

ПРОВЕДЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ СРЕДИ СТУДЕНТОВ Conducting esports competitions for students

А. А. Воронкова, студент

И. М. О. Джолиев, старший преподаватель

Уральский государственный аграрный университет

(Екатеринбург, ул. Карла Либкнехта, 42)

Аннотация

В данной статье рассматриваются возможности для проведения соревнований по киберспорту среди студентов. Проведён анализ особенностей и перспектив данного вида спорта, как он влияет и формирует профессиональные навыки и компетенции участников, также рассматриваются минусы и плюсы киберспорта.

Ключевые слова: киберспорт, компьютерные игры, студенты.

Summary

This article discusses the possibilities for conducting esports competitions among students. The analysis of the features and prospects of this sport is carried out, how it affects and forms the professional skills and competencies of participants, and the cons and pros of esports are also considered.

Keywords: esports, computer games, student.

Цель исследования – изучить особенности и возможности киберспорта среди студентов, как он влияет на формирование профессиональных навыков. Выявление плюсов и минусов данного вида спорта.

Методы исследования – опрос студентов, заинтересованных в киберспорте, анализ научной литературы и статистики по теме киберспорта среди студентов.

Результаты исследования. Киберспорт стал новым явлением в спорте, который в последние десятилетия обрёл невероятную популярность. Множество молодых людей активно принимают участие в киберспортивных соревнованиях для того, чтобы показать свои навыки и умения. Киберспорт – это командное или одиночное соревнование на базе компьютерных игр. Киберспортивные дисциплины делят на несколько жанр игр, которые различаются моделями, игровыми задачами, свойствами пространств. Примеры таких жанров: стратегии, шутеры от первого лица, файтинги, командные игры и т.д. Проведение киберспортивных соревнований проходит в несколько этапов:

1. Регистрация участников. Желающие регистрируются на турнир и проходят отбор, отбор бывает открытым и закрытым.
2. Распределение по группам. Участников распределяют в группы, между ними проводятся матчи и по результатам лучшие выходят в плей-офф.
3. Плей-офф. Участники, которые вышли из своих групп, соревнуются на выбывание, победители выходят в финал.
4. Финал. В финале встречаются лучшие игроки или команды, где проводятся решающие матчи. Победители получают приз.

Во Всероссийский реестр видов спорта компьютерный спорт был включён только в 2016 году [2]. Организация киберспортивных соревнований для студентов способствует не только

для популяризации данного вида спорта, но и также помогает самореализоваться молодёжи. Данные соревнования помогают не только развить навыки работы в команде, стратегическое и креативное мышление, принятие нестандартных решений, но и также играют отдельную роль в развитии студентов.

Игрок во время участия киберспортивных соревнований развивает умственные способности, он узнает, как правильно и эффективно справляться со стрессом во время игры, успокаиваться в критических ситуациях и фокусироваться на своих целях. Данные навыки нужны не только в играх, но и в реальной жизни, которые могут помочь достичь успеха в различных сферах деятельности. В киберспорте также важно и развивать аналитическое мышление и критическое. Соперники анализируют игру своих оппонентов, выстраивают собственную стратегию и модель поведения, поэтому важно быстро думать и принимать решения, чтобы поменять ход игры в свою пользу. Данные навыки пригодятся, как и в игре, так и в работе или обучении.

Чтобы понять отношение студентов к киберспорту было проведено анкетирование. Вопросы, которые были включены в анкету:

1. Как вы относитесь к киберспорту?
2. Как часто вы проводите время за компьютером в игре?
3. Самая известная игра в киберспорте?
4. Какой на ваш взгляд самый популярный жанр?
5. Может ли киберспорт развить профессиональные навыки?

Итоги анкетирования: 68% опрошенных положительно относятся к киберспорту, 30% нейтрально и 2% негативно. 38 % отметили, что играют каждый день, 45% – сказали, что заходят в игру несколько раз в неделю, а 17% – пару раз в месяц. По результатам опроса самой известной игрой стала Dota2 – её назвали 37%, следующая игра CS2 (35%), Call of Duty (23%), Warface (22%). Самым популярным жанром стал шутеры (39%), стратегии (27%) и симуляторы (21%). На вопрос может ли киберспорт развить профессиональные навыки 54% респондентов ответили положительно, 40% ответили возможно, но не уверены, 6% не считают.

Также было проведено исследование об отношении к введению геймерских дисциплин в школьные программы. 54% участника посчитали, что киберспортивные дисциплины в школе – это современный подход, 21% отметили, что такую дисциплину не стоит вводить, 25% нейтрально относятся к такому решению.

Рассмотрев данные результаты, можно сделать вывод, что проведение киберспортивных соревнований имеют как плюсы, так и минусы. Во время занятий киберспортом формируются навыки общения с командой, развивается координация движений, стратегическое мышление и быстрое принятие решений в условиях ограниченного времени. В киберспорте также необходимо держать высокий уровень сосредоточенности, быструю реакцию и принятие нестандартных решений.

В киберспорте зачастую присутствует элемент командной игры и активное сотрудничество между участниками. Команда, которая принимает участие в соревнованиях, должна научиться правильно взаимодействовать друг с другом, коммуницировать и работать как единое целое. Данные навыки не только способствуют работе в команде, но и так же помогает развить лидерские качества и организаторские навыки. Киберспортивные соревнования дают возможность студентам проявить себя и свои таланты. Победа в киберспортивных соревнованиях может принести не только признание со стороны своих сверстников и других участников, но и также это может стать толчком в развитии в данном направлении, успеш-

ные киберспортсмены выигрывают не только крупные призы, но и также подписывают хорошие спонсорские контракты.

Несмотря на множество плюсов, есть также и недостатки. Главным недостатком остается зависимость от проведения времени за компьютером [3]. Важно помнить, что проводить времени меньше шести часов за экраном – это норма, также нужно делать тайм-ауты от экрана на 30 минут, чтобы снизить вред [1]. Если проводить времени больше, то могут начаться проблемы со здоровьем, особенно под влияние попадает зрение и нарушение осанки. В киберспорте не требуется физическая активность, которая может привести к ухудшению физического здоровья и состояния участника. Но длительное пребывание в неподвижном состоянии, при отсутствии физических упражнений и активностей, может привести к негативному влиянию на организм. Во время участия в киберспортивных соревнованиях может развиваться социальная изоляция, потому что игроки проводят большую часть времени в виртуальном мире и отводят всё меньше времени связям в реальном мире [4].

Киберспорт среди студентов – это явление, которое набирает популярность и привлекает внимание не только студентов, но и широкой аудитории. Большая часть студентов выразили своё положительное мнение по отношению к открытию киберспортивных секций и готовы проводить своё время на систематических тренировках. Но на данный момент в университетах или в системе спортивной деятельности, необходимые условия не созданы для занятия киберспортом студентом, а также нет научно-методического обеспечения процесса тренировок.

Библиографический список

1. Сколько времени можно проводить у экрана без вреда для здоровья [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.championat.com/lifestyle/article-4367933-skolko-mozhno-sidet-za-kompyuterom-skolko-vremeni-mozhno-bezopasno-smotret-v-ekran-issledovaniya-i-mnenie-vracha.html>.

2. Приказ Минспорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 470. «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://minjust.consultant.ru/documents/19562>.

3. *Хозяшева А. А.* Система для выявления уровня мобильной игровой зависимости у детей и подростков // Цифровые модели и решения. 2023. Т. 2. № 1. EDN XAJFMC.

4. *Трафимчик Ж. И.* Зависимость от компьютерных игр: причины формирования, особенности и последствия влияния на личность // Вестник Брянского Государственного университета.