

УДК 796:004.7

## КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ КАК ИНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ ФИЗКУЛЬТУРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Петров П.К.

*ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет, Ижевск, e-mail: pkpetrov46@gmail.com*

---

Целью исследования является изучение роли компьютерного спорта в цифровой трансформации физкультурного образования, необходимости его использования как одного из эффективных средств формирования профессиональных компетенций в системе подготовки будущих специалистов в условиях информационного общества. Для достижения поставленной цели использовались следующие методы: анализ научно-методической литературы, законодательных документов и интернет-ресурсов, связанных с развитием компьютерного спорта в мире и в Российской Федерации, анкетирование, статистическая обработка результатов анкетирования. В процессе исследования решались следующие задачи: изучить состояние развития компьютерного спорта и выявить основные его возможности в формировании профессиональных компетенций в условиях цифровой трансформации физкультурного образования; на основе анкетирования студентов рассмотреть возможность внедрения компьютерного спорта в программу подготовки магистров по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование. Компьютерный спорт в системе подготовки будущих специалистов сегодня может рассматриваться как инструмент геймификации образования, как междисциплинарное средство, интегрирующее в себе науку, информатику, математику, лингвистику, физическую культуру, основанное на активном обучении школьников и студентов. Он представляет технологии XXI в., способствует развитию у обучающихся коммуникативных способностей, развивает навыки взаимодействия, принятия решений. Поднимаются вопросы подготовки кадров и проведения научных исследований о влиянии компьютерного спорта на различные параметры профессиональной деятельности в условиях цифровой трансформации физкультурного образования и сферы физической культуры и спорта.

---

Ключевые слова: цифровая трансформация образования, киберспорт, компьютерный спорт, физкультурное образование.

## COMPUTER SPORTS AS A TOOL OF DIGITAL TRANSFORMATION OF PHYSICAL EDUCATION

Petrov P.K.

*Udmurt State University, Izhevsk, e-mail: pkpetrov46@gmail.com*

---

The aim of the study is to study the role of computer sports in the digital transformation of physical education, the need for its use as one of the effective means of forming professional competencies in the system of training future specialists in the information society. To achieve this goal, the following methods were used: analysis of scientific and methodological literature, legislative documents and Internet resources related to the development of computer sports in the world and in the Russian Federation, questioning, statistical processing of the results of the questioning. In the course of the study, the following tasks were solved: to study the state of development of computer sports and identify its main opportunities in the formation of professional competencies in the context of digital transformation of physical education; on the basis of a survey of students, to consider the possibility of introducing computer sports into the master's program in the field of study 44.04.01 - pedagogical education. Computer sports in the system of training future specialists today can be considered as a tool for the gamification of education, as an interdisciplinary tool that integrates science, computer science, mathematics, linguistics, physical culture, based on the active learning of schoolchildren and students, represents technologies of the 21st century, promotes the development of students communication skills, develops skills of interaction, decision-making. The issues of personnel training and scientific research on the impact of computer sports on various parameters of professional activity in the context of digital transformation of physical education and the sphere of physical culture and sports are raised.

---

Keywords: digital transformation of education, e-sports, computer sports, physical education.

В основополагающих документах, связанных со стратегией развития информационного общества в РФ [1], и «Стратегии развития физической культуры и спорта в РФ на период до 2030 года» [2] важное значение придается цифровой трансформации

различных сфер человеческой деятельности: экономики, науки, образования, физической культуры и спорта, подготовки кадров нового поколения, способных работать в условиях цифровой трансформации образования и сферы физической культуры и спорта [3, 4, 5]. В цифровой трансформации этих сфер большое прикладное значение может иметь появившийся и активно развивающийся по всему миру так называемый компьютерный спорт (киберспорт, электронный спорт, esports) – командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных видеоигр [6, 7]. С 2016 г. в России данный вид спорта также официально признан видом спорта [8], что закреплено в приказе Минспорта России от 01.12.2021 г. № 938 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта “компьютерный спорт”» [9].

Однако сегодня появляется достаточно много вопросов, связанных как с содержанием данного вида спорта, так и с правилами соревнований, дальнейшим его развитием и ролью в цифровой трансформации образования в целом и физкультурного образования в частности. В связи с этим *целью* данного сообщения является анализ состояния, перспектив развития и места компьютерного спорта в цифровой трансформации физкультурного образования.

Основными *задачами* явились:

- изучить состояние развития компьютерного спорта и выявить основные проблемы;
- провести анкетный опрос студентов Удмуртского государственного университета (УдГУ) о месте и значении компьютерного спорта в системе подготовки будущих специалистов;
- изучить возможности и необходимость включения дисциплины «Компьютерный спорт» в программу магистратуры по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое направление, профиль Физическая культура: информационные технологии в физической культуре и спорте.

Для решения поставленных задач использовались следующие *методы*:

- 1) анализ научно-методической литературы и интернет-ресурсов, связанных с состоянием и перспективами развития компьютерного спорта в цифровой трансформации физкультурного образования;
- 2) интернет-анкетирование студентов УдГУ о месте и значении компьютерного спорта в подготовке будущих специалистов;
- 3) статистическая обработка результатов анкетирования.

#### **Материалы и методы исследования**

Исследование проводилось на базе Удмуртского государственного университета в период 2021–2022 учебного года. Для проведения опроса в форме анкетирования использовался портал ИИАС (интегрированная информационно-аналитическая система)

университета в марте 2022 г. В анкетировании приняли участие 274 студента УдГУ, обучающихся в различных институтах: Институте гражданской защиты (ИГЗ); Институте естественных наук (ИЕН); Институте искусств и дизайна (ИИид); Институте истории и социологии (ИИиС); Институте математики, информационных технологий и физики (ИМИТИФ); Институте нефти и газа им. М.С. Гучериева (Нефти и газа); Институте педагогики, психологии и социальных технологий (ИППСТ); Институте права, социального управления и безопасности (ИПСУБ); Институте социальных коммуникаций (ИСК); Институте удмуртской филологии, финно-угроведения и журналистики (ИУФФУиЖ); Институте физической культуры и спорта (ИФКиС); Институте экономики и управления (ИЭиУ); Институте языка и литературы (ИЯЛ); Многопрофильном колледже профессионального образования (МКПО).

Для проведения анкетирования предварительно были подготовлены 10 вопросов анкеты. Основная задача анкетирования состояла в выяснении у студентов знаний о таком виде спорта, как компьютерный спорт (киберспорт), о наличии у них опыта в этом виде спорта, знаний о преимуществах и недостатках данного вида спорта относительно традиционных видов спорта, о возможности и необходимости внедрения дисциплины «Компьютерный спорт» в учебные планы подготовки бакалавров и магистров университета.

**Результаты исследования и их обсуждение.** Анализ научно-методической литературы и интернет-ресурсов по компьютерному спорту позволяет сделать определенные выводы по его содержанию, этапам развития, вовлеченности людей, влиянию на различные их параметры и компетенции, позволяющие осуществлять жизнедеятельность в современном информационном обществе. Несмотря на определенный скепсис по отношению к данному виду спорта на начальном этапе его развития как в мире, так и в Российской Федерации, он стремительно развивается, охватывая все больше и больше поклонников, но в то же время требует уточнения и изучения многих вопросов [10].

Так, например, до сих пор ведется дискуссия о том, относится ли компьютерный спорт (киберспорт, е-спорт) к спорту вообще и можно ли его включить в программу Олимпийских игр. Достаточно аргументированно на эти вопросы дает ответы в своих публикациях известный специалист Джим Перри [11, 12], где он сравнивает киберспорт с традиционными и Олимпийскими видами спорта и приходит к выводу, что компьютерный спорт – это не спорт.

Чем же на самом деле является компьютерный спорт (киберспорт)? Согласно Википедии: «Киберспорт (также известен как “компьютерный спорт” или “электронный спорт”, англ. esports) – командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных видеоигр» [6]. Таким образом, этот вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр,

представляющих среду взаимодействия объектов управления, позволяет состязаться людям друг с другом или командам с командами в реальном времени. Также утверждается, что в компьютерном спорте, как и в интеллектуальных видах спорта (шашки, шахматы), требуется проявление соответствующих традиционным видам спорта качеств, таких как профессионализм, целеустремленность, инициативность, дисциплинированность, решительность, воля к победе и др. В то же время следует обратить внимание на то, что компьютерный спорт не предполагает использование всех видов компьютерных игр. Дисциплиной компьютерного спорта может быть только та игра, которая отвечает определенным требованиям:

- наличие соревновательного элемента, т.е. в игре должны быть победивший и побежденный (команда или человек);

- наличие соответствующих правил соревнований и возможность осуществления контроля соблюдения этих правил;

- признание на международном и всероссийском уровне и проведение регулярных чемпионатов;

- включение в единую всероссийскую спортивную классификацию, определяющую порядок присвоения и подтверждения спортивных званий и разрядов;

- наличие федерального стандарта спортивной подготовки.

В связи с этим следует отметить, что компьютерный спорт сегодня распространен по всему миру, проводятся разнообразные соревнования, включая и международные. Так, например, наиболее значимыми соревнованиями, представляющими аналог Олимпийских игр, являлся международный турнир World Cyber Games (WCG), который проводился с 2000 по 2013 гг. А в 2016 г. в Бразилии были проведены первые киберспортивные Олимпийские игры. В России в 2016 г. компьютерный спорт включен в реестр официальных видов спорта [8], утверждены правила соревнований [13] и федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт» [9], проводятся различные соревнования, создаются федерации, открываются спортивные клубы.

Говоря о компьютерном спорте, нельзя не сказать о том, что этот термин обобщающий и охватывает значительное количество различных дисциплин (игр), так же как спортивные игры, которые включают в себя такие игры, как футбол, волейбол, баскетбол и др. Все дисциплины, которые относятся к компьютерному спорту, подразделяются на несколько групп, различающихся свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками спортсменов. Это прежде всего шутеры, стратегии, файтеры, симуляторы [6]. Однако следует отметить, что мощность современных компьютеров постоянно возрастает, и компьютерные игры вслед за этим также совершенствуются, появляются новые игры, в том

числе и российские, которые могут способствовать развитию чувства патриотизма, что на сегодняшний день является весьма актуальным в связи с наложением на нашу страну различных санкций, охватывающих и такие сферы деятельности, как образование, наука, культура и спорт.

В условиях информатизации общества, цифровой трансформации образования и спорта значительно повышается роль компьютерного спорта в образовательном процессе как школьников, так и студентов. Поэтому, с одной стороны, он полезен как в профессиональном плане – спорт высших достижений, с другой – является хорошим инструментом развития и обучения, так как занятия компьютерным спортом развивают не только игровые способности, но и мышление, логику, скорость реакции, внимание, память, навыки командной работы, что является основой формирования профессиональных компетенций во многих видах современных профессий.

В образовании компьютерный спорт может рассматриваться как средство обучающей геймификации, как инструмент, позволяющий повышать мотивацию к обучению, что обуславливает необходимость изучения основ компьютерного спорта будущими педагогами, тренерами. Сегодня очень остро стоит вопрос, связанный с подготовкой кадров по компьютерному спорту: это подготовка спортсменов, судей, менеджеров, бакалавров, магистров, повышение их квалификации и переподготовка. Требуется проведение серьезных научных исследований по изучению влияния компьютерного спорта на когнитивные способности людей различного возраста, формирование профессиональных компетенций, негативных последствий, особенно для детей, чтобы предотвратить опасность развития игровой зависимости.

С учетом изложенного нами предпринята попытка включения дисциплины «Компьютерный спорт» в программу подготовки магистров по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, профиль Физическая культура: информационные технологии в физической культуре и спорте – в Удмуртском государственном университете. Так как в магистратуру могут поступить выпускники, получившие образование по различным направлениям подготовки, представляло интерес выяснить, студенты каких институтов имеют определенное представление о компьютерном спорте, желают включения этой дисциплины в программу магистратуры.

В проведенном анкетировании приняли участие 274 респондента, из которых 269 студентов и 5 преподавателей. По полу респонденты распределились поровну. На вопрос анкеты: «Знаете ли вы что-нибудь о киберспорте?» – «Да, много» – ответили 37% респондентов; «Да, немного» – 51%; «Нет» – ответили 11%, что подтверждает наличие определенных представлений о компьютерном спорте у студентов УдГУ.

На следующий вопрос: «Игры какого жанра вы предпочитаете (или раньше играли)?» – отвечать можно было, выбирая несколько вариантов из предложенного перечня. Так, например, жанр MOBA (Dota2 и др.) выбрали 31%; «Шутер» (Counter Strike и др.) – 55%; MMORPG (Lineage 2 и др.) – 23%; «выживание» (PUBG и др.) – 37%; карточные игры (Heartstone и др.) – 26%; «Гонки, и не только» (Forza Horizon и др.) – 34%; RTS (Starcraft и др.) – 11%; спортивные симуляторы (FIFA и др.) – 28%. Как видно из ответов на данный вопрос, наибольшее число играющих выявлено по жанру «Шутер», далее «Выживание», «Гонки», MOBA и т.д.

На вопрос: «Как вы думаете, какие недостатки имеет профессиональный киберспорт перед традиционным профессиональным спортом?» – отвечать можно было, выбирая несколько вариантов из предложенного перечня. Получены следующие ответы: «Формирует малоподвижный образ жизни» – 84%; «Портит зрение» – 62%; «Игроки мало проводят времени на свежем воздухе» – 52%; «Киберспорт вызывает зависимость» – 31%; «Требует больших затрат времени» – 44%; «Отвлекает от важных дел» – 30%; «Сужает круг непосредственного общения» – 31%. Здесь следует заметить, что многие ответы требуют серьезного изучения и учета при организации непосредственно тренировочного процесса.

На вопрос: «Следите ли вы за профессиональными киберспортивными соревнованиями?» – получены следующие ответы: «Да, слежу за всеми киберспортивными турнирами и чемпионатами» – 9%; «Да, но только за самыми интересными» – 21%; «Почти не слежу, узнаю о результатах из новостей» – 30%; «Вообще не интересуюсь» – 35%. Ответы на этот вопрос показывают, что большинство студентов практически не интересуются компьютерным спортом, так как не знают его основ, правил соревнований и основных видов игровых дисциплин.

На вопрос: «Интересна ли вам идея о введении дисциплины “Киберспорт” в университете?» – «Да» ответили 39% респондентов; «Скорее да, чем нет» – 24%; «Скорее нет, чем да» – 17% и «Нет» – 20%. Таким образом, положительно ответили 63% респондентов. Естественно, определенный интерес здесь вызывает и направление подготовки студентов, т.е. в каком институте они учатся, так как уровень информационной компетентности в определенной степени влияет на выбор направления подготовки. В этом плане в большей степени отличились студенты ИМИТИФ – 20%, что, очевидно, обусловлено их будущей профессиональной деятельностью, связанной с использованием информационных технологий в будущей профессиональной деятельности, и студенты ИФКиС – 22%, что связано просто с интересом к занятиям спортом, включая и знакомство с компьютерным спортом. Студенты остальных институтов проявили меньший интерес, считая, что их будущая профессиональная деятельность в меньшей степени связана со знаниями информационных технологий, что в

определенной степени противоречит общим тенденциям цифровой трансформации всех сфер человеческой деятельности.

### **Заключение**

Анализ научно-методической литературы и интернет-ресурсов показал, что, несмотря на определенный скепсис на начальных этапах развития компьютерного спорта, в последние годы он получил статус официального вида спорта и продолжает привлекать большое количество любителей и профессионалов. В ряде исследований выявлена положительная связь между увлеченностью компьютерными играми и общей компьютерной грамотностью, интересом к программированию и информатике. Важное значение компьютерный спорт имеет в геймификации образования. Компьютерный спорт в образовании сегодня может рассматриваться как междисциплинарное явление, интегрирующее в себе науку, информатику, математику, лингвистику, физическую культуру, основанное на активном обучении школьников и студентов. Он представляет технологии XXI в., способствует развитию у обучающихся коммуникативных способностей, развивает навыки взаимодействия, принятия решений. В подготовке будущих специалистов компьютерный спорт необходимо рассматривать не только как вид спорта, а прежде всего, как инструмент формирования современных профессиональных компетенций, связанных с цифровой трансформацией образования и спорта. В условиях активного развития данного вида спорта становятся весьма актуальными вопросы, связанные с подготовкой кадров, повышением их квалификации и переподготовкой. Требуется проведение серьезных научных исследований, направленных на выявление когнитивных способностей у занимающихся, предельно продуманное и внимательное внедрение различных вариантов компьютерных игр в программы вузов и особенно школ с учетом опасности игровой зависимости. Результаты анкетирования студентов УдГУ показали их заинтересованность во введении дисциплины «Компьютерный спорт» в программу магистратуры по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, что требует разработки соответствующей программы дисциплины и ее апробации.

### **Список литературы**

1. Указ Президента РФ от 9 мая 2017 года №203 «О Стратегии развития информационного общества в РФ на 2017-2030 годы»). [Электронный ресурс]. URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_216363/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_216363/) (дата обращения: 21.04.2022).
2. Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года: Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 ноября 2020 г. №

3081-р. [Электронный ресурс]. URL: <https://minsport.gov.ru/press-centre/news/35459/> (дата обращения: 21.04.2022).

3. Петров П.К. Цифровые тренды в сфере физической культуры и спорта // ТПФК. 2021. № 12. С. 6-8.

4. Петров П.К. Информационные технологии в физической культуре и спорте: учебное пособие. Саратов: Вузовское образование, 2020. 377 с.

5. Роберт И.В. Аксиологический подход к развитию образования в условиях цифровой парадигмы // Педагогическая информатика. 2020. № 2. С. 89-113.

6. Киберспорт. [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82> (дата обращения 21.04.2022).

7. Juho Namari, Max Sjöblom. What is eSports and why do people watch it? Internet research. 2017. V. 27(2). Is. 2. P. 211-232.

8. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта" (Зарегистрирован 03.06.2016 № 42407). [Электронный ресурс]. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (дата обращения 21.04.2022).

9. Приказ Минспорта России от 01.12.2021 N 938 "Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта "компьютерный спорт" (Зарегистрировано в Минюсте России 11.01.2022 N 66814) [Электронный ресурс]. URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_407051/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_407051/) (дата обращения 21.04.2022).

10. Копаница Д.А., Петров П.К. Особенности и перспективы развития киберспорта в России // День спортивной информатики: материалы V Всерос. с междунар. участием науч.-практ. конф. (3-4 дек. 2021 г.) / ред.: Е. А. Тимме, С. Г. Руднев. Москва, 2022. - С. 146-152.

11. Jim Parry. E-sports are not Sports, Sport, Ethics and Philosophy. 2019. V. 13. no. 1. P. 3-18.

12. Jim Parry. Esports Will Not Be at the Olympics. [Электронный ресурс]. URL: <https://olympicstudies.org/esports-will-not-be-at-the-olympics/> (дата обращения: 21.04.2022).

13. Правила вида спорта "компьютерный спорт" (утв. приказом Минспорта России от 22.01.2020 №22) (ред. от 30.04.2020). [Электронный ресурс]. URL: [https://minsport.gov.ru/2019/doc/PravilaKompSport\\_06052020.doc](https://minsport.gov.ru/2019/doc/PravilaKompSport_06052020.doc) (дата обращения 21.04.2022).