

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теоретических основ
Физического воспитания

«Особенности соревновательной деятельности в киберспорте»

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 5 курса 521 группы

Направления подготовки: 49.03.01 Физическая культура
профиль – «Физкультурно- оздоровительные технологии»

Института физической культуры и спорта

Макаровой Елены Константиновны

Научный руководитель

Кан.пед.наук, доцент

Д.В. Николаев

дата, подпись

Зав. кафедрой

канд. пед. наук, доцент

Т.А. Беспалова

дата, подпись

Саратов 2022 год

Введение. *Актуальность исследования.* Киберспорт является относительно новым явлением, достаточно часто трактуемым и воспринимаемым в ошибочном ключе. Это связано с приставкой «кибер», воспринимаемой большинством людей в качестве чего-то прямо противоположенного спорту, поскольку традиционно спорт ассоциируется с физическим напряжением, выполнением соответствующих упражнений. Вместе с тем, существующее определение термина «спорт» говорит об обратном и указывает, что занятия спортом связаны не только с физической активностью, но и с интеллектуальной: спорт – это специфический род физической или интеллектуальной активности, совершаемой с целью соревнования. Именно интеллектуальная активность является одним из основных элементов компьютерного спорта.

Кроме того, большей частью населения киберспорт воспринимается в негативном свете, что связано с отрицательным отношением к компьютерным играм, которым считаются источником агрессии и формирования у детей асоциального поведения и мировоззрения. Подобное отношение свойственно преимущественно поколению, выросшему до эпохи широкого распространения компьютерных технологий, но поскольку именно это поколение активно участвует в воспитании современных детей и молодых людей, действительно адекватное отношение к киберспорту сформируется в российском обществе еще нескоро. Вместе с тем, достижения киберспортсменов на мировых площадках, широко освещаемые различными СМИ, постепенно меняют восприятие киберспорта и создают предпосылки к его успешному развитию в дальнейшем, в том числе, и на территории России.

Но относительная «молодость» киберспорта является причиной наличия в нем не только достоинств, но и недостатков, тормозящих совершенствование данного спортивного направления. Изучение киберспорта с позиции лиц, непосредственно участвующих в нем, позволит

определить указанные достоинства и недостатки и выявить возможности для устранения последних.

Степень изученности проблемы. История становления киберспорта рассматривается в исследованиях А.В. Буяновой, В. Козилиной, Н.Д. Репрынцевой, Н.С. Цвановой, В.А. Беликова и др. Сущность и понятия киберспорта на современном этапе представлены в работах П.А. Шаховцева, В.В. Панкиной, Р.Т. Хадиевой, В.А. Тарасенко, А. Кирюкина, О.А. Ермошиной и др. Классификация игр в рамках киберспорта изучается П.К. Петровым, В.В. Панкиной, Р.Т. Хадиевой, Г. Ядвидчук, И.С. Молокановым и др.

Несмотря на достаточно широкое изучение различных сторон организации и проведения киберспорта, в современных исследованиях недостаточно работ, в которых бы детально раскрывались его достоинства и недостатки, а также предлагались варианты решения имеющейся в указанной области проблем. Это обуславливает актуальность выбранной темы исследования.

Объект исследования: Киберспорт, как форма соревнований с использованием видео игр.

Предмет исследования: Средства и методы подготовки киберспортсменов.

Цель исследования: выявление достоинств и недостатков киберспорта с последующей разработкой рекомендаций по совершенствованию его организации.

Гипотеза исследования: совершенствованию организации киберспорта будет способствовать работа по следующим направлениям:

– обучение тренеров, способных проводить теоретическую, техническую, физическую, психологическую, тактическую и интегративную подготовку киберспортсменов;

– распределение задач тренера в соответствии с его способностями и возможностями;

– включение в основные задачи тренера организацию тренировок и подготовку к турнирам, пересмотр и определение всего режима дня спортсмена, а также режима его питания;

– повышение уровня просвещенности населения в специфике киберспорта.

Задачи исследования:

1. Рассмотреть теоретические аспекты изучения достоинств и недостатков киберспорта.

2. Провести исследование преимуществ и недостатков киберспорта.

3. Провести анализ спортивной статистики.

4. Разработать рекомендации по совершенствованию организации киберспорта в России.

Методы исследования: анализ научной литературы по теме исследования; сравнительно-исторический метод (анализ истории становления и развития киберспорта); тестирование и анкетирование; анализ и синтез полученной информации (анализ спортивной статистики); количественный и качественный анализ полученных результатов.

База исследования. Исследование проводилось на базе компьютерного клуба Giber King. В исследовании принимали участие тренеры, занимающиеся подготовкой к киберспортивным соревнованиям и их организацией (10 человека) в возрасте 22-29 лет; киберспортсмены в количестве 20 человек в возрасте 15-22 лет, занимающиеся данным видом спорта в течение 1-5 лет; родители киберспортсменов, чьи дети обучаются у указанной группы тренеров (20 человек).

Основное содержание. В первой главе «Теоретические аспекты изучения достоинств и недостатков киберспорта» рассматривается история становление киберспорта, определяются его сущность и понятия на современном этапе, а также представлена классификация игр в рамках киберспорта.

Большой вклад в изучение киберспорта был сделан А.В. Буяновой, В. Козилиной и В.А. Тарасенко, анализ работ которых позволил определить, что история развития киберспорта в своей основе опирается на тенденции в области интернет- и компьютерных технологий. Турниры по киберспорту берут свое начало в компьютерных клубах, участники которых соревновались между собой на основе локальной вычислительной сети. В данные соревнования могли быть включены только присутствующие игроки, ввиду чего выход на международную арену не представлялся возможным. Значительные перемены произошли после развития интернет- и компьютерных технологий, что подразумевало не только увеличение скорости передачи информации, но и повышение качества комплектующих, отвечающих не только за графические возможности ПК, но и за способность устройства к быстрому приему и передаче сигнала. Таким образом, если изначально киберспорт воспринимался как деятельность развлекательного характера, заключающаяся в совместном участии в компьютерных играх, то сегодня – это признанная профессиональная спортивная дисциплина, широко распространенная по всему миру. Как и в любом профессиональном спорте, в киберспорте имеют контролирующие деятельности внутри него клубы, основная задача которых состоит в удаленном контроле за игроками и в организации различных киберспортивных турниров.

Анализ работ П.А. Шаховецва, В.В. Панкиной, Р.Т. Хадиевой, П.К. Петров и др. показал, что на современном этапе киберспорт понимается как игровые соревнования (умственные и физические) с использованием современных компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Выход на международный уровень привел к тому, что сегодня в указанное спортивное направление включено множество людей самого разного возраста и из самых различных уголков мира. Кроме того компьютерный спорт стал высокооплачиваемой деятельностью, денежное вознаграждение за участие в которой может достигать нескольких миллионов долларов. Низкий

порог входа в киберспорт, а также наличие реальной возможности зарабатывать, занимаясь тем, что действительно интересно, сделало его привлекательным для большинства современных молодых людей.

Еще одним фактором, обеспечивающим положительное восприятие киберспорта, является возможность участия в нем лиц с ОВЗ, которые также могут не только развиваться через соответствующие турниры и соревнования, но и улучшать свое материальное благополучие. Профессионализация и распространение киберспорта во множестве стран мира привело к необходимости создания базы для подготовки специалистов, задействованных в нем в качестве организаторов, тренеров и пр. На этом фоне учебные заведения в России и за рубежом включили в спектр своих услуг обучение по направлению «киберспорт». Все это укрепило позиции киберспорта и сделало его предметом многочисленных научных исследований.

Также было определено, что существует большое разнообразие компьютерных игр, однако киберспортивные соревнования проводятся только по ряду из них. Опираясь на классификацию, представленную П.К. Петровым, была выведена следующая классификация киберспортивных игр: шутеры, основная цель которых заключается в уничтожении команды противника путем использования различного оружия; многопользовательские онлайн-боевые арены, отличие которых состоит в расширении возможности игроков, их функциональности, а также в иной подаче основной цели игры, которая заключается не просто в противостоянии противнику, но в уничтожении здания на его территории; стратегии, цель которых состоит в создании собственного мира и в его защите от нападения со стороны противников; игры-симуляторы (аркады), цель которых состоит в уничтожении боевой техники противника или в захвате его базы; симуляторы спортивных игр, основная суть которых состоит в имитации участия в реально существующей или несуществующей спортивной игре.

Кроме того, существуют соревновательные головоломки и файтинги. Последние предполагают имитацию боя между двумя соперниками. Каждая из отмеченных игр имеет свои отличительные особенности и характеристики, а также правила проведения и критерии оценки. Это же обуславливает как их достоинства, так и их недостатки, которые отражаются на киберспорте как спортивной дисциплине в целом. Знание этих аспектов также является одной из задач специалиста в области киберспорта, поскольку специфика указанных типов игр определяет их достоинства и недостатки, а также особенности проведения соревнований по ним.

В целом, теоретическое исследование показало, что в России киберспорт – это относительно новое явление, требующее своего тщательного анализа части выявления существующих достоинств и недостатков, и последующей реализации мероприятий по своему совершенствованию.

Во второй главе «Исследование преимуществ и недостатков киберспорта» было проведено анкетирование трех групп респондентов: тренеров, занимающихся подготовкой к киберспортивным соревнованиям и их организацией, киберспортсменов и их родителей. Кроме того, было проведено дополнительное тестирование киберспортсменов на предмет определения уровня их мотивации к достижению в спорте. Результаты анкетирования и тестирования показали, что основной проблемой развития киберспорта в России можно назвать низкий уровень осведомленности населения о данном виде спорта, который, несмотря на достаточно широкое распространение, по-прежнему воспринимается старшим поколением как вредное для здоровья и психики занятие. Вместе с тем, победа российской команды на чемпионате мира по компьютерной игре Dota 2 изменила отношение родителей к киберспорту в лучшую сторону, но коснулось это развитием у них понимания, что данным способом их ребенок может заработать хорошие деньги. В целом полученные результаты подтверждают факт необходимости просвещения населения в сфере киберспорта для

устранения стереотипного отношения к нему и расширения возможностей для его распространения и профессионализации.

Необходимость просвещения и создания условий для развития киберспорта обусловлена и тем, что данное спортивное направление предоставляет широкие возможности для лиц с ограниченными возможностями здоровья, а также имеет условия для общего интеллектуального, психического и физического развития молодых людей, решивших посвятить себя этому занятию. Вместе с тем, последнее возможно только при наличии тренеров, способных организовывать грамотную подготовку киберспортсменов, включающую работу не только на постоянное совершенствования игровых знаний, умений и навыков, но проведение общей физической подготовки. Последнее является обязательным, учитывая недостатки киберспорта, выявленные при проведении исследования, а именно, негативное влияние на работу опорно-двигательного аппарата. Кроме того, организация тренировок требует наличия качественного оборудования, способного снизить негативное влияние постоянного нахождения за компьютером в наушниках на работу органов зрения и слуха.

Вместе с тем, немалое значение имеет частота проведения киберсоревнований, которая показывает возможности, имеющиеся для реализации выделенных направлений и повышения качества организации подготовки киберспортсменов. Таким образом, в следующей части исследования будет проведен анализ спортивной статистики.

В дополнение мы проанализировали спортивную статистику, на основании чего было определено, что сегодня в России создаются все необходимые условия для развития рассматриваемой спортивной дисциплины и привлечения в нее как можно большего количества спортсменов. При этом данное направление хорошо финансируется на государственном уровне, а также при поддержке частных спонсоров, что позволяет поддерживать низкий порог вхождения в киберспорт по финансовому критерию. Киберспортивные соревнования охватывают

множество регионов России и проводятся среди групп населения в возрасте от 14 и более лет. При этом отбор начинается на уровне школы, колледжа и университета и только затем переходит далее. Спортсмены имеют возможность проходить отбор удаленно перед непосредственной встречей в оффлайн-режиме. Вместе с тем, такой уровень активности требует наличия большого количества подготовленных тренеров, способных организовывать и проводить многостороннюю подготовку спортсменов. Однако, в современной системе российского образования недостаточно баз для обучения таких тренеров. Кроме того, отмечен недостаток образовательных программ, направленных на всестороннюю подготовку киберспортсменов, и учитывающих требования соответствующего федерального стандарта.

В соответствии с этим, был разработан ряд рекомендаций, среди которых основные рекомендации касаются структуры и содержания программы по подготовке киберспортсменов. Данная программа должна включать следующие типы подготовок: теоретическую подготовку (знакомство с правилами игры, с игровой терминологией, со спецификой работы отдельных комплектующих персонального компьютера); техническую подготовку (обучение маневрированию виртуальным объектом, взаимодействию с игровым миром, развитие своевременности и точности игровых действий); физическую подготовку (развитие общей выносливости и точности движений); психологическую подготовку (развитие логического и абстрактного мышления, свойств памяти и внимания, волевых качеств личности, коммуникативных способностей, стрессоустойчивости и помехоустойчивости); тактическую подготовку (разработка и разучивание тактики соревнований индивидуально, в группе и в команде); интегративную подготовку (комплексное применение всех видов подготовки в группе, в команде). Подготовка должна включать работу со спортсменами и их виртуальными персонажами.

Еще одним аспектом является личность тренера. В зависимости от уровня, на котором проводится соревнование, в команде может быть один

или несколько тренеров, задачи которых определяются их сильными сторонами. В целом, в задачу тренера входит не только работа с графиком тренировок и проведения турниров, но и пересмотр и определение всего режима дня спортсмена, а также режима его питания. Грамотный тренер должен уметь организовывать работу со своими подопечными, в том числе, и в удаленном режиме. Важными моментами также является повышение уровня просвещенности населения в специфике киберспорта, поскольку это позволит устранить большую часть проблем, с которыми сталкиваются начинающие спортсмены, а именно недостаток поддержки со стороны родителей и обеспеченность необходимым оборудованием. Кроме того, формирование у общественности адекватного представления о киберспорте создаст базу для развития рассматриваемой дисциплине в российской системе образования.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

В данной работе было проведено исследование по вопросу достоинств и недостатков киберспорта. В ходе изучения теоретической стороны указанной проблемы были сделаны следующие основные выводы. Киберспорт является результатом повышения популярности компьютерных игр среди подрастающего поколения, а также появления возможности соревноваться в них не только в офлайн, но и в онлайн режиме. Немалую роль здесь сыграл факт возможности получать с организации киберспортивных соревнований немалую прибыль, как и от участия в них. Популярность киберспорта обусловлено низким порогом входа к данную дисциплину, как по физическому, так и по материальному критериям. Однако профессионализация киберспорта требует наличия грамотных тренеров, подготовка которых сегодня не имеет широкого распространения. Вместе с тем, существует высокая потребность в данных специалистах, поскольку в киберспорте важна не только подготовка в целом, но и специализация на конкретный тип компьютерных игр, на основе которых

проводятся соревнования. Кроме того, для работы с командами требуется несколько тренеров.

Исследование по теме работы показало следующее. К достоинствам киберспорта относят: развитие в молодых людях мотива к достижению успеха, что весьма важно для успешного становления их личности; возможность включения в спорт лиц с ограниченными возможностями здоровья; низкий порог входа в рассматриваемое спортивное направление; наличие условий для психологического, интеллектуального и физического развития спортсмена. К недостаткам киберспорта относят: негативное влияние на работу опорно-двигательного аппарата, органов зрения и слуха спортсменов; негативное влияние на коммуникативные навыки, психологическое и физическое состояние спортсменов (по мнению родителей). Последнее обусловлено низким уровнем просвещенности населения в сфере киберспорта и в целом наличием у него стереотипного восприятия занятия компьютерными играми. Вместе с тем, в России сегодня имеются необходимые условия для развития рассматриваемой спортивной дисциплины и привлечения в нее как можно большего количества спортсменов. Киберспортивные соревнования охватывают множество регионов России и проводятся среди групп населения в возрасте от 14 и более лет. Такой уровень активности требует наличия большого количества подготовленных тренеров, способных организовывать и проводить многостороннюю подготовку спортсменов.

Таким образом, в рекомендации по совершенствованию организации киберспорта в России вошли следующие основные аспекты:

- обучение тренеров, способных проводить теоретическую, техническую, физическую, психологическую, тактическую и интегративную подготовку киберспортсменов, что включает работу не только с ними, но и с их виртуальными персонажами;

- распределение задач тренера в соответствии с его способностями и возможностями;

– включение в основные задачи тренера не только организацию тренировок и подготовку к турнирам, но и пересмотр и определение всего режима дня спортсмена, а также режима его питания;

– повышение уровня просвещенности населения в специфике киберспорта.

Таким образом, цель работы достигнута, поставленные задачи решены.

Результаты проведенного исследования могут быть использованы тренерами по киберспорту для разработки ими собственных программ подготовки киберспортсменов, а также образовательными учреждениями, осуществляющими обучения указанной группы специалистов.