Автор: Спиров Даниил ИПБ-16

## Выбранное направление

Я полагаю, что моя тема соответствует направлению Взгляд, так как упрощает поиск информации.

Было выбрано актуальное в наше время направление – киберспорт. Может показаться, что тема уже заезженная, но хороших сервисов для формирования команд за эти годы так и не появилось.

## Наблюдение

Рассмотрим три истории:

История А. Иван начинающий киберспортсмен. Он тратит много времени на изучения теории и совершенствованию своих навыков. Он уже успел хорошо себя показать на ряде соревнований, но постоянной командой так и не обзавёлся. Профессиональные коллективы не спешат принимать Ивана, ссылаясь на отсутствие выдающихся результатов и высокие требования к кандидатам. Поиск информации в сети затруднён тем, что не многие организации занимаются открытым поиском игроков, а там, где он есть, высокая конкуренция.

История B. Олег уже имеет свой коллектив, но по ряду причин он его не устраивает. На очередном соревновании он решает попытать счастье и поговорить с представителями крупной киберспортивной организации в его регионе. Однако к его сожалению те отвечают, что не нуждаются в новых игроках в данный момент. К тому же команда Олега плохо показывает себя на последнем соревновании, что, вероятно, ещё больше уменьшает шансы игрока попасть в хорошую команду. Олегу известна проблема, что многие игроки теряют мотивацию (как произошло в его команде), и он наверняка смог бы заменить ушедшего игрока в более хорошей команде, однако в виду отсутствия какой-либо информационной системы находить такие команды крайне сложно. Первой проблемой является поиск контактов капитанов команд или их представителей. К этому добавляется вторая проблема – необходимость как-то подтвердить свои навыки и желание продвигаться вперёд, при этом не все будут легко готовы поверить на слово.

История C. Влад не состоит в постоянной команде, однако имеет много знакомых и товарищей в киберспортивной индустрии. Ему даже повезло несколько раз сыграть в полу-профессиональных командах во время дружеских матчей. Знакомый менеджер из киберспортивной организации рассказал Владу о требования к игрокам, которые хотят играть в профессиональных командах. Особое внимание он уделил тому, что организации почти никогда не возьмут игрока, у которого нет очень высоких достижений (очень высокая позиция в рейтинговой таблице, победы в некоторых крупных соревнованиях). В отдельных случаях можно попробовать договориться о пробных тренировках, но шанс довольно маленький. Влад очень удивился, потому, что как он знал, игроки, которые сейчас находились в команде этой организации, не попадали под требования эти требования. На что ему дали следующий ответ: «Команда это не просто сумма умений игроков, это ещё вопрос их взаимодействия. Если просто заменить одного игрока на более хорошего, то команда, вероятно, станет играть хуже. И только спустя время сможет адаптироваться, выработать новые стратегии и начать побеждать». Разумеется, в таком случае выгоднее создавать новый коллектив с нуля, а это делается достаточно редко.

Во всех историях речь идёт о начинающих киберспортсменах. Основная проблема, с которой они сталкиваются это недостаток опыта и сложность поиска информации (вернее отсутствия какой-либо структуризации этой информации). Почему же получилась такая ситуация?

1. Молодая индустрия, мало хороших практик подбора игроков.
2. Организации не хотят рисковать, набирая «неизвестных» игроков, так как это может привести к убыткам, которые не нужны им. Они предпочитают составлять команды из уже опытных игроков, даже если они объективно хуже, чем новые молодые игроки.
3. Начинающие игроки не хотят или не умеют составлять своё портфолио (в каком бы то ни было виде), считая, что они могут показать свой уровень игры на примере сыгранной партии (в какой-то степени это действительно хороший способ, но он подразумевает затраты колоссального количества времени, если необходимо выбирать среди большого количества кандидатов).

Однако не только начинающие игроки страдают в данной ситуации. Организации почти не имеют возможности вести поиск игроков и всегда очень рискуют, когда делают замены в команде. Более того, они часто вынуждены брать те кандидатуры, которые более рекомендованы авторитетными игроками, нежели чем руководствоваться здравым смыслом и смотреть по реальной силе игроков.

В итоге у начинающих игроков имеется только две стратегии поиска:

* Поиск контактов организации, команд, коллективов и попытки получить пробную тренировку, с дальнейшей возможностью попасть в команду.
* Участие в крупных турнирах, соревнованиях и т.д. Налаживание знакомств с представителями организаций, капитанами команд с дальнейшими попытками получить информацию о них и, возможно, в будущем попасть в команду.

И тот и другой вариант чрезвычайно затрачен по времени и имеет очень низкие шансы на успех. В большинстве случаев успех зависит скорее от удачи, нежели чем от вложенных усилий.

## Интервью

Интервью имеет цель, определить какие способы игроки используют для того, чтобы попасть в команду и какие хотели бы использовать, но не могут.

Вопросы:

1. Многие организации выкладывают информацию о требованиях к игрокам, видели ли вы её когда-нибудь?
2. Вы когда-нибудь пытались связаться киберспортивными организациями для получения дополнительной информации или для предложения своей кандидатуры (письмо, звонок)?
3. Когда вы участвовали в последнем крупном турнире или соревновании?
   1. Не более недели назад
   2. Не более месяца назад
   3. Не более полугода назад
   4. Не более года назад
   5. Не участвовал в крупных соревнованиях
4. Как вы считаете, для чего начинающему киберспортсмену нужно участвовать в турнирах? (свободный ответ)
5. Встречались ли вы когда-нибудь с представителями организаций или команд, в которые вы бы хотели попасть?
6. У вас возникали проблемы в том, чтобы доказать свой уровень навыков без организации пробного матча или демонстрации на практике?
7. Хотели ли бы иметь возможность более быстро находить список существующих или набирающихся команд по интересующей вас дисциплине?
8. Как вы считаете, нужно ли начинающему киберспортсмену иметь портфолио достижений и почему? (свободный ответ)
9. Хотели бы вы, чтобы менеджеры команд или капитаны имели возможность самостоятельно найти вашу кандидатуру из некого общего банка игроков?
10. Какой из перечисленных способов коммуникации самый результативный при подаче заявки на вступление в организацию, команду?
    1. Электронное письма, анкета
    2. Встреча (на соревновании, турнире, в офисе)
    3. Звонок
    4. Никакой из этих
11. Какими способами вы пользовались? (несколько ответов)
    1. Электронное письма, анкета
    2. Встреча (на соревновании, турнире, в офисе)
    3. Звонок

## Результаты интервью

Примечание: Свободные ответы вынесены отдельно от таблицы.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Вопросы | A | B | C |
| 1 | Да | Да | Да |
| 2 | Нет | Нет | Да |
| 3 | с | b | c |
| - |  |  |  |
| 5 | Нет | Нет | Да |
| 6 | Да | Да | Нет |
| 7 | Да | Да | Да |
| - |  |  |  |
| 9 | Да | Да | Нет |
| 10 | b | b | b |
| 11 | - | b | a, b |

А (4): Получение опыта соревновательной игры.

B (4): Проверка навыков, достижение высоких результатов, самоутверждение.

С (4): Возможность показать себя, заявить о себе, завести новые знакомства, встретиться с представителями других команд и организаций.

A (8): Да нужно, чтобы показать ваш опыт и уровень навыков.

B (8): Да, но это не всегда объективно. Можно записывать только успешные турниры и матчи, оставляя за кадром поражения.

С (8): Портфолио должно создаваться автоматизировано без участия игрока, чтобы исключить возможность манипуляции данными. Либо используя только подтверждённую информацию.

## Выводы

Начинающим игрокам очень сложно не только в том, что вокруг высокая конкуренция, но и в том, что большинство не готовы доказывать, что их навыки имеют высокий уровень.

Опрошенные в основном устанавливали контакты с представителями организаций во время турниров и соревнований. Они считают, что это единственный результативный способ, но также отметили, что хотели бы иметь способ быстро искать существующие и набирающиеся команды.

Возможно, им требуется некая система, которая могла бы автоматически собирать портфолио для начинающих киберспорстменов, а также имела возможность поиска, как команд, так и игроков.