



Социологические науки

УДК 659.4

Е.И. Шокола

Шокола Елена Игоревна, студентка 2 курса, (гр. БИД/бак-17), ИБФ Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: shokola.1998@mail.ru

Научный руководитель: **Ирина Константиновна Спирина**, кандидат педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой физической культуры и безопасности жизнедеятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33).

ДОПИНГ В КИБЕРСПОРТЕ

В статье рассмотрена проблема использования допинга в киберспорте и его классификация. Освещается разработка официального списка запрещенных препаратов. Анализируется деятельность Всемирного антидопингового агентства (WADA), его приоритеты развития. Рассматривается политика в отношении использования допинга в киберспорте компаний Blizzard и Valve.

Ключевые слова: киберспорт, допинг, аддерол, киберспортивный турнир, Blizzard, Valve, WADA.

E.I. Shokola

Shokola Elena Igorevna, student of 2-nd course of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: shokola.1998@mail.ru

Scientific supervisor: **Spirina Irina Konstantinovna**, candidate of pedagogical sciences, associate professor, head of department of physical culture and life safety of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar).

DOPING IN CYBERSPORT

The article deals with the problem of doping in cybersport and its classification. The development of an official list of banned substances is highlighted. The activity of the world anti-doping Agency (WADA) and its development priorities are analyzed. The policy regarding the use of doping in cybersport of Blizzard and Valve are considered.

Key words: cybersport, doping, adderall, cybersports tournament, Blizzard, Valve, WADA.

За последнее десятилетие наблюдается активная популяризация киберспорта. По всему миру проводится множество турниров – от местных до международных – по таким дисциплинам, как: CS:GO, Dota2, Overwatch, League of Legend, Heroes of the Storm – и другим играм, где команды могут соревноваться между собой за право называться лучшей.

С ростом популярности киберспорта в него пришли и проблемы классического спорта. В том числе использование спортсменами веществ, временно усиливающих психологическую деятельность организма, – допинг. Киберспорт – это сочетание таких качеств, как ловкость, скорость реакции и остроты мышления. Сейчас актуальны следующие вопросы, касающиеся допинга в киберспорте: стоит ли эта проблема так же остро, как в обычном спорте и действительно ли некоторые препараты могут усилить реакцию игрока и дать ему преимущество перед другими спортсменами.

Активный контроль использования допинга начался в 2015 году на пятом турнире по дисциплине CS:GO ESL Katowice, когда один из игроков заявил, что вся их команда принимает аддерол – психотропный стимулятор, основанный на амфетаминах. Аддерол повышает скорость реакции и назначается при синдроме дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ)

у детей. Обладает наркотическим эффектом. Команда не понесла никакого наказания, но на последующих турнирах начали проводиться допинг-пробы [2].

На данный момент контроль использования допинга осуществляется на крупных турнирах по таким дисциплинам, как: CS:GO, DOTA2. Производит контроль за допинг-пробами киберспортсменов Всемирное антидопинговое агентство WADA.

Запрещенными препаратами были объявлены пептидные гормоны роста, модуляторы метаболизма, некоторые наркотические вещества и препараты, стимулирующие нервную систему. Помимо вышеперечисленных препаратов, WADA включило в список запрещенных препаратов анаболики и стероиды. Они никак не влияют на улучшение результатов, но за их использование киберспортсмена и его команду могут дисквалифицировать и запретить участие в последующих турнирах.

Пока нет официального постановления, запрещающего использование аддерола и подобных веществ игроками на турнирах. На сегодняшний день организаторы сами определяют необходимость киберспортсменам проходить допинг-контроль. Например, до недавнего времени компания Blizzard не проверяла игроков, выступающих на организованных ими турнирах, пока один из киберспортсменов не объявил, что все участники лиги Overwatch принимают аддерол. Комиссионер лиги Нейт Нензер заявил, что пока нет научных доказательств о повышении аддеролом характеристик человека как киберспортсмена, допинг-пробы проводиться не будут. Но если появятся сведения, опровергающие безвредность аддерола, Лига обратит на это внимание [5].

В январе 2018 года компания Valve лишила Galaxy Battles 2018 статуса мейджора. Как выяснилось позднее, произошло это из-за филиппинских законов, по которым каждый спортсмен (а киберспорт был официально признан спортом на Филиппинах в 2017 году) обязан проходить проверку на наличие допинга в организме. Об официальных причинах непринятия

данного закона Valve ничего неизвестно, притом, что на собственных турнирах по дисциплинам CS:GO и DOTA2 компания осуществляет допинг-контроль [4].

Рассмотрим подробнее самый популярный у киберспортсменов на данный момент психотропный стимулятор – аддерол. В состав вещества входит смесь солей амфетамина. Назначается препарат врачом при синдроме дефицита внимания. В западных странах препарат в свободной продаже, запрещен в России. Аддерол воздействует на мозг, а как следствие – у человека повышается концентрация и физическая выносливость [1]. Аддерол используется американскими студентами в качестве «допинга» перед экзаменами и в некоторых силовых видах спорта. Из перечисленных свойств полезна киберспортсмену исключительно концентрация, но она не дает явного преимущества в игре. Именно поэтому на сегодняшний день Всемирное антидопинговое агентство затрудняется сделать однозначный вывод о необходимости запрета аддерола и ему подобных веществ.

Пока специалисты не определили, действительно ли аддерол и другие вещества, стимулирующие работу головного мозга, дают преимущество игрокам, проблема использования или запрета подобных веществ стоит особенно остро. До сих пор проводятся исследования по влиянию веществ, стимулирующих нервную систему, на показатели в игре и скорость реакции киберспортсмена. По показаниям самих игроков, препараты только помогают им сконцентрировать внимание на игре, а скорость реакции повышается незначительно в условиях высокого уровня подготовки противников [3].

Помимо потенциального запрета лекарственных препаратов, поднимался вопрос о запрещении энергетических напитков, на что был получен единогласный отказ. Хотя кофеин, являющийся главным действующим веществом у любого энергетика и снимает на небольшой срок сонливость, в основном оказывает эффект плацебо, что в условиях киберспорта никак не возбраняется.

Из-за дефицита исследований антидопинговому агентству предстоит сложная работа. Необходимо выяснить, действительно ли допинг в киберспорте дает такое же преимущество игрокам, как спортсменам в классическом спорте; скорректировать список запрещенных препаратов и убрать из списка анаболики и стероиды, которые воздействуют исключительно на тело человека и не дают никакого преимущества в киберспорте. Запрет этих веществ создал множество неудобств игрокам. Из-за сидячего образа жизни в основной деятельности многие киберспортсмены в свободное время посещают спортзал, где используют для стимуляции и быстрого набора мышечной массы стероиды. На их результатах в киберспорте это никак не отражается, но из-за некорректного списка запрещенных препаратов игроки стеснены в своем хобби [2].

На современном этапе развития проблема использования допинга остается актуальной. Антидопинговому комитету предстоит долгая работа по составлению официального списка запрещенных препаратов, который бы учел все особенности киберспорта и его отличия от классического спорта.

Список используемой литературы:

1. Adderall (Аддерол). URL: <http://lifebio.wiki/adderall-%D0%B0%D0%B4%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%BE%D0%BB> – Загл. с экрана
2. Допинг и технические хитрости: на что идут геймеры ради победы в киберспорте? URL: https://life.ru/t/life66/896807/dopingh_i_tiekhnichieskiie_khitrosti_na_cho_idut_gheimiery_radi_pobiedy_v_kibiersportie

3. Есть ли допинг в киберспорте? Интервью с экспертом URL: https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI792345_Roman_Dvorankin_o_dopinge_v_kibersporte

4. Тест на наркотики и лицензия для спортсменов. Почему Galaxy Battles 2018 лишили статуса мейджора URL: <https://www.cybersport.ru/news/test-na-narkotiki-i-licenziya-dlya-sportsmenov-prichiny-lisheniya-statusa-meidzhora-galaxy-battles-2018>

5. Taimou says there's 'like 20 players or so' in Overwatch League who use adderall URL: <https://twitter.com/Slasher/status/1062074554657452032>