

Возможность использования в студенческом киберспорте полученных знаний

М.И. Гербель

Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти, Россия

Обоснование. Все мы любим играть в игры: уличные, домашние, настольные или видеоигры. Мы используем их для разгрузки после трудового дня или как «отдушину». Но мало кто пытается объединить работу, обучение и время отдыха, поскольку игры в основном используют для ухода от проблем в реальной жизни. Мы предлагаем объединить знания по нашим компетенциям с навыками в различных видах игр. Это поможет совместить «уход от реальности» с «прокачкой» профессиональных навыков, когда игра будет становиться своеобразным виртуальным тренажером для проработки профессиональных знаний в приближенных к реальности ситуациях, при этом эффект «отдыха и расслабленности», который ожидается от игр, сохраняется.

Цель — анализ возможности уменьшения выгорания человека при трудовой деятельности посредством участия в долговременных игровых турнирах внутри организации или вуза, а также прокачка личных и профессиональных знаний и навыков в виртуальных игровых ситуациях.

Методы. Рассмотрим некоторые сценарии игр, которые можно использовать для тренировки профессиональных навыков. Самым простым примером являются ролевые игры, где, например, специалист в IT-сфере, в частности программист, будет магом, который создает свои заклинания из нескольких блоков по принципу программного кода. Или дизайнер, который может быть волшебным художником, изменяющим мир произведениями искусства. Все игроки будут подключать свои знания и профессиональные навыки, но при этом не будут сильно заикливаться на размышлениях о их применении. При этом всегда виден исход того или иного принятого решения без ущерба для рабочего или учебного процесса.

Можно использовать и смешанные сценарии игр. Например, программист не может быть магом, но может быть лучником, и тогда, в силу своих знаний и навыков, он сможет использовать специфические стрелы вместо обычных. В данном случае навыки продолжают прорабатываться, несмотря на то, что сценарий представлен не в «чистом» виде.

Подобным образом работает сценарий, когда смешиваются несколько совершенно различных действий, отличных от профессии игрока, но даже в этом случае происходит тренировка необходимых навыков, поскольку специальность накладывает свой отпечаток на вид мышления человека, игрок подсознательно будет внедрять именно свои профессиональные элементы в игровой процесс.

Киберспорт способствует развитию различных профессиональных навыков, в особенности сейчас, когда это направление является довольно популярным в школьных, студенческих и профессиональных кругах. Долговременные турниры между организациями или студенческими группами можно проводить не только в специализированных клубах, но и на собственном оборудовании. Такие турниры хорошо тренируют работу в команде, стратегическое мышление, быстроту реакции в стрессовых ситуациях и т. д. Турниры между командами, особенно с другими организациями или вузами, дают возможность постоянно оценивать уровень своих знаний и возможностей, способствуют самосовершенствованию.

Результаты. Анализ различных видов игр показал, что существует огромное количество сценариев и вариантов их развития, что действительно помогает концентрировать внимание на поставленных задачах и отрабатывать имеющиеся профессиональные знания и навыки.

С одной стороны, это заставляет использовать свой накопленный багаж опыта и знаний, с другой стороны — делает тренировки непринужденными и интересными, позволяет неоднократно проигрывать ситуации, непроизвольно заставляя игрока постоянно совершенствоваться, а турнирные мероприятия ускоряют этот процесс.

Выводы. Киберспортивные турниры, позволяют не только совершенствовать профессиональные знания и навыки, но и выходить из процесса выгорания, что важно в нашем современном ритмичном мире. Киберспорт необходимо развивать не только в направлении фиджитал, но и в использовании стратегических сценариев в подобных соревнованиях, особенно с применением современных нейросетевых технологий.

Ключевые слова: киберспорт; игровые сценарии; турниры; студенческий киберспорт; долговременные турниры; выгорание.

Сведения об авторе:

Михаил Игоревич Гербель — студент, группа БПИ-22, Высшая школа интеллектуальных систем и кибертехнологий; Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти, Россия. E-mail: gerbel-michael@mail.ru

Сведения о научном руководителе:

Ольга Александровна Филиппова — кандидат экономических наук, доцент, директор Высшей школы интеллектуальных систем и кибертехнологий; Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти, Россия. E-mail: olyafilippova@yandex.ru