

**Е.В. Лескин,
Н.Н. Русанова
E.V. Leskin,
N.N. Rusanova**

e.leskin@ugkp.ru

*ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», г. Екатеринбург
Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg*

КИБЕРСПОРТ КАК РЕСУРС НОВОЙ МОДЕЛИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

ESPORTS AS A RESOURCE OF A NEW MODEL OF EDUCATIONAL REALITY

Аннотация. В статье рассматривается новый вид спортивной деятельности – киберспорт. Ставится вопрос о перспективах развития спортивного программирования, киберспорта и фиджитализации как нового взгляда на традиционный спорт. Авторами раскрываются положительные и отрицательные стороны увлечения сетевыми видеоиграми.

Abstract. The article discusses a new type of sports activity – esports. The question is raised about the prospects for the development of sports programming, esports and digitalization as a new look at traditional sports. The authors reveal the positive and negative sides of the hobby of online video games.

Ключевые слова: компьютерные игры, киберспорт, интернет-зависимость, цифровая трансформация, операциональная сторона мышления, возможности компьютерных технологий.

Keywords: computer games, esports, Internet addiction, digital transformation, the operational side of thinking, the possibilities of computer technology.

В современном мире спорт позволяет совершенствовать навыки обучающихся по различным направлениям. Относительно недавно в мире появился компьютерный спорт.

В сегодняшних реалиях достаточно часто в просторах интернета и по телевидению мелькает слово «киберспорт» и многие люди даже не знают, как правильно понимать это «слово». Само понятие киберспорта можно расшифровать, как «компьютерный спорт». «Спорт – это специфический род физической или интеллектуальной активности, совершаемой с целью соревнования».

В последнее время появляются инициативы по внедрению уроков киберспорта в школах, колледжах и университетах, исходившие от Института развития интернета. В 2021 году Правительство РФ предложило ввести курсы по киберспорту в некоторых университетах страны. Реакция на это самая разная: от «сколько же можно, дети у нас общаться разучились» до «давно пора». Но, знаете ли «дотеры» социализируются не хуже теннисистов и баскетболистов.

В 2019 году Институт развития интернета предложил ввести состязания по наиболее популярным в мире видеоиграм: «**Minecraft**», «**Dota 2**», «**Hearthstone**». Все они позволяют общаться с игроками по всему миру. Первая – это виртуальное пространство с открытым миром (безбарьерное перемещение), где игрок может создавать предметы, здания и целые города из пиксельных кубов. Игроки, что важно, могут подключаться к сетевой игре и быть творческими соавторами вместе с пользователями по всему миру. Игры «Dota 2», «Hearthstone» более милитаристичны, хотя фокус внимания смещен в сторону построения стратегии. В России признали такие киберспортивные дисциплины, как Боевая арена, Соревновательные головоломки, Спортивный симулятор, Стратегии в реальном времени, Tактический трехмерный бой, Технический симулятор, Файтинг.

Киберспорт – новый вид спортивной деятельности, реализуемой как в ходе соревнований, так и в ходе тренировочного процесса. Его специфика заключается в средствах, используемых для осуществления этой деятельности, к которым относятся, в частности, компьютерная техника, программное обеспечение, интерактивные устройства и иные возможности компьютерных технологий.

Для овладения правилами эффективной победы в играх нужно регулярно развивать стратегическое мышление. Оттачивание приемов в киберспорте происходит по аналогии, например, с шахматами или с командными играми классического олимпийского спорта. Как и в любой другой массовой индустрии, в среде киберспорта встречается излишний фанатизм, но, к счастью для всех противников киберспорта, мало кто посвящает данной карьере столько времени, и спортсмены, как правило, параллельно учатся в школах, колледжах, университетах и работают в других местах.

Компьютерные игры развивают ряд навыков: Dota 2 – жанр игры, в которой сочетаются стратегии и ролевые игры, развивает стратегическое мышление, скорость реакции; Hearthstone – развивает логику; CodinGame – игра для программирования, развивает навыки программирования, математические навыки; Minecraft – симулятор строительства, развивает креативность, абстрактное мышление, ориентацию на местности [4, с. 26].

Можно считать, что компьютерные игры оказывают положительное влияние на показатели скорости реакции игрока, высокие результаты в решении задач на выраженность операциональной стороны мышления, на комбинаторные способности, а также на способность к анализу и синтезу.

У спортсменов (киберспортсменов) которые занимаются киберспортом, в большей степени активно развивается и тренируется интеллектуальная составляющая. Ведь в киберспорте очень важно стратегически мыслить, принимать решения, подстраиваться под ситуации и думать о многих факторах которые могут повлиять на тот или иной момент. Также стоит отметить важную роль реакции и мелкой моторики пальцев (ведь основным инвентарем в руках спортсмена является мышь и клавиатура). Нужно иметь крепкую психику, ведь сыграть 5–6 игр в командную игру не так просто, как кажется. Из-за активной мозговой активности, сосредоточенности и координации действий вырабатывается своего рода интеллектуальная выносливость и что также является одной из самых важных «характеристик» киберспортсменов [1, с. 13].

Но есть и отрицательные стороны увлечения сетевыми видеоиграми – это агрессивный языковой фон, формируются симптомы дереализации, возможность развития асоциальности, развития зависимостей.

Явление интернет-зависимость, является более широким и распространенным явлением. К интернет-зависимостям можно отнести зависимость от компьютерных игр, от социальных сетей, от онлайн-общения. Зависимость от компьютерных игр относится к группе поведенческих, или нехимических зависимостей. Это зависимости, которые вызывают определенные эмоции и в силу этого становятся навязчивыми. Компьютерные игры вызывают опасение, и никто не желает быть зависим от них. Одним из факторов возникновения зависимости является специфика в выработке некоторых нейромедиаторов, в частности дофамина. Система выработки дофамина отвечает за ощущение достижений, за мотивацию в действиях. Достигать успеха в компьютерных играх, чтобы привлекать и удерживать внимание игроков, достаточно легко. Человек, играющий, чувствует подъем и мотивирован продолжать игру, что приводит к заикленному поведению [2, с. 19]. Чтобы почувствовать себя хорошо, нужно поиграть. Но компьютерная игровая зависимость – это достаточно редкое явление.

Сейчас молодежь регулярно играет в самые известные компьютерные игры, но и у них сохраняется плодотворная реальная жизнь, есть друзья, увлечения, прогулки на свежем воздухе. Киберспорт дает возможности для социализации – это профессионализация и легитимация киберспорта, самореализация через возможность получения признания со стороны общественности, превращение хобби в профессию с возможностью заработка, киберс-

портсмены занимаются любимым делом, и у них есть возможность заработать хорошие деньги и стать известными [3, с. 102].

Новая образовательная реальность отдает предпочтение вопросам цифровизации, становления молодого и подрастающего поколений, а также цифровой трансформации жизни общества в целом.

В процессе цифровой трансформации все чаще ставится вопрос о перспективах развития спортивного программирования, киберспорта и фиджитализации как нового взгляда на традиционный спорт, а также о роли образовательных институтов – школы, колледжа, вуза.

Инновации в спорте проходят процесс становления в сложных, но закономерных условиях. Основные социальные институты с настороженностью наблюдают за развитием киберспорта. Однако компьютерный спорт не способен полностью вытеснить спорт традиционный. Но в то же время обладает большим потенциалом для своего дальнейшего развития при условии учета намеченных рисков.

Развитие киберспорта и кибериндустрии, внедрение новейших технологий (дополненной и виртуальной реальности, создание метавселенных, развитие игр будущего), привлечение молодежи к проектированию цифровых и технологичных стартапов в вузах, колледжах, школах – это тренды развития образования.

Список литературы

1. *Беликов В. А.* Что такое киберспорт и спорт ли это вообще? // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития : Межрегиональная научно-практическая конференция, Москва, 10 декабря 2020 г. М. : Рос. гос. ун-т физической культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК), 2020. С. 13–16.

2. *Кузина Н. В., Кузина Л. Б.* К вопросу о пользе и вреде киберспорта: игроки в “Dota 2” как представители контркультуры – судьбы и психологические особенности личности (скрининг 2017 г.) // Психолог. 2018. № 3. С. 19–31. <https://doi.org/10.25136/2409-8701.2018.3.26529>.

3. *Кулбахтина А. З.* Социальные функции традиционного и компьютерного спорта // Социально-экономические и гуманитарные аспекты физической культуры и спорта : сборник статей Всероссийской научно-практической конференции, Уфа, 15 октября 2020 г. Уфа : Башкир. ин-т физ. культуры, 2020. С. 101–106.

4. *Стрельникова Г. В., Стрельникова И. В.* Особенности сенсомоторной и когнитивной сфер киберспортсменов, выступающих в разных дисциплинах // Наука и спорт: современные тенденции. 2016. Т. 12, № 3 (12). С. 64–69.