УДК 796.034.2

Студенческий компьютерный спорт в вузах, перспективы фиджитал-спорта

Кряклина Анна Александровна1,
Алехина Александра Валерьевна[2]
Волкова Людмила Михайловна[2], кандидат педагогических наук, профессор
Устинова Оксана Николаевна[3], кандидат педагогических наук, доцент
Липовка Владимир Петрович[4], доктор педагогических наук, профессор
[1]Санкт-Петербургский химико-фармацевтический университет
[2]Санкт-Петербургский государственный университет гражданской авиации
[3]Санкт-Петербургский политехнический университет им. Петра Великого
[4]Военный институт физической культуры, Санкт-Петербург

Аннотация. В статье представлены материалы по развитию студенческого компьютерного спорта, результаты выступления команд транспортных вузов. Внимание уделено появлению нового направления – фиджитал-спорта: единству спорта и технологий, гармонии физического совершенства и интеллекта, где воплощаются интересы молодого поколения. Акцентировано внимание на проведении Первого международного Фиджитал-турнира. Показано, что методы Фиджитал-спорта имеют особое значение для тренировки будущих специалистов по эксплуатации беспилотных авиационных систем, расширяют возможности применения передовых инновационных технологий, обеспечивающих высокий уровень безопасности полетов. Полученные данные могут быть учтены при выстраивании учебно-тренировочного процесса, позволят реализовать интересы студентов, сделают образование более эффективным.

Ключевые слова: компьютерный спорт, фиджитал-спорт, студент, физическая культура, транспортные вузы, киберсоревнования.

Student computer sports in universities, prospects of digital sports

Kryaklina Anna Alexandrovna[1],
Alyokhina Alexandra Valeryevna[2]
Volkova Lyudmila Mikhailovna[2], candidate of pedagogical sciences, professor
Ustinova Oksana Nikolaevna[3], candidate of pedagogical sciences, associate professor
Lipovka Vladimir Petrovich[4], doctor of pedagogical sciences, professor
[1]St. Petersburg Chemical and Pharmaceutical University
[2]St. Petersburg State University of Civil Aviation
[3]Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University
[4] Military Institute of Physical Culture, Saint-Petersburg

Abstract. The materials on the development of student computer sports, the results of the performance of the teams of transport universities are presented. Attention is paid to the emergence of a new direction – digital sports: the unity of sports and technology, the harmony of physical perfection and intelligence, where the interests of the younger generation are embodied. Attention is focused on the holding of the First International Digital tournament. The paper shows that the methods of Digital sports are of particular importance for training future specialists in the operation of unmanned aircraft systems, expand the possibilities of using advanced innovative technologies that ensure a high level of flight safety. Practical significance – the data obtained can be taken into account when building the educational and training process at the university, will allow students to realize their interests, and make education more effective.

Keywords: computer sports, digital sports, student, physical education, transport universities, cyber competitions.

ВВЕДЕНИЕ. Россия – первая страна в мире, признавшая компьютерный спорт (киберспорт) официальным видом спорта. Студенческий киберспорт сильно отличается от профессионального направления – ключевая задача студента состоит в получении образования. Анализ литературы по проблемам совершенствования организации учебно-тренировочного процесса по физическому воспитанию [1, 2,

3] показывает, что сегодня еще много нерешенных задач и есть резервы в повышении качества. Относительно новым направлением развития студенческого спорта является киберспорт, который занимает все более уверенные позиции, особенно теперь, когда в мире отменяются традиционные спортивные соревнования всех уровней. По данным Международной федерации компьютерного спорта число участников чемпионатов мира по киберспорту за 10 лет (с 2009 по 2019 гг.) увеличилось в 3 раза, растет охват зрительской аудитории, который с 2019 по 2023 гг. увеличился на 16%. Высокий интерес к киберспорту среди молодежи объясняется активным вхождением так называемого поколения Z, которое с детства связано с цифровыми технологиями.

Масштабы, перспективы и возможности развития цифровых технологий, киберспорта в вузах Санкт-Петербурга в последние годы становятся значимыми темами для обсуждения и разработки [4, 5]. В 2023 г. на базе Университета ИТМО был открыт Центр развития студенческого киберспорта, в университете телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича проводится всесторонний анализ использования киберспорта в высшем образовании, на площадках других вузов проводятся исследования психофизиологических возможностей и особенностей киберспортсменов [6]. Согласно мнению экспертов, киберспорт позволяет приобрести важные для рынка труда навыки, способствует эффективному развитию психоэмоциональной устойчивости, коммуникативных отношений, при этом данные способности развиваются «на практике», т.е. во время тренировок, участия в турнирах, разработок командных тактик и др. процессов. Киберспорт помогает готовить кадры для цифровой среды, при этом поддержка киберспорта позволяет вузу формировать бренд передового университета с богатой цифровой инфраструктурой. Учитывая перспективность киберспорта важно проанализировать состояние студенческого киберспорта в Санкт-Петербургских вузах, направления его развития и возможности для роста профессиональных компетенций.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ: Обзор литературы по изучаемой тематике, экспертный анализ, онлайн-опрос, наблюдение, анализ выступления студентов транспортных вузов на киберсоревнованиях чемпионата вузов, математическая статистика. Исследование проведено в 2023/2024 учебном году.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ. Эксперты отмечают положительную динамику поддержки киберспорта вузами Санкт-Петербурга на протяжении последних лет, однако большое число университетов по-прежнему не поддерживает студенческую инициативу: только в 13,8% вузов, попавших в выборку, администрация поддерживает развитие студенческого киберспорта. В вузах, где есть поддержка киберспорта, 36,9% студентов-респондентов указали на высокий уровень подготовки игроков, в вузах без поддержки киберподготовку высоко оценили 15,1%.

Экспертный анализ показал, что киберспорт — широкое социальное явление, где участники создают сообщества, развивают необходимые для рынка труда навыки. Поскольку киберспорт тесно связан с digital-индустрией и IT, спортсмены осваивают различные программы, цифровые инструменты, высокотехнологичное оборудование. Заинтересованные в увеличении мощности компьютера, игроки изучают комплектующие, учатся разбирать и собирать компьютер, получая знания об устройстве работы профильной электроники, что служит базой для развития в цифровой сфере. Важно, что киберспорт способствует формированию критического

мышления, улучшает реакцию, развивает тактическое и стратегическое мышление, коммуникативные навыки (работа в команде, способность быстро и четко доносить свои мысли, умение договориться с «тиммейтами» – без этого невозможно добиться успеха в киберспорте). Сейчас большинство студентов осознают свои возможности, расставляют приоритеты, что подтверждают данные опроса: 59,7% киберспортсменов ответили, что в будущем планируют заниматься им как хобби.

Формы поддержки вуза студенческого киберспорта разнообразны: материальное стимулирование, сопровождение в организации, помощь административная и техническая. Важны при этом и фактические результаты выступлений команд. Сегодня наиболее конкурентоспособными по киберспорту являются команды Университетов ИТМО, аэрокосмического приборостроения (ГУАП), госуниверситета (СПбГУ), политехнического (СПбПУ), Балтийского технического «Военмех». Руководство этих вузов считает, что поддержка киберспортивных инициатив – это возможность вовлечь студентов в конструктивную деятельность, а у вузов появляется дополнительный фактор привлекательности для абитуриентов, растет разнообразие внеучебной деятельности.

Одно из главных соревнований киберспорта – Фестиваль в рамках Санкт-Петербургской студенческой киберспортивной лиги, где ставятся задачи развития киберспорта, пропаганды здорового образа жизни и правильного подхода к тренировочному процессу. В 2023 г. в Фестивале приняли участие 46 команд более чем из 30 вузов Санкт-Петербурга, в том числе ведущие вузы транспортной отрасли (рис. 1).

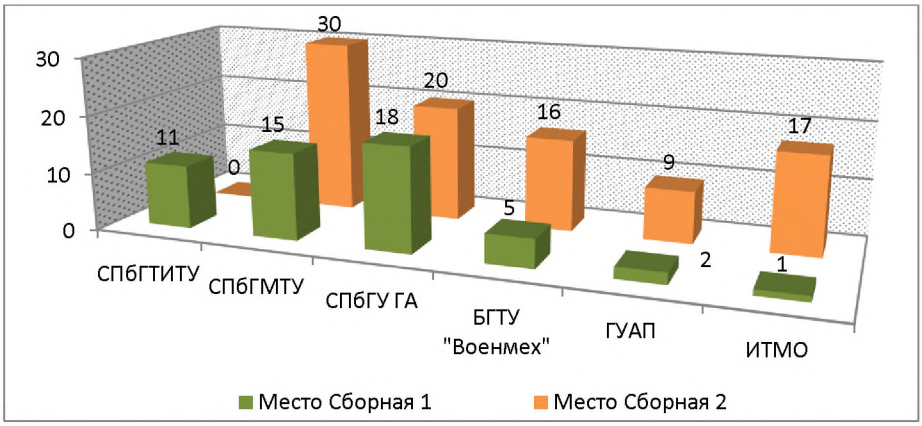

Рисунок 1 – Места, занятые сборными командами транспортных вузов на Фестивале киберспорта-2023

Соревнования проходили в III этапа: 1-й групповой этап в формате онлайн, 2-й этап – плей-офф, 3-й этап – финальный. Для пропаганды студенческого киберспорта при проведении Фестиваля участники обязаны участвовать в медиа-мероприятиях и оказывать содействие при производстве медиа-материалов. По результатам кибер-соревнований по пяти различным направлениям: DOTA2, CS GO, SC2, CR, HS – сборные команды ведущих транспортных вузов (1-я и 2-я сборные) завоевали следующую общую сумму очков (рис. 2).

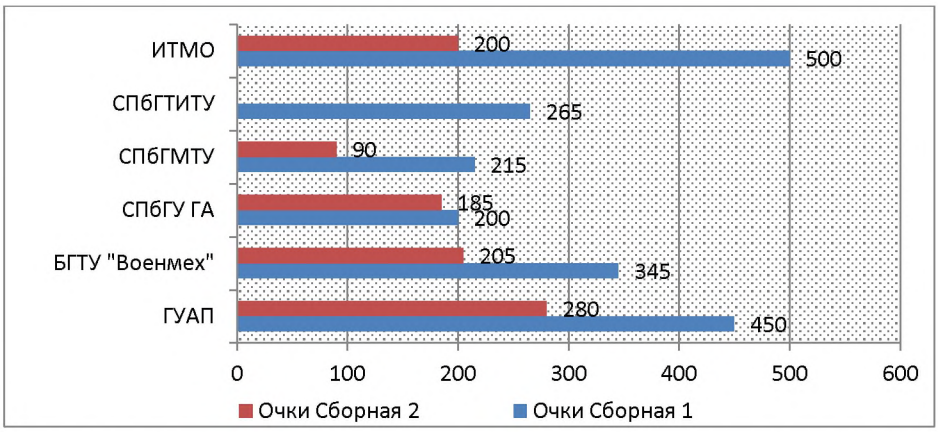

Рисунок 2 – Сумма очков сборных команд транспортных вузов на Фестивале киберспорта-2023

Команда Санкт-Петербургского государственного университета гражданской авиации (СПбГУ ГА) участвовала во всех видах программы, в каждом виде программы вуз представил две сборные, в общей сложности 44 студента-участника. Студенты по итоговому протоколу киберспортивной лиги в 2023 году заняли: 1 сборная СПбГУ ГА – 18 место, 2 сборная СПбГУ ГА – 20 место с суммой очков 200 и 185 соответственно.

Сегодня студенты СПбГУ ГА достигают отличных побед в цифровых технологиях, в применении искусственного интеллекта в авиационных сферах, особого внимания заслуживают программы подготовки студентов по эксплуатации беспилотных авиационных систем (БАС). Эксплуатация БАС – важный процесс в деятельности воздушного транспорта, расширяющий возможности применения передовых инновационных технологий, обеспечивающих высокий уровень безопасности и эффективности полетов. СПбГУ ГА как один из лидеров отечественного авиационного образования, ведет планомерную и масштабную работу в части подготовки специалистов по эксплуатации БАС, и большую помощь в решении поставленных задач оказывают средства и методы компьютерного спорта.

Киберспорт, сквозные технологии, цифровые инструменты развиваются очень быстро, мир не стоит на месте. Сегодня появилось новое направление, где воплощаются интересы молодого поколения – фиджитал-спорт, который сочетает классический спорт и киберспорт с технологиями виртуальной реальности. Фиджитал-спорт – абсолютно новый формат спорта, это драйв, адреналин, фиджитал-спорт учит дисциплине, здесь важно уметь дозировать агрессию. Фиджитал-спорт родился в нашей стране, соревнования проходят при острейшем соперничестве, в большой динамике, спортсмены проявляют виртуозное мастерство, упорство, волю к победе. В исследовании проведен опрос о необходимости включения фиджитал-спорта в учебную программу по физической культуре в вузе. 38,7% респондентов «определенно согласны» с этим, 29,9% «скорее согласны».

Яркий пример фиджитал-спорта – «Игры будущего». Первый международный формат Фиджитал-турнира прошел в Казани в феврале-марте 2024 года, где программа объединила 21 дисциплину по пяти направлениям: спорт, тактика, стратегия, технологии, скорость. В состязании Фиджитал-спорта приняли участие

свыше 2 тыс. спортсменов более чем 100 стран мира, посмотрели трансляцию игр более 2,5 млн. человек. «Игры будущего» – абсолютно инновационный формат, сплетение традиций и современности, гармония физического совершенства и высокого интеллекта, единство спорта и технологий. Как отметил Президент России В.В. Путин на открытии «Игр будущего», «…все это необходимо человеку для всестороннего развития и успеха в нашу эпоху стремительных изменений в том многогранном, многополярном, свободном и конкурентном мире, который формируется на наших глазах». Международный турнир в концепции фиджитал-спорт для летописи мирового спорта – история уникальная. Новый формат мульти-спортивных турниров – это слияние человека и технологий, гармония между телом и интеллектом, он способствует гармонизации личности, помогает стать успешным в жизни и профессии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Исследование посвящено значимости и перспективам развития киберспорта, актуальным проблемам поддержки киберспорта в вузах. Киберспорт находится на стыке спорта, технологий и молодежной политики. В будущем в число популярных видов двигательной активности, досуга обязательно войдет и фиджитал-спорт. Актуальный, зрелищный, динамичный, он способен вдохновлять, повышать интерес к физической культуре и здоровому образу жизни молодежи.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Бушма Т. В., Зуйкова Е. Г., Волкова Л. М. Совершенствование внутривузовской системы организации учебного процесса по физическому воспитанию // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2019. № 7 (173). С. 27–31.

2. Волкова Л. М., Евсеев В. В., Половников П. В. Физическая культура студентов: состояние и пути совершенствования. Санкт-Петербург : СПбГПУ, 2004. 149 с.

3. Шалупин В. И., Морщинина Д. В. Образовательные аспекты формирования физической культуры личности // Научный вестник МГТУГА. 2011. № 166. С. 174–176.

4. Устинова О. Н., Волкова Л. М., Дасько М. А. [и др.]. Цифровизация образования в современных условиях // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2021. № 3 (193). С. 433–436.

5. Халилова Л. И., Комиссарчик К. М., Лешева Н. С. [и др.]. Сквозные технологии и цифровые инструменты педагога // Российские биомедицинские исследования. 2022. Т. 7, № 3. С. 21–24.

6. Вольский В. В., Комиссарчик К. М. Интеллигенция и спорт // Научные труды Северо-Западного института управления РАНХиГС. 2020. Т. 11, № 1 (43). С. 51–54.

REFERENCES

1. Bushma T. V., Zuikova E. G., Volkova L. M. (2019), “Improvement of the intra-university system of organization of the educational process in physical education”, *Scientific notes of the P.F. Lesgaft University,* No. 7 (173), pp. 27–31.

2. Volkova L. M., Evseev V. V., Polovnikov P. V. (2004), “Physical culture of students: state and ways of improvement”, St. Petersburg, 149 p.

3. Shalupin V. I., Morchinina D. V. (2011), “Educational aspects of the formation of physical culture of the individual”, *Scientific bulletin of MGTUGA,* No. 166, pp. 174–176.

4. Ustinova O. N., Volkova L. M., Dasko M. A. [et al.] (2021), “Digitalization of education in modern conditions”, *Scientific notes of the P.F. Lesgaft University*, No. 3 (193), pp. 433–436.

5. Khalilova L. I., Komissarchik K. M., Lesheva N. S. [et al.] (2022), “End-to-end technologies and digital tools of a teacher”, *Russian biomedical research,* Vol. 7, No. 3, pp. 21–24.

6. Volsky V. V., Komissarchik K. M. (2020), “Intelligentsia and sport*”, Scientific papers of the Northwestern Institute of Management of the RANEPA,* Vol. 11, No. 1 (43), pp. 51–54.

Информация об авторах: Кряклина А.А., старший преподаватель Центра Физической Культуры и Здоровья, anna.kryaklina@pharminnotech.com, https://orcid.org/0000-0002-0825-5361. **Алехина А.В.,** старший преподаватель кафедры физической и психофизиологической подготовки, aleksandra_senka@mail.ru https://orcid.org/0009-0005-4553-1635. **Волкова Л.М.,** профессор кафедры физической и психофизиологической подготовки, volkovalm@bk.ru https://orcid.org/0000-0003-1066-337X. **Устинова О.Н.,** доцент кафедры физической подготовки и спорта, ksushaustinova@yandex.ru https://orcid.org/0000-0002-9994-0718. **Липовка В.П.,** старший научный сотрудник Научно-исследовательского центра, annalipovka@bk.ru, https://orcid.org/0000-0003-1991-3865.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Поступила в редакцию 04.03.2024.

Принята к публикации 01.04.2024.