

Рубрика «Методология и технология профессионального образования»

О развитии компьютерного спорта в университете

Аннотация:

В статье представлен обзор текущего состояния студенческого киберспорта в УралГУФК. На основе изучения различных научных источников рассматриваются некоторые аспекты особенностей компьютерного спорта, его отличия от традиционных видов спорта. Выявлены и описываются некоторые проблемы в развитии данного вида спорта. На основе количественного опроса студентов определена значимость развития киберспортивного сообщества в университете, его актуальность и дальнейшее продвижение студенческого киберспорта. В заключении делается вывод о перспективных направлениях научных исследований в этом виде спорта.

Ключевые слова: Виртуально-опосредованная среда, Киберспортсмены, Компьютерный спорт

Информация об авторах:

Богдан Наталья Владимировна – кандидат педагогических наук, доцент, декан факультета экономики, юриспруденции и гуманитарных наук, заведующий кафедрой менеджмента и цифровых технологий в спорте, Уральский государственный университет физической культуры
Bogdan.57@mail.ru.

Актуальность. Согласно принятой Стратегии развития физической культуры и спорта Российской Федерации до 2030 г. (утв. распоряжением

Правительства Российской Федерации от 24.11.2020 г. № 3081-р) одним из приоритетных направлений развития отрасли значится ее цифровая трансформация; возможностями эффективного развития физической культуры и спорта является развитие цифровых технологий и значительный потенциал их применения в сфере физической культуры и спорта. В Стратегии также указано на то, что развитие системы массового спорта должно осуществляться через обеспечение многообразия форм физкультурно-спортивной деятельности с учетом индивидуальных потребностей (запросов) всех категорий и групп граждан, в том числе через информационно-техническое обеспечение видов спорта, включая развитие видов спорта с использованием информационных технологий [6]. В связи с этим в настоящее время активно развивается виртуально-цифровая среда, значительное место в которой занимает компьютерный спорт.

Компьютерный спорт включен в приказ Министерства спорта РФ от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» и переведён во второй раздел – «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне» [4], Федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» утв. приказом Министерства спорта РФ от 01.12.2021 г. № 938 (зарегистрировано в Минюсте РФ 11.01.2022, № 66814) [5]. И это официальная реальность, и многие хотят заниматься компьютерным спортом, особую популярность он набирает среди молодежи.

На данный момент существует запрос государства на здоровое поколение, негативное отношение общества к «компьютеризации» детей и молодежи, потребность в профилактике виртуальной зависимости с одной стороны; с другой стороны мы сталкиваемся с потребностью и запросами населения в информатизации, улучшении качества жизни, реальность «оцифровывает» нашу повседневную деятельность, возникает необходимость цифровой образовательной среды, что способствует активному развитию компьютерного спорта [2]. Возникает противоречие между необходимостью развития компьютерного спорта и отсутствием восприятия его как отдельного вида спорта. Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт, eSports) получил сегодня широкое международное признание, но до сих пор существуют разногласия по поводу того, можно ли считать киберспорт спортом. Это является актуальным вопросом не только для определения киберспорта, но и для определения границ того, что сейчас понимается под спортом в целом [7].

Многие считают, что киберспорт нельзя называть спортом, потому что компетентность игрока не измеряется ни физической подготовленностью, ни мастерством, потому что физические действия игрока, натренированность его тела все еще являются важной составляющей общей реальной спортивной деятельности. Хотя события, определяющие результат в киберспорте, происходят в пределах виртуальной, компьютерно-опосредованной среды и это никаким образом не означает, что киберспорт не может быть физически тяжелым для игроков. Насколько физически тяжелым является киберспорт, зависит от взаимодействия человека и компьютера, которое требуется для управления игрой, компьютерного взаимодействия, которое требуется для управления игровыми состояниями киберспортсменов, состояния программного обеспечения и системы игр. В традиционных видах спорта все действия спортсменов или команды, определяющие результат, можно увидеть в реальном времени, в то время как в киберспорте деятельность, определяющая результат, происходит в виртуальной среде, или электронной/цифровой/компьютерно-опосредованной среде.

Таким образом, киберспорт можно охарактеризовать как соревнования по цифровым играм, организованные в виде турниров для зрителей. Это вид спорта, в котором основные аспекты спорта поддерживаются электронными системами, а киберспортивная система функционирует через человеко-компьютерные интерфейсы [10]. Следовательно, компьютерный спорт имеет все формальные признаки спорта (соревновательные виды, турниры, чемпионаты, игроки и команды, наличие профессиональных и любительских лиг, спонсорство коммерческих организаций).

Отдельного внимания заслуживает развитие компьютерного спорта в образовательных организациях высшего образования, имеющих потенциал его развития и подготовки высококлассных специалистов данного вида спорта для рынка труда. Поэтому важно оценить состояние студенческого киберспорта в нашем университете и определить направления его эффективного развития.

Цель исследования. Определить текущее состояние студенческого киберспорта в Уральском государственном университете физической культуры, выявить барьеры и точки роста для развития компьютерного спорта в университете.

Организация и методы исследования. Исследование проводилось на базе Уральского государственного университета физической культуры в

период 2022-2023 учебного года. Для проведения исследования применялись методы сбора первичной информации с использованием анкетного опроса. В анкетном опросе респонденты отвечали в письменной форме на вопросы закрытого типа, т.е. с заранее сформулированными вариантами ответов, представленные в анкете. Основная задача анкетирования состояла в выяснении знаний студентов о компьютерном спорте (киберспорте), о наличии у них опыта в этом виде спорта и желании обучаться этому виду спорта.

Результаты и их обсуждение. Социологические данные получены на основе сбора данных методом заполнения анкет студентами и выражения доли полученных вариантов ответа на вопросы в процентном отношении. Объем и структура выборочной совокупности составила 309 студентов (возраст которых 17-18 лет – 27,5%, 19-20 лет – 39,9%, 21-22 года – 23,2%, 22-24 года – 9,4%), из которых 49% – юноши и 51% – девушки.

На вопрос «Считаете ли Вы «компьютерный спорт» видом спорта?», 30,4% респондентов ответили «да», скорее да, чем нет – 26,1%, скорее нет, чем да – 23,1%, и только 20,3% студентов ответили «нет».

После этого нами был предложен вопрос о понятиях киберспортсмен и геймер: это одно и то же, или нет. Большинство студентов – 46,1% ответили, что это не одно и то же, скорее нет, чем да, ответили 28,7%. И только четверть опрошенных считают, что это одинаковые понятия, 8,2% – дали ответ что это одно и то же и 17% ответили что скорее да чем нет (рисунок 1).



Рисунок 1 – Гистограмма ответов обучающихся на вопросы, в %

Нам было важно выяснить, какая часть студентов играет в компьютерные игры, 38,6% студентов ответили, что играют, 28,1% – играют иногда и треть студентов – 33,3% ответили, что нет, они не играют. Но при этом 41,8% опрошенных ответили, что они играют в онлайн игры на различных гаджетах (рис. 2).

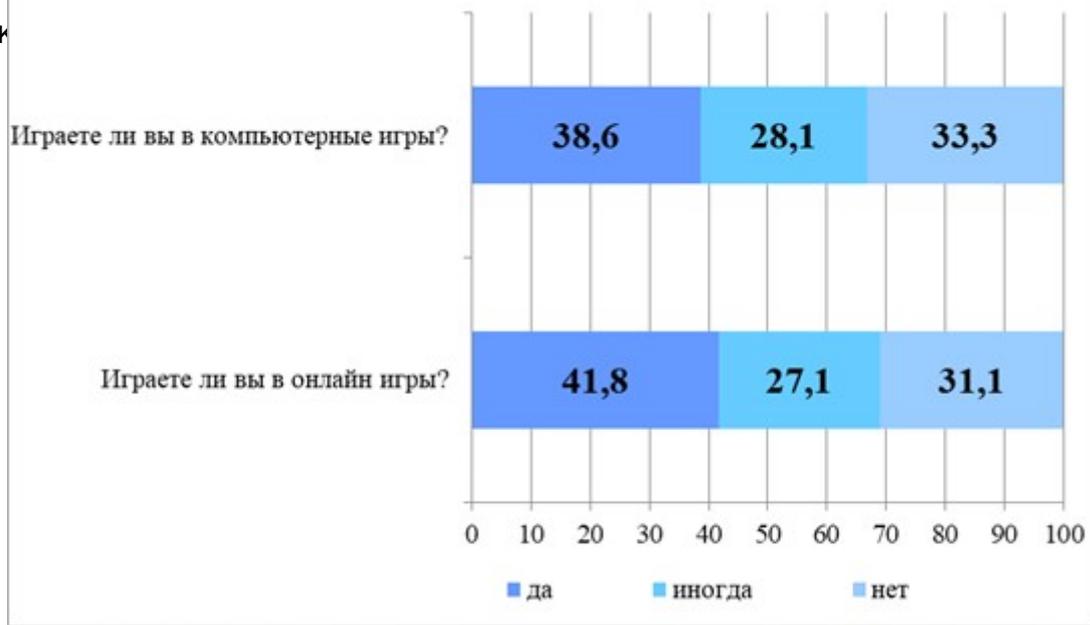


Рисунок 2 – Гистограмма ответов обучающихся на вопрос, в %

Далее необходимо было выяснить, какие дисциплины компьютерного спорта студенты знают, в России официально признаны семь дисциплин. Самой известной оказалась дисциплина «Боевая арена» – 41,8% опрошенных знают ее, далее известной признана «Файтинг» – 31,4%, менее известными оказались «трехмерный тактический бой» – 14,4% и технический (спортивный симулятор) – 8,8%. При этом необходимо отметить, что треть респондентов ответила, что никаких дисциплин они не знают – 33,3% (рис. 3).

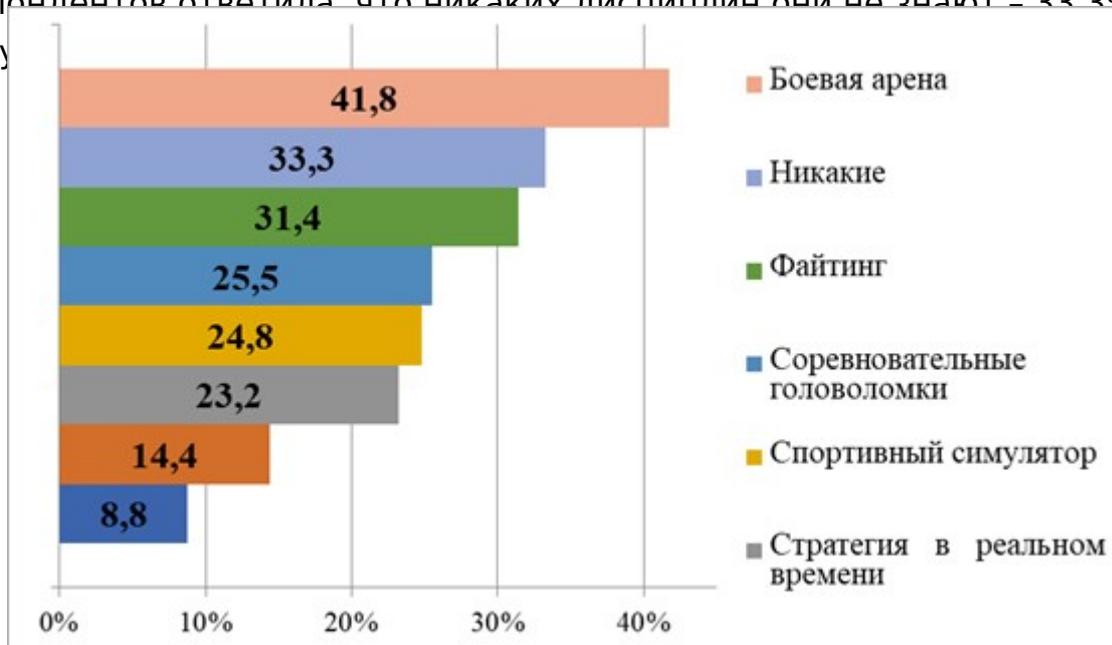


Рисунок 3 – Гистограмма ответов обучающихся на вопрос «Какие спортивные дисциплины в компьютерном спорте вы знаете?»

Определены и самые популярные компьютерные игры среди студентов. Игрой Clash Royale увлечены 36,3% опрошенных, далее следует Counter-Strike: GO – 33,6%, затем идут Brawl Stars – 32% и DOTA2 – 31%, League of Legends – 21,2% остальными играми из различных дисциплин увлекаются не бо

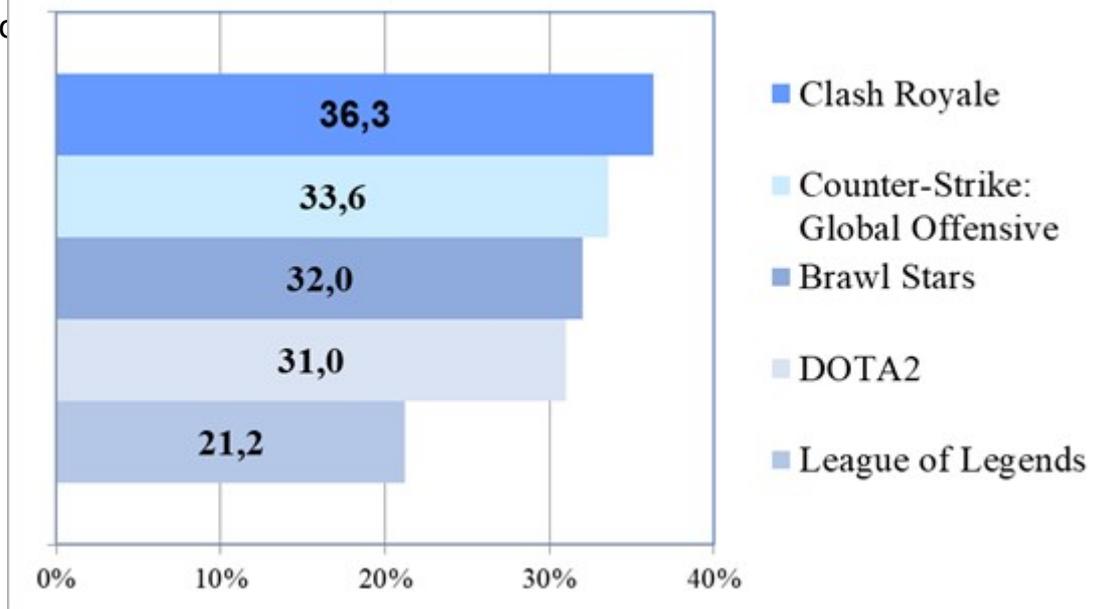


Рисунок 4 – Гистограмма ответов обучающихся на вопрос «В какие игры вы играете?»

Далее был задан вопрос «Нужна ли киберспортсмену физическая подготовка?», 28,4% студентов ответили, что нужна, так же 19% ответили, что нет, сомневались между ответами «да» и «нет» 27,4% и 25,2% студ



Рисунок 5 – Гистограмма ответов обучающихся на вопрос «Нужна ли киберспортивную физическая подготовка?»

В заключении немаловажным наблюдением является наличие запроса на образование в сфере компьютерного спорта и степень готовности получить образование по спортивной подготовке по виду спорта «компьютерный спорт». Так, значительная часть опрошенных студентов ответила, что нет – 44,8%, но 18% ответили «да» и «скорее да, чем нет» – 18,3%.

Таким образом, в настоящее время компьютерный спорт (киберспорт) является самостоятельным видом спорта, со всеми отличительными свойствами, которые присущи и другим (классическим видам) спорта. Согласно проведенному исследованию, значительная часть опрошенных студентов так или иначе связана с компьютерными играми, киберспортивное сообщество в университете увеличивается и развивается. Однако, необходимо отметить широкую распространенность среди сотрудников спортивных кафедр негативного образа как этого вида спорта, так и киберспортсмена, так они не знакомы с индустрией киберспорта, для них это новое явление, поэтому они не стремятся поддерживать его. Это существенный барьер, который можно преодолеть путем просветительской работы и повышения их компетенций в области компьютерного спорта.

Еще одним из существенных барьеров для развития студенческого киберспорта является его финансирование, так как высокотехнологичное оборудование и создание тренировочных мест для занятий компьютерным спортом подразумевает значительные финансовые затраты, которые должны поддерживаться руководством университета. Существует и потребность в регулярной медийной поддержке со стороны руководства университета: необходимо внести его в социально одобряемую категорию, благодаря этому все преподаватели и сотрудники университета смогут позитивно взглянуть на компьютерный спорт и отказаться от своих негативных предубеждений.

Для продвижения студенческого киберспорта в университете, конечно, необходима и комплексная программа его развития и формирование системного подхода к ее реализации. Важная роль университета должна проявляться не только в создании условий для занятий компьютерным спортом, но и в научном, методическом, медико-биологическом обеспечении тренировочного процесса. На сегодняшний день, как отмечает Е. Н. Скаржинская и др., научный интерес к киберспорту проявляют

представители классических и отраслевых университетов, как государственных, так и частных. Диапазон поднимаемых вопросов широк – от демографического состава до оздоровления нации в целом, от социальных проектов до успешных спонсорских интеграций. Но в связи со слабым структурированием компьютерного спорта в Российской Федерации и не разработанностью нормативно-правового обеспечения этого вида спорта, многие проблемы и вопросы, в том числе и в научных работах, несмотря на массовый интерес к этому виду спорта, пока не решены [3; 8; 9].

Сегодня нет научных работ, в которых обосновываются параметры и содержание общей и специальной физической подготовки киберспортсменов, не разработаны особенности дистанционной спортивной подготовки с учетом специфики различных спортивных дисциплин компьютерного спорта, не описаны подходы к спортивному питанию киберспортсменов и организации восстановительного этапа, не описаны условия реализации тренировочной и соревновательной деятельности в мобильном киберспорте, нет возможности переноса навыков из одной спортивной дисциплины в другую, нет разработанных специализированных диагностических инструментов, которые необходимы в киберспорте, нет исследований тренировочного и соревновательного процесса на материалах профессиональных киберспортсменов и спортивного резерва. При этом существует запрос не только со стороны киберспортивных команд, но и со стороны образовательных организаций на методическое сопровождение процесса спортивной подготовки в киберспорте. Однако, все же появляются единичные работы, посвященные сбору данных о некоторых аспектах подготовленности киберспортсменов, участвующих в различных киберспортивных турнирах [1; 3]. Но по приведенным данным нельзя выявить особенности и закономерности, так как приведенные выборки малочисленны и неоднородны.

Заключение. Таким образом, компьютерный спорт представляет собой не только способ организации досуга, но и является полноценным видом спорта. Для его развития требуется не только методическое сопровождение процесса спортивной подготовки и научные исследования по тренировочному и соревновательному процессу, но и создание единого виртуального пространства для киберспортсменов и спортсменов, создание студенческих Лиг компьютерного спорта. А поддержка компьютерного спорта позволит сформировать вузу статус передового университета с развитой цифровой инфраструктурой, ориентированный на развитие новых технологий.

Список литературы:

1. Антипов, О. В. Развитие киберспорта как актуального направления студенческого спорта в аграрных вузах / О. В. Антипов, А. М. Сурков, Р. В. Гежа // Физическая культура и спорт в высших учебных заведениях: актуальные вопросы теории и практики : сб. ст. по матер. национал. науч.-практ. конф., посвященной 70-летию образования кафедры физического воспитания Кубанского ГАУ, Краснодар, 28–29 октября 2020 года. – Краснодар : Кубанский государственный аграрный университет им. И. Т. Трубилина, 2020. – С. 194–197.
2. Галицын С. В. Новая идеология развития компьютерного спорта / С. В. Галицын, П. А. Ткаченко, В. В. Вдовина, // Ученые записки университета имени П. Ф. Лесгафта. – 2022. – № 6 (208). – С. 93–97.
3. Новоселов, М. А. Киберспортивная игра Counter-Strike: Global Offensive как предмет научного исследования / М. А. Новоселов, М. А. Залилов, Н. С. Скаржинский // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. – 2019. – № 5. – С. 46.
4. О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта: пр. Министерства спорта РФ 16.03.2017 № 183 // Гарант: информационно-правовая система [Электронный ресурс]. – URL : <http://base/garant.ru/>
5. Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»: пр. Министерства спорта РФ 01.12.2021 г. № 938 // Гарант: информационно-правовая система [Электронный ресурс]. – URL : <http://base/garant.ru/403366181/>
6. Распоряжение Правительства РФ от 24.11.2020 г. № 3081-р Об утверждении Стратегии развития физической культуры и спорта Российской Федерации до 2030 г. [Электронный ресурс]. – URL : <https://minsport.gov.ru/2020/docs/>
7. Скаржинская, Е. Н. Интеллектуальный спорт как инструмент информатизации образования / Е. Н. Скаржинская, М. А. Новоселов // Знание и информация в современном образовании : Антиномии теории и практики. – Москва : Ленанд, 2015. – С. 110–119.
8. Скаржинская, Е. Н. К вопросу понятийного обеспечения компьютерного спорта / Е. Н. Скаржинская, М. А. Новоселов // Современность как предмет исследования : Матер. III республ. с международ. уч. науч. кон., Малаховка, 19–20 марта 2010 года / Московская государственная академия физической культуры. – Малаховка : Московская государственная академия физической культуры, 2010. – С. 89–93.

9. Скаржинский, Н. С. Модельные характеристики киберспортсменов в дисциплине «Боевая арена» (на примере Dota2) / Н. С. Скаржинский, В. С. Гребеньков, И. В. Мартыненко // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. – 2020. – № 5. – С. 31.
 10. Хамари, Ю. Съёблом, М. Что такое киберспорт и почему люди смотрят его? / Ю. Хамари, М. Съёблом // What is eSports and why do people watch it? [Электронный ресурс]. – URL : <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming/>
-

Опубликовано: 11 марта 2024

Ссылка на статью: <https://nsjuralgufk.ru/articles/71>