



საქართველოს მეცნიერებათა ეროვნული აკადემია

ქართული ენციკლოპედიის ი. აბაშიძის სახელობის მთავარი სამეცნიერო რედაქცია

კომპიუტერული სპორტი

კომპიუტერული სპორტი, კიბერსპორტი, გუნდური ან ინდივიდუალური შეჯიბრება ვიდეოთამაშებში. წარმოადგენს რამდენიმე დისციპლინას (სტრატეგია; სპორტული, საბრძოლო, რბოლის სიმულატორები და ავიასიმულატორი, გუნდური თამაში და ა. შ.). გათამაშებული საპრიზო ფონდი ზოგჯერ რამდენიმე მლნ. დოლარს აღწევს. შეჯიბრებათა ტრანსლაცია ხდება პირდაპირ ეთერში ინტერნეტით და მას თვალყურს ადევნებს მრავალმილიონიანი აუდიტორია. კიბერსპორტსმენტა I ლიგა შეიქმნა 1997 (Cyberathlete Professional League). 2013 აშშ-ში კ. ს. აღიარეს სპორტის სახეობად, მისი მოთამაშეები კი – სპორტსმენტად. კ. ს. შეჯიბრებები ტარდება მთელ მსოფლიოში. ყველაზე მნიშვნელოვანია „მსოფლიო კიბერ. თამაშები“ (World Cyber Games), ასევე „პროფესიული ლიგის“ (Cyberathlete Professional League) და „ელექტრონული სპორტის ლიგის“ (Electronic Sports League) შეჯიბრება. ზოგიერთი შეჯიბრება ტარდება თვით ვიდეოთამაშების მწარმოებელი კომპანიების მიერ.

პროფესიონალი მოთამაშეების შემოსავლის ძირითადი წყარო არის საპრიზო ფონდი და ხელფასი.

კ. ს-ის საერთაშ. ფედერაცია (International e-Sports Federation) შეიქმნა 2008. იგი აერთიანებს 54 ქვეყნის ფედერაციას და ატარებს მსოფლიო ჩემპიონატს.

2016 შეიქმნა კიბერსპორტის მსოფლიო ასოციაცია (World Esports Association), 2020 კი – ევროპის ელექტრონული სპორტის ფედერაცია, – „Esports Europa“, რ-ის ერთ- ერთი დამფუძნებელიც გახლავთ საქართვე. კომპიუტერული სპორტის ფედერაცია.

ს ა ქ ა რ თ ვ ე ლ ო შ ი კ. ს-ის ფედერაცია დაარსდა 2002 (დამფუძნებელი და ფედერაციის პრეზიდენტი დ. ჩოგოვაძე). ფედერაციის ორგანიზებით ჩატარდა მსოფლიო კიბეროლიმპიადების 8, მსოფლიო ჩემპიონატების 6 და ევროპის პირველობის 2 შესარჩევი ტურნირი. საქართვე. წარმომადგენლები 17-ჯერ გავიდნენ მსოფლიო ჩემპიონატებსა და ოლიმპიადებზე. საქართვე. ფედერაციამ ჩაატარა 10 ჩემპიონატი (ფედერაციის თასი, საქართველოს ლიგა), სამი სასკოლო ოლიმპიადა, კიბერუნივერსიადა და ასამდე საკლუბო ჩემპიონატი.

დ. ჩოგოვაძე
