

Когда спорт сильнее вируса: студент ВШТМ о киберспорте во время пандемии



«Единственный спорт, который у нас остался, – киберспорт». Такими фразами пестрят ленты новостей в период пандемии. Пожалуй, только киберспорту не пришлось приспособливаться к нынешним реалиям, ведь он и до этого жил онлайн. Люди сейчас не просто играют – они переносят свою жизнь и общение в игры. Например, ведущие вузы страны уже построили свои кампусы в Minecraft, и студенты могут слушать лекции прямо в виртуальных аудиториях

Вместе с киберспортсменом Александром ЕРШОВЫМ, студентом и преподавателем Высшей школы теоретической механики, мы обсудили «спортивность» компьютерных игр, их пользу для развития личностных качеств и поговорили о том, как умение сражаться в игре помогает обучать искусственный интеллект.

- Саша, как выглядит типичный киберспортсмен?

- Да как угодно! Серьезно. Я смотрю турниры, влоги, интервью с киберспортсменами, и вообще нет никаких общих черт. Хотя нет, обычно есть свитер. Ну и ГГВП.

- ГГВП?

- Это на киберспортивном. Обычно фразу «ggwp» игроки пишут в конце матча, это значит «good game, well played». Как бы благодарят за хорошую игру.

- Сейчас, наверное, эта фраза звучит все чаще. Как коронавирус повлиял на твою киберспортивную карьеру?

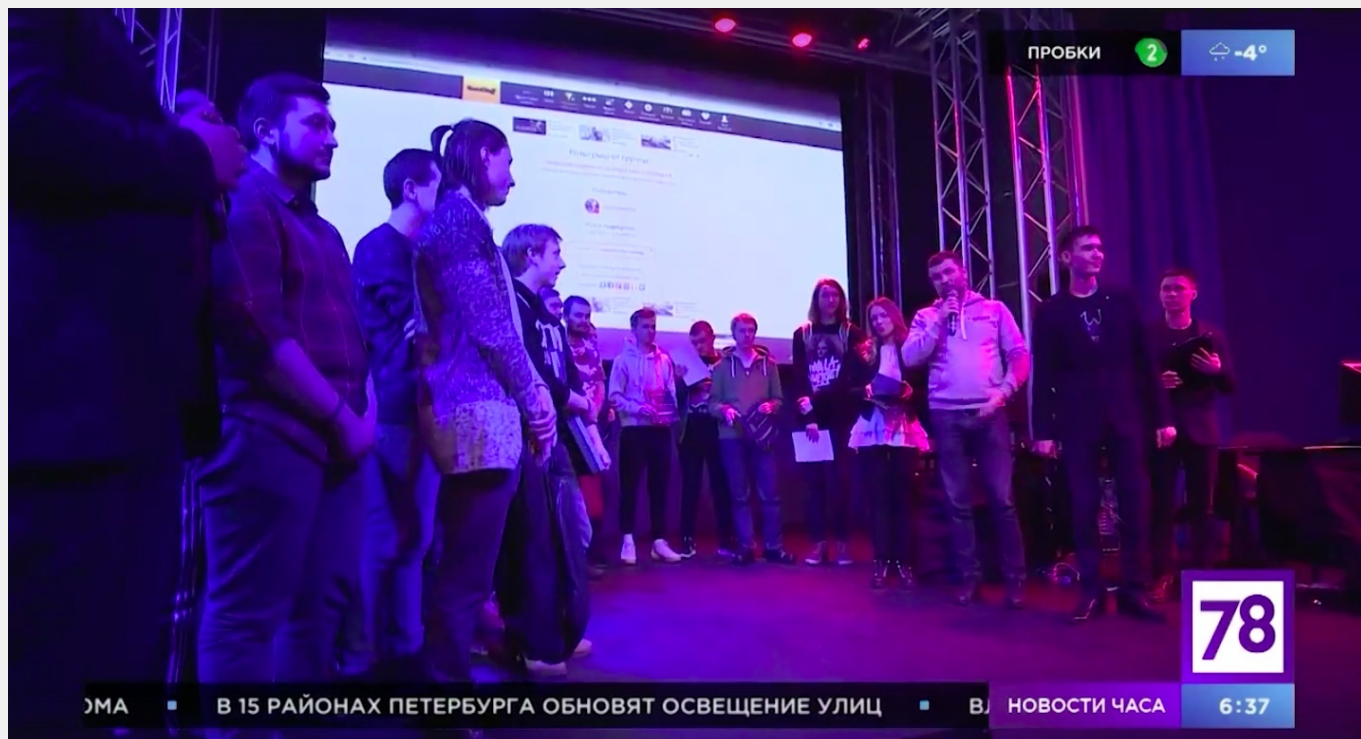
- До карантина я собирался принять участие в крупном междууниверситетском чемпионате, но его отменили. С другой стороны, я стал почти каждый день участвовать в маленьких ежедневных турнирах. Действительно, как и говорят, пиковое количество людей на стриминговых платформах и в самих сессионных играх возрастает. Но это те, кто уже так или иначе играет. А вот большого роста числа людей, которые заинтересуются киберспортом во время карантина, как и его стремительного развития, я бы не ждал.

- Почему?

- То, что все сидят дома и жизнь перешла в онлайн, конечно, положительно сказывается на популярности киберспорта, но остаются большие проблемы – например, с выходом и продажей новых игр. Во-первых, есть сложности с распространением физических копий, которые для многих игроков важны. Во-вторых, из-за кризиса снижается покупательская способность. Уже сейчас многие не готовы отдать пару тысяч за интересную игру.

- Как ты пришел в киберспорт?

- Я всегда любил играть. Где-то в 2012 году, когда появились различные сессионные игры, я начал играть с другими людьми, и это было гораздо интереснее, чем соревноваться с компьютером. Больше семи лет я играю в League of Legends, и я рад, что пару лет назад в СНГ стало развиваться киберспортивное сообщество по этой игре. Мы с ребятами из Политеха уже участвовали в Битве университетов по League of Legends и вошли в ТОП-8.



- Круто! А во что играешь сейчас?

- Примерно год назад появился новый жанр, называется автобатлер. Суть в том, что твои фигуры сражаются сами, а ты только выставляешь стратегию. То есть компьютерная

программа сама играет, как если бы шахматы играли сами в себя, но ты мог бы менять их расстановку.

- Совсем как волшебные шахматы из «Гарри Поттера»!

- Да-да, как волшебные шахматы, только ты можешь менять состав своей шахматной доски. Например, одной ладьей заменить две пешки и расставить фигуры так, как считаешь нужным.

- По автобатлеру ты тоже участвовал в соревнованиях?

- В прошлом году ребята из сборной Политеха предложили мне принять участие в Универсиаде по дисциплине Teamfight Tactics. Я очень ждал эту игру, много и довольно хорошо играл - мой рекорд был ТОП-24 на русском сервере в течение целого сезона, и, конечно, я согласился. В этом чемпионате я прошел групповую стадию с первого места, вышел в плей-офф тоже с первого места и выиграл финал.

- Ты используешь в преподавании опыт и навыки, полученные в играх?

- Я преподаю первокурсникам Javascript. Веду и лекции, и практику - обычно всю

первую часть пары рассказываю им какую-то тему, а во второй половине занятия вместе пишем программу. Программирование у нас не такое простое – нашим студентам надо знать и физику, и математику. Я своих студентов не грузю хардкорной математикой, но иногда приходится рассказывать им основы. Так что тут большее значение имеет мой опыт программирования и хорошее знание точных наук. А вот наш преподаватель Денис Цветков дает студентам интересные задачки: например, в прошлом году, чтобы сдать курсовую, студенты могли написать компьютерную игру.



- Как в режиме самоизоляции проходят твои лекции?

- Я успел практически все лекции провести еще до карантина, только одну несложную тему пришлось дать студентам на самостоятельное освоение. По большей части мы сейчас занимаемся их курсовыми работами – собираемся и обсуждаем все в MS Teams. Не скажу, правда, что студенты стали более внимательными, как все говорят, но вот исполнительность действительно повысилась – все-таки ничего не делать тоже устаешь.

- А как дела с твоей дистанционной учебой?

- На самом деле, мне не очень комфортно учиться дистанционно, потому что вокруг много отвлекающих факторов. Все-таки в аудитории внимание лучше фокусируется.

Но, конечно, есть и плюсы: большинство лекций записывается, и их можно пересмотреть в удобное время. Появилось больше времени на выполнение собственных проектов. Например, один из них, который я недавно завершил, был связан как раз с компьютерной игрой – я должен был научить нейросеть играть в Teamfight Tactics. Моей задачей было понять, что такое нейронные сети, как с ними работать, как создавать дата сеты для обучения, корректно выбирать методы для решения и так далее.

- То есть ты можешь обучать искусственный интеллект прямо в процессе игры?

- Конечно. Во время обучения ты тренируешь нейросети с несколькими агентами, которые играют друг с другом. Так как нет четкого временного отрезка для игры, например, полчаса, нейросеть может при хороших компьютерных расчетах сыграть матч за пару минут и наиграть несколько лет опыта всего за неделю. Поэтому нейросети обучаются так гораздо быстрее, чем если бы они тренировались с людьми. Но тут тоже есть свои просчеты: они могут хорошо научиться играть против других нейросетей, но это не значит, что такая стратегия будет хороша против человека. Хотя компания OpenAI научила искусственный интеллект играть в StarCraft 2 и в DOTA 2, и теперь он побеждает даже самых сильных игроков.

- Интересно, что при помощи компьютерных игр мы можем тестировать технологии, но объясни, почему киберспорт - это все-таки спорт?

- А почему нет? Спорт – это же когда люди соревнуются друг с другом за лучший результат. Это азарт, адреналин. Все это есть в киберспорте, поэтому это такой же спорт, как и футбол, например. Да, во время игры не совершенствуются физические навыки, но как развиваются скорость реакции и гибкость мышления, логика, мелкая моторика! Мне, наоборот, странно, что киберспорт официально признали спортом только год назад, а не раньше. Хотя я понимаю причину: многие думают, что игры – это не для взрослых, а для детей, а дети ведь не могут заниматься чем-то серьезным.



- Саша, спасибо за интервью! И напоследок посоветуй несколько интересных игр для того, чтобы не заскучать на самоизоляции.

- Невероятно простая и увлекательная игра Minecraft. Здесь полная свобода фантазии, и ее рекомендуют для развития пространственного мышления. Еще там можно собирать электросхемы, и сейчас это отличное место для встречи с друзьями. Еще довольно интересная игра Osu. Можно наслаждаться любимой музыкой и одновременно тренировать реакцию и мелкую моторику. Не могу не посоветовать League of Legends, которой «болею» сам. Сейчас это самая популярная киберспортивная дисциплина в мире. Она довольно комплексная и на ее освоение уйдет не один месяц, но оно того стоит. И, конечно же, «Сапёр» - нестареющая классика.

Беседовала Алена КАНИНА