

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа № 7 имени Героя Советского Союза Ф.И. Ткачева
города Жигулевска городского округа Жигулевск Самарской области

Исследовательская работа

на тему:

«КИБЕРСПОРТ: СПОРТ ИЛИ ИГРА? ИССЛЕДОВАНИЕ
КИБЕРСПОРТА КАК СПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ НА ПРИМЕРЕ
STAR CRAFT II»

Работу выполнил:

Ученик 4 «В» класса

Шешиков Даниил

Руководитель:

Шешикова Варвара Вадимовна

учитель начальных классов

г.о. Жигулевск

Жигулевск

2020

Содержание.

Введение	3
1. Изучение теоретических особенностей киберспорта как спортивной дисциплины	
1.1. Понятие спорта, виды и социальная функция;	4
1.2. Киберспорт как вид спорта.	4
2. Анализ киберспорта: как спортивной дисциплины на примере Starcraft II	
2.1. Анализ игрового процесса стратегии реального времени StarCraft II как кибер спортивной дисциплины;	5
2.2. Анализ качеств, навыков и умений успешного игрока в Starcraft II.	5
3. Киберспорт и современный школьник	
3.1. Опрос учеников четвёртых классов о вовлеченности в кибер спортивные дисциплины;	7
3.2. Киберспорт и школьная успешность.	9
Выводы	9
Список использованной литературы	10

Введение

Представьте, что мы живем в момент зарождения футбола: люди не понимают правил, которые постоянно меняются, считают забаву с мячом пустой тратой времени, а противники кричат о регби как о единственно правильном виде спорта. Однако фанатов становится слишком много и это вынуждает государство вмешаться и сделать футбол легальным видом спорта. И вот, футбол за 50 лет проходит путь от никому не понятного явления до международных матчей с профессиональными игроками.

Это напоминает киберспорт сегодня, только на похожий сценарий ему потребовалось менее 20 лет и в условиях жесточайшей конкуренции за каждую секунду времени потенциального или уже существующего потребителя. Крупнейшие мировые бренды и государственные институты все активнее штурмуют киберспортивную индустрию.

Наша страна первой в мире признала киберспорт официальным видом спорта. Произошло это 25 июля 2001 года.

Поэтому наша работа посвящена феномену компьютерных игр, как спортивной дисциплины. Что и почему делает игру спортом? И какие качества киберспорт может развивать у школьника?

Проблема: киберспорт - это пустая игра или серьезное увлечение.

Цель: Исследование особенностей киберспорта как спортивной дисциплины

Задачи:

1. Изучение теоретических особенностей киберспорта как спортивной дисциплины;
2. Анализ киберспорта: как спортивной дисциплины на примере Starcraft II;
3. Анализ качеств, навыков и умений успешного игрока в Starcraft II;
4. Исследование вовлеченности школьников в киберспортивные дисциплины;
5. Изучение влияния киберспорта на школьную успешность.

Объект: киберспортивная дисциплина Starcraft II.

Гипотеза: Киберспорт серьезная спортивная дисциплина, положительно влияющая на развитие интеллектуальных способностей школьников.

Быстрое развитие киберспорта не дает покоя как любителям видеоигр, так и тем, кто негативно относится к миру про-гейминга. Каждая новость или статья собирает комментарии типа: «А киберспорт вообще спорт?». Давайте разберёмся в этом феномене.

1. Изучение теоретических особенностей киберспорта как спортивной дисциплины.

1.1. Понятие спорта, виды и социальная функция.

Как смело утверждает Жилиев А.С. «спорт в широком понимании представляет собой собственно соревновательную деятельность, процесс специальной подготовки к достижениям в ней, а также специфические межчеловеческие отношения, поведенческие нормы и достижения в сфере этой деятельности».

По мнению Л.П.Матвеева в таком широком понимании спорт «представляется весьма сложным многофункциональным и многообразным явлением социальной реальности, занимающим незаурядное место в физической и духовной культуре общества».

Кудряцев В.Г. указывает, что, спорт - это «исторически сложившаяся область человеческой деятельности, связанная с выявлением в ходе соревнований победителя, спортивных достижений и результатов». Обязательное условие спорта - состязание. Соревновательный результат в спорте достигается при высокоактивных двигательных действиях и поэтому напрямую зависит от возможностей спортсмена - функциональных возможностей, физической подготовки и физического развития, технической, тактической и психологической подготовленности.

Т.е., проще говоря, спорт— организованная по определённым правилам деятельность людей, состоящая в сопоставлении их физических и/или интеллектуальных способностей, а также подготовка к этой деятельности и межличностные отношения, возникающие в её процессе.

В мире существует множество видов спорта, однако их всех можно охарактеризовать как совокупность видов спортивных соревнований, объединённых по признакам схожести правил, одной спортивной федерации и т.п. Традиционно с точки зрения Международного олимпийского комитета отдельным видом спорта считается совокупность всех видов соревнований, проводимых одной международной федерацией.

Т.е. вид спорта признается таковым (при соблюдении соответствующих условий) не в зависимости от его интеллектуальной или физической составляющей. И если раньше в большей степени предпочтение отдавалось физической активности, то в современном обществе, базируясь на таких ресурсах, как информация и знания, используя возможности индивидуальных контактов людей при помощи интернет-технологий, стали активно культивироваться интеллектуальные виды спорта, к которым также относятся многопользовательские игры.

1.2. Киберспорт как вид спорта.

Итак, установим границы современного понимания Киберспорта. Многие люди считают его спортом, однако у последнего есть свои критерии оценки. Что такое спорт? Спорт - организованная по определённым правилам деятельность людей, состоящая в сопоставлении их

физических или интеллектуальных способностей, а также подготовка к этой деятельности и межличностные отношения, возникающие в её процессе.

Итак, организованная по определенным правилам деятельность имеется? Конечно. Физические или интеллектуальные способности задействованы? Может быть физические способности не имеют непосредственной связи с киберспортом, но интеллектуальные - безусловно. Подготовка деятельности? Обязательно. Профессиональные игроки тренируются не меньше 6 часов в день.

Ну а что насчет межличностных отношений? Это, конечно же, подписание командами или игроками спонсорских контрактов, гарантирующих последующее сотрудничество. В современном мире существует огромное множество организаций, занимающихся продвижением киберспорта. Особое влияние они имеют в странах зарубежной Азии: в том же Китае, например, существует государственная программа развития киберспорта. Стоит ли упоминать, что в Корее трансляции игр по Starcraft ведутся на национальных каналах?

Если следовать этому определению, то киберспорт является видом спорта.

Кроме того, киберспортивными дисциплинами можно считать только те игры, в которых удача и "случайные стечения обстоятельств" играют наименьшую роль, в то время, как опыт и умение играть в игру - наибольшую. Таким образом, к киберспорту едва ли мы можем отнести, например, карточного "Дурака", где все зависит от выпавшей карты. А вот такие жанры, как, например, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), RTS (Real Time Strategy) редко зависят от везения\невезения игрока, все решает исключительно навык игры и работы в коллективе (в случае если игра командная).

Киберспортсмен нуждается в ряде навыков, в основном, конечно же, интеллектуальных. Это реакция, мелкая моторика пальцев, умение мыслить нестандартно также не является лишним. Чтобы играть в день множество часов напролет (и при том постоянно играть не на интерес, а оттачивать навыки) нужна очень крепкая психика. Получается, некоторый фактор выносливости так же играет немалую роль.

2. Анализ киберспорта: как спортивной дисциплины на примере Starcraft II

2.1. Анализ игрового процесса стратегии реального времени StarCraft II как киберспортивной дисциплины.

В StarCraft II, игре, созданной компанией Blizzard Entertainment, события происходят в вымышленной научно-фантастической вселенной. Её игровой процесс (gameplay) — богатый и многослойный — был создан, чтобы озадачить человеческий интеллект. Наряду с оригинальным тайтлом, она — одна из самых громких и успешных игр всех времён. На киберспортивных турнирах в неё играют уже более 20 лет.

Есть несколько способов играть в неё, но в киберспорте наиболее распространёнными являются турниры 1×1 из 5 игр. Для начала игрок должен выбрать одну из трёх инопланетных «рас» — зергов, протоссов или терранов. Каждая из рас имеет отличительные характеристики и свой набор способностей (хотя профессиональные игроки, как правило, специализируются на одной из рас). У каждого игрока в начале игры есть несколько рабочих единиц (юнитов), которые собирают ресурсы, чтобы потом построить больше юнитов и структур, создать новые технологии. Когда это сделано, можно собрать другие ресурсы, создать более сложные базы и структуры, а также разработать новые возможности, чтобы перехитрить противника. Чтобы выиграть, игрок должен тщательно продумать общий план (big-picture) управления экономикой (известный как «макро») — наряду с управлением отдельными юнитами (этот план игры известен как «микро»).

2.2. Анализ качеств, навыков и умений успешного игрока в Starcraft II.

Сбалансировать краткосрочные и долгосрочные цели и адаптироваться к неожиданным ситуациям — сложная задача для ИИ-систем, которые бывают негибкими и часто ломаются. Чтобы её решить, нужен прорыв в нескольких областях исследований ИИ, включая следующие:

Теория игр: StarCraft — это игра, в которой, как в «камень-ножницы-бумага», не существует одной лучшей стратегии. Таким образом, процесс обучения ИИ должен постоянно осваивать новые стратегии игры, расширять границы стратегических знаний.

Неполная информация: В отличие от шахмат и го, в которых игроки видят всё, в StarCraft много важной информации скрыто от игрока. Он должен исследовать её в процессе «разведки».

Долгосрочное планирование: Как во многих задачах реального мира, влияние причинно-следственных связей заметно не сразу. Игра может длиться до часа, а это означает, что действия, предпринятые в начале игры, могут в длительной перспективе не окупиться.

Действия в реальном времени: в отличие от обычных настольных игр, в которых игроки чередуют ходы, в StarCraft игроки должны действовать непрерывно и параллельно по мере течения игрового времени.

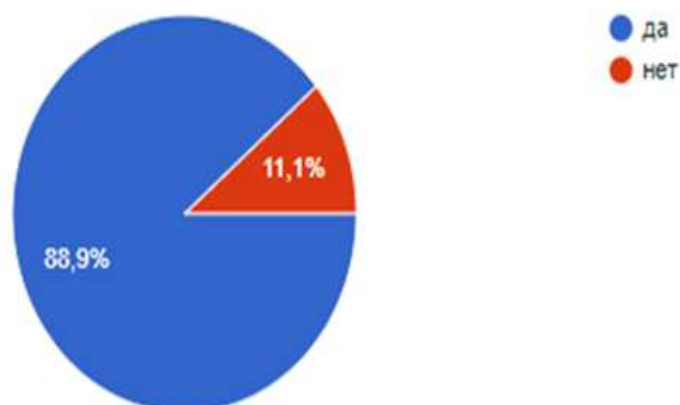
Большое игровое пространство: игрок должен контролировать сотни различных юнитов и зданий одновременно, в режиме реального времени, что приводит к комбинаторному пространству возможностей (combinatorial space of possibilities). Кроме того, действия являются иерархическими и могут быть изменены и дополнены. Мы насчитали в среднем от 10 до 26 возможных действий, доступных в любой момент времени.

3. Киберспорт и современный школьник

3.1. Опрос учеников младших классов и их родителей о вовлеченности в киберспортивные дисциплины.

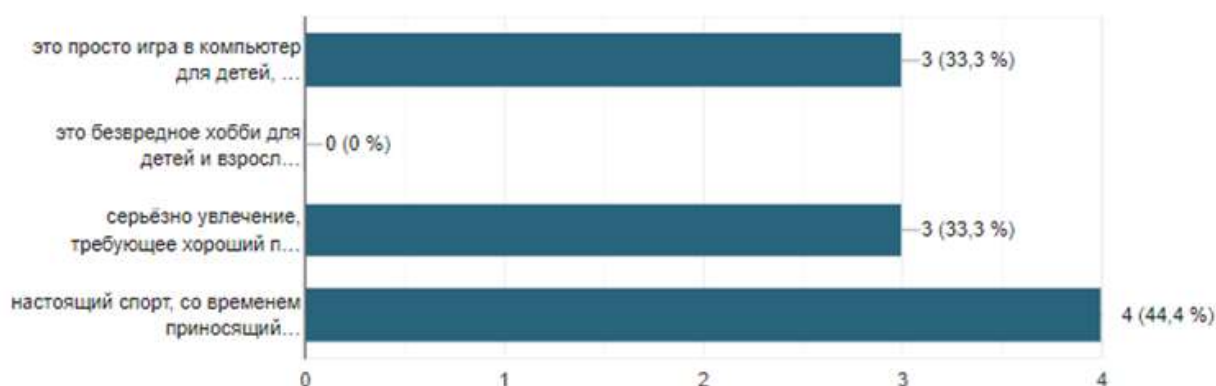
Для того, чтобы понять отношение младших школьников к киберспорту, мы создали опрос с помощью Google-форм. И попросили учеников и их родителей ответить on-line на несколько вопросов (Приложение 1)

Знаете ли Вы, что такое Киберспорт?



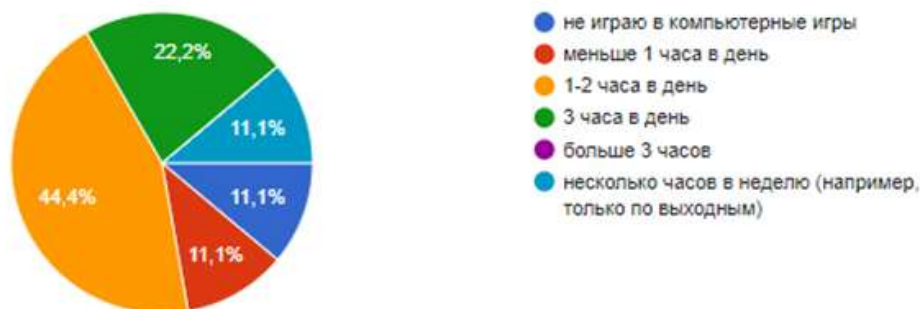
Из ответов мы видим, что большинство опрошенных знакомы с понятием киберспорта. Но ясного понимания, что это всё-таки - игра или спорт у опрошенных нет.

Как Вы считаете, является ли Киберспорт настоящим спортом?

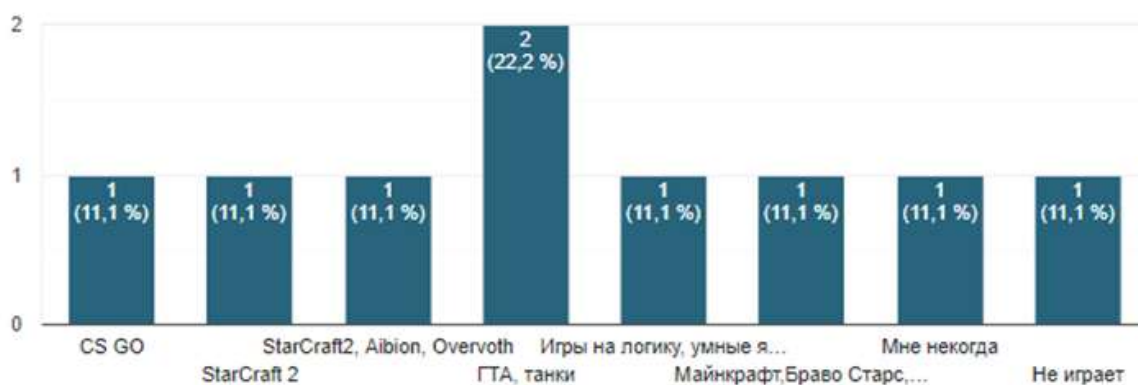


Также почти все школьники играют в компьютер ежедневно. Но к сожалению, лишь единицы выбрали действительно киберспортивные дисциплины. Многие ученики играют в CS GO, GTA BravoStars и прочие игры, которые едва ли можно назвать удачным выбором для ребёнка. Не удивительно, что почти все родители высказались отрицательно о данном хобби их ребёнка.

Как много часов в день ты/Ваш ребёнок (для родителей) проводит за игрой в компьютер?



В какие компьютерные игра ты (или Ваш ребёнок) обычно играешь?



Для родителей. Пожалуйста, коротко напишите: как Вы относитесь к компьютерным играм в целом?

6 ответов

К развивающим играм - положительно.

Все хорошо в меру

Отрицательно

Нормально

Отрицательно!!!

3.3. Киберспорт и школьная успешность.

Киберспорт имеет большое развивающее значение: учит работать в команде, формирует мышление, учит ориентироваться в ситуации, принимать мгновенные решения. Все эти навыки необходимы современному школьнику для успешного освоения школьной программы.

Но не все игры одинаково полезны. Необходимо провести качественную работу по подбору игр. Учитывать их массовость, узнаваемость, рейтинг по возрасту. Но главное, что они развивают навыки и компетенции, позволяющие молодому человеку стать успешным.

Игры могут стать альтернативой молодёжным субкультурам, действительно представляющим серьёзную социальную опасность из-за их агрессивности. Киберспорт же – занятия с участием профессионалов, под контролем.

Игры развивают стратегическое мышление, и это уже полностью доказано специалистами. Современные исследования показали, что даже учащиеся начальной школы, занимающиеся компьютером, проявляют себя иначе в сенсорно моторном развитии.

Однако чрезмерное увлечение играми несёт определённый риск: не исключено возникновение зависимости и проблем с самочувствием. При «передозировке» киберспорта возможно появление бессонницы, снижения аппетита. Необходима помощь родителей и учителей, готовых объяснить подростку, сколько времени на это можно тратить.

Весь мир сегодня пытается интегрировать гаджеты в школу, как место, где школьники находятся большую часть дня целых 11 лет. И чем плотнее школа приблизится к жизни, а компьютерные игры – это очень большая часть сегодняшней реальной жизни детей, тем меньше сама школа будет находиться в искусственной реальности. А сегодняшняя школа – реальность сложная.

Некоторые Российские школы уже включают киберспорт в факультативные занятия уже сегодня.

Заключение.

Задачи работы выполнены. Цель достигнута. Киберспорт серьёзная спортивная дисциплина, положительно влияющая на развитие интеллектуальных способностей школьников. Я считаю, что уроки по киберспорту будут пользоваться популярностью у школьников. Ребята любят компьютерные игры, им это интересно. Не стоит забывать, что российская система образования ушла далеко вперёд, it-технологии широко используются, будущее за «айтишниками». В некоторых университетах уже открыты направления по «Теории компьютерного спорта», «Основы кибернетики», «Управление киберспортом».

Список использованной литературы

1. <https://www.cybersport.ru>
2. <https://ru.wikipedia.org>
3. <https://www.championat.com/cybersport>

Киберспорт: спорт или игра?

Дорогой друг! Это опрос для учеников младших классов и их родителей! Пожалуйста, дайте ответ на несколько наших вопросов. Это поможет в нашем небольшом исследовании. Спасибо!

* Обязательно

Имя

Мой ответ

Класс, в котором ты учишься *

- 1
- 2
- 3
- 4
- Я родитель
- Другое: _____

Киберспорт: спорт или игра?



Знаете ли Вы, что такое Киберспорт? *

- да
- нет

Киберспорт - это

Мой ответ

Как Вы считаете, является ли Киберспорт настоящим спортом? *

- это просто игра в компьютер для детей, не всегда безопасная
- это безвредное хобби для детей и взрослых
- серьезно увлечение, требующее хорошей подготовки и навыков
- настоящий спорт, со временем приносящий доход
- Другое: _____

Как много часов в день ты/Ваш ребёнок (для родителей) проводит за игрой в компьютер? *

- не играю в компьютерные игры
- меньше 1 часа в день
- 1-2 часа в день
- 3 часа в день
- больше 3 часов
- несколько часов в неделю (например, только по выходным)

В какие компьютерные игры ты (или Ваш ребёнок) обычно играешь? *

Мой ответ

Хотели бы Вы, чтобы компьютерная игра действительно развивала интеллект, внимание, а также скорость мышления? Помогала быть более успешным в учёбе? *

- да
- Нет

Хотел бы ты быть киберспортсменом?

- да
- Нет
- затрудняюсь ответить

Для родителей. Хотели бы Вы, чтобы Ваш ребёнок занимался киберспортом?

- да
- нет
- затрудняюсь ответить

Для родителей. Пожалуйста, коротко напишите: как Вы относитесь к компьютерным играм в целом?

Мой ответ

Отправить