

**РЕЗОЛЮЦИЯ
КРУГЛОГО СТОЛА
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ В НАУКЕ: СТАТЬИ, ИССЛЕДОВАНИЯ,
КОНФЕРЕНЦИИ.ВЧЕРА.СЕГОДНЯ.ЗАВТРА»**

В настоящее время компьютерный спорт развивается стремительно и важно уделять внимание данному направлению в спорте и поддерживать исследования, которые способствуют глубокому пониманию и эффективному применению знаний в этой быстро растущей отрасли.

Участники круглого стола «Компьютерный спорт в науке: статьи, исследования, конференции. Вчера. Сегодня. Завтра» обсудили актуальные вопросы межвузовского и междисциплинарного взаимодействия для изучения компьютерного спорта.

В ходе проведения круглого стола была отмечена положительная динамика в развитии компьютерного спорта в России, а также важность и актуальность данного направления, как предмета научного исследования и образовательного интереса. Представленные результаты проводимых мониторингов и исследований дали участникам понять, что взаимодействие структурных подразделений университетов, отвечающих за физическую культуру и спорт, со структурами обладающими IT и иными инженерными компетенциями пока остается больше исключением, для положительной динамики необходимо объединение усилий всех подразделений.

В рамках круглого стола были рассмотрены исторические предпосылки и этапы становления прикладного киберспорта в Российской Федерации на примере работы кафедры Теории и методики компьютерного спорта, шахмат и цифровых технологий Российского университета спорта «ГЦОЛИФК». Из представленных университетом аналитических исследований была подчеркнута

наибольшая взаимосвязь результатов в дисциплине компьютерного спорта «Технический симулятор» с реальными техническими средствами в гонках дронов, которая позволила университету подготовить пилотов FPV-дронов на кафедре по программе дополнительного образования «Современные технологии спортивной подготовки внешних пилотов FPV-дронов».

По итогам круглого стола участниками была отмечена важность исследований, результатами которых являются изучение влияния компьютерного спорта на физическое и психическое здоровье молодёжи и взрослых, а также необходимость разработки методик обучения и тренировок спортсменов.

Заслушав и обсудив выступления докладчиков, участники круглого стола смогли выявить ряд вопросов, требующих внимания во взаимодействии профильных общественных и государственных структур, а также научного сообщества и считают целесообразным рекомендовать:

1) ФКС России

- усилить сотрудничество с научным сообществом в целях организации специализированных и разносторонних исследований компьютерного спорта;
- проработать совместно с ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского» возможность разработки выпуска журнала «Физическое воспитание и студенческий спорт», посвященного теме компьютерного спорта;
- разработать программу научно-просветительных мероприятий, направленных на увеличение общественной грамотности в вопросах:
 - отличия киберспорта от досугового вида деятельности (видео-игры);
 - особенностей психо- и нейрофизиологических характеристик киберспортсменов;
 - развития когнитивных способностей киберспортсменов;

- разработать стратегическую карту прикладных решений и инициатив на основе научных исследований, методик и разработок в сфере киберспорта.

2) Научному сообществу

- обратить внимание заинтересованных специалистов на возможность сотрудничества с ФКС России по вопросам научного сопровождения в области компьютерного спорта;
- сформировать практические методические рекомендации по результатам исследований, направленных на изучение эффективности киберспортсменов и их физической подготовки;
- увеличить количество качественных научных исследований в сфере компьютерного спорта, а также расширить их научную направленность: педагогика, медицина, психология, нейронауки, социология, философия, технические науки, менеджмент, экономика, юриспруденция и другие;
- установить и разработать программу научного решения проблем, прямо или косвенно связанных с киберспортом: игроманией, физическим и психологическим состоянием киберспортсменов;
- привлекать к работе непрофильных для сферы физической культуры и спорта научных специалистов, в том числе объединяясь в исследовательские команды с иными подразделениями и университетами для проведения исследований по компьютерному спорту.

3) Образовательным организациям высшего образования

- рассматривать темы по компьютерному спорту для проведения исследовательских и научных работ в качестве актуальных и приоритетных;

- рассмотреть журнал «Физическое воспитание и студенческий спорт» в качестве площадки для публикации научных исследований на тему компьютерного спорта;
- усилить коммуникации между образовательными организациями, осуществляющими подготовку по направлению компьютерного спорта, научно-исследовательскими институтами и ФКС России;
- разработать меры по внедрению инновационных биотехнологических разработок (в т.ч. интерфейсы мозг-компьютер) в междисциплинарные прикладные исследования в сфере компьютерного спорта, а также в программы подготовки киберспортсменов;
- разработать и создать тренажерные устройства преимущественно для киберспортсменов, как физические, так и программные, получить патенты.