводятся по киберспорту, привлекают большое количество спонсоров. На крупных ивентах число уникальных зрителей онлайн из России достигает 100000-200000 человек, в 2021 году на турнире по Dota 2 был установлен новый рекорд по количеству зрителей, размером в 1754281 человек.

Данные показатели являются очень подкупающими, тем самым привлекают крупные бренды, такие как Федеральный мобильный оператор Yota, компания Black Monster, Mail.Ru Group, Сити Мобил и другие.

Благодаря финансированию со стороны частных лиц строятся специальные арены для проведения киберспортивных турниров. Так, например, одними из спонсоров постройки арены являются ВТБ, ЦСКА и Yota.

Однако в процессе формирования киберспортивной дисциплины со стороны государственных программ сильной поддержки не наблюдалось [3].

В 2019 году институт развития Интернета направил письмо в Комитет Государственной Думы РФ по образованию с предложением ввести киберспорт как факультативную учебную дисциплину в школах, отметив, что данный спорт является «дисциплиной будущего». Тем самым, данное предложение вызвало неоднозначную реакцию, после чего Министерство науки и высшего образования Российской Федерации допустило включение в учебный план общеобразовательных школ факультативных занятий по «электронному спорту» только по инициативе самих школ, однако не каждая школа была готова к таким нововведениям [4].

Так, Высшая школа экономики провела исследование и опубликовала результаты, которые посвящены данной теме. Исходя из данных, можно сказать, что в России около 65 млн. геймеров, 35,7% из них хотят посвятить свою жизнь киберспорту как основной профессии. Высшая школа экономики дала оценку российскому рынку киберспорта в 42-55 млн. долларов, отметив, что годовые темпы роста этого направления в РФ составляют примерно 20% [5].

Главные аналитики Высшей школы экономики отметили, что именно компьютерный спорт становится высокооплачиваемой профессией. Вокруг данного спорта формируется мощная экосистема со своими СМИ, специальными физическими площадками, а также отдельными учебными заведениями.

К концу 2022 года в некоторых российских вузах планируют внедрение образовательных программ в области киберспорта, которые будут включать в себя подготовку разработчиков игр, а также курсы по формированию игровых навыков. Финансирование планируется до 2024 и составит около 20 миллиардов рублей. Из них около 8,6 миллиарда планируется выделить из федерального бюджета. Согласно дорожной карте, к декабрю 2022 года правительство должно ввести в университетах курсы по разработке игр, анализу данных и использованию технологий при создании фильмов и другого контента [6-7].

Киберспорт, как и другие дисциплины, подразделяется на определенные классы, а именно:

- шутеры от первого лица (пример игры – Counter-Strike: Global Offensive);
- стратегии в реальном времени (пример игры – World of Warcraft);
- спортивные стимуляторы (пример игры – FIFA 19);
- автосимуляторы (пример игры – Need for Speed);

- авиасимуляторы (пример игры – World of Warplanes);
- файтинги (пример игры – Mortal Kombat);
- командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры (пример игр – Dota 2; League of Legends).

В таблице 1 представлены игры, которые включены в соревнования по киберспорту, а также размер их призового фонда.

Казалось бы, обычное увлечение онлайн-играми со временем может вот таким образом превратиться в настоящую профессию.

Таблица 1

Игры, включенные в соревнования по киберспорту с размером призового фонда

№	Игра	Призовой фонд
1	Dota 2	40 млн. долларов
2	Counter-Strike: Global Offensive	1 млн. долларов
3	League of Legends	2, 4 млн. долларов
4	Fortnite	30 млн. долларов
5	Call of Duty: Modern Warfare	40 тыс. долларов

Благодаря киберспорту, у членов сборных команд латентное время двигательной реакции в разы выше, чем у тех, кто не играет в компьютерные игры, так же у играющих выше скорость принятия решений, развита способность мыслить шире и вырабатывать стратегию и тактику, оценивать возможные дальнейшие шаги противника и всевозможные риски [8].

Киберспорт как дисциплину хотят ввести в учебные заведения именно потому, что он развивает логику, внимание, память, а также командную работу. Помимо всего этого, такой компьютерный спорт расширяет цифровой кругозор, компьютерную грамотность и дает возможность лучше ознакомиться с IT сферой [9].

Однако не стоит думать, что стать киберспортсменом очень просто. Во всех видах спорта есть свои недостатки, и киберспорт не является исключением.

На примере распорядка дня сборной России по футболу перед матчем сопоставим и сравним распорядок дня спортсменов киберспорта перед соревнованиями (табл. 2).

Таблица 2

Распорядок дня футболистов и киберспортсменов

Распорядок дня футболиста		Распорядок дня киберспортсмена	
Время	Расписание	Время	Расписание
08:30-09:50	Подъем, водные процедуры, завтрак	12:00 – 13:00	Подъем, водные процедуры, завтрак
09:50 – 10:50	Разогрев в тренажерном зале	13:00 – 14:00	Каждый игрок отдельно разогревается одиночными играми
11:00 – 12:20	Первая тренировка	14:00 – 17:00	Матчи с командой 2-3 игры для разогрева
13:00 – 17:00	Обед, свободное время	17:00 – 21:00	Командные занятия
17:00 – 18:00	Вторая тренировка	21:00 – 24:00	Просмотр и анализ видео
18:00 – 22:30	Свободное время	24:00 – 03:00	Одиночные игры

Киберспорстмены отмечают, что самое минимальное количество часов, которое можно потратить на игры – 6, для них же считается нормальным тренироваться по 10-14 часов в день [10-11].

Помимо долгих тренировок, возникают и проблемы со здоровьем, так как от постоянного сидения за монитором состояние не улучшится. У спортсменов начинаются проблемы с позвоночником и ухудшение зрения, а также мышцы их тела со временем могут атрофироваться. Существует болезнь – туннельный синдром, возникающая при длительном держании мышки в руке (неврологическое заболевание, проявляющееся длительной болью и онемением пальцев кисти. Причиной заболевания является сдавление срединного нерва между костями и сухожилиями мышц запястья) [12-13].

Если у спортсменов, занимающихся футболом, основная нагрузка приходится на ноги, и травмируются голеностопы, колени и мышцы нижних конечностей, то у киберспортсменов – позвоночник, верхний плечевой пояс и зрение.

Несмотря на все эти аспекты, киберспорт все-равно продолжает набирать популярность и дает о себе знать. Проводятся многочисленные турниры с огромнейшими выигрышами, спонсоры, назначаются перспективные зарплаты не только для спортсменов, но и для тренеров, психологов, менеджеров, техников и журналистов. Привлекают всё больше людей, признающих, что компьютерный спорт, вопреки бытующему мнению, уже перестал быть только лишь развлечением [14-15].

В 2021 году произошло знаменательное событие для нашей страны. Российская команда киберспортсменов Team Spirit стала победителем крупнейшего международного турнира по Dota 2, получив рекордный выигрыш в киберспорте, а именно – 18 млн. долларов.

Team Spirit – это киберспортивная организация из СНГ, основанная в 2015 году. За шесть лет клуб вышел на лидирующие позиции в регионе и в данный момент является одним из самых популярных в мире. В команде состоит 5 молодых людей, все они – самые обыкновенные парни, которые добились всего своими силами и упорными тренировками [16-17].

Все это ведет к тому, что в современном мире активно развивается тема киберспорта: разрабатываются и стандартизируются правила, формализуется обучение компьютерным играм, развивается командно-тренерская деятельность и т.д. [9, 18].

На примере Кубанского государственного аграрного университета рассмотрим внедрение киберспорта в жизнь студентов. В декабре 2017 года при оказании поддержке профсоюзной организации университета было принято решение провести киберспортивные соревнования для студентов на базе общежития факультетов. Новость о соревнованиях была распространена в интернете и получила огромнейший отклик от обучающийся студентов [19].

После проведения соревнований было принято решение совместно с кафедрой физического воспитания открыть киберспортивный клуб факультета, так как желающих вступить в клуб было большое количество [20, 21].

Постепенное развитие киберспорта в аграрном университете приносило свои плоды. Так, студенты участвовали в различных соревнованиях и занимали призовые места. В 2018 году, благодаря поддержке администрации университета КубГАУ был официально создан первый киберспортивный клуб, и уже 19 февраля 2018 года стартовал первый официальный киберспортивный турнир университета среди студентов [12].

В 2019 году сборная КубГАУ заняла почетное 3 место в городских соревнованиях. Годом позже, в 2020 году – 2 место в краевых соревнованиях. 21 ноября 2021 года для спортсменов КубГАУ была знаменательная дата, так как команда заняла ТОП-16 университетских команд России по дисциплине Dota 2, а также завоевала победное 1 место в краевых соревнованиях по дисциплине CS:GO и забрала призовой фонд в размере 17500 рублей. Ребята показали невероятную игру!

Ежегодно по результатам внутривузовских отборочных соревнований в состав

сборной входит от 10 до 15 участников. Вне соревновательного сезона тренировки проходят 1-2 раза в неделю, однако с началом соревнований тренировки проходят каждый день [8, 22].

На данный момент при поддержке администрации университета рассматривается вопрос о создании тренировочной базы для киберспортсменов в аграрном университете.

Заключение. Несмотря на то, что киберспорт является довольно молодым видом спорта, он при этом довольно популярен и востребован. К нему неподдельный интерес и у тех, кто играет, и у тех, кто наблюдает за игрой. Во время занятий киберспортом у играющих происходит приобретение новых умений, знаний и навыков. Этот спорт не только дает возможность повысить мотивацию занимающихся с помощью быстрых принятий решений, но и способствует развитию интеллекта, улучшению памяти, лучшей ориентации в пространстве. Киберспорт дает большие возможности для самореализации личности и является инновационным способом интеллектуального развития личности. Киберспорт, как профессиональный вид спорта, может быть включен в программу Олимпийских Игр 2028 в Лос-Анджелесе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Иванов, Ю. Ю. Истоки киберспорта, возникновение киберспорта в России / Ю. Ю. Иванов // Интернаука. – 2021. – № 8-1 (184). – С. 60-62.
2. Приказ Минспорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 470. «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в 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». URL: https://minjust.consultant.ru/documents/19562 (дата обращения 01.03.2022).
3. Афанасьева, А. В. Объединяющая сила игры. Влияние киберспорта на современную молодежную культуру России / А. В. Афанасьева // Культура. Духовность. Общество. – 2016. – № 27 – С. 176-182.
4. Горошко, Е. И. Твиттер как разговор через контекст: от Образования 2.0 к Образованию 3.0? / Е. И. Горошко, Т. И. Бонкало// Образовательные технологии и общество. – 2011. – Т. 14. – № 2 – С. 502-530.
5. Пащыев, Ш. Б. Киберспорт как средство развития личности / Ш. Б. Пащцев // SCIENCE TIME. – 2016. – № 5(29). – С. 512-515.
6. Скаржинская, Е. Н. Интеллектуальный спорт как инструмент информатизации образования / Е. Н. Скаржинская, М. А. Новоселова // Знание и информация в современном образовании. Антиномии теории и практики. Серия: Психология, педагогика, технология обучения: сборник статей / под ред. В. М. Кондратьева. – М.: Ленанд, 2015. – С. 110-119.
7. Тарарина, Ю. В. Формирование у студентов мотивации к здоровому образу жизни / Ю. В. Тарарина, И. В. Куликова // Физическая культура и спорт в высших учебных заведениях: актуальные вопросы теории и практики. сборник статей по материалам национальной научно-практической конференции, посвященной 70-летию образования кафедры физического воспитания Кубанского ГАУ. Краснодар, 2020. – С. 653-659.
8. Замощенко, В. А., Сенченко В. В. Киберспорт в условиях высшей школы / В. А. Замощенко, В. В. Сенченко // Проблемы современного педагогического образования. – 2016. – № 51-2. – С. 192-198.
9. Давыдова, А. А. Формирование межкультурной коммуникации в молодежной среде средствами киберспорта / А. А. Давыдова // Учитель и время. – 2016. – № 11 – С. 196-201.
10. Корчемная, Н. В. Современные средства глобальной коммуникации как фактор социального воспитания студентов, занимающихся киберспортом / Н. В. Корчемная // Проблемы и перспективы педагогического образования в сетевом обществе: материалы науч.-практ. конф. – М., 2017. – С. 30–33.
11. Макалатия, А. Г. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков / А. Г. Макалатия, Л. В. Матвеев // Национальный психологический журнал. – 2017. – № 1 (25). – С. 15-24.
12. Леонова, А. Б. Структурно-интегративный подход к анализу функциональных состояний:

история создания и перспективы развития / А. Б. Леонова, А. С. Кузнецова // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2019. – № 1. – С. 13-33.
13.Мудрик, А. В. Социокультурные вызовы современной российской школе на макроуровне / А. В. Мудрик// Сибирский педагогический журнал. – 2016. – № 1. – С. 117-124.
14.Малиновская И. В. Истоки возникновения киберспорта, генезис киберспорта в России / И. В. Малиновская // Транспорт. Экономика. Социальная сфера (Актуальные проблемы и их решения). Сборник статей VI Всероссийской научно-практической конференции. – 2019. – С. 238-243.
15.Моторин, В. В. Организация компьютерного досуга студентов: вузовский чемпионат по киберспорту / В. В. Моторин, Е. Ю. Ахромкина// Конструктивные педагогические заметки. – 2013. – № 1 – С. 6-17.
16.Кузнецова, А. С. Психологическая саморегуляция функционального состояния и профессиональная успешность / А. С. Кузнецова, М. А. Титова, Т. А. Злоказова // Вестник Моск. ун-та. Сер. 14. «Психология». – 2019. – № 1. – С. 51-68.
17.Черникова, О. А. Психологические особенности спортивной эмоции / О. А. Черникова // Спортивный психолог. – 2008. – № 3 (15). – С. 77-84.
18.Стрельникова, И. В. Развивающий потенциал компьютерных игр / И. В. Стрельникова, Г. В. Стрельников // Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы: материалы III Всерос. науч.-практ. конф. – М.: Изд-во РГУФКСМиТ, 2014. – С. 95-97.
19.Плешаков, В. А. Компьютерные игры как фактор киберсоциализации человека в XXI веке / В. А. Плешаков, В. В. Наместников // Среднее профессиональное образование. – 2013. – № 8. – С. 36-37.
20.Видова, О. М Особенности группового взаимодействия киберспортсменов / О. М. Видова, Т. И. Бонкало // Инициативы XXI века. – 2016. – № 3-4. – С. 64-66.
21.Печерский, С. А. Формирование личностной зрелости средствами физической культуры и спорта в условиях вузовского образования / С. А. Печерский, А.И. Мельников// Развитие научно-инновационного потенциала России и направления его повышения. Сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции. – 2018. – С. 67-70.
22.Седов, И. А. Компьютерная игра как средство саморазвития будущего учителя в условиях информатизации общества: дис. … канд. пед. наук // Иван Алексеевич Седов. – Саратов, 2002. – 162 с.

REFERENCES

1. Ivanov Yu.Yu. The origins of the esport, the occurrence of esport in Russia. *Internauka*, 2021, no. 8-1 (184), pp. 60-62. (in Russ.)
2. Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation of April 29, 2016 No. 470. “On the recognition and inclusion in the All-Russian register of sports disciplines, sports and making amendments to the All-Russian register of sports, as well as to the order of the Russian Ministry of Sport, Tourism and Youth Policy Federation of 06.17.2010 № 606 "On the recognition and inclusion of sports, sports disciplines in the All-Russian register of sports". Available at: https://minjust.consultant.ru/documents/19562 (accessed 01.03.2022) (in Russ.)
3. Afanas’ev A.V. Unifying the power of the game. The effect of esports on the modern youth culture of Russia. *Culture. Spirituality. Society*, 2016, no. 27, pp. 176-182. (in Russ.)
4. Goroshko E. I., Bonkalo T.I. Twitter as a conversation through the context: from education 2.0 to education 3.0? *Educational Technologies and Society*, 2011, vol. 14, no. 2, pp. 502-530. (in Russ.)
5. Pastekov Sh.B. Esport as a mean of personal development. *SCIENCE TIME*, 2016, no. 5(29), pp. 512-515. (in Russ.)
6. Skarzhinskaya E.N., Novoselova M.A. Intellectual Sport as an instrument of digitalizing education. Knowledge and Information in Modern Education. Antinomy of Theory and Practice. Series: Psychology, Pedagogy, Learning Technology: Collected Articles. M.: Lenand, 2015. pp. 110-119. (in Russ.)
7. Tararina Yu.V. Forming motivation in students to a healthy lifestyle Physical Culture and Sports in Higher Educational Institutions: Relevant Questions of Theory and Practice. Collection of articles from materials of the National Scientific and Practical Conference dedicated to the 70th anniversary of the Department of Physical Education of the Kuban SAU. Krasnodar, 2020. pp. 653-659. (in Russ.)
8. Zamochshenko V.A., Senchenko V.V. Esport within the context of the higher school. Problems of Modern Pedagogical Education, 2016, no. 51-2, pp. 192-198. (in Russ.)
9. Davydova A.A. Forming intercultural communication in the youth environment by means of esport.

Teacher and Time, 2016, no. 11, pp. 196-201. (in Russ.)
10.Korchemnaya N.V. Modern means of global communication as a factor of social education of students engaged in esport. Problems and Prospects For Pedagogical Education in the Network Society: Materials of the Scientific and Practical Conference. Moscow, 2017. pp. 30-33. (in Russ.)
11.Makalatia A.G., Matveeva L.V. Subjective factors of the attractiveness of computer games for children and adolescents. *National Psychological Journal*, 2017, no. 1 (25), pp. 15-24. (in Russ.)
12.Leonova A.B., Kuznetsova A.S. Structural and integrative approach to the analysis of functional states: origins and prospects for development. *Bulletin of the Moscow University. Series 14: "Psychology"*, 2019, no. 1, pp. 13-33. (in Russ.)
13.Mudrik A.V. Sociocultural challenges of the modern Russian school at the macro level. *Siberian Pedagogical Journal*, 2016, no. 1, p. 117-124. (in Russ.)
14.Malinovskaya I.V. The origins of esport, the genesis of esport in Russia // Transport. Economy. Social sphere (actual problems and solutions). Collection of articles of the VI All-Russian Scientific and Practical Conference, 2019. pp. 238-243. (in Russ.)
15.Motorin V.V., Akhromkina E.Yu. Organization of computer leisure students: the university esport championship. *Constructive Pedagogical Notes*, 2013, no. 1, pp. 6-17. (in Russ.)
16.Kuznetsova A.S., Titova M.A., Zlokazova T.A. Psychological self-control of the functional state and professional success. *Bulletin of the Moscow University. Series 14: "Psychology"*, 2019, no. 1, pp. 51-68. (in Russ.)
17.Chernikova O.A. Psychological features of emotions in sports. *Sports Psychologist*, 2008, no. 3(15), pp. 77-84. (in Russ.)
18.Strel'nikova I. V., Strel'nikova G. V. Developing potential of computer games. Computer Sports (Esport): Problems and Prospects: Materials III All-Russian Scientific and Practical Conference. Moscow: Publishing House of Russian State University of Physical Culture, Sports, Youth and Tourism, 2014. pp. 95-97. (in Russ.)
19.Pleshakov V.A., Namestnikov V. V. Computer games as a human cybersocializing factor in the XXI century. *Secondary Vocational Education*, 2013, no. 8, p. 36-37. (in Russ.)
20.Vidova O.M., Bonkalo T.I. Features of the group interaction between esports athletes. *Initiatives of the XXI century*, 2016, no. 3-4, pp. 64-66. (in Russ.)
21.Pechersky S.A., Melnikov A.I. Formation of personal maturity by means of physical culture and sports in the conditions of university education. Development of the Scientific and Innovative Potential of Russia and the Direction of its Increase. Collection of articles following the results of the the International Scientific and Practical Conference, 2018. pp. 67-70. (in Russ.)
22.Sedov I.A. Computer game as a mean of the future teacher's development in the conditions of society digitalization: an author's dissertation. Saratov, 2002. 162 p. (in Russ.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:
Инга Сергеевна Матвеева – доцент кафедры физвоспитания, Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина, Краснодар, e-mail: nastyg@bk.ru.
Екатерина Андреевна Дробот – студентка, Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина, Краснодар, e-mail: drobot.14@mail.ru.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS:
Inga Sergeevna Matveeva – Associate Professor of the Physical Education Department, Kuban State Agrarian University, Krasnodar, e-mail: nastyg@bk.ru.
Ekaterina Andreevna Drobot – Student, Kuban State Agrarian University, Krasnodar, e-mail: drobot.14@mail.ru.

Для цитирования: Матвеева, И. С. Киберспорт: от простых игр к профессиональному виду спорта / И. С. Матвеева, Е. А. Дробот // Современные вопросы биомедицины. – 2022. – Т. 6. – № 2. DOI: 10.51871/2588-0500_2022_06_02_38

For citation: Matveeva I.S., Drobot E.A. Esport: from simple games to the professional sport. *Modern Issues of Biomedicine*, 2022, vol. 6, no. 2. DOI: 10.51871/2588-0500_2022_06_02_38