

СОПОСТАВЛЕНИЕ ИГРОВЫХ АМПЛУА В БАСКЕТБОЛЕ И «DOTA 2»

Е.А. Косьмина, Н.Д. Каведуке, И.В. Косьмин

Проведена аналогия между игровыми амплуа в баскетболе и дисциплине компьютерного спорта «Dota 2». Проведен анализ психологических и тактических игровых функций игроков с различным игровым амплуа. Приведены практические рекомендации по соотношению командной и индивидуальной работы игроков с различным игровым амплуа в игре «Dota 2». Сделана попытка сформировать психологический портрет игроков различных амплуа в игре «Dota 2». Приведены рекомендации по тренировке когнитивных способностей для каждого игрового амплуа.

Ключевые слова: компьютерный спорт, dota 2, киберспорт, амплуа, тактические качества, баскетбол.

В настоящее время существует недостаточность методологических ресурсов обучения спортсменов в компьютерном спорте. В связи с этим, существует вероятность качественного переноса методик обучения в компьютерный спорт из спортивных игр.

Тактика игры – это организация спортивного противостояния путём продумывания и реализации индивидуальных, групповых, командных действий. Основной задачей тактики является учёт особенностей конкретного соперника и складывающихся в процессе активной борьбы условий. Комплексный подход при обучении игре в «Dota 2», может заключаться первоначально, в обучении тактическим действиям игроков, общему пониманию игры и проработке индивидуальных и коллективных задач. Это связано с тем, что «Dota 2» – достаточно гибкая и стремительно меняющаяся игра. Обновление правил и моделей игры здесь меняется каждое игровое обновление, зачастую 2 раза в год. Тактика не терпит шаблона и предполагает гибкое маневрирование в соответствии с меняющейся в ходе игры обстановкой. Неумение подстроить свою игру в конкретной ситуации, отойти от шаблона, несовместимо с правильным пониманием тактики игры, что отрицательно влияет на спортивные успехи команды.

Цель исследования: расширение методологической базы средств и методических рекомендаций для подготовки в компьютерном, на основе сопоставления амплуа в киберспортивной дисциплине «Dota 2» и баскетболе.

Задачи:

1. Сопоставить функции игроков различных амплуа в компьютерном спорте «Dota 2» и баскетболе.

2. Провести научный поиск средств и методических рекомендаций в баскетболе, с дальнейшей экстраполяцией на дисциплину компьютерного спорта «Dota 2».

Для решения поставленных задач был проведен анализ современных 58 российских и зарубежных научных источников по баскетболу, просмотр и анализ 98 видеозаписей игровых матчей по компьютерной дисциплине «Dota 2», интервьюирование 18 игроков по дисциплине «Dota 2» (рейтинг от 4500 MMR).

Современный баскетбол, несомненно, как и довольно новый и прогрессивный компьютерный спорт, не стоит на месте и постоянно развивается, прогрессирует. Из года в год в нём меняются правила, совершенствуются не только технические, но и тактические элементы, научное обоснование методик обучения в баскетболе, по сравнению с компьютерным спортом находится на несравнимо более высоком уровне. Проведенный анализ показал высочайшую разработанность всех направлений подготовки, в соответствии с амплуа игроков. Мы предположили, что именно опыт данной спортивной игры может быть полезен и для компьютерного спорта. Всего в баскетболе существует несколько игровых амплуа, у каждого из которых разные позиции на площадке (рисунок 1) и различные задачи в игре (табл. 1): разыгрывающий защитник (первый номер), атакующий защитник (второй номер), лёгкий форвард (третий номер), мощный форвард (четвёртый номер) и центровой (пятый номер).



Рис. 1. Игровые амплуа в баскетболе

Мы предположили, что тактические качества амплуа баскетболистов схожи с игровыми ролями в дисциплине компьютерного спорта «Dota 2».

В этой игре, как и в баскетболе, существует разделение игроков по ролям, каждая из которых занимает определённую позицию на игровой карте (рисунок 2) и выполняет определённые тактические задачи (табл. 2).

Нами было обнаружено, что задачи игроков «полной поддержки» схожи с задачами «разыгрывающего защитника» в баскетболе (создание условий и ситуаций для максимальной реализации игроков команды, использование преимуществ коллектива, страховка и поддержка с тыла, сдерживание атаки противника).

Таблица 1

Функции игроков (игровые амплуа) в баскетболе

Игровые амплуа	Тактические качества (задачи)
Разыгрывающий защитник	Командные взаимодействия в атаке, розыгрыш комбинаций, создание условия и ситуации на площадке таким образом, чтобы каждый партнер мог принести как можно больше пользы команде, должен знать сильные и слабые стороны команды соперника, чтобы умело использовать преимущества своего коллектива. Розыгрыш и страховка тыла. Сдерживание быстрой контратаки соперников в случае потери мяча
Атакующий защитник	Цель - забить с любого места на площадке. Действуют на переднем рубеже защиты у своей корзины/ две основные обязанности – завершение атак и опека опасных в нападении соперников. Защита всегда стремится остановить лучших снайперов, поэтому, притягивая на себя внимание защиты, атакующий защитник может легко найти передачей партнера, от которого идёт подстраховка
Лёгкий форвард	Основной задачей такого игрока, как и атакующего защитника, является набор очков. Хорошая маневренность, умением результативно атаковать с дальних и средних позиций, нацеленная передача центровому, подбор мяча, страховка и доигровка
Тяжёлый форвард	Подбор мяча в нападении и защите, обострение игры вблизи корзины соперника за счет собственного скоростного прохода. При действиях в защите игроки должны уметь нейтрализовать нападающих противника, служить второй линией обороны своей корзины, подстраховывать игроков первой линии обороны
Центровой	Игра под кольцом, подбор мяча, защита рядом с корзиной Цементирование обороны, блокирование как можно больше бросков противника, призваны таранить оборону соперника на ближних подступах к щиту.

«Частичная поддержка» схожа с позицией «лёгкого форварда» (высокая результативность, хорошая манёвренность, страховка, «доигровка» в нападении), игрок «центральной линии» имеет много общего с атакующим защитником (умение провести успешную атаку с любой точки игровой площадки, действие на переднем рубеже защиты, зачастую самый результативный игрок, который притягивает к себе много внимания), игрок «сложной линии» с амплуа «центрального» (призваны «таранить» оборону противника, «цементирование» обороны своей команды, блокирование атак противника), а «лёгкая линия» с позицией «тяжёлого форварда»

(обострение игры в нападении, нейтрализация нападающих противника, вторая линия обороны, под страховка игроков первой линии обороны).

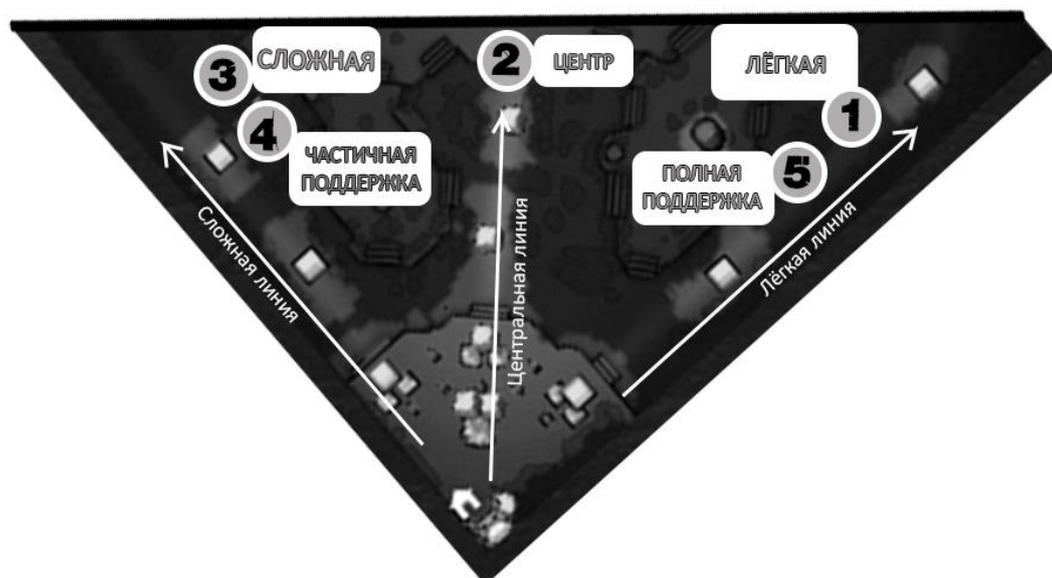


Рис. 2. Игровые амплуа в Dota 2

Таблица 2

Функции игроков (игровые амплуа) в «Dota 2»

	Тактические качества (задачи)
Лёгкая	Цель – набрать как можно больше преимуществ в золоте, купить и реализовать дорогостоящие предметы в игре. Ядро нападения в поздней стадии игры. Обострение игры в нападении, нейтрализация лучших игроков противника, действия на втором рубеже защиты (вторым номером)
Центр	Получение опыта, реализация преимущества в уровне, неожиданная атака на любую из точек карты. Ядро нападения на начальной и средней стадии игры. Игроки данной позиции призваны набирать больше всего «очков», поэтому часто притягивают к себе очень много внимания, действуют на переднем рубеже защиты.
Сложная	Призваны создавать давление на игроков лёгкой линии, уничтожение вражеских героев обороны, провоцируют атаку на себя. Действия на переднем рубеже атаки (первым номером), действия на переднем рубеже защиты, блокирование атак противника, контроль контринициация
Частичная поддержка	Давление на слабые стороны соперника, создание условий для результативной атаки, мобильное передвижение по карте, поддержка на центральной линии, умение результативно атаковать на боковых линиях, защита союзников при внезапной атаке.
Полная поддержка	Координация командных действий, выстраивание общей стратегии, командные взаимодействия в нападении и защите, использование преимуществ собственной команды, поддержка и защита игрока лёгкой линии, сдерживание ранней агрессии противника.

Сопоставление игровых амплуа в баскетболе и «Dota 2»: «разыгрывающий защитник» – «полная поддержка», «атакующий защитник» – «центральная линия», «лёгкий форвард» - «частичная поддержка», «тяжёлый форвард» - «лёгкая линия», «центральной» - «сложная линия».

В баскетболе уже множество исследований было посвящено индивидуализации тренировочного процесса в соответствии с амплуа игрока. Чаще всего индивидуализируют техническую, теоретическую, физическую и психологическую подготовку. Уже составлены модельные характеристики наиболее перспективных игроков в баскетболе в соответствии с антропометрическими, физиологическими, психическими, моторными, генетическими особенностями. В компьютерном спорте данная проблема не разработана и требует дополнительных исследований. Мы же выбрали несколько наиболее подходящих, на наш взгляд, рекомендаций из баскетбола, которые предлагаем экстраполировать на индивидуальную подготовку в «Dota 2», в соответствии с амплуа игрока. Тем самым определив дальнейший вектор нашего исследования.

Многие черты характера спортсмена предопределены генотипом, поэтому свойства нервной системы, темперамента и характера могут определить успешный выбор игрового амплуа баскетболиста и его игровой деятельности в целом [6]. В нашей работе мы сравниваем тактическое сходство функций игроков в «Dota 2» с амплуа баскетболистов, от чего возникает закономерный вопрос, а применимо ли это и в компьютерном спорте? Так, например, проанализировав литературные источники по баскетболу [6, 7, 11], мы выяснили, что разыгрывающие игроки преимущественно обладают следующими характеристиками: высокий уровень групповой сплочённости, аналитический стиль мышления, по типу темперамента преобладают сангвиники и холерики, показатель личности – экстраверсия (вложение 1). По тактическим качествам в нашей статье разыгрывающий защитник сопоставляется амплуа полной поддержки в «Dota 2». Главными задачами «полной поддержки» в «Dota 2» являются обеспечение безопасности игроку «лёгкой линии», координация командных действий, выстраивание общей стратегии команды и сдерживание ранней агрессии врага. Таким образом, как и «разыгрывающему защитнику» в баскетболе, игроку пятой позиции в «Dota 2» для успешной реализации своих тактических задач необходимо обладать высоким уровнем групповой сплочённости (защита членов команды), аналитическим стилем мышления (выстраивание общей стратегии игры и координация командных действий), чаще всего такой игрок является - экстравертом (высокий уровень коммуникации, поддержка), по типу ВНД - сангвиником. Во многих спортивных коллективах, капитанами избираются игроки с темпераментом сангвиника, так как эти люди умеют владеть собой, вести за собой команду, коммуникабельны, выносливы и обладают большим потенциалом. Чаще

всего именно игрок роли полной поддержки является капитаном команды. Данная тема может являться целью отдельного исследования.

В баскетболе также применяют выявление психомоторных, перцептивных и когнитивных показателей, выступающих основными для отбора и контроля текущего состояния высококвалифицированных баскетболистов [8]. Так, например, существуют модельные психологические и психофизиологические группы показателей, включающие реакции: простую зрительно-моторную, тормозную, выбора, при предъявлении движущегося сигнала, на движущийся объект и на движущийся объект с ускорением [8]. Значимые перцептивные показатели: чувство дистанции, скорость восприятия и переработки информации, а также и когнитивные показатели: оперативное мышление и вероятностное прогнозирование [8]. Мы предполагаем, что выявление психомоторных, перцептивных и когнитивных показателей игроков в «Dota 2», также может выступать в качестве объективной оценки отбора наиболее перспективных спортсменов по амплуа в игре «Dota 2». Так, например, демонстрация высоких результатов в перцептивных показателях может свидетельствовать о том, что человек с большей долей вероятности будет эффективен на позиции полной или частичной поддержки, а простая зрительно-моторная реакция и развитое вероятностное прогнозирование может свидетельствовать о предрасположенности спортсмена к амплуа «лёгкой линии».

Большой объем воспринимаемой информации, и скорость принятия решения позволяет игрокам более эффективно реализовывать тактический план игры [9]. Развитие интеллектуальных способностей, связанных с переработкой информации обусловлено характером построения и направленностью тренировочного процесса с использованием специальных средств и методических условий при формировании индивидуальных действий и взаимодействий баскетболистов [9]. Развитию интеллектуальных способностей игроков «полной и частичной поддержки» в «Dota 2» должно уделяться особое значение, так как данные амплуа чаще всего отвечают за эффективную реализацию технико-тактических действий команды в процессе официальных игр и им необходимо иметь высокий уровень оперативной логической памяти для того, чтобы быстро и точно анализировать большой объем игровой информации. Также немаловажным для данных амплуа будет являться развитие способности выражать мысли кратко и точно, развитие аналитических качеств, умения выявлять причинно-следственные связи, распределять внимание. Для центральной линии важна наблюдательность, расчётливость, гибкость ума, способность концентрировать и распределять внимание. Спортсменам первой позиции («лёгкой линии») наиболее важна расчётливость, наблюдательность, самоконтроль, а третьей позиции («сложной линии») умение правильно рассчитывать ресурсы, собственные силы.

Для более эффективной подготовки баскетболистов специалисты рекомендуют использовать индивидуальную подготовку игроков в сочетании с командной работой в ходе каждого тренировочного занятия. [10]. Данная рекомендация также подходит и для командных дисциплин компьютерного спорта, в частности для «Dota 2». Однако, мы считаем, что в зависимости от игровой позиции, тренерскому составу следует уделять разное количество времени на индивидуальные и командные тренировки для каждого амплуа. К примеру, для игроков «полной поддержки» соотношение распределения общего тренировочного времени может распределяться 70% командная работа 30% индивидуальные тренировки. Это обусловлено характером их тактических действий, ведь для пятой позиции наиболее важными являются умения коммуникации, координации передвижения команды, выстраивание её стратегии. Для игроков «частичной поддержки» оптимальным, на наш взгляд, является соотношением командных тренировок к индивидуальным 60% на 40%, ведь игроки четвёртой позиции также сильно зависят от команды, но имеют немного другие задачи, например обеспечение обзора команды или грамотное передвижение по карте с целью реализации сильных сторон героев своей команды или давления на слабые стороны героев противника. Игрокам центральной и сложной линии следует отводить время на командные и индивидуальные тренировки в соотношении 50/50. Для игроков «лёгкой линии» более эффективными станут индивидуальные тренировки, так как первая позиция чаще всего игнорирует начальные сражения и концентрируется на собственном развитии, соотношение 60% на 40%. Не стоит также забывать, что следует регулярно проводить персональные тренировки для каждого игрока по всем разделам подготовки: технической, теоретической, физической, психологической. Каждый игрок команды имеет свои индивидуальные особенности, которые необходимо учитывать при планировании тренировочных занятий, для достижения наивысших результатов.

Заключение. В компьютерном спорте не так много статей посвящено методологическому обеспечению обучения спортсменов, поэтому перенос отдельных средств из спортивных игр позволит за короткий промежуток времени добиться наилучших результатов в психологической и физической подготовке, достичь желаемой цели не только в учебно-тренировочном процессе, но и в соревновательной деятельности. По нашему мнению, необходимо применять следующие рекомендации:

1. Определение амплуа спортсменов в компьютерном спорте путём выявления их характера и темперамента. Игроки полной поддержки сангвиники и холерики, тип ВНД – экстраверсия; частичная поддержка сангвиники, амбиверсия; сложная линия флегматики, сангвиники, интроверсия; лёгкая линия флегматики, сангвиники, интроверсия; центральная линия сангвиник, экстраверсия.

2. Отбор и контроль за состоянием высококвалифицированных спортсменов компьютерного спорта рекомендуется проводить путём выявления психомоторных, перцептивных и когнитивных показателей. Так, например, высокие показатели в когнитивных тестах могут свидетельствовать о предрасположенности игроков к амплу поддержки, а преимущественно высокие перцептивные показатели о склонности игровым ролям «основы».

3. Развитию интеллектуальных способностей в компьютерном спорте должно уделяться особое внимание. В частности, для амплу поддержки в «Dota 2» это наиболее востребовано в связи со спецификой игровых задач.

4. На командные и индивидуальные тренировки игроков дисциплины «Dota 2» необходимо отводить различное время, в связи со спецификой их тактических и технических задач. Так, например, более командным амплу (полная и частичная поддержка) на командные тренировки мы рекомендуем отводить 60-70% тренировочной деятельности, сложной линии 60%, центральной линии 50%, а лёгкой линии 40%.

Список литературы

1. Тактика баскетбола. М.: PressPass, 2021. Российская федерация баскетбола [Электронный ресурс]. URL: https://russiabasket.ru/Files/Documents/Basketball_23.pdf (дата обращения 01.11.2021).

2. Методика обучения тактике нападения в баскетболе Дудник О.Е., Буйлова Л.А. Воронеж. [Электронный ресурс]. 2019. URL: https://www.vgifk.ru/sites/default/files/docs/dudnik_metodichka_obucheniya_taktike_napadeniya_v_basketbole_2.pdf (дата обращения 01.11.2021).

3. Газдиева, М.Б. Методика обучения технике и тактике игры в баскетбол: учеб.-метод. пособие / М.Б. Газдиева, Е.И. Гришина, М.Н. Нагорнова. – Тольятти: ТГУ, 2008. – 48 с.

4. Чернякова С.Н. Технологии физкультурно-спортивной деятельности: баскетбол. Курс лекций: Учебно-метод. пособие. /Сост. С.Н. Чернякова, Н.О. Рожнова, Н.В. Рябенко. Красноярск: СФУ, 2007. 57 с.

5. Родин М.В., Нестеровский Д.И. Методика индивидуальной тактической подготовки баскетболистов «периметра» атаки при игре в защите [Электронный ресурс]. <https://elib.pnzgu.ru/files/eb/doc/CwrIDm75ZcLa.pdf>. 2016. (дата обращения 01.11.2021).

6. Мишнева С. Д. Темперамент и выбор амплу в баскетболе //Ученые записки университета им. ПФ Лесгафта. – 2021. – №. 1 (191). – С. 248-253.

7. Опарин Р. Ю. и др. Психофизиологические особенности баскетболистов различных игровых амплуа //физическая культура, здравоохранение и образование: Материалы XIV Междунар. науч.-практ. конф., посвящ. памяти В.С. Пирусского и юбилею факультета физической культуры НИ ТГУ, г. Томск, 19 ноября 2020 г. Под редакцией профессора ЕЮ Дьяковой. – STT Publishing, 2020. С. 181.

8.Кочарян Т. Н. Прогнозирование игрового амплуа баскетболисток с учетом индивидуальных морфологических и психологических особенностей. – 2012.

9.Родин А.В., Павлов Е.А. Сравнительный анализ показателей наглядно–образной информации у баскетболистов различных игровых амплуа и квалификаций. – 2011.

10.Никифорова В. И., Витман Д. Ю., Эртман Ю. Н. Особенности создания программы индивидуальной подготовки в тренировочном процессе студенческих команд по баскетболу //Ученые записки университета им. ПФ Лесгафта. 2020. №. 11 (189). С. 369-375.

11.Филатова К. В., Мишнева С. Д. Взаимосвязь типов темперамента человека с амплуа баскетболистов // Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тюменский индустриальный». 2018. С. 237.

Космина Елена Алексеевна, канд. пед. наук, старший преподаватель, e.kosmina@lesgaft.spb.ru, Россия, Санкт-Петербург, НГУ им. П.Ф. Лесгафта

Каведук Николай Даниэльевич, студент, kaveduke@yandex.ru, Россия, Санкт-Петербург, НГУ им. П.Ф. Лесгафта

Космин Иван Васильевич, канд. пед. наук, доцент, i.kosmin@lesgaft.spb.ru, Россия, Санкт-Петербург, НГУ им. П.Ф. Лесгафта

COMPARISON OF PLAYING ROLES IN BASKETBALL AND DOTA 2

E.A. Kosmina, N.D. Kaveduke, I.V. Kosmin

A comparison of the tactical qualities of basketball players and the cyber-sports discipline “DOTA 2” is presented, the main playing positions (roles) of athletes are identified, recommendations for the professional training of athletes in DOTA 2 are put forward, based on the similarity in the tactical qualities of players with basketball players. The data is based on ...

Keywords: computer sport, esports, role, tactical qualities.

Kosmina Elena Alekseevna, Candidate of Pedagogical Sciences, Senior lecturer, e.kosmina@lesgaft.spb.ru, Russia, Saint Petersburg, Lesgaft National State University

Kaveduke Nikolai Danielevich, student, kaveduke@yandex.ru, Russia, Saint Petersburg, Lesgaft National State University

Kosmin Ivan Vasilyevich, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, i.kosmin@lesgaft.spb.ru, Russia, St. Petersburg, Lesgaft National State University

References

1. Tactics of basketball. Moscow: PressPass, 2021. Russian Federation of bass-ketball [Electronic resource]. URL: https://russiabasket.ru/Files/Documents/Basketball_23.pdf (accessed 01.11.2021).
2. Methods of teaching offensive tactics in basketball Dudnik O.E., Buylova L.A. Voronezh. [electronic resource]. 2019. URL: https://www.vgifk.ru/sites/default/files/docs/dudnik_metodichka_obucheniya_taktike_napadeniya_v_basketbole_2.pdf (accessed 01.11.2021).
3. Gazdieva, M.B. Methods of teaching techniques and tactics of playing bass-ketball : textbook.- method. manual / M.B. Gazdieva, E.I. Grishina, M.N. Nagornova. - Togliatti : TSU, 2008. - 48 p.
4. Chernyakova S.N. Technologies of physical culture and sports activity: basketball. Course of lectures: Educational method. stipend. /Comp. S.N. Chernyakova, N.O. Rozhnova, N.V. Ryabenko. - Krasnoyarsk: SFU, 2007. - 57 p.
5. Rodin M.V., Nesterovsky D.I. Methodology of individual tactical training of basketball players of the "perimeter" attack when playing defense [Electronic resource]. <https://elib.pnzgu.ru/files/eb/doc/CwrIDm75ZcLa.pdf> . 2016. (accessed 01.11.2021).
6. Mishneva S. D. Temperament and choice of role in basketball //Scientific notes of the PF Lesgaft University. – 2021. – №. 1 (191). – Pp. 248-253.
7. Oparin R. Yu. et al. Psychophysiological features of basket-sheets of various game roles //physical culture, healthcare and education: Materials of the XIV International Scientific and Practical Conference dedicated to the memory of VS Pirussky and the anniversary of the Faculty of Physical Culture of TSU, Tomsk, November 19, 2020 Edited by Professor I. Dyakova. - STT Publishing, 2020. - p. 181.
8. Kocharyan T. N. Forecasting the playing role of basketball players taking into account individual morphological and psychological characteristics. – 2012.
9. Rodin A.V., Pavlov E. A. Comparative analysis of indicators of visual-figurative information among basketball players of various playing skills and qualifications. - 2011.
10. " Nikiforenko V. I., Vitman D. Yu., Ertman Yu. N. Features of creating an individual training program in the training process of student basketball teams //Scientific notes of the PF Lesgaft University. – 2020. – №. 11 (189). – Pp. 369-375.
11. Filatieva K. V., Mishneva S. D. Interrelation of types of human temperament with the role of basketball players // Federal state budgetary educational institution of higher education "Tyumen Industrial. - 2018. - p. 237.

Ссылка для цитирования: *Космина, Е. А. Сопоставление игровых амплуа в баскетболе и "ДОТА 2" / Е. А. Космина, Н. Д. Каведуке, И. В. Космин // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. – 2022. – № 2. – С. 82-91.*