

ЗАНЯТИЯ КОМПЬЮТЕРНЫМ СПОРТОМ, КАК СРЕДСТВО ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ВУЗА ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

*Каведуке Н.Д. студент;
Космина Е.А. к.п.н, старший преподаватель;
Национальный Государственный Университет физической культуры, спорта и
здоровья имени П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург, Россия
(e.kosmina@lesgaft.spb.ru)*

Аннотация. В статье проведен анализ досуговой деятельности студентов, выбравших компьютерный спорт в качестве средства активного отдыха. Определены особенности занятия компьютерным спортом, примерный уровень спортивного мастерства студентов, период начала занятия видеоиграми и его продолжительность.

Abstract. This article analyzes the leisure activities of students who chose computer sports as a means of active recreation. The features of computer sports, the approximate level of sports skills of students, the period of the beginning of play video games and its duration are determined.

Ключевые слова: компьютерный спорт, отдых, досуг, киберспорт.

Keywords: computer sports, recreation, leisure, e-sports.

Актуальность: Образовательный процесс, как и тренировочный состоит из чередования нагрузки и отдыха, эффективность каждого из данных компонентов по отдельности обуславливает результативность процесса обучения или тренировки [1]. Отдых необходим не только для того, чтобы восстановиться, но и для того, чтобы отвлечься от повседневной тренировочной или образовательной деятельности. Принято делить отдых на два типа: активный и пассивный. Пассивный отдых отличается относительным покоем, отсутствием двигательной активности. Под активным отдыхом понимают способ проведения свободного времени, в процессе которого отдыхающий занимается активными видами деятельности [2].

Введение: компьютерный спорт – это командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных игр и подготовки к ним. 7 июня 2016 года компьютерный спорт (он же киберспорт) был официально включен во Всероссийский реестр видов спорта. В нашем ВУЗе (НГУ им. П.Ф. Лесгафта) основную массу студентов составляют профессиональные спортсмены. по различным видам спорта, в том числе входящие в сборные команды России. Многие из них свободное время проводят за компьютерными играми и используют их как средство снятия психоэмоционального напряжения [3]. Часть из них демонстрируют успехи не только в основных видах спорта, но и в компьютерном спорте, и относятся к компьютерному спорту, как ко второму виду спорта, не только играют, но и тренируются, состоят в составе сборных команд нашего Университета и выступают на соревнованиях по избранной

дисциплине. 79% студентов, принявших участие в исследовании, занимается избранным видом спорта от 3 до 8 раз в неделю, данные представлены на рис.1.

Цель исследования: выявить особенности отдыха студентов ВУЗа физической культуры, использующих компьютерные игры, как вид активного отдыха.

Методы исследования:

наблюдение, анкетирование, методы математической статистики.

Методика: при подаче заявки на вступление в сборную команду Университета по компьютерному спорту, студенту предлагается заполнить электронную анкету.

В статье представлен анализ анкет кандидатов в сборные команды по компьютерному спорту НГУ им. П. Ф. Лесгафта, за 3 года (с 2018 по 2021 год), включающий в себя более 350 анкет.

Результаты исследования. На рисунке 2 представлена диаграмма, демонстрирующая стаж игры студентов в избранной дисциплине компьютерного спорта. 47% респондентов имеют игровой стаж более 5 лет, 12% – 3-4 года.

Полученные данные могут свидетельствовать о том, что большинство игроков начали заниматься избранной дисциплиной компьютерного спорта еще в школьные годы, а поступив в Университет, приняли решение вступить в сборные команды Университета по компьютерному спорту и реализовать мастерство. На рисунке 3, представлены полученные данные по количеству часов, которое студенты посвящают тренировке в избранной дисциплине компьютерного спорта. Наибольшее количество респондентов отводят на тренировки за компьютером от 3 до 6 часов в сутки. По мнению респондентов, этого времени хватает для того, чтобы успешно выполнить все

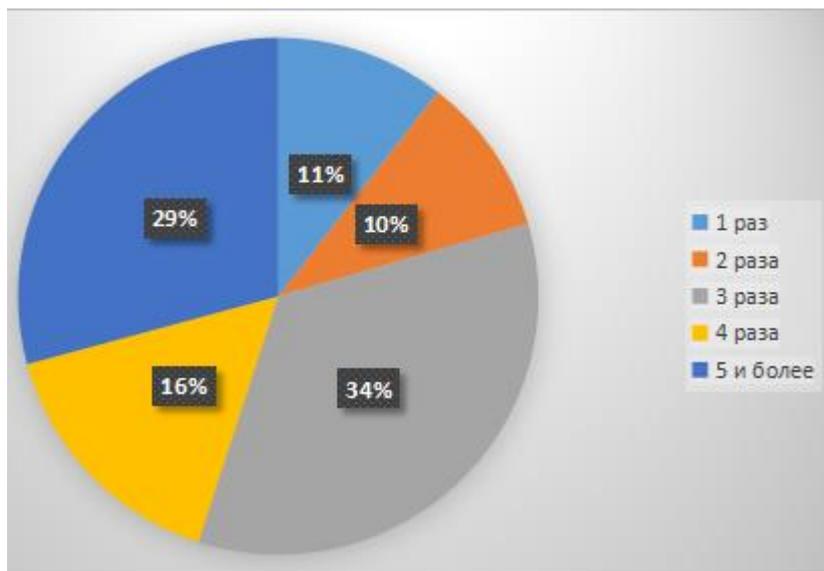


Рисунок 1. Количество занятий избранным видом спорта в неделю

■ До года ■ 1-2 лет ■ 2-3 года ■ 3-4 года ■ >5 лет

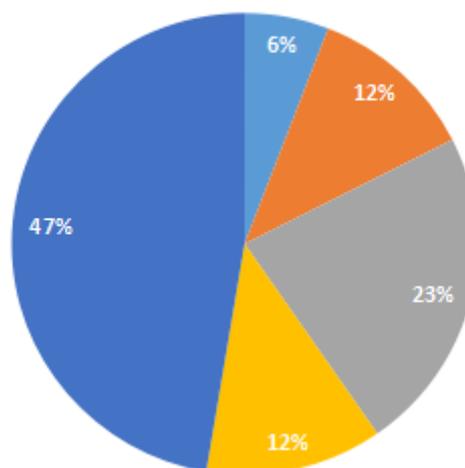


Рисунок 2. Стаж игры в избранной дисциплине компьютерного спорта

задания по учёбе, посетить тренировку по основному виду спорта, и выполнить тренировку в компьютерном спорте по избранной игровой дисциплине.

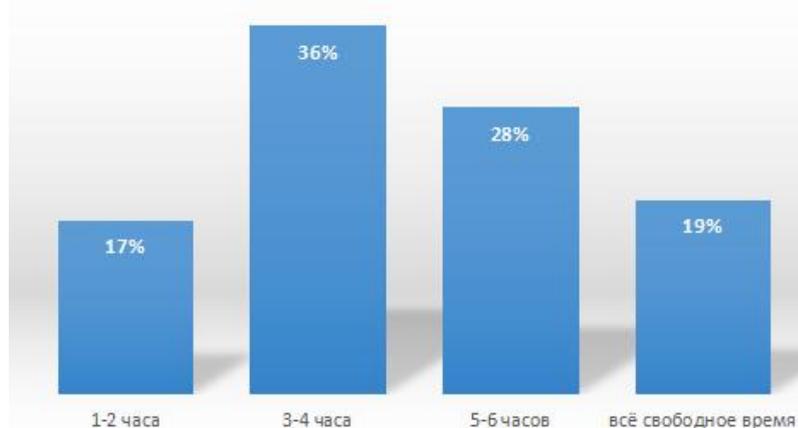


Рисунок 3. Количество часов, выделяемое на тренировки в избранной дисциплине компьютерного спорта, в день.

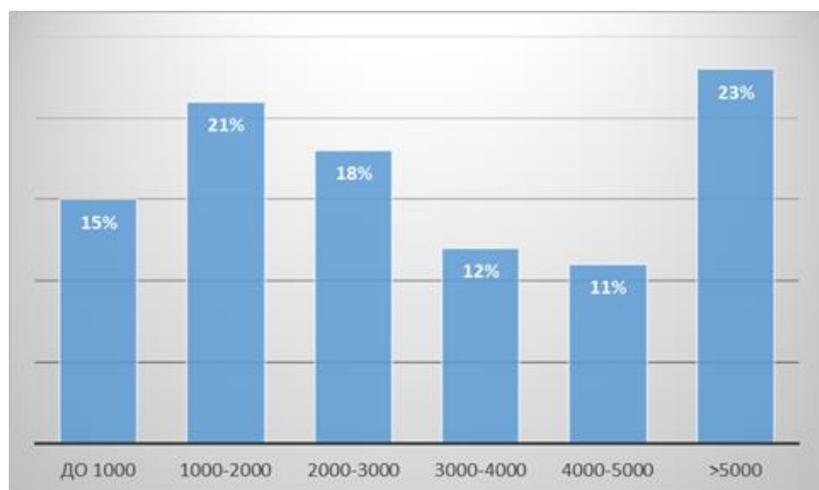


Рисунок 4. Количество часов, проведенных студентом в избранной игровой дисциплине (компьютерный спорт).

На рисунке 4, представлено количество часов, проведённых студентом в избранной игровой дисциплине. Количество часов, проведенных в игре, для многих игровых дисциплин, является информативным показателем для оценки уровня игры киберспортсмена.

Полученные данные можно

сравнить с количеством часов, проведённых в игре профессиональными спортсменами для достижения уровня высшего спортивного мастерства: Данил «gpk~» Скутин – 9213 часов – действующий игрок «Virtus Pro» (Dota 2), Магомед «Collapse» Халилов – 7269

часов и Илья «Yatoro» Мулярчук – 8677 часов – действующие игроки

команды «Team Spirit» (Dota 2). Это может дать примерное представление к чему стремятся игроки и о примерном уровне игры кандидатов на вступление в сборные команды НГУ им. П. Ф. Лесгафта. Если сравнивать данный показатель с классическими видами спорта. То в большинстве классических видов спорта, на первом году обучения, спортсмен тратит на тренировки примерно 312 часов в год, на четвертом году обучения, соответствующем этапу спортивной специализации примерно 1040 часов в год. На этапе совершенствования спортивного мастерства примерно 1456 часов в год, а на этапе высшего спортивного мастерства 1664 часа в год. Данные приведены в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки в различных видах спорта. Таким образом, если бы количество часов в той или иной игре могли свидетельствовать об этапе спортивной подготовки, то 23% кандидатов в сборные команды уже находились бы на этапе высшего спортивного мастерства, а наибольшее количество студентов (51%) на этапе спортивной

специализации. Однако, стоит обратить внимание что одинаковое количество часов в игре и количество часов в классических видах спорта, по трудозатратам чаще всего несопоставимы, и мы не рекомендуем использовать данный показатель как основной критерий оценки уровня игры киберспортсменов.

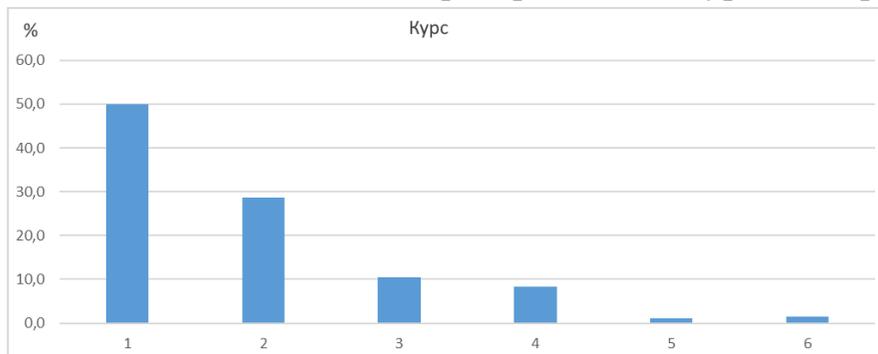


Рисунок 3. Процент студентов, желающих вступить в сборные команды Университета, по компьютерному спорту, в соответствии с курсом

На рисунке 5 представлены данные по количеству студентов, желающих вступить в сборные команды Университета по компьютерному спорту, в соответствии с курсом. Из рисунка видно, что количество студентов, выбирающих компьютерный спорт,

как вид активного отдыха, с ростом курса уменьшается, мы связываем это с пересмотром жизненных ценностей студентов и формированием доминанты, направленной на совершенствование в профессиональной деятельности.

Выводы: Выявлены основные особенности досуговой деятельности студентов ВУЗа физической культуры, выбирающих в качестве средства отдыха компьютерные игры. Выявленные особенности позволяют сделать заключение что наибольший интерес к компьютерным играм и к участию в соревнованиях по компьютерному спорту проявляется у студентов первых трех курсов бакалавриата. Основной игровой опыт в компьютерных играх студенты приобретают еще до поступления в Университет, в средней и старшей школе. В процессе обучения студенты приобретают профессиональные знания, умения и навыки, опыт необходимый для выполнения профессиональных функций и постепенно теряют интерес к компьютерным играм, достигнув определенного уровня готовности к выполнению профессиональной деятельности.

Библиографический список.

1. Аксентьев А. Л. Режим тренировок и отдыха для результативности тренировочного процесса и повышения спортивного мастерства //Региональный вестник. – 2019. – №. 18. – С. 21–23.
2. Дашкова Е. В., Мирошниченко П. Н. К вопросу о развитии активного туризма в Республике Адыгея //Вестник Чеченского государственного университета. – 2017. – №. 3. – С. 71–81.
3. Шубин К. Ю., Косьмина Е. А., Макаров А. А. Использование компьютерных игр как средства снятия психоэмоционального напряжения высококвалифицированных спортсменов-гребцов //Ученые записки университета им. ПФ Лесгафта. – 2019. – №. 11 (177).

Ссылка для цитирования: *Каведуке, Н. Д. Занятия компьютерным спортом, как средство досуговой деятельности студентов вуза физической культуры / Н. Д. Каведуке, Е. А. Косьмина // Научно-методические аспекты подготовки спортсменов : Материалы I Всероссийской научно-практической конференции, Омск, 14–15 апреля 2021 года. – Омск: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Сибирский государственный университет физической культуры и спорта", 2021. – С. 130-135.*