

ҒТАХР:14.35.07

<https://orcid.org/0009-0006-2196-0686>

<https://orcid.org/0009-0009-5432-3810>

Демеуов А.К., Алтаева Г.Н.*

к.педагог.н., доцент, ЮКУ имени М.Ауэзова, г.Шымкент, Қазақстан

старший преподаватель, магистр, ЮКУ имени М.Ауэзова, г.Шымкент, Қазақстан

БИБЛИОМЕТРИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ КИБЕРСПОРТА В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Автор-корреспондент: gna2006@bk.ru

Аннотация: Статья нацелена на изложение результатов анализа по изучению библиометрического анализа сферы компьютерного спорта (киберспорта) в современном обществе. В данной статье рассматривается опыт работы интеллектуальной структуры или когнитивную базу, которая способствовала развитию этой области науки. Автором был проанализирован источники знаний в области киберспорта. На основе проведенного исследования были определены ключевые особенности развития сферы киберспорта. Показано, что технологический бум, гейминг как эталонная индустрия, доступность технологий и доступ к ведущим соревнованиям, а также социальное дистанцирование, вызванное COVID-19, способствовали росту киберспорта. Особое внимание обращается историю киберспорта, спортивная индустрия имеет долгую историю и устоявшиеся структуры управления. Киберспортивная индустрия также сталкивается с уникальными проблемами, такими как проблемы с честностью, связанные с договорными матчами и допингом.

Ключевые слова: молодёжь, компьютерный спорт, киберспорт, электронный спорт, компьютерные игры, киберспортсмен, досуг.

МРНТИ:14.35.07

<https://orcid.org/0009-0006-2196-0686>

<https://orcid.org/0009-0009-5432-3810>

Демеуов А.К., Алтаева Г.Н.*

педагог.ғ.к., доцент, М.Әуезов атындағы ОҚУ, Шымкент, Қазақстан

аға оқытушы, магистр, М.Әуезов атындағы ОҚУ, Шымкент қ., Қазақстан

ЗАМАНАУИ ӘЛЕМДЕ КИБЕРСПОРТТЫ БИБЛИОМЕТРИЯЛЫҚ ТАЛДАУ

Автор-корреспондент: gna2006@bk.ru

Түйін: Бұл мақалада киберспорт ғылымының дамуына ықпал еткен интеллектуалды құрылымның тәжірибесі немесе танымдық база қарастырылған. Мақала қазіргі қоғамда компьютерлік спорт (киберспорт) саласының статистикалық әдістерін қолдануды зерттеуге арналған. Автор киберспорт саласындағы білім көздерін талдады. Зерттеу негізінде киберспорт саласын дамытудың негізгі ерекшеліктері анықталды. Технологиялық бум, анықтамалық индустрия ретінде ойнау, технологияның қол жетімділігі және жетекші жарыстарға қол жетімділік және COVID-19 тудырған әлеуметтік алыстау киберспорттың өсуіне ықпал еткені көрсетілген. Киберспорт тарихына ерекше назар аударылады, спорт индустриясының ұзақ тарихы және қалыптасқан басқару құрылымдары бар. Спорт контекстінде жанама жетістік-көрсерменді командалар мен ойыншылардың жетістіктерін анықтау. Көптеген спорттық іс-шаралар ең жақсы ойыншыларды көмекші өнімдер және ірі турнирмен байланысты басқа тауарлар ретінде белсенді түрде қамтиды.

Кілттік сөздер: жастар, компьютерлік спорт, киберспорт, электронды спорт, компьютерлік ойындар, киберспортшы, бос уақыт.

IRSTI:14.35.07

<https://orcid.org/0009-0006-2196-0686>

<https://orcid.org/0009-0009-5432-3810>

Demeuov A.K., Altayeva G.N.*

Candidate of pedagogical sciences, assistant professor, M. Auezov SKU. Shymkent, Kazakhstan
senior teacher, master, M. Auezov SKU. Shymkent, Kazakhstan

BIBLIOMETRIC ANALYSIS OF E-SPORTS IN MODERN WORLD

The corresponding author: gna2006@bk.ru

Abstract: This article examines the experience of the intellectual structure or the cognitive base that contributed to the development of esports science. The article is devoted to the study of the application of statistical methods in the field of computer sports (esports) in modern society. The author analyzed the sources of knowledge in the field of esports. Based on the conducted research, the key features of the development of the field of esports were identified. It is shown that the technological boom, gaming as a reference industry, the availability of technology and access to leading competitions, as well as social distancing caused by COVID-19, contributed to the growth of esports. Special attention is paid to the history of esports, the sports industry has a long history and well-established management structures.

Key words: youth, computer sports, e-sports, electronic sports, computer games, e-sportsman, leisure.

Введение

Сегодня компьютерный спорт приобрёл огромную популярность во многих странах мира. По компьютерному спорту проводятся соревнования, как для профессиональных спортсменов, так и для любителей. В любительских соревнованиях принимают участие люди различных возрастных категорий. Активно развивается киберспорт и в студенческой среде. В Казахстане почти 20 лет уже активно развивается киберспорт. Если в девяностые годы киберспорт представлял собой группы любителей, соревнующиеся между собой в компьютерных клубах, то примерно десять лет назад стали появляться профессиональные команды.

Цель исследования: изложить результаты исследования по анализу показателей библиометрического анализа киберспортсменов в тренировочном процессе, так как в настоящее время казахстанские киберспортсмены начали завоевывать награды на международных турнирах, и значит это направление имеет свою целевую аудиторию и актуальна, может стать одним из направлений в развитии спорта в XXI веке среди молодого поколения спортсменов и специалистов IT технологий.

Методы исследования: использован поиск данных с анализом источников по этой отрасли, сравнительный, библиографический обзор литературы и ученых исследующих данное направление, изложение конкретной концепции, обобщающий.

Новизна исследования: учитывая головокружительный рост этой отрасли и появление чемпионатов, однако со значительной аудиторией киберспорт стал относиться к спорту, помимо возможного «спортивного» присутствующие в нем процессы. В настоящее время киберспорт представляет собой комплекс видов деятельности, в которых люди участвуют, тренируются и развивают умственные и физические навыки с помощью информационных или коммуникационных технологий. Исследована библиометрический анализ киберспорта в современном мире.

Актуальность: В контексте спорта косвенным достижением является отождествление зрителя с достижением команд и игроков. Многочисленные киберспортивные мероприятия активно включают лучших игроков в качестве вспомогательных продуктов и других товаров, связанных крупным турниром. Таким образом, опосредованное достижение имеет значительный психологический компонент, поскольку зритель связывает свое чувство единства с опосредованным достижением и привязывается к спортсменам, которых он поддерживает. Хамари и Сойблом (2017) обнаружил, что визуальные характеристики

мотивируют в спорте, такие как гимнастика и катание на коньках, которые эстетически привлекают внимание управляемой аудитории. Аналогичным образом, Ким и Ким (2020) предположили, что просмотр киберспортивной игры или матч могут доставить поклонникам киберспорта радость и удовлетворение, влияя на их поведенческие намерения и фактическое поведение в спортивных целях мероприятие и конкурс.

Со временем в Казахстане начали появляться все больше и больше организаций, направленные на развитие киберспорта. Как минимум 6-7 организаций заявили о себе как о федерации киберспорта, но их деятельность охватывала только их местное сообщество, на базе их компьютерного клуба. Поэтому появление в Казахстане организации, которая системно развивает вид спорта, - это долгожданное событие для всех.

Не секрет, что около 70% молодых людей в возрасте от 14 до 29 лет увлекаются компьютерными играми. Если говорить о статистике, то из 18 миллионов жителей Казахстана около 30% - молодежь, это примерно 5 миллионов людей. Можно сказать, что около 2-3 миллионам молодых людей это направление интересно. Конечно, на профессиональном уровне количество занимающихся киберспортом, для которых это основной вид деятельности, - намного меньше.

Развитие киберспорта, конечно, свойственно регионам с высокими социально-экономическими показателями. Для киберспорта нужны очень мощные компьютеры, высокоскоростной интернет. Поэтому на сегодняшний день развитие киберспорта проходит в Астаны, Алматы и других крупных городах.

И, наконец, киберспорт также оказал значительное влияние на то, как мы воспринимаем развлечения. С появлением таких стриминговых платформ, как Twitch и YouTube, люди теперь могут смотреть киберспортивные соревнования из любой точки мира в любое время. Это создало новую форму развлечений, которая является доступной, увлекательной и интерактивной, а также позволило спортивным мероприятиям привлечь новую аудиторию, которая, возможно, не интересовалась традиционными видами спорта.

Теоретический анализ

Исследования в области киберспорта - это развивающаяся область. Последнее десятилетие было очень плодотворным. Быстрое развитие индустрии и параллельный скачок в исследованиях затрудняют получение четкой картины текущего состояния киберспорта с научной точки зрения.

Научный прогресс является результатом накопления результатов предшествовавших ему исследований, общие результаты которых были опубликованы в бесчисленных научных публикациях. Количество этих публикаций настолько велико, что практически невозможно приступить к систематическому чтению и обзору каждой из них. Однако сфера наших интересов может быть узкоспециализированной. По этой причине, хотя по-прежнему важно иметь как можно больше знаний об этих публикациях, для получения качественного подхода [1] необходимо прибегать к библиометрическим методам, которые облегчают максимально широкий количественный анализ [2].

Библиографические ссылки отражают некоторую взаимосвязь между цитирующим автором и цитируемыми авторами. Библиометрический анализ этих цитат становится полезным инструментом, который дополняет традиционный обзор библиографической продукции и позволяет нам приблизиться к интеллектуальной структуре или когнитивной базе, которая способствовала развитию этой области науки, обнаружить ее зарождение и эволюцию, старые и новые направления исследований, которые вызвали наибольший интерес исследователей и даже те возможные пробелы, которые было бы интересно начать заполнять [3].

В рамках библиометрического анализа одним из наиболее проверенных академическим сообществом методов получения такого глобального видения области научной деятельности является цитационный анализ [1], [3]. Согласно Смоллу [4], он состоит в наблюдении за

частотой, с которой две работы цитируются в библиографическом разделе данного набора цитируемых работ. Когда одни и те же пары работ цитируются многими авторами, можно начать выстраивать кластеры результатов, объединенных общей темой, и, следовательно, обнаруживать взаимосвязи, которые привели к развитию этой научной области, обнаруживать сдвиги парадигм и направлений мысли, выявлять интеллектуальную структуру, стоящую за ними, обнаруживать наиболее влиятельные или наиболее передовые исследования, или те, которые, по-видимому, могут оказать наиболее значительное влияние [4], [5].

Так называемые библиометрические карты часто дополняют библиометрический анализ цитирований. Эти карты помогают наглядно представить все группировки и взаимосвязи в интеллектуальной структуре, лежащей в основе научной области [5], [6]. В этой статье для анализа цитат и библиометрического картирования было использовано программное обеспечение CiteSpace. Он определяет тех авторов и работы, которые широко цитировались в определенный период и, следовательно, были, есть или могут в конечном итоге стать важными для продвижения этой области исследований (обнаружение всплесков и поворотных моментов).

Результаты и обсуждение

Поиск в базах данных Scopus показывает, что методы библиометрического анализа уже использовались в различных областях, связанных с изучением спорта, включая использование цитологического анализа. Однако на сегодняшний день применение библиометрических методов в конкретной области киберспорта практически не применялось. Баскон-Седа и Родригес-Санчес [7] применяют фундаментальный подход к предмету, а Кабеса и др. являются одной из немногих работ, в которых применялись более глубокие библиометрические методы в этой области. Однако они не сделали выбор в пользу совместного использования ключевых слов. Аналогичным образом, Чиу и др. проводят анализ совпадения ключевых слов и базовый анализ совместного цитирования авторов и журналов. В нашей статье впервые применен совместный библиометрический анализ статей в исследованиях киберспорта, чтобы выявить интеллектуальную структуру, которая привела к его развитию, и выявить наиболее влиятельные статьи.

Как и во всех библиометрических анализах, недостатки анализа совместного цитирования связаны с фактом самоцитирования или с тем, что группа исследователей систематически цитирует другую группу и наоборот. Хотя этот факт менее вероятен при анализе совместного цитирования, учитывая, что целью анализа являются пары цитат, роль специалистов в области киберспорта жизненно важна для выявления некоторых аномалий.

Выводы и заключение

Киберспорт оказал глубокое влияние на общество и культуру, бросив вызов традиционным представлениям о спорте, играх и развлечениях и создав новые возможности для игроков, болельщиков и профессионалов. Используя совместный библиометрический анализ, мы определили интеллектуальную структуру исследований в области киберспорта. Поскольку киберспортивная индустрия продолжает расти и развиваться, будет интересно посмотреть, какие новые достижения и инновации появятся в ближайшие годы.

Список литературы:

1. Гуоруи З., Библиометрический анализ киберспорта в Китае, Д.Цзэн (ред.), Достижения в области компьютерных наук и инженерии, Springer, Берлин, 2012: стр. 111-118. https://doi.org/10.1007/978-3-642-27948-5_16.

2. Джонс А.У. библиометрические методы: подводные камни и возможности. Основы клинической медицины. Фармакол. Toxicol., 297 (2005), стр. 261-275, 10.11.11/j.1742-7843.2005.pto_139.x Просмотреть у издателя Доступ к этой статье бесплатный.

3. Р. Болл. Введение в библиометрию: новые разработки и тенденции, издательство Чандос Паблишинг, выпуск Elsevier, Кембридж, Массачусетс, 2018.

4. К.М. Трухильо, Т.М. Лонг. Анализ совместного цитирования документов для улучшения трансдисциплинарных исследований. Sci. Adv., 4 (2018), стр. 1701130 Доступ к этой статье свободный.

5. Чжао Д., Стротманн А.. Анализ и визуализация сетей цитирования, Morgan & Claypool, Сан-Рафаэль. Калифорния (2015), 10.2200/S00624ED1V01Y201501ICR039

6. Хайир М. Малая цитируемость в научной литературе: новая мера взаимосвязи между двумя документами. J. Am. Soc. Inf. Sci., 24 (1973), стр. 265-269, 10.1002/asi.4630240406

7. Аббаси А. З., Асиф М., Холлебик Л. Д., Ислам Дж. У., Тинг Д. Х. и Рехман У. (2021). Влияние вовлечения потребителей в киберспортивные видеоигры на потребительское поведение. Журнал управления продуктами и брендами, 30 (8), 1194-1211.

8. Абубакар, Агунг И., Эфария Л., Зухди У., Софионингрум Э. (2021). Исследование факторов влияния на развитие киберспорта в Индонезии. Психология и образование, 58 (2), 6170-6182.

9. Айзен И. (1991). Теория планируемого поведения. Организационное поведение и процессы принятия решений людьми, 50 (2), 179-211.

Reference list:

1. Guorui Z., Bibliometricheskii analiz kibersporta v Kitaye, D.TSzen (red.), Dostizheniya v oblasti komp'yuternykh nauk i inzhenerii, Springer, Berlin, 2012: str. 111-118. https://doi.org/10.1007/978-3-642-27948-5_16.

2. Dzhons A.U. bibliometricheskiye metody: podvodnyye kamni i vozmozhnosti. Osnovy klinicheskoy meditsiny. Farmakol. Toxicol., 297 (2005), str. 261-275, 10.11.11/j.1742-7843.2005.pto_139.x Prosmotret' u izdatelya Dostup k etoy stat'ye besplatnyy.

3. R. Boll. Vvedeniye v bibliometriyu: novyye razrabotki i tendentsii, izdatel'stvo Chandos Publishing, vypusk Elsevier, Kembridzh, Massachusetts, 2018.

4. К.М. Трухильо, Т.М. Лонг. Анализ совместного цитирования документов для улучшения трансдисциплинарных исследований. Sci. Adv., 4 (2018), стр. 1701130 Доступ к этой статье свободный.

5. Chzhao D., Strotmann A.. Analiz i vizualizatsiya setey tsitirovaniya, Morgan & Claypool, San-Rafael'. Kaliforniya (2015), 10.2200/S00624ED1V01Y201501ICR039

6. Khayir M. Malaya tsitiruyemost' v nauchnoy literature: novaya mera vzaimosvyazi mezhd dvumya dokumentami. J. Am. Soc. Inf. Sci., 24 (1973), str. 265-269, 10.1002/asi.4630240406

7. Abbasi A. Z., Asif M., Khollebik L. D., Islam Dzh. U., Ting D. KH. i Rekhman U. (2021). Vliyaniye vovlecheniya potrebiteley v kibersportivnyye videoigry na potrebitel'skoye povedeniye. Zhurnal upravleniya produktami i brendami, 30 (8), 1194-1211.

8. Abubakar, Agung I., Efariya L., Zukhdi U., Sofioningrum E. (2021). Issledovaniye faktorov vliyaniya na razvitiye kibersporta v Indonezii. Psikhologiya i obrazovaniye, 58 (2), 6170-6182.

9. Ayzen I. (1991). Teoriya planiruyemogo povedeniya. Organizatsionnoye povedeniye i protsessy prinyatiya resheniy lyud'mi, 50 (2), 179-211.

Сведения об авторе, ответственном за переписку (место работы, номер телефона, электронная почта): Алтаева Гульноза Нурсейтовна - магистр, старший преподаватель, ЮКУ имени М.Ауэзова, 87757901141, gna2006@bk.ru