

УДК 796.062

ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ ОБЩЕСТВА НА РАЗВИТИЕ КИБЕРСПОРТА СРЕДИ МОЛОДЕЖИ

Светлана Ивановна Изаак, доктор педагогических наук, профессор, Российский университет транспорта, г. Москва; Сергей Иванович Родионов, старший преподаватель, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации г. Москва

Аннотация

Введение. Цифровые технологии трансформировали спорт. Радикальная модификация привела к росту популярности киберспортивных мероприятий. Цель исследования – изучить основные тенденции развития киберспорта среди молодежи в период цифровой трансформации общества с точки зрения процессного подхода. Методы: анализ литературы по проблеме исследования, логико-интуитивные методы, метод процессного управления. Результаты исследования стала систематизация процессов в киберспортивной индустрии и их содержательная часть. Выводы. В изучаемом виде спорта последовательный переход от одного состояния развития к другому сопровождается процессами количественных и качественных изменений, коммерциализации и образовательным процессом.

Ключевые слова: киберспорт, процесс, процессный подход, цифровая трансформация.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2021.6.p146-149

INFLUENCE OF SOCIETY DIGITAL TRANSFORMATION ON THE DEVELOPMENT OF E-SPORT AMONG YOUNG PEOPLE

Svetlana Ivanovna Izaak, the doctor of pedagogical sciences, professor, Russian University of Transport, Moscow; Sergei Ivanovich Rodionov, the senior teacher, Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow

Abstract

Introduction. Digital technology has transformed sport. The radical modification led to increase in the popularity of e-sports events. The purpose of the research is to study the main trends in the development of e-sports among young people during the digital transformation of society from the point of view of the process approach. Methods: the analysis of literature on the problem of research, logic-intuitive methods, process control method. The results of the research were the systematization of processes in the e-sports industry and their content. Conclusions. In the studied sport, the consistent transition from one state of development to another is accompanied by processes of quantitative and qualitative changes, commercialization and educational process.

Keywords: cybersport, process, process approach, digital transformation.

ВВЕДЕНИЕ

Киберспорт – относительно молодой и быстро развивающийся вид спорта. С 1990-х годов игра превратилась из повседневного увлечения в организованный профессиональный спорт. Сегодня конкурентоспособные профессиональные игры представляют собой индустрию с оборотом около \$1,5 млрд.; чемпионаты смотрят в прямом эфире десятки миллионов человек.

Функционально киберспорт схож с традиционными видами спорта. Спортсмены высшего уровня постоянно соревнуются за победу в своей дисциплине или игре по выбору. По количеству занимающихся он в настоящее время составляет очень большую конкуренцию классическим видам спорта.

Соревнования проводятся в дистанционном формате, что дает возможность участвовать в игре людям со всего мира мгновенно, подключившись к интернету, не выходя из собственного дома. И это один из факторов, которые делают киберспортивную индустрию привлекательным объектом инвестиций [3].

Аудитория потенциальных потребителей услуг данного вида спорта – молодые люди, владеющие интернет-технологиями, на которых базируются турниры [2]. В связи с этим вузы уделяют большое внимание развитию молодежного компьютерного спорта: создано большое количество студенческих спортивных клубов; в студенческую киберспортивную лигу входят 254 образовательных учреждения.

Повышение конкурентоспособности компьютерного спорта в России и за её пределами, а также возрастающее влияние компьютерных игр на досуг молодежи определяют актуальность темы исследования. Цель исследования – изучить основные тенденции развития киберспорта среди молодежи в период цифровой трансформации общества с точки зрения процессного подхода. Методы: анализ литературы по проблеме исследования, логико-интуитивные методы, метод процессного управления.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Киберспорт – это соревнования с игровым подтекстом, взаимодействие в которых происходит при помощи оборудования в виде новейших компьютеров и создания виртуального пространства, где и происходит соперничество между игроками. Участники демонстрируют свои индивидуальные или командные навыки в онлайн-мероприятиях, различающихся свойствами виртуальной среды, содержанием, игровым заданием.

Что способствует его развитию в настоящее время? Рассмотрим базовые процессы, влияющие на развитие киберспорта среди молодежи.

Цифровая трансформация. Процессы цифровой трансформации, характерные для феномена «Цифровая экономика», протекают таким образом, что появляется возможность оптимизировать операционные процедуры, изменять форматы взаимодействия участников, вовлеченных в эти процессы [1]. Применительно к спортивной сфере такими новыми форматами могут быть, например, отраслевые онлайн-мероприятия. Проведение подобных мероприятий в цифровой среде вуза или региона требует значительных инвестиций в совершенствование инфраструктуры и технологических решений, формирование цифровых компетенций участников процесса цифровой трансформации.

Киберспорт является драйвером цифровой экономики, командные или индивидуальные соревнования, на основе видеоигр которого перенесены в виртуальное пространство. Развитие компьютерного спорта как самостоятельной спортивной дисциплины требует новых технологических условий и цифровых решений.

Огромная вовлеченность в Интернет-пространство и интерес современного общества к продуктам игровой индустрии побуждают производителей изобретать новые товары/услуги или модернизировать старые. Кроме того, из-за огромного интереса к компьютерным играм инвесторы все больше вкладываются в виртуальный спорт, что делает его все более социально значимым, приближая к традиционным видам спорта.

Процессы количественных и качественных изменений, характерные для отраслевых видов деятельности в целом, и компьютерного спорта в частности, регулируются положениями нормативно-правовых источников информации.

Киберспорт в России – официальный вид спорта. Минспорт России в 2016 году опубликовал приказ о внесении его в официальный реестр видов спорта [2]. Это стало главным индикатором для активизации инвесторов на рынке и реализации их капиталов, так как данное направление позволяло получать высокие нормы доходности ввиду неразвитости рынка.

Процессы коммерциализации компьютерного спорта направлены на получение доходов. На сегодняшний день можно выделить следующие основные источники доходов.

– *Спонсорство и реклама*, составляющие значительную часть доходов от компьютерного спорта. Спонсорство, связанное с цифровыми продуктами, является наиболее распространенным в киберспорте, поскольку программное обеспечение, игровое оборудо-

дование и аксессуары широко представлены во время мероприятий.

– *Доход от трансляции.* Вещание киберспорта на телевидении все еще находится в зачаточном состоянии, так как телевизионные компании ищут качественный контент, который будет отвечать потребностям их целевой аудитории.

– *Продажа товаров.* Исследования показывают, что потребительские расходы на товары компьютерного спорта остаются относительно низкими. Киберспортивные команды предлагают одежду, аксессуары и игровое оборудование через веб-сайты своих команд.

– *Призовые средства.* Призовые средства за победу в турнирах обычно идут не командам, а скорее отдельным членам команды, которые соревнуются. По мере расширения индустрии киберспорта растут и призовые фонды для турниров.

Обозначенные процессы дополняются **процессом обучения** людей по специально созданным программам.

Одной из существенных проблем, препятствующих развитию киберспорта в стране, является подбор квалифицированных кадров. Из-за новизны профессионального компьютерного спорта (особенно в России) сложно подобрать опытную команду профессионалов для создания и реализации проектов, так как многие управленческие решения приходится принимать впервые, не опираясь на многолетний опыт предыдущих менеджеров (это возможно в футболе или других традиционных видах спорта).

Немаловажно, что в России стали появляться образовательные проекты, направленные на подготовку подобных кадров. Так, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации совместно с Федерацией компьютерного спорта России реализует программу дополнительного профессионального образования «Карьера и бизнес в киберспорте 2021», которая позволит обучающимся построить карьеру в одном из динамично развивающихся видов спорта с учетом лучших практик и решений.

ВЫВОДЫ

1. Развитие компьютерного спорта преследует цель достижения максимально возможного уровня подготовленности индивида с учетом особенностей вида спорта и требований, необходимых для демонстрации наивысших результатов в соревновательной деятельности. Последовательный переход от одного состояния развития к другому сопровождается процессом коммерциализации и образовательным процессом.

2. Цифровая трансформация общества предполагает цифровизацию отраслевых видов деятельности. В данном ключевом для киберспорта аспекте направленность изменений его развития будет определяться существующими организационно-управленческими условиями; наличием инфраструктуры, программного обеспечения и т.д.

3. Можно констатировать, что развитие киберспорта в России будет набирать обороты с каждым годом. На рост популярности новой спортивной дисциплины влияют как финансовые аспекты, позволяющие компаниям зарабатывать деньги, сопоставимые с некоторыми другими традиционными видами спорта, так и постепенное изменение восприятия киберспорта общественностью.

Благодаря эффективным PR-кампаниям отношение населения к киберспорту в России меняется. Это позволяет его использовать в качестве полезного социального инструмента, помогающего не только социализации и занятости молодежи, но и развитию спортивного соревновательного духа, физических и умственных способностей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Атурин В.В. Управление цифровой трансформацией: научные подходы и экономическая политика / В.В. Атурин, И.С. Мога, С.М. Смагулова // *Управленец*. – 2020. – Т. 11., № 2. – С. 67–76.
2. Миронов И.С. Киберспорт в студенческой среде: проблемы и перспективы развития / И.С. Миронов, М.А. Правдов, Г.Н. Митрофанова // *Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта*.

та. – 2019. – № 1 (167). – С. 208–212.

3. Солодников В.В. Киберспорт в России как объект маркетинга и социальный феномен / В.В. Солодников, В.И. Тимофеева // Социологическая наука и социальная практика. – 2020. – Т. 8., № 1. – С. 167–187.

REFERENCES

1. Aturin, V.V., Moga, I.S. and Smagulova, S.M. (2020), "Digital transformation management: scientific approaches and economic policy", *Manager*, Vol.11, No. 2, pp. 67–76.

2. Mironov, I.S., Pravdov, M.A. and Mitrofanova, G.N. (2019), "Cybersport in the student environment: problems and development prospects", *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, No. 1 (167), pp. 208–212.

3. Solodnikov, V.V. and Timofeeva, V.I. (2020) "Cybersport in Russia as a marketing object and a social phenomenon", *Sociological science and social practice*, Vol. 8, No. 1, pp. 167–187.

Контактная информация: e-sepp@yandex.ru.

Статья поступила в редакцию 10.06.2021

УДК 378.147:004

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ ПО ДИСЦИПЛИНАМ УЧЕБНОГО МОДУЛЯ «ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА»

Роман Викторович Камнев, кандидат педагогических наук, доцент, заместитель начальника кафедры, Денис Геннадьевич Овечкин, кандидат педагогических наук, доцент, Волгоградская академия Министерства внутренних дел Российской Федерации; Елена Геннадьевна Прыткова, кандидат педагогических наук, доцент, Волгоградский государственный технический университет

Аннотация

В статье рассматривается опыт использования дистанционных образовательных технологий по дисциплинам учебного модуля «Физическая подготовка», применяемых в процессе обучения курсантов и слушателей Волгоградской академии МВД России, в период карантинных мероприятий связанных с новой инфекцией COVID-19. Представлено содержание дистанционных курсов, их внедрение и реализация в учебном процессе, а также результаты, полученные по завершению карантинных мероприятий. В работе приведены некоторые авторские методики реализации подобных технологий для рассматриваемого контингента обучающихся. Посредством опроса изучена удовлетворенность обучающихся представленными методиками и технологиями, выявлены трудности, с которыми они сталкивались во время его прохождения. По мнению авторов, использование рассмотренного в работе дистанционного образовательного курса, в полной мере решило большинство обучающихся задач по формированию профессиональных знаний и поддержанию оптимального уровня физических качеств у курсантов и слушателей. Представленный курс соответствует современным представлениям обучающихся об образовательном контенте и обладает большим потенциалом, как вспомогательный элемент, для реализации основных и дополнительных образовательных программ.

Ключевые слова: дистанционное обучение, учебный модуль «Физическая подготовка», курсанты и слушатели, Волгоградская академия МВД России.

DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2021.6.p149-152

EXPERIENCE IN USING DISTANCE EDUCATIONAL PROGRAMS FOR THE DISCIPLINES OF THE TRAINING MODULE "PHYSICAL TRAINING"

Roman Viktorovich Kamnev, the candidate of pedagogical sciences, senior lecturer, Deputy head of the Department, Denis Gennadievich Ovechkin, the candidate of pedagogical sciences, senior lecturer, Volgograd Academy of the Ministry of Internal Affairs of Russian Federation;