

Булочко Александр Сергеевич

аспирант, преподаватель

Зуев Артем Яковлевич

преподаватель

Клесов Тимофей Дмитриевич

студент

ФГБОУ ВО «Национальный государственный университет
физической культуры и спорта и здоровья имени П.Ф. Лесгафта»
г. Санкт-Петербург

ОЦЕНКА ВЛИЯНИЯ МУЗЫКИ НА СОРЕВНОВАТЕЛЬНУЮ И ТРЕНИРОВОЧНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ

***Аннотация:** в статье рассматривается педагогический эксперимент, который заключается в изучении влияния различной музыки на профессиональную деятельность киберспортсменов. Подробно описывается, как музыка влияет на игровой рейтинг каждого киберспортсмена, входящего в контрольную и экспериментальную группу, на процент побед в тренировочных матчах.*

***Ключевые слова:** киберспорт, влияние музыки на деятельность, соревнования.*

***Актуальность.** В современном мире киберспорт приобретает все более значимое место среди других видов спорта. Количество аудитории компьютерного спорта достигло невероятно высоких показателей и с каждым годом продолжает расти. Многие исследователи отмечают, что для достижения наивысших результатов в киберспорте важно развивать широкий спектр навыков: умение моментально принимать решения, аналитическое мышление, скорость реакции, умение фокусировать и абстрагироваться, целеустремленность, способность к тактическому и стратегическому мышлению, статическую выносливость, мелкую моторику рук, знание английского языка, коммуникативные навыки и так далее.*

В условиях конкурентной борьбы и стремительного развития этой отрасли, киберспортсмены и тренеры ищут новые способы для оптимизации тренировочного процесса и повышения результативности. Одним из таких перспективных инструментов становится использование музыки в тренировочном процессе киберспортсменов [1].

Цель исследования – выявить влияние музыки на тренировочный и соревновательный процесс киберспортсменов и разработать методику музыкального сопровождения игрового процесса киберспортсменов.

Методы исследования. Теоретический анализ, обобщение данных специальной литературы и программных требований, тестирование, педагогический эксперимент, анализ соревновательной деятельности, методы математической статистики.

Основная часть

Для проведения эксперимента нами были выбраны 20 человек, а именно две сборных университета ИТМО и две сборных университета НГУ им. П.Ф. Лесгафта по дисциплине боевая арена, Dota2, в каждой сборной по 5 человек.

Эксперимент проходил 4 месяца, с сентября по декабрь 2024 года. За это время каждый игрок должен был сыграть не менее 340 игр в рейтинговом режиме, примерно 21 игра в неделю. Также каждая сборная команда играла 4 дня в неделю по 4 командных тренировочных матча, за четыре месяца – 256 тренировочных матчей.

Контрольная группа: первая сборная университета ИТМО и вторая сборная университета НГУ им. П.Ф. Лесгафта тренировались все 4 месяца без музыки как на личных тренировках, так и на командных.

Экспериментальная группа: первая сборная университета НГУ им. П.Ф. Лесгафта и вторая сборная университета ИТМО тренировались по нашей тренировочной методике: каждую игру, рейтинговую или командную, они играли с использованием музыкального сопровождения. Во время всех своих игр спортсмены должны были находиться в голосовом канале «discord», где помимо игроков должен был находиться бот, который в начале игры, по команде, включал заранее составленные плейлисты с подобранной нами музыкой.

Первые 15 минут плейлиста составляла электронная музыка, следующие 30 минут блюз, и далее, до конца игры, начинала играть классическая музыка.

В таблице 1 представлены очки рейтинга игроков контрольной и экспериментальной групп на момент начала и окончания эксперимента.

Таблица 1

Результаты влияния музыки в тренировках киберспортсменов
на их рейтинг в контрольной и экспериментальной группах

Испытуемый	ДО		После	
	КГ	ЭГ	КГ	ЭГ
1	7800	8154	7855	8762
2	6457	6348	6557	7323
3	6920	7298	6772	8457
4	8080	7212	7824	8387
5	7944	7255	8018	8167
6	5257	4620	5282	5150
7	4537	5141	4462	7564
8	4664	4694	4789	7100
9	5184	4703	5084	6912
10	5488	4178	5538	6491
M±m	6233,1±461,65	5960,3±482,07	6218,1±453,667	7431,3±364,721
p-value	p>0,05		p≤0,05	

Данные, приведенные в таблице 5, показывают, что игроки, использовавшие музыку, а именно наши сборники музыки, получили намного больший прирост рейтинга за 4 месяца. Среднее количество рейтинга контрольной группы до эксперимента составляло $6233,1 \pm 461,65$, после эксперимента $6218,1 \pm 453,667$. Среднее количество рейтинга экспериментальной группы до эксперимента составляло $5960,3 \pm 482,07$ очков рейтинга (MMR), после эксперимента $7431,3 \pm 364,721$. Таким образом, можно сделать вывод, что использование музыки в процессе тренировки положительно сказывается на уровне игры спортсмена – увеличению его рейтинга, объективного показателя уровня игры.

В таблице 2 представлены результаты процента побед в тренировочных матчах контрольной и экспериментальной групп в 256 матчах до проведения эксперимента и во время его проведения

Результат влияния музыки на процент побед
в тренировочных матчах киберспортсменов

Команды	До		После	
	КГ	ЭГ	КГ	ЭГ
1	141	152	143	210
2	136	135	135	190
M±m	138,5±3,536	143,5±12,021	139±5,657	200±14,143
p-value	p>0,05		p≤0,05	

Из приведенной выше таблицы мы видим, у двух команд контрольной группы количество побед за 256 матчей, до эксперимента, было равно 141 и 136, во время эксперимента за аналогичное число матчей количество побед несущественно изменилось на 143 и 135 соответственно. У двух команд экспериментальной группы количество побед за 256 матчей до эксперимента составляло 152 и 135, во время эксперимента за аналогичное число матчей количество побед существенно увеличилось до 210 и 190. Из этого мы можем сделать вывод, что помимо положительного влияния на личные тренировки киберспортсменов, музыка также существенно улучшает результаты командных тренировок.

Заключение

В результате исследования выявлено, что использование музыки в тренировочном процессе спортсменов, специализирующихся на игре «DOTA 2», дает существенное улучшение как личных игровых показателей на дистанции, о чем свидетельствует значительное увеличение рейтинга спортсменов, использующих подобранные музыкальные сборники в процессе игры, а также улучшает эффективность, а именно показатели процента побед в командных тренировках.

Список литературы

1. Clark J.C., Baghurst T., Redus B.S. Self-selected motivational music on the performance and perceived exertion of runners // The Journal of Strength & Conditioning Research. 2021. Т. 35. №6. – С. 1656–1661.

2. Басова М.Р. Влияние музыки на эффективность занятий различными видами физкультурно-спортивной деятельности / М.Р. Басова, С.Е. Глачаева. – 2023. EDN AVICVO

3. Шаргина М.Г. Музыкальное сопровождение в спорте как фактор воздействия на тренировочный процесс / М.Г. Шаргина, П.Г. Смирнов, М.Н. Саламатин // Теория и практика физической культуры. – 2021. – №3. – С. 56–58. EDN JUJIFI