

Эти организации также применяют в своей деятельности маркетинговые подходы.

К основным направлениям маркетинговой деятельности фитнес-центров можно отнести: персональную работу с клиентами; проведение соревнований по фитнесу; конференции; рекламные компании.

Для фитнес-клубов, получающих небольшую прибыль, необходимо заниматься и другими видами коммерческой деятельности, в основном связанной со спортивно-оздоровительным бизнесом (продажа спортивных товаров, производство спортивного инвентаря и его продажа, издательская деятельность и др.).

ЛИТЕРАТУРА

- 1 Менеджмент и экономика физической культуры и спорта: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / М.И. Золотов, В.В. Кузин, М. Е. Кутепов, С. Г. Сейранов. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 432 с.
- 2 Маркетинг в сфере физической культуры и спорта. – М.: Советский спорт, 2003. – 256 с.
- 3 Фурманов А.Г., Юспа М.Б. Оздоровительная физическая культура. Учебник. – Ми., ТЕСЕЙ, 2003. – 134 с.
- 4 Степанова О. Н. Маркетинг в сфере физической культуры и спорта. Монография. Москва. 2003. – 241 стр.

УДК 796.07

А.В. Цинис, доц., канд. пед. наук, Р.А. Малышев, ст. преп.
(СФУ, г. Архангельск)

КРЕАТИВНОСТЬ В СПОРТЕ: РЕШАЮЩАЯ РОЛЬ ДВИГАТЕЛЬНЫХ НАВЫКОВ

Аннотация. Что позволяет спортсменам выполнять творческие действия в своих видах спорта? В последние два десятилетия в спортивных исследованиях в основном предполагалось, что ключевым фактором является дивергентное мышление, и были разработаны специализированные тесты ДМ для оценки креативности игроков. Однако остаётся фундаментальный вопрос: выполняют ли игроки, набравшие высокие баллы в специализированных тестах ДМ, больше творческих действий на поле? В спорте творческие действия считаются решающими. Согласно стандартному определению креативности, действия являются творческими, если они одновременно функциональны и нетрадиционны. В таких видах спорта, как футбол, отклонение от ожидаемых стандартных решений – в нужный момент – чтобы застать соперника врасплох, является отличительной чертой

мастерства. В футболе высокого уровня креативность действий игроков, по мнению экспертов, положительно связана с успехом команды. Благодаря этой практической значимости изучение креативности стало вызывать большой интерес в спортивной науке. Примечательно, что исследования в области креативности подчёркивают, что изучение творческого поведения в конкретных сферах, таких как спорт, может дать важные сведения для нашего общего понимания креативности.

В исследованиях, посвящённых спорту, используются различные концепции и методы оценки креативности. В большинстве исследований креативность рассматривается как способность игроков к дивергентному мышлению в рамках конкретного вида спорта. ДТ – это традиционная концепция в исследованиях креативности, которая относится к когнитивной способности генерировать множество разнообразных и оригинальных идей в ответ на открытые задачи. Несмотря на то, что эта концепция вызывает споры, например, в 10-м разделе Американской психологической ассоциации против, ДТ широко используется в качестве показателя в общих стандартизированных тестах на креативность, таких как тесты Торренса на творческое мышление. В спортивных исследованиях тесты ДТ были адаптированы к спортивным ситуациям для количественной оценки креативности игроков. Эти задачи на развитие творческого мышления, связанные со спортом, основаны на видеоматериале. Например, в футболе участникам показывают видеофрагменты атакующих игровых ситуаций, которые останавливаются в критический момент. Задача участников – представить себя в роли игрока, владеющего мячом, и, как только видео останавливается, назвать все возможные решения, которые они могут придумать за 45 секунд. Чтобы количественно оценить дивергентное мышление игроков по их устным ответам, оцениваются три компонента: беглость (количество предложенных идей), гибкость и оригинальность.

Концептуально основное предположение подхода ДТ в спорте заключается в том, что креативные действия обусловлены ДТ игроков и что тесты ДТ, специфичные для конкретного вида спорта, могут выявить различия между более креативными и менее креативными игроками. Таким образом, потенциал игроков к выполнению креативных действий объясняется их когнитивной способностью генерировать нестандартные идеи независимо от их двигательных навыков.

Эмпирически в исследованиях изучалось, как на ДТ, специфичный для спорта, влияют различные факторы, включая способности к вниманию, развивающую деятельность, мотивационные состояния и поведение при взгляде, а также нейронные корреляты. На основе этого

исследования были предложены практические рекомендации по использованию тестов DT для оценки креативности игроков и нацеливанию DT на тренировках для развития креативности игроков и применены к ряду видов спорта, включая футбол, теннис, гандбол и баскетбол. Однако в этом направлении исследований остается один фундаментальный вопрос: выполняют ли игроки, набравшие высокие баллы по тестам DT, специфичным для конкретного вида спорта, более творческие действия?

Идея о том, что творческие действия в спортивных ситуациях обусловлены одной когнитивной способностью, а именно DT, недавно была подвергнута сомнению как концептуально, так и эмпирически. Вместо того чтобы предполагать наличие всеобъемлющей творческой способности, в которой ключевым ингредиентом является DT, в конкретных областях, связанных с творчеством, подчёркивается, что для достижения творческих результатов в конкретной области или задаче решающее значение имеет широкий набор навыков, связанных с этой областью или задачей. С этой точки зрения нельзя априори исключать, что DT способствует творческим достижениям. Однако вместо того, чтобы использовать показатели DT в качестве бесспорного критерия оценки креативности, вопрос о том, способствует ли DT творческому поведению в конкретной области и в какой степени, становится эмпирическим вопросом [1].

Творчество, в свою очередь, не является неизменной характеристикой продукта или действия, а по своей сути зависит от времени и социокультурного контекста. Однако на индивидуальном уровне навыки или ресурсы, необходимые для выполнения задачи, могут иметь решающее значение для совершения действий, которые являются функциональными и выходят за рамки текущих стандартов или ожиданий в рамках системы координат (например, группы людей или сферы деятельности). В спорте креативная деятельность проявляется в двигательных действиях. Таким образом, способность спортсменов совершать креативные действия во многом зависит от их двигательных навыков в конкретном виде спорта, то есть от их сенсомоторных способностей решать двигательные задачи в своём виде спорта. Например, специфические для футбола двигательные навыки включают в себя способность игроков пасовать, вести мяч, бить по воротам и т. д., чтобы решать игровые задачи. Мы предположили, что выполнение креативных действий в первую очередь обусловлено (или ограничено) собственными вариантами действий спортсменов, которые основаны на их сенсомоторных навыках, а не на способности генерировать варианты как таковые, что оценивается в тестах DT. Эта гипотеза о моторных навыках хорошо согласуется с точкой зрения экспер-

тов на креативность, согласно которой с развитием навыков, необходимых для выполнения задачи, «адаптация к ситуационным требованиям будет усиливаться и отражать более высокий уровень креативности». Таким образом, предложенный подход к креативности в спорте, основанный на моторных навыках, предсказывает, что креативные действия в спортивных ситуациях лучше объясняются уровнем моторных навыков игроков, чем их результатами в специализированных тестах на креативность [2].

Первое эмпирическое подтверждение гипотезы о двигательных навыках было получено в ходе полевого эксперимента с участием юных футболистов из элитных команд. Игроки были случайным образом распределены в одну из двух тренировочных групп, предназначенных для улучшения либо их двигательных навыков, связанных с футболом, либо двигательных навыков в целом. До и после вмешательства были оценены показатели двигательных навыков игроков, связанных с футболом, а также функциональность и креативность действий, выполняемых на поле. DT игроков оценивалось с помощью стандартизированного теста DT, разработанного специально для футбола, а функциональность и креативность действий игроков на поле оценивались экспертами с помощью методики согласованной оценки. Как и ожидалось – и в соответствии с подходом DT, – игроки, участвовавшие в тренировках DT, ориентированных на футбол, действительно улучшили свои навыки DT. Однако заметные улучшения в навыках DT не привели к более креативным действиям на поле. Напротив, игроки, прошедшие тренировку двигательных навыков, продемонстрировали более заметные улучшения не только в функциональности, но и в креативности своих действий на поле. Эти результаты ставят под сомнение преобладающий в спорте подход DT и обоснованность тестов DT, ориентированных на спорт, для оценки креативности игроков. Тем не менее, существует очевидная необходимость в дальнейшем тестировании прогнозов, основанных на обоих подходах — DT и моторных навыках, – с использованием более крупных выборок, игроков разного возраста и уровня подготовки, а также более сложных игровых ситуаций на поле.

В исследовании приняли участие 33 юных футболиста-мужчины (возраст = $11,40 \pm 0,46$ лет). Все игроки участвовали в программе развития талантов и входили в состав команды профессионального футбольного клуба для игроков младше 12 лет. На момент сбора данных у игроков было в среднем 6,08 лет опыта занятий футболом ($SD = 1,13$) в организованных условиях, и они посещали четыре тренировки по футболу и один матч в неделю. Размер выборки был определен заранее, чтобы обеспечить достаточную мощность для выявления

средних и крупных эффектов ($\alpha = 0,05$, $1-\beta = 0,80$, $r = 0,40$). Исследование было одобрено комитетом по этике факультета гуманитарных наук Бернского университета (номер одобрения: 2017–12–00003) и проводилось в соответствии с Хельсинкской декларацией. Разрешение на участие было получено от опекунов игроков заранее [3].

Чтобы оценить креативность действий на поле, игроки соревновались в двух типичных игровых ситуациях. Их действия в обеих ситуациях оценивались группой независимых футбольных экспертов в соответствии с рекомендациями САТ. Игровые ситуации были разработаны совместно с тренерами клубов, чтобы имитировать соответствующие фазы игры в футбол. Чтобы создать сопоставимые ситуации для всех игроков, были стандартизированы исходные позиции. Однако, как только мяч оказывался в игре, все игроки могли действовать так же, как в обычном матче. Ситуация 1 (рис. 1) была разработана, чтобы имитировать фазы игры, в которых атакующий игрок получает мяч в центре поля, а соперники находятся у него за спиной; эта игра начинается с передачи центральному нападающему (выделено на рис. 1).



Рисунок 1 – Оценка креативности действий игроков

Ситуация 2 (рис. 2) была разработана для имитации контратак и начинается с того, что левый или правый нападающий (выделен на рис. 2) ведёт мяч в игровую зону. Испытание заканчивалось, как только мяч оказывался за пределами игровой зоны или был забит гол. Средняя продолжительность испытания (т. е. розыгрыша) составила 8,4 с (стандартное отклонение = 5,1 с).



Рисунок 2 – Игровые ситуации на поле, использованные для оценки креативности действий игроков в исследовании

Каждый игрок выполнил в общей сложности 12 испытаний на атакующих позициях, представляющих интерес для рейтинга, то есть шесть испытаний в качестве центрального нападающего в Ситуации 1 и шесть испытаний в качестве левого или правого нападающего в Ситуации 2. Пары «нападающий – защитник» назначались случайным образом.

Кроме того, игроки меняли позиции каждые два испытания, то есть в шести испытаниях в каждой ситуации у них было по три разных сочетания товарищей по команде и соперников. Мы добавили эти смены позиций, чтобы свести к минимуму влияние многократной игры с особенно сильным/слабым соперником или товарищем по команде.

Чтобы оценить действия игроков, каждое испытание оценивалось группой из пяти независимых футбольных экспертов, которые не были знакомы с темой исследования и лично не знали игроков. Экспертами были футбольные тренеры с лицензией УЕФА А или В со средним стажем работы тренером 15,60 лет (стандартное отклонение = 2,73) и средним стажем игры 21,00 год (стандартное отклонение = 17,35).

Для создания онлайн-инструмента оценки использовался сервис Qualtrics. Перед оценкой экспертам были представлены 32 видеофрагмента, отобранных почти случайным образом, чтобы они могли ознакомиться с игровой ситуацией, уровнем игроков и типами решений, которые они применяли. Для оценки экспертам было предложено просмотреть каждую ситуацию и интуитивно оценить решение игрока с точки зрения креативности, функциональности и технической реализации. В соответствии с рекомендациями САТ мы попросили экспертов оценить действия с точки зрения различных качеств в ходе процедуры оценки, однако для анализа данных учитывалась только оценка креативности. Для каждого ролика нужно было оценить только поведение одного игрока, а именно поведение выделенного центрального нападающего в ситуации 1 и поведение выделенного левого или правого нападающего в ситуации 2.

Чтобы количественно оценить взаимосвязь между креативностью действий игроков на поле и их показателями в DT, а также уровнем их двигательных навыков, были рассчитаны корреляции Спирмена. Из-за применяемой процедуры ранжирования уровня двигательных навыков использовались непараметрические тесты.

Для удобства интерпретации показатели игроков в DT и их креативность на поле также представлены в виде рангов [4].

На рисунке 2 показана взаимосвязь между креативностью действий игроков на поле и их показателями ДТ (слева) и уровнем двигательных навыков (справа) соответственно. Не было обнаружено положительной корреляции между показателями ДТ и креативностью действий на поле ($r_s = -.16$, $p = .82$).

Напротив, наблюдалась корреляция от умеренной до большой между уровнем двигательных навыков игроков и креативностью действий на поле ($r_s = 0,43$, $p < 0,01$). Результаты не изменились, когда были рассчитаны корреляции Пирсона (оценка ДТ–креативность в полевых условиях: $r = -.16$, $p = .82$; уровень двигательных навыков – креативность в полевых условиях: $r = 0.44$, $p < .01$).

Для полноты картины мы также проверили взаимосвязь между ДТ и двигательными навыками. Не было обнаружено корреляции между ДТ игроков и уровнем двигательных навыков ($r_s = 0,05$, $p = 0,76$).

ЛИТЕРАТУРА

1. Бр., Дж. "Какие критерии используются для допуска пациентов к возвращению в спорт после первичной реконструкции ПКС? Обзор" / Дж. Бр. – Спортивная медицина. – 2019. – Т. 53, № 18. – С. 1154-1161. – doi: 10.1136/bjsports-2018-099982. (дата обращения 10.10.2024).
2. Кано-де-ла-Куэрда, Р., Молеро-Санчес, А., Карратала-Техада, М., Альгуасиль-Диего, И. М., Молина-Руэда, Ф., Мианголарра-Пейдж, Х. К., Торричелли, Д. "Теории и модели управления и обучения двигателям. Клинические применения в области нейрореабилитации" / Р. Кано-де-ла-Куэрда и др. – Неврология. – 2015. – doi: 10.1016/j.nrl.2011.12.010 (дата обращения 10.10.2024).
3. Кавано, Дж. Т., Пауэрс, М. "Прогресс реабилитации ПКС: где мы сейчас?" / Дж. Т. Кавано, М. Пауэрс. – Текущие обзоры в области костно-мышечной медицины. – 2017. – Т. 10, № 3. – С. 289-296. – doi: 10.1007/s12178-017-9426-3 (дата обращения 10.10.2024).
4. Чаабан, Ч. Р., Тернер, Дж. А., Падуя, Д. А. "Думайте нестандартно: включение вторичных когнитивных задач в тестирование по возвращению к спорту после реконструкции ПКС" / Ч. Р. Чаабан, Дж. А. Тернер, Д. А. Падуя. – Границы спорта и активного образа жизни. – 2023. – Т. 4. – doi: 10.3389/fspor.2022.1089882 (дата обращения 10.12.2024).