

Технические особенности организации киберспортивного соревнования

Кравченко Д.В., Старжинский В.П.
Белорусский национальный технический университет

Современный этап развития постиндустриального общества отличает его информационная доминанта. Термин «информационное общество» обозначил новую фазу в развитии цивилизации, характеризующуюся «развитием электронной демократии, информационной экономики, электронного государства, электронного правительства, цифровых рынков, электронных социальных и хозяйствующих сетей» (Ф. Машлуп). Формируется экономика знаний, хозяйственная система, основными ресурсами которой для удовлетворения потребностей человека и общества становятся знание и информация, они же и главный продукт. Изменяются не только экономические, но и

социальные, политические и общекультурные процессы. Мы наблюдаем и становимся активными участниками информатизации общества – организованного процесса проникновения информационных технологий во все сферы деятельности общества и человека, а также создание оптимальных условий для удовлетворения информационных потребностей и реализации прав граждан, организаций, органов государственной власти [1]. Основной парадигмой информационного общества является парадигма «человек – машина», а степень развития человека определяет эффективность развития данного общества.

Развитие информационного общества и информационных технологий (ИТ) нашло свое отражение и в спортивной индустрии. Спортивные снаряды и тренажеры, аппаратно-спортивные комплексы, системы пространственного позиционирования, технические средства регистрации и получения срочной информации о параметрах движений спортсмена (секундомеры, пульсометры, компьютеры, планшеты, смартфоны, смартчасы, видеокамеры и др.) применяются сегодня в ходе спортивной подготовки, во время осуществления соревновательной деятельности и демонстрации спортивных достижений [2]. Важную роль информационные технологии играют в обеспечении жизненного цикла спортивного сооружения на этапах его проектирования, строительства, эксплуатации, создания инфраструктуры спортивного комплекса, проектирования и производства сопутствующего оборудования.

Одной из наиболее знаковых реалий, порожденных информационным обществом и информационными технологиями, явилось создание нового вида соревновательной деятельности – киберспорта (компьютерного спорта). Компьютерный спорт – это вид спорта, представляющий соревновательную деятельность, а также специальную подготовку к соревнованию на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра является средой взаимодействия объектов управления, обеспечивающий равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

Данный вид соревновательной деятельности принимает на себя все черты информационного общества: 1) электронная форма состязательности при сохранении принципов *спорта* – сопоставление физических и (или) интеллектуальных способностей;

подготовка к этой деятельности и межличностные отношения, возникающие в ее процессе; 2) Интернет и локальные сети создают информационное пространство, создавая среду соревновательной деятельности во всем мире; 3) знания и информация о сценариях и особенностях компьютерных игр, тактиках и стратегиях обеспечивают победу в состязании; 4) растет число кибератлетов на всех континентах планеты, а также тех, кто обслуживает данное направление, причем все задействованные лица создают информационный продукт, а именно киберспортивный матч, обладающий реальной потребительной стоимостью; 5) рост рынка компьютерного спорта, эндемичных и неэндемичных брендов, демонстрируют рост валового внутреннего продукта. Доступность, безопасность, открытость, зрелищность и экономический эффект наделяют компьютерный спорт потенциалом спорта будущего, а сам факт его развития подтверждает идею формирования полностью развернутого информационного общества, озвученную на сессии Европейского Совета (Лиссабон, 2005).

Успешное проведение киберспортивного соревнования зависит от качества его организации по направлениям: выбор дисциплины, формата и площадки проведения соревнования; закупка/аренда оборудования; технико-технологический аспект подготовки и проведения соревнования (монтаж оборудования, подготовка и эксплуатация инженерных систем и др.); организация медийной деятельности (комментаторство, журналистика, аналитика, трансляция соревнования, выкладка результатов на сайтах); организация судейства; транспортная логистика; логистика потоков игроков и зрителей; билетно-пропускная система; разработка макета соревнования; брендинг и др. Анализ материалов о проведении киберспортивных мероприятий, а также результатов проведенного нами исследования (наблюдение за проведением LAN-финалов в сентябре 2018 г. и проведение эксперимента в декабре 2018г.) показали недостаточную проработанность практически всех этапов подготовки и проведения соревнований. Наибольшее количество замечаний вызвал технико-технологический аспект. Были зафиксированы сбои в работе звуковой системы, разрывы Интернет-соединений, нарушение системы подачи и потребления электрической энергии, низкое качество передачи изображения на экраны рабочих площадок,

несоответствие рабочего места игрока требованиям регламента, а также отсутствие «работы над ошибками». Повышение качества подготовки и проведения соревнования по компьютерному спорту невозможно без проработки каждого этапа организации *технотехнологического компонента*(ТТК), представленного в виде реализации технического решения по монтажу и эксплуатации технологической схемы предварительно отобранного оборудования, выработанного на основе выделенных принципов и критериев.

Литература

1 Старжинский, В. П. На пути к обществу инноваций: [монография] / В. П. Старжинский, В. В. Цепкало. - 2-е изд., испр. и доп. - Минск: РИВШ, 2017. - 453 с.: ил.

2 Васюк, В. Е. Виды спорта и их техническое обеспечение [Электронный ресурс]: / В. Е. Васюк - БНТУ, 2015.