

Электронное научное издание

«Международный электронный журнал. Устойчивое развитие: наука и практика»

www.yrazvitie.ru

Специальный выпуск (22), 2019

Труды Всероссийской конференции «Актуальные проблемы физического воспитания и студенческого спорта»
(24 января 2019 г., Государственный университет «Дубна», ФОК «Олимп»)

УДК 796

КИБЕРСПОРТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ И СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Демидов Егор Денисович,
Сологуб Антон Родионович,
Государственный университет «Дубна», Россия, Дубна,
gebe33@yandex.ru

Аннотация

В настоящее время компьютерный спорт становится неотъемлемой частью современного общества и молодежи в частности. С каждым днем он становится более популярным и привлекает все больше людей разного возраста и социального положения. В связи с тем, что 2016 году киберспорт был признан официальным видом спорта в России, актуализировалась проблема его развития как в образовательных учреждениях, так и государственной структуре. В данной работе описывается возникновение киберспорта, проведен анализ научно-методической литературы по подготовке в киберспорте. Даны рекомендации по внедрению киберспорта в систему физкультурно-массовой работы в вузе.

Ключевые слова: Киберспорт, университет «Дубна», электронный спорт, образование и досуг, компьютерный спорт, компьютерные игры.

Введение. Киберспорт – один из самых молодых видов спорта в России. Деятельность в этом виде спорта строится на том, что человек управляет объектами в виртуальном мире посредством внешних периферийных устройств компьютера: мыши, клавиатуры, джойстика и т.д. Так же, как и в любом виде спорта, в киберспорте существуют свои дисциплины. В данном случае дисциплинами выступают жанры игр: гонки, шутеры, стратегии и т.д. В зависимости от вида дисциплины соревнования могут подразделяться на индивидуальные и командные. Во втором случае имеются ограничения в количестве участников для каждой команды. Как правило, максимальное количество игроков в среднем достигает 7 – 9 человек.

Оценивая особенности соревновательной деятельности отмечаем наличие соревнований различного уровня: локальные (школьные, студенческие, городские), региональные, межрегиональные и мировые. Самые известные в стране – Московская киберспортивная лига (МКЛ), Techlabs, Кубок России по киберспорту. В мире – Starladder, The International, Electronic Sports, World Cyber Games, Cyberathlete Professional League.

Также в России развита система присвоения разрядов. Они присваиваются на основании приказа Министерства спорта Российской Федерации 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.

В 2016 году, в России была создана Всероссийская киберспортивная студенческая лига (ВКСЛ), которая занимается деятельностью по организации мероприятий, связанных с киберспортом и Федерация компьютерного спорта России (ФКС России; англ. RussianSportsFederation) — общероссийская общественная организация, ответственная за развитие в РФ массового компьютерного спорта (киберспорта). Приказом Министерства спорта РФ №562 от 15.06.2018 г. ФКС России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт». Данная организация проводит соревнования с награждением медалями, кубками, а также имеет солидный призовой фонд. На текущий момент призовой фонд составляет 3 060 000 рублей, которые распределяются между командами победителями в различных дисциплинах.

В Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодёжи и туризма (ГЦОЛИФК) уже существует кафедра киберспорта, на которой подготавливают студентов. В роли преподавателей выступают профессиональные киберспортсмены.

В каждом вузе г. Москвы, участвующем в студенческих соревнованиях по компьютерному спорту - Московской Киберспортивной Лиги (МКЛ), есть ответственное лицо (или несколько лиц), из числа студентов-киберспортсменов, отвечающее за организационную работу, связанную с данным видом спорта.

Основные направления деятельности студентов-киберспортсменов:

- организация киберспортивных тренировок;
- проведение отборочных соревнований для формирования сборной вуза по компьютерному спорту;
- посещение совещаний представителей команд-участниц Московских Студенческих Спортивных Игр по киберспорту.

В государственном университете «Дубна» на данный момент отсутствуют какие-либо направления и мероприятия, связанные с данной сферой. В связи с этим энтузиастами, в том числе и авторами данной статьи, была основана киберспортивная лига (NCL - NuclearCyberLeague) в городе Дубна, которая взяла на себя роль организатора мероприятий

и продвижения киберспорта в рамках университета и на региональном уровне. Организация подобных мероприятий в университете “Дубна” повлечет за собой развитие спортивно-массовой работы со студентами, повысит имидж университета и привлечет абитуриентов. Также поможет совместить досуг студентов и развивать их как спортсменов профессионального уровня.

Для развития киберспорта в нашем университете необходимо проводить квалификации для отбора студентов с лучшими показателями. Данные квалификации будут проводиться лигой NCL. Также для проведения мероприятий, связанных с данной деятельностью, необходимо:

- десять компьютеров, поддерживающих игровые приложения (Dota 2, Counter-strike:GlobalOffensive), приложения для голосового общения (Discord или Teamspeak 3);
- локальный сервер для соединения ранее указанных компьютеров между собой;
- интернет-канал, позволяющий вести непрерывное вещание в сети "Интернет" (стрим-трансляцию);
- два компьютера, поддерживающие работу OBS Studio и игровое приложение одновременно (данные компьютеры будут использовать ведущие стрим-трансляций);
- два помещения, которые будут использоваться участниками киберспортивной лиги NCL - NuclearCyberLeague.

Проведение мероприятий лигой NCL наглядно покажет активных и способных студентов, из которых будет возможно основать сборную для участия в выездных соревнованиях. На текущий момент молодая лига NCL не обладает финансированием и ресурсами. По данной причине для проведения данных мероприятий была привлечена кафедра Системного анализа и управления, которая предоставила ресурсы для проведения мероприятий.

Литература

1. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 г. № 183 [Электронный ресурс] Режим доступа:<https://rg.ru/2017/04/17/minsport-prikaz183-site-dok.html> (дата обращения 14.12.2018).

2. Киберспорт [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт> (дата обращения 10.12.2018).
3. Киберспорт: История становления, современное состояние и перспективы развития [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/kibersport-istoriya-stanovleniya-sovremennoe-sostoyanie-i-perspektivu-razvitiya> (дата обращения 10.12.2018).
4. Философское осмысление понятия компьютерной игры [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/filosofskoe-osmyslenie-ponyatiya-kompyuternoy-igry> (дата обращения 11.12.2018).
5. Киберспорт в образовательных и досуговых практиках современной молодежи [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/kibersport-v-obrazovatelnyh-i-dosugovyh-praktikah-sovremennoy-molodyozhi> (дата обращения 07.12.2018).
6. Компьютерный спорт – эффективное средство воспитания коммуникативных способностей студентов в условиях информационного общества [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://cyber3-conf.sportedu.ru/content/kompyuternyi-sport-effektivnoe-sredstvo-vozpitaniya-kommunikativnykh-sposobnostei-studentov> (дата обращения 07.12.2018).