

П. Д. ПЕЛИХАН, А. А. НАВОЙЧИК

Гродно, Гродненский государственный университет имени Янки Купалы

ДИСЦИПЛИНЫ КИБЕРСПОРТА КАК СОВРЕМЕННЫЙ АНАЛОГ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ

Summary. Our work examines the most popular esports disciplines and requirements for organizing and popularizing competitions, as well as the main factors affecting the processes of training, socialization and communication of cyber athletes.

Резюме. В работе рассмотрены наиболее популярные киберспортивные дисциплины и требования к организации проведения и популяризации соревнований, а также основные факторы, влияющие на процессы подготовки, социализации и коммуникации кибератлетов.

Актуальность. Современные тенденции развития виртуальных технологий представляют новые критерии к популяризации спортивных направлений, одним из которых стал киберспорт. Тем не менее лишь определенный контингент может отвечать требованиям профессиональных игровых направлений.

Во-первых, киберспортивная игра должна иметь мультиплеер, так называемый многопользовательский режим. Это позволяет проводить дистанционные соревновательные сессии, что является актуальным в условиях пандемии и упрощает популяризацию данного направления средствами использования сетевых каналов общего доступа. Во-вторых, в киберспортивных дисциплинах должны быть учтены принципы честности, дабы соперники имели заведомо равные условия в развитии игрового аватара, локации игровой сессии, средств противодействия противнику. В-третьих, наличие внутриигрового инструментария для проведения турниров, визуальная доступность и читаемость элементов на экране. Выполнение данных требований необходимо организаторам соревнований для осуществления трансляций матчей, зрителям и самим игрокам для понимания и отслеживания происходящего на экране. Также следует учитывать качество сетевого кода и систему подбора соперников в матчах, которые отличают настоящие профессиональные игры от массово-потребительских [3].

Скрупулезный расчет факторов стратегической глубины, реиграбельности и правильно выстроенного баланса, которые в первую очередь учитывают способности участников, творческое мышление и мастерство, а не элементы случайности (их влияние должно быть минимизировано), позволяют достигнуть внутриигрового равенства [1]. Реиграбельность – это не функция, которую можно изолировать и отшлифовать. Это совокупная ценность игры, которая определяет, насколько хорош игровой процесс в последующих прохождениях [2]. Говоря про внутриигровой баланс, можно сказать, что в компьютерных играх это рассчитанное равновесие между числами, описывающими различные характеристики в игре, такие как урон (damage), скорость объектов, время постройки единиц и мн. др. Уникальность каждого киберспортивного матча, напрямую зависящая от этих факторов, позволяет привлекать многоцелевую аудиторию пользователей разных возрастов и гендерных групп.

Цель работы заключается в изучении влияния киберспортивного эффекта на педагогические аспекты воспитания современной молодежи, среди которых мы рассматриваем: социальную адаптацию и коммуникацию, создание предпосылок для повышения работоспособности и интеграции в трудовую деятельность, а также средства развития определенных физических качеств, необходимых для осуществления профессиональной деятельности.

Методы и организация исследования. В ходе работы нами был проведен анализ методов организации и проведения соревнований по киберспортивным дисциплинам, а также причин популяризации и влияния данного направления на контингент занимающихся:

1. Изучение существующих киберспортивных направлений (виды и структуры игр, турниры).

2. Комплексный анализ структурных изменений на контингент занимающихся киберспортом (социальная адаптация, профессиональная пригодность, психологическая устойчивость и зависимость).

Результаты и их обсуждение. Киберспорт постоянно развивается, а в разряд киберспортивных дисциплин попадает все больше популярных проектов самых разных жанров и направлений. Можно выделить следующие жанры в киберспорте:

1. Стратегии: StarCraft 2, Age of Empires 4 и Warcraft 3.
2. Симуляторы единоборств (файтинги): Street Fighter 5, Mortal Kombat 11, Tekken 7, Soulcalibur 6.
3. Коллекционные карточные игры: CCG, Magic: The Gathering и Hearthstone.
4. Королевская битва: Apex Legends и PUBG.
5. Симуляторы боевых действий от первого или третьего лица (FPS / TPS): VALORANT и Call of Duty, Counter-Strike: Global Offensive и Rainbow 6 Siege.
6. Многопользовательская онлайн-боевая арена (МОБА): DOTA-2 и League of Legends.
7. Автомобильные и спортивные симуляторы (FIFA, NHL, NBA 2K и MotoGP).

В основном в киберспорте задействованы те игры, для победы в которых участники должны проявлять специфические навыки – командную тактику или скорость реакции, оперативное принятие решений схожее по специфике с классическими игровыми видами спорта.

Стратегии и симуляторы боевых действий являются наиболее оптимальным видом для проведения киберспортивных соревнований, успех которых зависит от уровня подготовки киберспортсменов: навыков отдельных игроков, комплектования и сыгранности команды, а также организованного тренировочного процесса. Как правило, большинство таких игр являются многопользовательскими:

– Dota 2 – многопользовательская компьютерная игра, сочетающая в себе жанры стратегии и МОБА (многопользовательская онлайн-боевая арена). В матчах участвуют две команды по пять человек. Каждый киберспортсмен управляет своим игровым персонажем. Для победы команда должна разрушить

вражескую крепость. Игра развивает реакцию, быстроту мышления, умение адаптироваться к быстро меняющимся обстоятельствам, мелкую моторику и периферическое зрение, что по своей структуре приравнивает протекание мыслительных и аналитических процессов к аналогичным в игровых видах спорта.

– CS:GO – шутер, появившийся в 2012 г. CS:GO стала продолжением серии игр Counter-Strike, которые выходили с 2000 г. В матче участвуют две команды по пять человек. Поединок состоит из нескольких раундов. Одна из команд выполняет роль «террористов», другая – «спецназа». В раунде побеждает та команда, которая нейтрализовала всех противников или выполнила специальное задание, которые отличаются для каждой стороны и зависят от игровой локации. Играя в CS:GO игроки развивают реакцию, периферическое зрение, ловкость и гибкость пальцев, тонкую межмышечную координацию, а также повышают командную работу.

– LoL – компьютерная многопользовательская игра, сочетающая в себе жанры стратегии и MOBA. Принципы и правила схожи с Dota 2, разница в оформлении интерфейса самой системы. В 2019 г. чемпионат мира по LoL стал самым популярным киберспортивным турниром. Онлайн-трансляцию полуфинала соревнования смотрели 3,9 млн человек – один из лучших показателей популярности среди всех спортивных дисциплин. Данную игру часто сравнивают с шахматами, так как она развивает умственные способности: концентрацию внимания, критическое мышление и стратегическое планирование [4].

Киберспорт могут включить в программу Олимпийских игр. В 2015 г. Корейская ассоциация электронных видов спорта признала киберспорт олимпийской дисциплиной второго уровня. МОК планирует провести показательные соревнования по киберспорту на Олимпийских играх 2024 г. в Париже [5]. Также киберспорт – это возможность состоять в жизни. Многие звезды CS:GO и League of Legends объединили вокруг себя сотни тысяч фанатов по всему миру. Они пользуются не меньшим влиянием, чем популярные спортсмены и медийные личности.

Выводы. Киберспортивные игры влияют на популяризацию различных видов спорта. Дети увлекаются спортивными секциями благодаря играм NBA2K, FIFA и NHL, гоночные симуляторы создают предпосылки для заинтересованности автоспортом, инженерией и автомобилестроением, CS:GO, Call of Duty и другие шутеры способствуют занятиям стрельбой, повышают уровень патриотизма, ведут пропагандистскую деятельность, Minecraft развивает интерес к архитектуре и ландшафтному дизайну. На текущий момент увлечение киберспортом выступает средством популяризации профессиональной деятельности и адаптации к ней. Внедрение кросс-платформенных игр и мультиплеера позволяет молодым геймерам социализироваться и наладить коммуникацию, что актуально в пандемию коронавируса, так как благодаря играм не ограничивается общение и обеспечивается сохранность здоровья. Однако есть и отрицательная сторона – это то, что на разнообразных этапах развивается игровая зависимость. Поэтому поиск средств на сохранение баланса между зависимостью и заинтересованностью является очень важной задачей.

Таким образом, киберспорт уже давно перестал быть чем-то непонятным для общества. Сейчас он активно развивается и популяризируется. Большое влияние на киберспорт оказывают различные открытия и совершенствование в техническом прогрессе, что позволяет повышать уровень игры спортсменов и качество трансляции для зрителей. Гонорары за победу в определенных турнирах уже могут превышать суммы, которые выплачивают за реальные виды спорта. Это создает предпосылки для интереснейшей борьбы между киберспортом и спортом, а также для исследовательской деятельности в области методологии инновационного направления.

Список использованной литературы

1. Что такое киберспорт: история, правила и популярность в России [Электронный ресурс] // Sport. – Режим доступа: <https://go-sport.ru/article/chto-takoe-cybersport/>. – Дата доступа: 15.03.2022.
2. Искусство реиграбельности [Электронный ресурс] // Хабр. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/alconost/blog/535420/>. – Дата доступа: 15.03.2022.
3. Что такое киберспорт сегодня и как он устроен? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://games.mail.ru/pc/articles/feat/chto-takoe-kibersport-segodnya-i-kak-on-ustroen/>. – Дата доступа: 15.03.2022.
4. Популярные киберспортивные игры [Электронный ресурс] // Cubiq. – Режим доступа: <https://cubiq.ru/kibersportivnye-igry/>. – Дата доступа: 15.03.2022.
5. Популярные жанры в киберспорте [Электронный ресурс] // ITnan.ru. – Режим доступа: <https://itnan.ru/post.php?c=3&p=9876551>. – Дата доступа: 15.03.2022.
6. Игровой баланс [Электронный ресурс] // Википедия. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>. – Дата доступа: 15.03.2022.

Н. И. ПРИСТУПА

Брест, Брестский государственный университет имени А. С. Пушкина

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ВОЛЕЙБОЛА

Summary. For the effective organization of a system for improving sports results in volleyball, knowledge of the main trends in the development of sports in the 21st century is required.

Резюме. Для эффективной организации системы повышения спортивных результатов в волейболе необходимо знание основных тенденций развития спорта в XXI в.

Актуальность. Одним из условий, необходимых для успешной тренировочно-соревновательной деятельности в волейболе, является изучение и анализ мирового соревновательного опыта, включение его в собственную систему подготовки спортсменов и команд.

Цель работы – выявление основных тенденций развития волейбола на современном этапе.