

культуры, спорта, молодёжи и туризма.

Талан Алексей Сергеевич, кандидат химических наук, доцент кафедры Теории и методологии компьютерного спорта и прикладных компьютерных технологий, alex@click-storm.com, Россия, Москва, Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодёжи и туризма.

DESCRIPTION OF TACTICS IN VALORANT

Bogachev Dmitriy Dmitrievich, student of the chair of theory and method of Esports and applied computer technologies, bogachev @click-storm.com, Russia, Moscow, Russian State University of Physical Education, Sports, Youth and Tourism

Talan Alexey Sergeevich, PhD in chemistry, docent of the chair of theory and method of Esports and applied computer technologies, alex@click-storm.com, Russia, Moscow, Russian State University of Physical Education, Sports, Youth and Tourism.

Abstract. Mastering tactics (tactical improvement) is an integral part of sports training. To date, there are no approaches to describing the tactics of esports disciplines in the scientific literature. At the same time, knowledge of sports tactics makes it possible to carry out an analysis of the upcoming competitions and rivals, timely apply technical and tactical actions and form an adequate competitive arsenal. In this work, the authors tried to characterize the tactics of Valorant for the purpose of further study and implementation in the process of sports training.

Keywords. esports, computer sports, Valorant, tactics, strategy, technical and tactical actions.

References

1. Pavlov A.I., Vojtov V.G. *Opreделение ponyatiya «sportivnaya taktika» // Teoriya i praktika fizicheskoy kul'tury. 2000. №9. S. 20-21.*

2. Novosyolov M.A., Skarzhinskaya E.N. *Aktualizaciya nauchnogo soprovozhdeniya komp'yuternogo sporta // Fizicheskaya kul'tura: vospitanie, obrazovanie, trenirovka. № 2, 2017. S. 39-40.*

3. Talan A.S. *Algoritm razrabotki metodiki tekhniko-takticheskoy podgotovki dlya kibersporta // Vestnik sportivnoj nauki. 2020. №1. S. 75-77.*

4. Zalilov M.A., Slozhenikin A.K., Skarzhinskaya E.N. *Model' sportivnoj podgotovki kibersportsmenov na etape sovershenstvovaniya sportivnogo masterstva // Fizicheskaya kul'tura: vospitanie, obrazovanie, trenirovka. 2020. № 4. S. 8-10.*

УДК 796/799

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ШКОЛ В РОССИИ

Братков К.И.

Аннотация. В статье представлен анализ деятельности киберспортивных школ и секций на основании данных статистики, открытых источников и личных наблюдений автора. Предпринята попытка обобщить организационные и экономические тенденции развития основных форм детско-юношеского компьютерного спорта в современных российских условиях.

Ключевые слова. Киберспортивная школа, подготовка киберспортсменов, платные занятия компьютерным спортом

Введение. По мере своего развития в качестве официально признанного вида спорта компьютерный спорт сталкивается с различными вызовами. Система соревнований, требования к присвоению спортивных разрядов и званий, подготовка спортивных судей, стандартизация тренировочного процесса – данные вопросы становятся объектами внимания различных специалистов, управленцев и исследователей. При этом представляют интерес экономические и организационные тенденции, возникающие в области детско-юношеского спорта. С одной стороны, существуют принятые в классических видах спорта структуры подготовки будущих спортсменов, с другой – компьютерный спорт, в силу своей специфики, может заимствовать опыт игровой индустрии и дистанционных технологий из сферы образования.

На данный момент еще не принят федеральный стандарт спортивной подготовки по компьютерному спорту. Значительное внимание специалистов и исследователей уделено вопросам разработки образовательных программ, ориентированных на формирование у занимающихся необходимых в компьютерном спорте знаний, умений и навыков [1]. Ряд исследований посвящено влиянию компьютерного спорта на физическое и интеллектуальное развитие школьников [2, 3]. Однако экономические и организационные аспекты функционирования киберспортивных школ в России изучены недостаточно.

Следовательно, цель настоящего исследования – систематизировать существующий опыт работы киберспортивных школ в России и выделить основные тенденции их дальнейшего развития. При этом дополнительное внимание уделялось экономическим вопросам функционирования таких школ.

Основная часть

Прежде всего стоит обратиться к официальной статистике Минспорта России. В форме федерального статистического наблюдения по форме 5-ФК отображено всего 1 отделение по компьютерному спорту, в котором проходят подготовку 40 человек в возрасте от 6 до 15 лет за счет средств государственного или муниципального задания (30 чел. на спортивно-оздоровительном этапе, 10 чел. на этапе начальной подготовки). При этом в 2017 г. таких отделений не было вообще, а в 2018 г. во вновь появившемся отделении занималось всего 4 спортсмена [4].

Согласно данным 1-ФК за 2019 г., в России работает 55 тренеров по компьютерному спорту, из которых 31 чел. обладают высшим образованием в области ФКиС, 6 – средним профессиональным в области ФКиС. Спортивные разряды и звания по компьютерному спорту имеют 134 чел. (из 198 628 занимающихся) [5].

На этом фоне можно отметить деятельность ГБОУ «КиберШколы» (г. Москва), организующей, кроме основной образовательной деятельности,

занятия по киберспорту и летний on-line лагерь, в котором приняло участие около 3 тыс. чел. в возрасте 11-17 лет.

На основании вышесказанного можно говорить об отсутствии выстроенной государственной системы подготовки киберспортсменов. Однако контент-анализ интернет-ресурсов, официальных сайтов и социальных сетей позволяет говорить о функционировании в России частных структур, занимающихся оказанием платных услуг по подготовке детей и молодежи в компьютерном спорте. Стоит отметить, что структуры курсов и программы подготовки разрабатываются такими организациями самостоятельно, без учета государственных требований в области физической культуры и спорта, и подчас находятся ближе к игровой индустрии, чем к индустрии киберспорта.

Анализ работы 23 формальных и неформальных организаций из Москвы, Московской области, Владимира, Иваново, Казани, Красноярска и Брянска, проводящих тренировочные занятия по компьютерному спорту, показал, что наибольшей популярностью пользуются такие игры, как «Dota 2» и «Counter-Strike: Global Offensive».

Наиболее распространенной организационной формой является секция или школа на базе компьютерного клуба. Создатели данной школы используют ее для повышения популярности клуба, выхода на новые аудитории (например, родители детей; подростки, мечтающие о киберспортивной славе) и создания у клуба выраженной социальной направленности (детский спорт). Стоимость занятий сильно отличается от субъекта РФ и может варьироваться от 2 до 4,5 тыс. руб. в месяц.

Другой популярной формой является on-line школа. Большинство проанализированных организаций были созданы в 2017-2018 году, при этом многие из них уже на следующий год своего существования испытывали трудности с финансированием и позиционированием себя на рынке. Как правило, услуга включает в себя собеседование с инструктором, разовое занятие (350 – 850 руб.) с возможностью приобретать новые занятия дополнительно.

Отдельно следует выделить опыт профессиональной киберспортивной команды ForZe, запустившей на своем сайте курсы «ForZe School». Здесь можно выделить четкую структуру подготовки (Light – Stage 1, Light – Stage 2, Advanced – Stage 1, Advanced – Stage 2, Semi Pro), устоявшийся план подготовки и наличие договора-оферты. Стоимость занятий отличается от уровня подготовки и киберспортивной дисциплины – для FIFA она составляет 3-5 тыс. руб. за программу; для Valorant – 3,5 – 7 тыс. руб.; для CS: GO 8-11 тыс. руб.

Часть школ программирования для детей (например, Coddy в Москве) запускают дополнительные услуги, связанные с обучением киберспорту (Dota 2, CS: GO). Стоимость услуг зависит от формы обучения (750 руб./час – в группе, около 1000 руб./час – персонально, более 1800 руб./час – на

дому).

Проанализированные организации предлагают услуги для детей в возрастном диапазоне от 12 до 18 лет. Только «ForZe School» предлагает услуги без ограничений по возрасту, но с обязательным согласием от родителей. Федерация компьютерного спорта России рекомендует приступать к занятиям компьютерным спортом с 14 лет. При этом рассматривается возможность разработки программы обучения детей младшего школьного возраста, учитывающей нормы законодательства в области физической культуры и спорта, а также защиты детей от потенциально опасной информации [6].

Если проводить параллель с частными спортивными школами по другим видам спорта [7], то регулирование возраста начала занятий в скором времени станет важной задачей спортивной федерации и органов государственной власти.

Выводы

Систематизация опыта работы киберспортивных школ и сравнительный анализ экономических аспектов их деятельности позволили сделать следующие выводы. Можно сказать, что на данный момент сложились основные организационные формы детско-юношеского компьютерного спорта:

- киберспортивные школы, предлагающие групповые и индивидуальные тренировки по нескольким киберспортивным дисциплинам, созданные на базе действующих компьютерных клубов;

- секции и кружки по компьютерному спорту, являющиеся дополнительными структурами образовательных и досуговых организаций, занимающихся проведением занятий по робототехнике, программированию и углубленному изучению математических дисциплин;

- киберспортивные школы, создаваемые на базе профессиональных киберспортивных команд, по тем дисциплинам, которые являются профильными для данной команды. При этом можно провести аккуратную аналогию с Академиями профессиональных спортивных клубов по командно-игровым видам спорта, которые занимаются спортивным отбором и подготовкой спортивного резерва для данных команд;

- киберспортивные курсы в формате on-line от отдельных предпринимателей, киберспортсменов или даже любителей киберспорта. Данные организационные формы используют разнообразные стриминговые сервисы и программы подготовки, однако не могут похвастаться диверсифицированными источниками финансирования и продуманной маркетинговой политикой.

Можно предположить, что дальнейшее повышение спроса на киберспорт как вид интеллектуальной активности и вид спорта, будет стимулировать создание в России новых и развитие уже существующих частных киберспортивных школ. Регулирование их деятельности в части

содержания и качества оказываемых услуг станет новой задачей для государства и профессионального сообщества.

Список литературы

1. Залилов М.А., Скаржинская Е.Н. Разработка образовательных программ по киберспорту на основе социального запроса / Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодёжи и туризма (Москва), «Спортивно-педагогическое образование: сетевое издание», 2019, №3. – С. 34-38.

2. Мовчан И.А. Новоселов М.А. Киберспорт в жизни школьника младшего школьного возраста / В сборнике: «Сборник трудов студентов и молодых ученых РГУФКСМИТ. Материалы научных конференций студентов и молодых ученых», 2016. – С. 170-171.

3. Алиева Э.Ф., Сарафанова Е.В., Новоселов М.А., Скаржинская Е.Н. Формирование социально-коммуникативных компетенций учащихся посредством киберспорта / «Муниципальное образование: инновации и эксперимент», 2018. № 3. – С. 28-31.

4. Формы федерального статистического наблюдения 5-ФК – дата обращения 02.12.2020. – URL: <https://minsport.gov.ru/sport/podgotovka/82/1452/>

5. Формы федерального статистического наблюдения 1-ФК – дата обращения 02.12.2020. – URL: <https://minsport.gov.ru/sport/physical-culture/statisticheskaya-inf/>

6. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России (вопрос - ответ) - дата обращения 02.12.2020. – URL: <https://resf.ru/about/faq/>

7. Братков К.И., Гурин Я.В. Современные экономические и организационно-педагогические аспекты деятельности частных спортивных школ в России / «Вестник спортивной науки», 2019. № 2. С. 4-8.

Братков Кирилл Ильич, старший преподаватель кафедры Спортивного менеджмента, bratkovk@mail.ru, Россия, г. Москва, НОЧУ ВО «Московский Финансово-Промышленный Университет «Синергия».

DEVELOPMENT TRENDS CYBERSPORT SCHOOLS IN RUSSIA

Bratkov Kirill, Senior Lecturer at the Department of Sports Management, bratkovk@mail.ru, Russia, Moscow, University «Synergy».

Abstract. The article presents an analysis of the activities of e-sports schools and sections on the basis of statistics, open sources and personal observations of the author. An attempt has been made to summarize the organizational and economic trends in the development of the main forms of youth computer sports in modern Russian conditions.

Keywords. Cybersport school, training of cybersportsmen, paid lessons.

References

1. Zalilov M.A., Skarzhinskaya E.N. *Razrabotka obrazovatel'nyh programm po kibersportu na osnove social'nogo zaprosa / Rossijskij gosudarstvennyj universitet fizicheskoy kul'tury, sporta, molodyozhi i turizma (Moskva), «Sportivno-pedagogicheskoe obrazovanie: setevoe izdanie», 2019, №3. – S. 34-38.*
2. Movchan I.A. Novoselov M.A. *Kibersport v zhizni shkol'nika mladshogo shkol'nogo vozrasta / V sbornike: «Sbornik trudov studentov i molodyh uchenykh RGUFKSMIT. Materialy nauchnykh konferencij studentov i molodyh uchenykh», 2016. – S. 170-171.*
3. Alieva E.F., Sarafanova E.V., Novoselov M.A., Skarzhinskaya E.N. *Formirovanie social'no-kommunikativnykh kompetencij uchashchihhsya posredstvom kibersporta / «Municipal'noe obrazovanie: innovacii i eksperiment», 2018. № 3. – S. 28-31.*
4. *Formy federal'nogo statisticheskogo nablyudeniya 5-FK – data obrashcheniya 02.12.2020. – URL: <https://minsport.gov.ru/sport/podgotovka/82/1452/>*
5. *Formy federal'nogo statisticheskogo nablyudeniya 1-FK – data obrashcheniya 02.12.2020. – URL: <https://minsport.gov.ru/sport/physical-culture/statisticheskaya-inf/>*
6. *Oficial'nyj sajt Federacii komp'yuternogo sporta Rossii (vopros - otvet) - data obrashcheniya 02.12.2020. – URL: <https://resf.ru/about/faq/>*
7. Bratkov K.I., Gurin YA.V. *Sovremennye ekonomicheskie i organizacionno-pedagogicheskie aspekty deyatel'nosti chastnykh sportivnykh shkol v Rossii / «Vestnik sportivnoj nauki», 2019. № 2. S. 4-8.*

УДК 796.01

ОСОБЕННОСТИ И ОСНАЩЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ИГР

Бурчак С.Р.

Аннотация. В статье рассматриваются особенности киберспортивной игры, необходимые условия для признания игры киберспортивной, выделяются основные виды и представители таких игр. Автор описывает значение оснащённости турниров по киберспортивным играм качественным оборудованием, влияние правильно подобранной техники на самочувствие игроков.

Ключевые слова. Киберспорт, киберспортивная игра, турнир, компьютерные технологии

Киберспорт в последнее время набирает всё большую популярность. Ежегодно киберспортивные соревнования собирают миллионы болельщиков и киберспортсменов. Это неудивительно, ведь в современном мире активно развиваются игры, и важное место занимают технологии. Так, многие известные игровые проекты стали частью киберспорта: Overwatch, League of Legends, Dota 2, CSGO и многие другие. На данный момент существует более 15 игр, которые постоянно разыгрываются на турнирах [1].

Вообще под киберспортом понимается вид спорта, представляющий собой соревнования в виртуальном пространстве, которые моделируются компьютерными технологиями.

Условно киберспортивные игры можно разделить на: