

<https://doi.org/10.57006/2782-3245-2024-14-2-58-64>

Оригинальные статьи / Original Articles



СВЕРДЛОВСКАЯ КИБЕРСПОРТИВНАЯ СТУДЕНЧЕСКАЯ ЛИГА - РЕЗЕРВ СБОРНОЙ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

УДК 316:796

Полозов А.А.¹

Акубеков К.С.²

Мальцева Н.А.³

Гофман А.А.¹

Городилов В.Е.¹

¹ ФГАОУ ВО Уральский федеральный университет им. Б.Н. Ельцина
620002, Россия, г. Екатеринбург, ул. Мира, 19

² Свердловское отделение Федерации компьютерного спорта России.
620014, Россия, г. Екатеринбург, ул. Огарева, 15

³ «Интерсвязь»

454138, Россия, г. Челябинск, Комсомольский бульвар, 38б

Аннотация.

Актуальность. Первыми официальными соревнованиями Свердловской области по компьютерному спорту стал Кубок Свердловской области 2019 по компьютерному спорту. К участию в соревнованиях в дисциплине Боевая арена, виде программы DOTA2 допускались команды, состоящие из 5 человек. В соревнованиях приняли участие 8 команд, причем 3 команды в полном составе были командами ВУЗов Екатеринбурга. Это очень важный момент, так как без участия команд ВУЗов спортсмены Свердловской области не смогли бы выполнить разрядные нормативы, так как в соответствии с требованиями Единой всероссийской спортивной классификации (Далее ЕВСК) по виду спорта компьютерный спорт требуется минимум 6 команд для выполнения разрядных нормативов.

Целью исследования явилось оценить в количественном выражении такое направление массового спорта как студенческий компьютерный спорт.

Методы и организация исследования: в результате анализа данных по составу команд участниц Кубка Свердловской области (далее КСО) по компьютерному спорту в 2019-2023 годах по дисциплине боевая арена, в виде программы DOTA2 и выявления среди них сборных команд учебных заведений участвовавших в Свердловской киберспортивной студенческой лиге, а также данные сопоставлены с количеством команд участниц СКСЛ в указанном виде программы.

Результаты исследования и их обсуждение. Среди основных проблем в студенческом компьютерном спорте, как и компьютерном спорте высоких достижений, остается низкая мотивация спортсменов. Не все геймеры являются киберспортсменами. Участвуя в соревнованиях, они пытаются ими стать, но цель геймера — это получение удовольствия от видеоигр. И основная мотивация геймера при входе в компьютерный спорт — это стремление к получению дохода в виде денежных призов.

Выводы. Для повышения мотивации возможны следующие решения: Разделить ВКСЛ на два параллельных турнира для студентов ВУЗов и СУЗов. Дополнить действующий ЕВСК в компьютерном спорте возможностью выполнения разрядных нормативов для победителей региональных физкультурных мероприятий.

Ключевые слова: компьютерный спорт, боевая арена, соревнование, участники, разрядные нормативы.

Конфликт интересов: один из соавторов является членом редакционной коллегии журнала.

Для цитирования: Полозов А.А., Акубеков К.С., Мальцева Н.А., Гофман А.А., Городилов В.Е. Глобализация олимпийского движения: влияние на культуру, экономику и политику // Научные и образовательные основы в физической культуре и спорте. 2024. Т14. №1 <https://doi.org/10.57006/2782-3245-2024-14-2-58-64>

Дата поступления статьи: 27.03.2024.

Дата принятия статьи к публикации: 28.05.2024

Дата публикации статьи: 03.06.2024

Информация для связи с автором: constak@mail.ru, andrew_gofman@mail.ru

SVERDLOVSK ESPORTS STUDENT LEAGUE - RESERVE OF THE SVERDLOVSK REGION NATIONAL TEAM

Andrey A. Polozov ¹
Konstantin S. Akubekov ²
Natalia A. Maltseva ³
Andrey A. Hofmann ¹
Vasily E. Gorodilov ¹

¹ Federal State University of Physical Culture named after B.N. Eltsin
19 Mira st., Yekaterinburg, Russia, 620002

² Sverdlovsk Branch of the Russian Computer Sports Federation
15 Ogareva st., Yekaterinburg, Russia, 620014

³ «Intersvyaz»
38b Komsomolsky blvd., Chelyabinsk, Russia, 454138

Annotation.

Relevance. The first official competitions of the Sverdlovsk region in computer sports were the 2019 Sverdlovsk Region Cup in computer sports. Teams consisting of 5 people were allowed to participate in competitions in the Combat Arena discipline, in the form of the DOTA2 program. 8 teams took part in the competition, and 3 teams in full were the teams of Yekaterinburg universities. This is a very important point, since without the participation of university teams, athletes of the Sverdlovsk region would not be able to meet the discharge standards, since in accordance with the requirements of the Unified All-Russian Sports Classification (hereinafter EVSK) for the sport of computer sports, at least 6 teams are required to perform discharge standards.

The purpose of the study was to quantify such a trend of mass sports as student computer sports.

Methods and organization of the study: as a result of the analysis of data on the composition of the teams participating in the Sverdlovsk Region Cup (hereinafter CSR) in computer sports in 2019-2023 according to the combat arena discipline, in the form of the DOTA2 program and the identification among them of the national teams of educational institutions participating in the Sverdlovsk esports Student League, as well as the data are compared with the number of participating teams SCSL in the specified program type.

The results of the study and their discussion. Low motivation of athletes remains among the main problems in student computer sports, as well as high-achievement computer sports. Not all gamers are esports players. By participating in competitions, they try to become them, but the goal of a gamer is to enjoy video games. And the main motivation of a gamer when entering computer sports is the desire to earn income in the form of cash prizes.

Conclusions. To increase motivation, the following solutions are possible: Divide the WKSL into two parallel tournaments for university and university students. To supplement the current EVSC in computer sports with the possibility of fulfilling the discharge standards for the winners of regional physical education events.

Keywords: computer sports, combat arena, competition, participants, discharge standards.

Conflict of interest: one of the co-authors is a member of the editorial board of the journal

For citation: Polozov A.A., Akhukubekov K.S., Maltseva N.A., Hoffman A.,A. Gorodilov V.E. Sverdlovsk esports student league - reserve of the sverdlovsk region national team // Scientific and educational foundations in physical culture and sports. 2024. T14. №2. <https://doi.org/10.57006/2782-3245-2024-14-2-58-64>

Date of receipt of the article: 27.03.2024

Date of acceptance of the article for publication: 28.05.2024

Date of publication of the article: 03.06.2024

Information for contacting the author: constak@mail.ru, andrew_gofman@mail.ru

Введение

История студенческих соревнований по компьютерному спорту в Свердловской области началась в 2000 году с фестиваля

«Весна УПИ 2000». 4-7 мая 2000 года в УГТУ-УПИ состоялось Командное первенство по сетевой компьютерной игре «Quake III». Федерация компьютерного спорта

России была официально зарегистрирована 22 марта 2001 года, а в 2000 году термин «компьютерный спорт» ещё не получил широкого распространения, поэтому первые студенческие соревнования в Свердловской области по сетевой компьютерной игре проходили в рамках Межвузовского студенческого фестиваля «Весна УПИ 2000» и были отнесены в рамках фестиваля к разделу «Художественное творчество». Организатором соревнований выступила Областная общественная молодежная организация «Компьютеры-молодежи». (Далее ООМО «Компьютеры-молодежи».) Соревнования состоялись на площадке компьютерного клуба «Политех», который являлся структурным подразделением ООМО «Компьютеры-молодежи». ООМО «Компьютеры-молодежи» была основана 26 июля 1998 года студентами Физико-технического факультета УГТУ-УПИ. Компьютерный клуб «Политех» работал в здании 3 учебного корпуса УГТУ-УПИ с 15 мая 1999 года по 30 июня 2003 года, при технической поддержке НПО «Техноком».

В 2002 и 2005 годах так же в рамках фестиваля «Весна УПИ» проходили студенческие соревнования по компьютерному спорту.

В 2011-2017 в рамках Евразийского экономического форума молодежи проходили студенческие соревнования по компьютерному спорту.

Первые официальные всероссийские студенческие соревнования по компьютерному спорту «Всероссийская киберспортивная студенческая лига» (Далее ВКСЛ) прошли в 2016-2017 году. Это были соревнования студенческих команд ВУЗов России. Как и региональный этап ВКСЛ в Свердловской области, но так как Свердловское областное отделение Федерации компьютерного спорта России, ещё не имело государственной аккредитации, то эти региональные соревнования не имели официального статуса.

Со второго сезона в 2017-2018 региональный этап ВКСЛ стал называться Свердловская киберспортивная студенческая лига (Далее СКСЛ).

22 сентября 2018 года в Екатеринбурге в рамках Евро-азиатских студенческих спортивных игр прошли соревнования по компьютерному спорту. Организаторами

соревнований выступили Росмолодежь, Уральский Федеральный Университет и Свердловское областное отделение Федерации компьютерного спорта России.

Первые официальные соревнования студенческих команд по компьютерному спорту СКСЛ были внесены в календарный план Свердловской области в 2020 году, однако из-за угрозы распространения коронавирусной инфекции пришлось играть полуфинальные и финальные матчи онлайн, что ещё не было предусмотрено официальными правилами компьютерного спорта. В апреле 2020 года в Правила вида спорта компьютерный спорт [1.] был внесен формат проведения соревнований Онлайн.

В 2020 году формат ВКСЛ был расширен и к этим соревнованиям были допущены команды СУЗов.

В 2022 году студенческие соревнования по компьютерному спорту в Свердловской области были внесены в календарный план Свердловской области и прошли в формате Онлайн в полном соответствии с правилами вида спорта, и с утвержденным в Министерстве физической культуры и спорта Свердловской области Положением, организатором соревнований впервые выступили «Центр по организации и проведению физкультурных и спортивных мероприятий Свердловской области» и Свердловское областное отделение Федерации компьютерного спорта России.

Первыми официальными соревнованиями Свердловской области по компьютерному спорту стал Кубок Свердловской области 2019 по компьютерному спорту. К участию в соревнованиях в дисциплине Боевая арена, виде программы DOTA2 допускались команды, состоящие из 5 человек. В соревнованиях приняли участие 8 команд, причем 3 команды в полном составе были командами ВУЗов Екатеринбурга. Это очень важный момент, так как без участия команд ВУЗов спортсмены Свердловской области не смогли бы выполнить разрядные нормативы, так как в соответствии с требованиями Единой всероссийской спортивной классификации (Далее ЕВСК) по виду спорта компьютерный спорт требуется минимум 6 команд для выполнения разрядных нормативов[2.]. Команда УрФУ по DOTA2 уже имела

значительный опыт и заняла 1 место в Кубок Свердловской области 2019 по компьютерному спорту.

Свердловское областное отделение ФКС России (далее СОО ФКС России). СОО ФКС России - организация ответственная за развитие в Свердловской области массового компьютерного спорта (киберспорта). Приказом Министерства физической культуры и спорта Свердловской области №6/ГА от 15.03.2022 СОО ФКС России аккредитована в качестве региональной спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт».

Кроме того, СОО ФКС России занимается построением полноценной инфраструктуры массового киберспорта: обучением и аттестацией судей, аккредитацией площадок, подготовкой методических материалов, образовательными проектами, развитием клубов и секций.

В 2024 году СОО ФКС России провела ряд мероприятий, включая:

- Чемпионат Свердловской области по компьютерному спорту
- Кубок Свердловской области по компьютерному спорту
- Свердловскую киберспортивную студенческую лигу
- Областные соревнования по компьютерному спорту "Евразия Киберспорт 2024"
- Турниры по компьютерному спорту "Кибергерои 24 ОО" и "Кибергерои 24 СПО"

На неофициальном сайте СОО ФКС России [5.] можно найти новости о деятельности организации, а также информацию о предстоящих и уже прошедших соревнованиях. В социальных сетях СОО ФКС России можно следить за новостями, а также

общаться с другими любителями компьютерного спорта.

Цель исследования - оценить в количественном выражении такое направление массового спорта как студенческий компьютерный спорт.

Задача исследования состоит в установлении влияния участия спортсменов в соревнованиях студенческих команд по компьютерному спорту Свердловская киберспортивная студенческая лига на результаты их участия официальных спортивных соревнований Кубка Свердловской области по компьютерному спорту в 2019-2023 годах и выполнении разрядных нормативов на примере соревнований по дисциплине боевая арена, виде программы DOTA2. Выполнение разрядных нормативов это один из важных показателей эффективности региональной программы развития вида спорта. Учесть выводы исследования при составлении региональной программы развития вида спорта.

Методы и организация исследования.

В результате анализа данных по составу команд участниц Кубка Свердловской области (далее КСО) по компьютерному спорту в 2019-2023 годах по дисциплине боевая арена, в виде программы DOTA2 и выявления среди них сборных команд учебных заведений участвовавших в Свердловской киберспортивной студенческой лиге, а также данные сопоставлены с количеством команд участниц СКСЛ в указанном виде программы.

Получены следующие данные:

Таблица 1 - Анализ данных по составу команд участниц Кубка Свердловской области (далее КСО) по компьютерному спорту в 2019-2023

	2019	2020	2021	2022	2023
Количество команд на КСО	8	7	15	6	8
Количество команд УЗ на КСО	3	1	5	0	2
Количество команд на СКСЛ	8	8	9	9	8

Для командных видов программы в компьютерном спорте характерна следующая особенность: составы команд создаются под конкретное соревнование и после его окончания, как правило, состав команды меняется уже под новое соревнование.

При анализе составов команд участниц КСО был отмечен факт участия значительного количества спортсменов из составов сборных учебных заведений, но участвующих в командах созданных самими спортсменами на основе личных контактов, уровня спортивного мастерства и собственных предпочтений. В Таблице 1 отражены лишь команды учебных заведений, принимавшие участие в КСО в полном составе, поэтому Таблица 1 не полностью отображает

вовлеченность спортсменов участников студенческих соревнований СКСП в Официальные спортивные соревнования КСО.

Для понимания значения областных соревнований студенческих команд СКСП в подготовке спортивного резерва сборной Свердловской области по компьютерному спорту, проведен анализ составов команд призеров КСО, выполнивших разрядные нормативы по действующему с 2022 года ЕВСК. В частности, для КСО по текущему ЕВСК выполнившими разрядные нормативы являются призеры соревнований занявшие 1, 2, 3 место.

Таблица 2 - Призеры соревнований, занявшие 1, 2, 3 место

	КСО 2019	КСО 2020	КСО 2021	КСО 2022	КСО 2023
Количество выполнивших разрядные нормативы	15	15	15	15	15
Из них участники СКСП	5	10	10	9	6

При анализе составов команд участниц КСО и СКСП был отмечен факт, что есть и обратный эффект. Спортсмены сначала принимают участие в КСО, в том числе и выполняют разрядные нормативы, а потом появляются в составе сборных учебных заведений участниц СКСП, иногда даже являются инициаторами создания сборных команд своих учебных заведений. Например сборная ТУ УГМК.

Кроме официальных соревнований для студентов, проводимых Свердловским областным отделением Федерации компьютерного спорта России в Свердловской области проводятся и другие соревнования для студентов и школьников.

В 2023 учебном году в Свердловской области помимо официальных областных соревнований студенческих команд СКСП, были внесены в календарный план Свердловской области Региональный студенческий киберспортивный турнир «CYBERUSLU». Турнир проводится по

инициативе студентов «Уральского государственного юридического университета имени В.Ф. Яковлева».

В 2022-2024 В Екатеринбурге проводятся соревнования лиги Квазар(Quazar.GG) по двум командным дисциплинам в трех категориях отдельно для студентов ВУЗов, студентов СУЗов, учащихся школ.

В 2023 году УГК им. Ползунова проводил соревнования для студентов СУЗов Екатеринбурга.

Руководители учебных заведений Свердловской области с каждым годом стали уделять больше внимания участию своих сборных команд в соревнованиях СКСП, что положительно влияет на результаты команд. В частности стоит отметить команду УрГЮУ занявшую 2 место в командном зачете в 2023 году и команду УрГЭУ занявшую 2 место в командном зачете в 2024 году. В декабре 2023 году УрГЭУ первым в Свердловской области открыл

«Киберполигон УБРИР» который стал тренировочной базой для сборной ВУЗа.

В течении всех сезонов ВКСЛ победителем регионального этапа в командном зачете все 8 раз становилась сборная УрФУ, но в соревнованиях по дисциплинам, часто победителями становились сборные других учебных заведений Свердловской области. Уровень спортсменов призеров СКСЛ в последние годы значительно вырос. Как правило, команда или участник побеждающий в турнире СКСЛ по одной из дисциплин уже имеют опыт участия в областных соревнованиях и даже во всероссийских соревнованиях в составе сборной команды Свердловской области.

Результаты исследования и их обсуждение. Среди основных проблем в студенческом компьютерном спорте, как и компьютерном спорте высоких достижений, остается низкая мотивация спортсменов. Не все геймеры являются киберспортсменами. Участвуя в соревнованиях, они пытаются ими стать, но цель геймера — это получение удовольствия от видеоигр. И основная мотивация геймера при входе в компьютерный спорт — это стремление к получению дохода в виде денежных призов. [3.] В их ценностной системе рост спортивного мастерства находится существенно ниже возможности получить материальные призы. В 2024 году команда одного из СУЗов отказалась от участия в СКСЛ в пользу частного турнира для студентов СПО, где у них был шанс выиграть скромный денежный приз. Средний уровень спортивного мастерства в студенческом компьютерном спорте у студентов ВУЗов действительно несколько выше, чем у студентов

СУЗов в силу возрастных отличий, продолжительности обучения в учебном заведении и специфики организации и поддержки команд руководством учебных заведений. И этот фактор влияет на желание студентов СУЗов участвовать в СКСЛ.

Для повышения мотивации возможны следующие решения: Разделить ВКСЛ на два параллельных турнира для студентов ВУЗов и СУЗов. Дополнить действующий ЕВСК в компьютерном спорте возможностью выполнения разрядных нормативов для победителей региональных физкультурных мероприятий.

Выводы.

1. Количество команд УЗ участниц СКСЛ на КСО в среднем за 5 лет составило 25%, при более высоком общем проценте участников СКСЛ в составе команд участниц КСО. Что говорит о стремлении участников СКСЛ создавать более сильные составы без привязки к учебному заведению.

2. Среди выполнивших разрядные нормативы в рамках КСО за 5 лет количество участников СКСЛ превышает 53%, что с одной стороны говорит о низком уровне спортивного мастерства у участников КСО, а с другой стороны об относительно высоком уровне спортивного мастерства участников СКСЛ.

3. Количество команд участниц СКСЛ за 5 лет уступает количеству команд участниц КСО, хотя общая численность студенческих команд с учетом других студенческих соревнований значительно выше. Что говорит о низкой мотивации студенческих команд к участию в СКСЛ.

© Андрей Анатольевич Полозов, 2024
© Константин Сергеевич Акубеков, 2024
© Наталья Анатольевна Мальцева, 2024
© Андрей Андреевич Гофман, 2024
© Василий Евгеньевич Городилов, 2024
© ЕИФК, 2024

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Правила компьютерного спорта 2023 // Федерация компьютерного спорта России: официальный сайт: – URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (Дата обращения 19.05.2024)
2. Единая всероссийская спортивная классификация по виду спорта компьютерный спорт // Федерация компьютерного спорта России: официальный сайт: – URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (Дата обращения 19.05.2024)

3. Акубеков К.С., Мальцева Н.А. Методы повышения количества участников официальных соревнований по компьютерному спорту в Свердловской области. Научные и образовательные основы в физической культуре и спорте. 2023;9(1):72-79.

4. Официальная страница СОО ФКС России ВКонтакте (Свердловское отделение): //: – URL: <https://vk.com/resf66> (Дата обращения 19.05.2024)

5. Неофициальный сайт Свердловского областного отделения ФКС России: //: – URL: <http://bumbum.ru/index.php?ttop=150446> (Дата обращения 19.05.2024)

REFERENCES

1. Rules of computer Sports 2023 // Russian Computer Sports Federation: official website: – URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (Accessed 05/19/2024)

2. Unified All-Russian sports classification by sport computer sport // Federation of Computer Sports of Russia: official website: – URL: <https://resf.ru/about/documentation/> (Accessed 05/19/2024)

3. Kubikov K.S., Maltseva N.A. Methods of increasing the number of participants in official computer sports competitions in the Sverdlovsk region. Scientific and educational foundations in physical culture and sports. 2023;9(1):72-79.

4. The official page of the SOO FKS of Russia VKontakte (Sverdlovsk branch): //: – URL: <https://vk.com/resf66> (Accessed 05/19/2024)

5. Unofficial website of the Sverdlovsk regional branch of the FCS of Russia: //: – URL: <http://bumbum.ru/index.php?ttop=150446> (Accessed 05/19/2024)

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ / INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Андрей Анатольевич Полозов

доктор педагогических наук, доцент
профессор Института физической культуры,
спорта и молодежной политики
ФГАОУ ВО Уральский федеральный универси-
тет им. Б.Н. Ельцина
Екатеринбург, Россия

Вклад в работу 20%

Andrey A. Polozov

D-r. Sci., Ass.Professor
Professor at the Institute of Physical Culture,
Sports and Youth Policy
Ural Federal University named after B.N. Yeltsin
Yekaterinburg, Russia

Contribution to the work 20%

Константин Сергеевич Акубеков

Председатель Свердловского отделения ФКС
России
Екатеринбург, Россия

Вклад в работу 20%

Ответственный за переписку автор

Konstantin S. Akubekov

Chairman of the Sverdlovsk Branch of the Rus-
sian Computer Sports Federation
Yekaterinburg, Russia

Contribution to the work 20%

**The author responsible for the correspond-
ence**

Наталья Анатольевна Мальцева

ML-менеджер
«Интерсвязь»
г.Челябинск, Россия

Вклад в работу 20%

Ответственный за переписку автор

Natalia A. Maltseva

ML-manager
of Intersvyaz
Chelyabinsk, Russia

Contribution to the work 20%

Андрей Андреевич Гофман

Аспирант
ФГАОУ ВО Уральский федеральный универси-
тет им. Б.Н. Ельцина
Екатеринбург, Россия

Вклад в работу 20%

Ответственный за переписку автор

Andrey A. Hofmann

Post graduate
Ural Federal University named after B.N. Yeltsin
Yekaterinburg, Russia

Contribution to the work 20%

**The author responsible for the correspond-
ence**

Василий Евгеньевич Городиллов

Аспирант
ФГАОУ ВО Уральский федеральный универси-
тет им. Б.Н. Ельцина
Екатеринбург, Россия

Вклад в работу 20%

Vasily E. Gorodilov

Post graduate
Ural Federal University named after B.N. Yeltsin
Yekaterinburg, Russia

Contribution to the work 20%