

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І
СПОРТУ УКРАЇНИ

**ІННОВАЦІЙНІ ТА ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У
ФІЗИЧНІЙ КУЛЬТУРІ, СПОРТІ, ФІЗИЧНІЙ ТЕРАПІЇ ТА
ЕРГОТЕРАПІЇ**

Матеріали
III Всеукраїнської електронної науково-практичної
конференції з міжнародною участю
з нагоди відзначення 90-річчя Національного університету
фізичного виховання і спорту України



8 квітня 2020 р.

Київ, Україна

distance education	
<i>Iakovenko O.O., Shynkaruk O.A., Byshevets N.H.</i>	167
Organization of training process using modern technologies in a distance mode	
<i>Єременко Н.П.</i>	168
Перспективи застосування сучасних фітнес трекерів	
<i>Khmelnitska I.V., Khurtyk D.V.</i>	170
Neural network modeling in sports	
<i>Шутова С.Є., Назаренко Л.І., Лісничка Н. В.</i>	172
Вплив батьків на формування позитивної мотивації у молодших школярів до занять баскетболом	

НАПРЯМ 6. КІБЕРСПОРТ: СТАН ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ В СВІТІ ТА УКРАЇНІ

<i>Качан О.А., Пристинський В.М.</i>	175
Кіберспорт: міжнародний досвід та перспективи впровадження в Україні	
<i>Орел К.В.</i>	176
Кіберспорт: стан та перспективи розвитку в світі та в Україні	
<i>Тадеошук О. Ю., Приймаченко А. А.</i>	178
Популярні кіберспортивні ігри в Україні	
<i>Тадеошук Н.В., Яковенко О.О., Пінчук В. М.</i>	181
Стан розвитку кіберспорту в Україні	
<i>Шинкарук О.А., Анохін Е.В., Юхно Ю.О., Сергієнко К.М.</i>	183
Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті	
<i>Шинкарук О.А., Юхно Ю.О., Лут І.А.</i>	185
Кіберспорт: заборонене програмне забезпечення в онлайн іграх та боротьба з ним	

ХАРАКТЕРНІ ОЗНАКИ ЗМАГАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В КІБЕРСПОРТІ

Шинкарук О.А., Анохін Е.В., Юхно Ю.О., Сергієнко К.М.

Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

Вступ. У спортивних змаганнях відбувається максимальна реалізація можливостей спортсменів і команд, зіставлення рівня їх підготовленості, досягнення найвищих результатів, перемог, встановлення рекордів. Також виявляється дієвість організаційних і матеріально-технічних основ підготовки, системи відбору і підготовки резерву для спорту вищих досягнень, кваліфікація тренерських кадрів та ефективність системи підготовки фахівців, рівень спортивної науки та результативність системи науково-методичного та медичного забезпечення підготовки та ін. [2, 5]. Особливості безпосередньої підготовки до змагань і власне змагальної боротьби є потужним способом мобілізації наявного функціонального потенціалу організму спортсмена, формування та удосконалення психологічної стійкості до складних умов змагальної діяльності, відпрацювання ефективних техніко-тактичних рішень. Це підкреслює прагнення фахівців використовувати змагання як ефективну форму підготовки [2, 5].

Кіберспорт – змагання з відеоігор розглядають як вид спортивної активності, в якій гравці розвивають і тренують як розумові, так і фізичні навички. З іншого боку кіберспорт визначають і як фундаментальний елемент сучасної цифрової культури [1, 3, 6]. Специфіка притаманна кіберспорту відрізняє його від усталених традиційних видів спорту як в підготовці, так і в змагальній діяльності. При цьому кіберспорту характерні риси спортивної діяльності як індивідуально-командного виду спорту.

Мета роботи: дослідити систему змагань та особливості змагальної діяльності в кіберспорті.

Методи дослідження: аналіз науково-методичних літературних джерел та мережі Інтернет, практичного досвіду, опитування, порівняння [4], систематизація, узагальнення.

Результати дослідження та їх обговорення. Кіберспортивні дисципліни поділяють на декілька основних класів, які розрізняються властивостями простору, моделей, ігровим завданням та розвиненими ігровими навичками кіберспортсменів: шутери від першої особи, стратегії в реальному часі, спортивні симулятори, авто-симулятори, авіа-симулятори, файтинг, командні рольові ігри з елементами тактико-стратегічної гри тощо.

Розігруються призові фонди, які можуть досягати декількох мільйонів доларів США. Турнір по Dota 2 «The International» кілька разів бив рекорди з виплат: 2017 - розіграно \$ 25 млн, в 2018 - \$ 26 млн, а в 2019 - рекордні 34 млн [7]. Ігри турнірів транслюються в прямому ефірі в інтернеті, збираючи багатомільйонну аудиторію [7].

Змагання з кіберспорту проводяться по всьому світу, в тому числі й міжнародні. Найбільш значущими кіберспортивними лігами є World Cyber Games (WCG), ESWC: Electronic Sports World Cup, Intel Extreme Masters, Cyberathlete Professional League і Electronic Sports League. На сьогоднішній день найбільшими і престижними змагання є ті, які проводять самі виробники ігор: наприклад турнір The International з Dota 2 або чемпіонат світу з League of Legends. Крім змагань з призовим фондом існує ряд напівпрофесійних ліг, які організують змагання в формі онлайн-кубків і ладдерів (відкрита рейтингова система, де кожен гравець, який відповідає певним вимогам, може вступити в гру). До найбільш відомих і масових відносяться ClanBase, ESL тощо [8-10].

На офіційному сайті кіберспортивної організації «Team Empire» доведено, що кіберспорт досяг визнання в якості однієї зі спортивних дисциплін, що пов'язано з наявністю в дисциплінах давно усталених правил, використовуються інтелектуальні здібності учасників, проводиться обов'язкова підготовка і є усталені міжособистісні відносини [11]. 14 квітня 2018 року Міжнародний олімпійський комітет визнав кіберспорт як офіційний вид спорту.

Особливостями системи змагань в кіберспорті є те, що не можна використовувати будь-які ігри. Наприклад, для змагань не підходять ігри, які містять в собі елемент випадковості, що переважає над фактором вміння гри. Таким чином в категорію кіберспортивних дисциплін часто потрапляють гри жанрів MOBA або RTS.

До особливостей змагальної діяльності в кіберспортивних дисциплінах можна віднести такі ознаки:

- змагальні дії відбуваються в реальному, а не дискретному часі;
- в кіберспорті дистанція (іноді значна) між спортсменами зберігається у всіх випадках і безпосереднього контакту між ними не відбувається,
- спільна взаємодія зі змагальним середовищем в реальному (а не в дискретному) часі, опосередковане спортивним інвентарем;
- неможливість відриву від змагального середовища в процесі змагання, без того щоб це не позначилося на результаті змагання (відсутність дистанції між собою і змагальним середовищем: відрив від пристроїв введення (фізичний контакт зі змагальним середовищем за допомогою спортінвентарю) і від пристроїв виводу (втрата зорового контакту зі змагальним середовищем), без того, щоб це не позначилося на змагальному процесі і кінцевому результаті змагальної сутички);
- гранично активна рухова діяльність, результати якої залежать від власних рухових можливостей спортсмена (моторних навичок і його реакції на візуальні подразники).

Висновки. Таким чином, можна зазначити, що кіберспорт необхідно розглядати як вид спорту, якому характерні загальні риси системи підготовки та змагальної діяльності, притаманні традиційним видам при наявності особливостей, які пов'язані зі змагальною діяльністю кіберспортивних дисциплін в реальному часі без контакту спортсменів команди та супротивників, в спільній взаємодії зі змагальним середовищем, опосередкованим спортивним інвентарем.

Список використаних джерел

1. Денисова Л, Бишевец Н, Шинкарук О. Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку. Матеріали II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». К.:НУФВСУ, 2019; 275-6
2. Шинкарук О. Концепция формирования системы подготовки, отбора спортсменов и их ориентации в процессе многолетнего совершенствования. Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. 12, 2012; 144-8
3. Шинкарук О, Юхно Ю, Сергієнко К, Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. Матеріали II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії», 18 квітня 2019 року. К.:НУФВСУ, 2019; 282-3.
4. Byshevets N, Shynkaruk O, Stepanenko O, Gerasymenko S, Tkachenko S, Synihovets I, Filipov V., Serhiyenko K, Iakovenko O Development skills implementation of analysis of variance at sport-pedagogical and biomedical researches. Journal of Physical Education and Sport. Vol 19 (6), Art 311, 2019; 2086–90.
5. Shynkaruk O, Shutova S, Serebriakov O, Nagorna V, Skorohod O. Competitive performance of elite athletes in modern ice hockey. Journal of Physical Education and Sport. Vol 20 (1), Art 76, 2020; 511 – 6. DOI:10.7752/jpes.2020.s1076
6. Shynkaruk O, Borysova O, Yakovenko E, Kostiukevych V, Yukhno Yu, Nagorna V, Mytko A. History of development of esports in Ukraine. Історія фізичної культури і спорту народів Європи [Текст]: зб. тез доп. III Міжнар. наук. конгр. іст. фіз. культ.), уклад.: АВ. Цьось, СЯ. Індика. Луцьк: Східноєвроп. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2019; С.40
7. Newzoo Global Esports Market Report 2020 <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report>
8. Кіберспорт: это спорт?. Режим доступу. <https://www.s-bc.ru/news/kibersport-jeto-sport.html>
9. The International 2019 .
10. Кіберспорт как вид спорта: становление и развитие, 2013.
11. <http://empire.gg/>