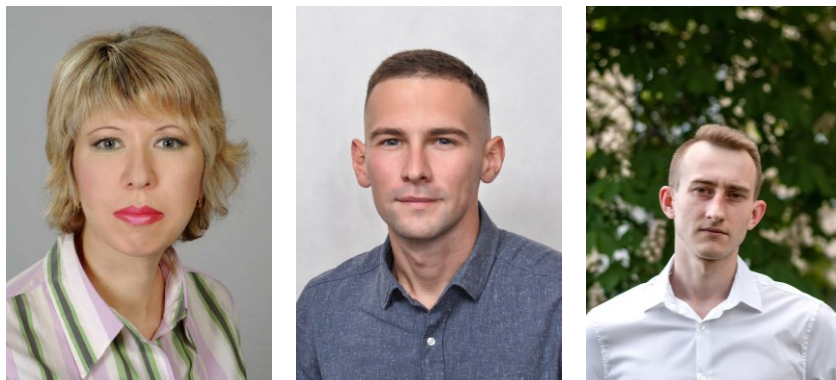


Культура физическая и здоровье. 2024. №1 (89). С. 314-318.
Physical Culture and Health. 2024, 1 (89), 314-318.

Научная статья
УДК 796/799
DOI: 10.47438/1999-3455_2024_1_314

К ВОПРОСУ О ПЛАНИРОВАНИИ ПОДГОТОВКИ В КИБЕРСПОРТЕ



Ирина Николаевна Маслова ¹, Максим Дмитриевич Соболев ²,
Владислав Эдуардович Соколов ³

Воронежская государственная академия спорта ^{1,2}
Воронеж, Россия
Воронежский государственный педагогический университет ³
Воронеж, Россия

- ¹ Доктор педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой теории и методики циклических видов спорта
тел.: +7(905)050-79-98, e-mail: irina.grin.97@mail.ru
ORCID 0000-0001-6076-1328
- ² Преподаватель кафедры теории и методики спортивных игр
тел.: +7(960)126-88-38, e-mail: m.sobolev94@mail.ru
ORCID 0000-0002-0404-8760
- ³ Аспирант кафедры теории и методики физической культуры
тел.: +7(908)140-16-50, e-mail: vladsokolov001@yandex.ru
ORCID 0009-0002-3429-7431

Аннотация. В статье представлен аналитический обзор современной литературы посвященной сфере киберспорта. Выделены и охарактеризованы основные направления научных исследований, на которые уделяется существенный акцент в настоящее время. В результате аналитического обзора выявлена и обоснована необходимость изучения и более обширного раскрытия вопросов, причастных к планированию тренировочного процесса киберспортсменов, в связи с отсутствием научных исследований, посвященных данной теме. Сделаны выводы о том, что решение проблем, связанных с планированием тренировочного процесса киберспортсменов, будет способствовать достижению высокого уровня подготовки и тренированности современных киберспортивных команд, отдельных спортсменов. А также позволит более рационально определять цель и задачи тренировочных занятий, подобрать методы, принципы, учитывать факторы, влияющие на тренировочный процесс.

Цель исследования - провести анализ современной литературы, посвященной киберспорту и обосновать необходимость изучения проблемы планирования тренировочного процесса киберспортсменов.

Ключевые слова: тренировочный процесс, киберспорт, планирование, компьютерные игры, киберспортсмены, спортивная подготовка, гейминг, соревнования, видеоигры.

Для цитирования: Маслова И. Н., Соболев М. Д., Соколов В. Э. К вопросу о планировании подготовки в киберспорте // Культура физическая и здоровье. 2024. № 1. С. 314-318. DOI: 10.47438/1999-3455_2024_1_314.

Введение

На сегодняшний день проводится множество научных исследований, посвященных киберспорту. Научно-методическая база интенсивно пополняется новыми исследованиями, раскрываются шире и уточняются ранее изученные вопросы в сфере киберспортивных игр.

Огромное количество современных исследований посвящено предпосылкам возникновения, истории развития и этапам становления киберспорта, а также современному состоянию и перспективам развития. В данных исследованиях рассматривается история возникновения первых киберспортивных дисциплин как в России, так

и в мире от момента первых соревнований до сегодняшнего дня. Выделяются этапы развития киберспорта, оценивается современное состояние и намечаются перспективы развития данного вида спорта. Анализируются новые направления киберспорта, такие как спортивные тренажеры: футбольные и баскетбольные [4, 6, 7, 23].

Результаты

В результате анализа специальной научно-методической литературы выявлено, что до настоящего времени совершенствуется понятийный аппарат, происходит разделение таких терминов как «спорт» и «киберспорт». Предлагаются критерии и требования для признания вида спорта, вносятся критерии соответствия киберспортивной дисциплины компьютерному спорту [18].

Проводились исследования, посвященные статистическому анализу показателей развития киберспорта в мире, результаты которого показали положительную динамику. Установлено, что за небольшой промежуток времени с момента возникновения киберспорта увлечение видеоиграми переросло в соревновательную индустрию с мировыми турнирами, призовыми фондами, миллионами болельщиков и фанатов [11].

Рассматривались вопросы популяризации киберспорта, разрабатывались рекомендации по развитию киберспортивной индустрии в России в целях сохранения и развития человеческого потенциала. А.М. Пономарев (2019) рассмотрел развитие киберспорта в России и мире сквозь призму процесса цифровизации общества [2, 9, 15].

Уделяется немалое внимание вопросам правового регулирования в связи с развитием киберспорта и фиджитал-спорта в России. А.И. Редькина (2020) выделяет особенности государственного управления в области киберспорта, приводит подходы к реализации государственного управления в данной сфере на основе других государств [16, 17].

Рассматриваются вопросы организации и финансирования соревнований в киберспорте. Н.А. Восколович (2016) предлагает две взаимодополняющие классификации услуг в сфере киберспорта по четырем признакам, выделяет наиболее важные моменты для развития киберспорта, как сферы досуга, так и коммерчески выгодного вида спорта [5].

Разрабатываются нормы поведения в онлайн-играх и киберспортивных дисциплинах. М.А. Бекетов (2013) на основе материалов форумов, внутриигровых переписок, а также трансляций киберспортивных соревнований и тренировок киберспортсменов сформировал основные правила общения внутри игры. Похожим по тематике исследованием занималась В.А. Абдуллина (2021), в котором предположила, что для разрешения споров в сфере киберспорта нужна дифференциация споров по субъективному критерию на споры с профессиональными участниками и с пользователями [1, 3].

Значительное количество исследований посвящено вопросам содержания спортивной подготовки киберспортсменов. В данных исследованиях рассматриваются аспекты теоретической, физической, психологической, технической, тактической и интегративной подготовки

киберспортсменов, а также соотношение различных видов подготовки в зависимости от этапа спортивной подготовки [10].

Проводились исследования в области разработки алгоритма методики технико-тактической подготовки киберспортсменов, в которой рассматривалось создание универсального алгоритма технико-тактической подготовки, описана система оценки эффективности действий спортсменов [20].

Все вышеперечисленные исследования приносят огромный вклад в развитие научно-методической базы киберспорта. Однако в данный момент совершенно игнорируется проблема планирования тренировочного процесса в киберспорте.

Планирование тренировочного процесса является важной составляющей в киберспорте и имеет высокую актуальность. Вот несколько причин, почему планирование тренировок киберспортсменов необходимо:

Оптимизация времени. Планирование помогает оптимизировать использование времени и ресурсов. Киберспортсмены или тренеры команд могут распределить свое время между тренировками, отдыхом, анализом матчей и другими важными аспектами своей карьеры, что позволит им максимально эффективно использовать свое время и достичь наилучших результатов.

Развитие навыков. Планирование тренировочного процесса позволяет киберспортсменам развивать конкретные навыки и умения. Они могут определить, каким областям их деятельности требуется уделить больше внимания, и составить план с определенным уклоном, чтобы впоследствии улучшить свои слабые стороны. Это помогает повысить уровень игры и достичь конкурентного преимущества, как конкретного игрока, так и команды в целом.

Подготовка к соревнованиям. Планирование тренировочного процесса помогает киберспортсменам подготовиться к предстоящим соревнованиям. Они могут определить необходимые навыки и стратегии для конкретного турнира или матча, исследовать своих соперников и разработать план действий. Это позволяет им быть лучше подготовленными и повышает их шансы на успех.

Управление стрессом. Планирование тренировочного процесса помогает киберспортсменам управлять стрессом. Они могут включить в свою программу тренировок методы релаксации, медитацию или другие техники, которые помогают справиться со стрессом и поддерживать психологическое благополучие. Это особенно важно в соревновательной среде, где давление со стороны соперника, зрителей, фанатов или собственных ожиданий может быть высоким.

Прогресс и оценка. Планирование тренировочного процесса позволяет киберспортсменам отслеживать свой прогресс и оценивать свои достижения. Они могут устанавливать цели и измерять свой прогресс в достижении этих целей. Это помогает им оставаться мотивированными и нацеленными на постоянное улучшение своей подготовленности.

В целом, планирование тренировочного процесса является неотъемлемой частью киберспортивной карьеры и помогает киберспортсменам достичь высоких результатов, улучшить свои навыки и эффективно управлять своим временем и ресурсами.

Выводы

Планирование тренировочного процесса всегда имеет огромное значение для достижения спортивных целей, не только в традиционных видах спорта, но и в киберспорте. Для достижения киберспортсменами высокого уровня подготовки и тренированности необходимо осуществлять рациональное планирование тренировочного процесса. С помощью планирования можно определить

цель и задачи тренировочных занятий, подобрать методы, принципы, учитывать факторы, влияющие на тренировочный процесс.

Конфликт интересов

Авторы декларируют отсутствие явных и потенциальных конфликтов интересов, связанных с публикацией настоящей статьи.

Библиографический список

1. Абдуллина, В. А. Споры в сфере киберспорта: вопросы forum conveniens, эффективных процедур и обеспечительных мер // Арбитражный и гражданский процесс. – 2021. – № 11. – С. 23-28. – DOI: 10.18572/1812-383X-2021-11-23-28. – EDN MHAABJ.
2. Аверин, А. В. Рекомендации по развитию индустрии киберспорта в России как одного из способов сохранения и развития человеческого потенциала / А. В. Аверин, Ю. О. Иванова, А. В. Яковлев // Вестник Алтайской академии экономики и права. – 2021. – № 12-2. – С. 223-230. – DOI: 10.17513/vaael.1987. – EDN OIDDCL.
3. Бекетов, М. А. Нормы поведения в онлайн-играх и киберспорте // Обсерватория культуры. – 2013. – № 6. – С. 55-57. – EDN RWFUCX.
4. Буянова, А. В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития / А. В. Буянова, В. Козилина // Социально-политические науки. – 2017. – № 5. – С. 77-80. – EDN XCWTRN.
5. Восколович, Н. А. Организация и финансирование соревнований в киберспорте / Н. А. Восколович, К. А. Хайдаров // Азимут научных исследований: экономика и управление. – 2016. – Т. 5, № 3 (16). – С. 79-82. – EDN WXEYQR.
6. Гончаренко, Д. И. Предпосылки возникновения киберспорта (e-sports) // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. – 2023. – № 12. – С. 78-85. – DOI: 10.24412/2305-8404-2023-12-78-85. – EDN ZXFEHL.
7. Дрейко, Н. Ю. Развитие киберспорта в России и Море, его влияние на физическое состояние спортсменов / Н. Ю. Дрейко, Т. Н. Шутова, О. В. Везеницын // Учёные записки университета им. П. Ф. Лесгафта. – 2021. – № 7 (197). – С. 99-103. – DOI: 10.34835/issn.2308-1961.2021.7.p99-103. – EDN BFLMGR.
8. Дуболазова, Ю. А. Социально-экономический эффект от киберспорта / Ю. А. Дуболазова, Н. А. Благой, Е. А. Ефимов // Вестник Академии знаний. – 2022. – № 52(5). – С. 136-140. – EDN CGFCJP.
9. Мальцева, И. А. Популяризация киберспорта как спортивной дисциплины: медийный аспект // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. – 2022. – Т. 1, № 1 (37). – С. 89-97. – DOI: 10.51965/20767919_2022_1_1_89. – EDN UBGSNW.
10. Миронов, И.С. Содержание спортивной подготовки в киберспорте / И.С. Миронов, М.А. Правдов // Учёные записки университета им. П. Ф. Лесгафта. 2019. № 3 (169). С. 217-222.
11. Перстенева, Н. П. Анализ динамики развития киберспорта в России и в мире // Экономика и предпринимательство. – 2021. – № 2 (127). – С. 1313-1315. – DOI: 10.34925/EIP.2021.127.2.263. – EDN HIQJHS.
12. Поздняков, К. К. О концептуализации понятия киберспорта: критический анализ литературы / К. К. Поздняков, Н. В. Андреев // Аудиторские ведомости. – 2021. – № 3. – С. 191-195. – EDN GWMGEA.
13. Поздняков, К. К. Современные инструменты поддержки киберспорта в РФ и в мире / К. К. Поздняков, А. В. Аверин, Н. В. Андреев // Финансовая жизнь. – 2022. – № 2. – С. 61-64. – EDN SIOJTZ.
14. Поздняков, К. К. Феномен киберспорта в научных исследованиях: библиометрический анализ / К. К. Поздняков, Н. В. Андреев // Вестник Алтайской академии экономики и права. – 2021. – № 9-2. – С. 173-179. – DOI: 10.17513/vaael.1856. – EDN ISQRJF.
15. Пономарев, А. М. Развитие киберспорта как отражение процесса цифровизации современного общества / А. М. Пономарев, И. А. Усенков // Advances in Law Studies. – 2019. – Т. 7, № 4. – С. 31-35. – DOI: 10.29039/2409-5087-2019-7-4-31-35. – EDN OWXXFP.
16. Правовое регулирование фиджитал и киберспорта в России / С. Т. Аслаев, В. В. Горбатова, Р. У. Зарипов [и др.] // Образование и право. – 2023. – № 7. – С. 342-345. – DOI: 10.24412/2076-1503-2023-7-342-345. – EDN NUHJIB.
17. Редькина, А. И. Особенности государственного управления в области киберспорта // Nomothetika: Философия. Социология. Право. – 2020. – Т. 45, № 3. – С. 550-557. – DOI 10.18413/2712-746X-2020-44-3-550-557. – EDN OAITFS.
18. Сидоренко, И. С. Правда и мифы о киберспорте // Педагогическое образование и наука. – 2023. – № 2. – С. 70-73. – DOI: 10.56163/2072-2524-2023-2-70-73. – EDN TEOMYC.
19. Соколова, Е. К. Развитие навыков в киберспорте как производство гибридного субъекта / Е. К. Соколова, С. Ю. Шевченко // Этнографическое обозрение. – 2022. – № 6. – С. 61-78. – DOI: 10.31857/S0869541522060057. – EDN MRHDKV.
20. Талан, А.С. Алгоритм разработки методики технико-тактической подготовки для киберспорта // Вестник спортивной науки. 2020. № 1. С. 75-77.
21. Тарасенко, В. А. Киберспорт как новое социальное явление в России // Социальная политика и социология. – 2018. – Т. 17, № 4 (129). – С. 130-138. – DOI: 10.17922/2071-3665-2018-17-4-130-138. – EDN VIRMIJ.

22. Ivanov, V. D. E-sports: development and formation of discipline // Physical Culture. Sport. Tourism. Motor Recreation. – 2020. – Vol. 5, No. 4. – P. 38-42. – DOI: 10.24411/2500-0365-2020-15405. – EDN GJDVUI.

References

1. Abdullina, V.A. (2021) Spory v sfere kibersporta: voprosy forum conveniens, effektivnykh protsedur i obespechitel'nykh mer [Disputes in the field of esports: issues of forum conveniens, effective procedures and interim measures]. *Arbitration and civil procedure*. No. 11, pp. 23-28.
2. Averin, A.V., Ivanova, Yu.O., Yakovlev, A.V. (2021) Rekomendatsii po razvitiyu industrii kibersporta v Rossii kak odnogo iz sposobov sokhraneniya i razvitiya chelovecheskogo potentsiala [Recommendations on the development of the esports industry in Russia as one of the ways to preserve and develop human potential]. *Bulletin of the Altai Academy of Economics and Law*. No. 12-2, pp. 223-230.
3. Beketov, M.A. (2013) Normy povedeniya v onlain-igrakh i kibersporte [Norms of behavior in online games and esports]. *Observatoriya kul'tury*. No. 6, pp. 55-57.
4. Buyanova, A.V., Kozilina, V. (2017) Kibersport: istoriya stanovleniya, sovremennoe sostoyanie i perspektivy razvitiya [Esports: the history of formation, current state and prospects of development]. *Socio-political sciences*. No. 5, pp. 77-80.
5. Voskolovich, N.A., Khaidarov K.A. (2016) Organizatsiya i finansirovanie sorevnovanii v kibersporte [Organization and financing of competitions in esports]. *Azimuth of scientific research: economics and management*. Vol. 5, No. 3 (16), pp. 79-82.
6. Goncharenko, D.I. (2023) Predposylki vozniknoveniya kibersporta (e-sports) [Prerequisites for the emergence of esports (e-sports)]. *Proceedings of Tula State University. Physical Culture. Sport*. No. 12, pp. 78-85.
7. Dreiko, N.Y., Shutova, T.N., Vezennitsyn, O.V. (2021) Razvitie kibersporta v Rossii i Mire, ego vliyanie na fizi-cheskoe sostoyanie sportsmenov [The development of esports in Russia and the world, its impact on the physical condition of athletes]. *Scientific notes of the P. F. Lesgaft University*. № 7 (197), pp. 99-103.
8. Dubolazova, Yu.A., Blagoy, N.A., Efimov, E.A. (2022) Sotsial'no-ekonomicheskii effekt ot kibersporta [Socio-economic effect of esports]. *Bulletin of the Academy of Knowledge*. № 52 (5), pp. 136-140.
9. Maltseva, I.A. (2022) Populyarizatsiya kibersporta kak sportivnoi distsipliny: mediinyi aspekt [Popularization of esports as a sports discipline: media aspect]. *Bulletin of the V.N. Tatishchev Volga State University*. Vol. 1, No. 1 (37), pp. 89-97.
10. Mironov, I.S., Pravdov, M.A. (2019) Soderzhanie sportivnoi podgotovki v kibersporte [The content of sports training in esports]. *Scientific notes of P. F. Lesgaft University*. № 3 (169). P. 217-222.
11. Persteneva, N.P. (2021) Analiz dinamiki razvitiya kibersporta v Rossii i v mire [Analysis of the dynamics of esports development in Russia and in the world]. *Economics and entrepreneurship*. – № 2 (127), pp. 1313-1315.
12. Pozdnyakov, K.K., Andreev N.V. (2021) O kontseptualizatsii ponyatiya kibersporta: kriticheskii analiz literatury [On the conceptualization of the concept of esports: a critical analysis of the literature]. *Audit statements*. No. 3, pp. 191-195.
13. Pozdnyakov, K.K., Averin, A.V., Andreev, N.V. (2022) Sovremennye instrumenty podderzhki kibersporta v RF i v mire [Modern tools for supporting esports in the Russian Federation and in the world]. *Financial life*. No. 2, pp. 61-64.
14. Pozdnyakov, K.K., Andreev, N.V. (2021) Fenomen kibersporta v nauchnykh issledovaniyakh: bibliometricheskii analiz [The phenomenon of esports in scientific research: bibliometric analysis]. *Bulletin of the Altai Academy of Economics and Law*. No. 9-2, pp. 173-179.
15. Ponomarev, A.M., Usenkov I.A. (2019) Razvitie kibersporta kak otrazhenie protsessa tsifrovizatsii sovremen-nogo obshchestva [The development of esports as a reflection of the process of digitalization of modern society]. *Advances in Law Studies*. Vol. 7, No. 4, pp. 31-35.
16. Aslaev S.T., Gorbatova V.V., Zaripov R.U. [et al.] (2023) Pravovoe regulirovanie fidzhital i kibersporta v Rossii [Legal regulation of digital and esports in Russia]. *Education and Law*. No. 7, pp. 342-345.
17. Redkina, A.I. (2020) Osobennosti gosudarstvennogo upravleniya v oblasti kibersporta [Features of public admin-istration in the field of esports]. *Nomothetika: Philosophy. Sociology. Law*. Vol. 45, No. 3, pp. 550-557.
18. Sidorenko, I.S. (2023) Pravda i mify o kibersporte [The truth and myths about esports]. *Pedagogical education and science*. No. 2, pp. 70-73.
19. Sokolova, E.K., Shevchenko, S.Yu. (2022) Razvitie navykov v kibersporte kak proizvodstvo gibridnogo sub"ekta [Development of skills in esports as the production of a hybrid subject]. *Ethnographic review*. No. 6, pp. 61-78.
20. Talan, A.S. (2020) Algoritm razrabotki metodiki tekhniko-takticheskoi podgotovki dlya kibersporta [Algorithm for the development of methods of technical and tactical training for esports]. *Bulletin of Sports Science*. 2020. № 1. P. 75-77.
21. Tarasenko, V. A. (2018) Kibersport kak novoe sotsial'noe yavlenie v Rossii [Esports as a new social phenomenon in Russia]. *Social policy and Sociology*. Vol. 17, No. 4 (129), pp. 130-138.
22. Ivanov, V.D. (2020) E-sports: development and formation of discipline [E-sports: development and formation of discipline]. *Physical Culture. Sport. Tourism. Motor Recreation*. Vol. 5, No. 4. P. 38-42.

Поступила в редакцию 06.02.2024
Подписана в печать 28.03.2024

Original article

UDC 796

DOI: 10.47438/1999-3455_2024_1_314

ON THE ISSUE OF PLANNING TRAINING IN ESPORTS

Irina N. Maslova ¹, Maxim D. Sobolev ², Vladislav E. Sokolov ³

Voronezh State Academy of Sports ^{1, 2}

Voronezh, Russia

Voronezh State Pedagogical University ³

Voronezh, Russia

¹ *Grand PhD in Pedagogy, Associate Professor, Head of the Department of Theory and Methodology of Cyclic Sports*

ph.: +7(905)050-79-98, e-mail: irina.grin.97@mail.ru

ORCID 0000-0001-6076-1328

² *Teacher of the Department of Theory and Methodology of Sports Games*

ph.: +7(960)126-88-38, e-mail: m.sobolev94@mail.ru

ORCID 0000-0002-0404-8760

³ *Postgraduate student of the Department of Theory and Methodology of Physical Culture*

ph.: +7(908)140-16-50, e-mail: vldsokolov001@yandex.ru

ORCID 0009-0002-3429-7431

Abstract. The article presents an analytical review of modern literature on the field of eSports. The main directions of scientific research, which are given significant emphasis at the present time, are identified and characterized. As a result of the analytical review, the need to study and more extensively disclose the issues of e-sportsmen involved in planning the training process was identified and justified, due to the lack of scientific research on this topic. Conclusions are drawn that solving problems associated with planning the training process of e-sportsmen will contribute to achieving a high level of training and fitness of modern e-sports teams and individual athletes. It will also allow you to more rationally determine the purpose and objectives of training sessions, select methods, principles, and take into account factors influencing the training process.

The purpose of the study is to analyze modern literature on e-sports and substantiate the need to study the problem of planning the training process of e-sportsmen.

Keywords: training process, e-sports, planning, computer games, e-sportsmen, sports training, gaming, competitions, video games

Cite as: Maslova, I. N., Sobolev, M. D., Sokolov, V. E. (2024) On the issue of planning training in esports. *Physical Culture and Health*. (1), 314-318. (In Russ., abstract in Eng.). doi: 10.47438/1999-3455_2024_1_314.

Received 06.02.2024

Accepted 28.03.2024