

4. Ультразвуковая диагностика патологии брахиоцефальных артерий
// RadiologyAssistant : образовательный ресурс по лучевой диагностике. –
URL: <https://radiologyassistant.nl/neck/carotid-artery-pathology>.

УДК 796.33:037

КИБЕРСПОРТ КАК НОВАЯ ФОРМА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО СПОРТА

Литасова Л.М., Дятко М.П., Венскович Д.А.

УО «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова»,
г. Витебск, Республика Беларусь

*Киберспорт в последние годы заявляет о себе как о полноценной соревновательной практике. В представленной работе киберспорт представлен как новая форма интеллектуального спорта. А также рассматриваются такие признаки, как структурированность подготовки, интеллектуальная нагрузка и отсутствие прямого физического компонента. По данным обобщения научно-методической литературы, виртуальная среда не отменяет наличия системы турниров, командной работы и стратегического мышления, но исключает телесное взаимодействие с оппонентом. Обосновано, что киберспорт - разновидность интеллектуального спорта, а не альтернатива классическим дисциплинам. Результаты могут использоваться при разработке образовательных программ в условиях цифровизации. **Ключевые слова:** киберспорт, соревновательная структура, виртуальная среда, интеллектуальная нагрузка, цифровизация образования.*

ESPORTS AS A NEW FORM OF INTELLECTUAL SPORTS

Litasova L.M., Dyatko M.P., Venskovich D.A.

Vitebsk State University named after P.M. Masharov,
Vitebsk, Republic of Belarus

The analysis of esports, which in recent years has been asserting itself as a full-fledged competitive practice, has been carried out. The goal is to establish whether esports are brought closer or divorced from traditional sports by such signs as structured training, intellectual workload and the absence of a direct physical component. According to the generalization of scientific and methodological literature, the virtual environment does not negate the existence of a system of tournaments, teamwork and strategic thinking, but excludes physical interaction with the opponent. It is proved that esports is a kind of intellectual sport, and not an alternative to classical disciplines. The results can be used in the development of educational programs in the context of

digitalization. Keywords: esports, competitive structure, virtual environment, intellectual workload, digitalization of education.

Введение. Киберспорт стремительно развивается как социально значимое явление, привлекающее внимание молодежи, образовательных учреждений и спортивных организаций [1, с.45]. Он формирует новые формы активности, требующие интеллектуального напряжения, стратегического мышления и командной работы. Ещё несколько десятилетий назад игры воспринимались исключительно как форма развлечения, однако сегодня киберспорт превратился в глобальное явление с миллионами поклонников, профессиональными командами, спонсорами и международными турнирами с многомиллионными призовыми фондами.

Несмотря на популярность, до сих пор ведутся споры о правомерности отнесения киберспорта к спорту в традиционном смысле. Одни считают его лишь развлечением, не требующим физической нагрузки, другие подчёркивают высокий уровень умственной и эмоциональной вовлечённости, развитую соревновательную структуру и подготовку, сравнимую с классическими видами спорта. Это противоречие делает тему особенно актуальной в условиях стремительного развития цифровых технологий и трансформации привычных форм культурной и спортивной деятельности.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью научного осмысления киберспорта как явления, формирующегося на пересечении спорта, информационных технологий и массовой культуры. Кроме того, понимание специфики киберспорта важно для разработки эффективных подходов к его регулированию, популяризации и профессиональному развитию.

Цель данной работы - проанализировать киберспорт как форму интеллектуального спорта, выявить общие черты и отличия от традиционных спортивных дисциплин.

Для достижения указанной цели была поставлена задача: установить и сравнить признаки киберспорта с традиционными спортивными дисциплинами для определения его места в современной спортивной индустрии.

Материалы и методы исследований. Для изучения и освещения данной темы были проанализированы соответствующие научные статьи. В результате исследования материалов отобраны актуальные сведения о киберспорте. Методом исследования является теоретический анализ, синтез, обобщение научно-методической литературы.

Результаты исследований. Можно констатировать, что киберспорт уверенно занимает устойчивое место в мировом спортивном пространстве, приобретая статус и инфраструктуру, сопоставимую с традиционными видами спорта. Он продолжает эволюционировать, вызывая интерес у ключевых международных спортивных институтов и государств, что создаёт условия для его дальнейшего роста и интеграции [3]. Признание киберспорта отражает не только его популярность и экономическую значимость, но и глубокие социальные и культурные изменения, связанные

с развитием цифровых технологий и новыми формами массового досуга. В перспективе киберспорт способен стать одним из важнейших элементов глобальной спортивной индустрии XXI века, объединяя поколения, расширяя аудиторию и формируя новые стандарты спортивного соревнования и профессионализма [1, с.49; 2, с.116].

Заключение. Таким образом, физическое и виртуальное измерение спортивных соревнований дополняют друг друга, отражая современные тенденции цифровизации и трансформации спорта в глобальном масштабе. Оба направления продолжают развиваться, влияя на экономику, культуру и социальные процессы, и требуют дальнейшего исследования и поддержки с учетом их специфики и потенциала.

Киберспорт – это не просто развлечение, а новая форма интеллектуального спорта, требующая комплексного подхода к его интеграции в образовательную и спортивную среду. Он способен дополнить традиционные формы физической культуры, особенно в контексте цифровизации студенческой жизни.

Литература.

1. Панкина, В. В. Киберспорт как феномен XXI века / В. В. Панкина, Р. Т. Хадиева. // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. – 2016. – № 2. – С. 45–49.

2. Юркина, Н. В. Киберспорт как новая форма развлечения: как он меняет восприятие традиционного спорта / Н. В. Юркина, А. А. Халезова. // Современные тенденции развития науки и образования: вызовы и перспективы : сборник статей по материалам международной научно-практической конференции. – Москва : Актуальные проблемы науки и образования, 2024. – С. 112–116.

3. Киберспорт и традиционный спорт: сходства и различия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vprognoze.ru/wiki/kibersport-i-tradicionnyj-sport-shodstva-i-razlichija/>. – Дата доступа: 30.03.2026.

УДК: 796

ВЛИЯНИЕ ВЫБОРА ТИПА ФИЗИЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ НА ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ СТУДЕНТОВ ЧЕТВЕРТОГО КУРСА В ПЕРИОД ЛЕТНЕГО ОТДЫХА

Маличенко А.А., Валько О.В., Юпатов С.Д.

УО «Витебский государственный ордена Дружбы народов медицинский университет», г. Витебск, Республика Беларусь

В работе проанализированы изменения физического состояния 40 студентов 4 курса ВГМУ в период летних каникул. 20 парней и 20 девушек были разделены на группы в зависимости от предпочтений в физических упражнениях. Результаты показали повышение индекса физического