УДК 379.828; 374.32
ББК 74.200; 75.5

DOI: 10.31862/2218-8711-2020-1-198-204

СИСТЕМНЫЙ АНАЛИЗ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ СООБЩЕСТВА СТУДЕНТОВ, ЗАНИМАЮЩИХСЯ КИБЕРСПОРТОМ

SYSTEM ANALYSIS OF LIFE ACTIVITY OF A COMMUNITY OF STUDENTS INVOLVED IN E-SPORT

Корчемная Нина Валерьевна

Старший преподаватель кафедры
физического воспитания и спорта Московского
государственного технологического университета
«СТАНКИН»

E-mail: ninelyna@outlook.com

Korchemnaya Nina V.

Senior Lecturer at the Department of
physical education and sport, Moscow State
Technological University "STANKIN"

E-mail: ninelyna@outlook.com

Аннотация. В представленной статье исследуются вопросы организации студенческого киберспортивного сообщества. Целью данной статьи является определение эффективного способа организации киберспортивной сферы в вузе, который будет способствовать социальному воспитанию студентов, занимающихся компьютерным спортом. Проблема статьи заключается в противоречии между популярностью киберспорта у молодежи и недостаточной теоретической разработанностью его возможностей для социального воспитания студентов. На основе опыта конкретной образовательной организации раскрыто содержание разнообразных

Abstract. This article explores the issue of organizing the student e-sport community. The purpose of this article is to determine the effective way of organizing the e-sport sphere at a university, which will contribute to the social education of students involved in computer sport. The point of the article is the contradiction between the popularity of e-sport among young people and the insufficient theoretical elaboration of its possibilities for the social education of students. Based on the experience of a particular educational organization, the content of various activities of students

© Корчемная Н. В., 2020

Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

видов деятельности студентов, увлеченных киберспортом. За основу автор взял четыре основных вида деятельности, которые впоследствии были уточнены и расширены: тренировочная деятельность; соревновательная деятельность; деятельность, направленная на продвижение киберспорта; фоновые виды деятельности и фоновые виды спорта. Виды деятельности, осуществляемые в киберспортивной сфере, были расклассифицированы и проанализированы в зависимости от режимов функционирования, предложенных Б. В. Куприяновым. В заключение формулируются основные выводы, подтверждающие образовательные возможности компьютерного спорта как эффективного инструмента социального воспитания студентов.

Ключевые слова: компьютерный спорт, студент, киберспортсмен, молодежные объединения, режимы функционирования игровых молодежных объединений, досуг.

interested in computer sport is disclosed.

The author took four main types of activity as a basis, which were subsequently refined and expanded: e-sport-training activity; competitive activity; activity aimed at promoting e-sport; background activities and background sports. The activities carried out in the computer sport sphere were classified and analyzed depending on the modes of operation proposed by B. V. Kupriyanov. In conclusion, the main findings are drawn, confirming the educational possibilities of computer sports as an effective tool for social education of students.

Keywords: computer sport, student, cyber-athlete, youth associations, modes of operation of gaming youth associations, leisure.

Сегодня мы можем наблюдать стремительное развитие недавно появившегося инновационного вида спорта – компьютерного спорта. Киберспорт (компьютерный спорт, е-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, electronic sport)) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [1]. Призовые фонды крупнейших киберспортивных турниров исчисляются миллионами долларов, трансляции и записи игр на интернет-канал – миллионами просмотров.

Доступность киберспортивного оснащения, интересные и разнообразные дисциплины компьютерного спорта, регулярные проведения любительских турниров способствуют продвижению этого вида спорта в массы. Широкое распространение компьютерный спорт получил и в студенческой среде. Студенческие соревнования проводятся на различных уровнях: региональных, федеральных, международных. Особенности студенческого компьютерного спорта подняты в научных исследованиях А. М. Балыкиной, В. В. Буторина, Д. Ф. Джафарова, В. А. Замощенко, П. Р. Камешкова, М. А. Лебедева, М. А. Новоселова, В. В. Сенченко, В. В. Накрохина [2–7]. Появление и большая популярность компьютерного спорта является закономерным следствием информатизации общества. Однако процесс информатизации общества должен быть социально ориентированным и привести к интеллектуально-гуманистической трансформации всей жизнедеятельности человека [8; 9].

Все это порождает проблему, заключающуюся в противоречии между активным вовлечением студенческой молодежи в занятия компьютерным спортом и недостаточной теоретической разработанностью способов организации киберспортивной сферы в образовательном процессе вуза, которые будут способствовать социальному воспитанию студентов-киберспортсменов.

При определении термина «социальное воспитание» мы придерживаемся позиции А. В. Мудрика, который характеризует социальное воспитание как составную часть относительно социально контролируемой социализации, реализующейся в трех взаимосвязанных и в то же время относительно автономных по содержанию, формам, способам и стилю взаимодействия субъектов процессах: организации социального опыта воспитуемых; образования воспитуемых; оказания воспитуемым индивидуальной помощи [10]. Социальный опыт А. В. Мудрик определил как единство различного рода умений и навыков, знаний и способов мышления, норм и стереотипов поведения, интериоризированных ценностных установок, запечатленных ощущений и переживаний, опыт взаимодействия с людьми, опыт адаптации и обособления, а также самопознания, самоопределения, самореализации и самоутверждения [11, с. 186].

Целью нашего исследования является определение различных режимов практического развития компьютерного спорта в вузе, которые будут способствовать социальному воспитанию студентов, на основе организации социального опыта студентов-киберспортсменов.

Для достижения обозначенной нами цели мы проанализировали опыт организации киберспорта в МГТУ «СТАНКИН». Исходя из опыта развития компьютерного спорта в МГТУ «СТАНКИН» мы выделили следующие виды деятельности студентов: тренировочную деятельность; соревновательную деятельность; деятельность, направленную на продвижение киберспорта; фоновые виды деятельности и фоновые виды спорта.

Тренировочная деятельность – это не игра в любимые игры, а прежде всего отработка технических и тактических игровых действий, анализ своей игры, игр соперников, разбор ошибок. Кроме этого, тренировочная деятельность включает в себя занятия физическими упражнениями.

Соревновательная деятельность представляет собой выступление на различных турнирах: внутривузовских, межвузовских, открытых и др. Соревнования могут проходить онлайн (дистанционно) и лан (на определенной площадке, специально оборудованной для киберспортивных соревнований).

Деятельность, направленная на продвижение киберспорта, включает в себя организацию отборочных соревнований; регистрацию команды на соревнования; проведение мастер-классов; комментирование игр; написание статей; выступление на конференциях и форумах; фотографирование мероприятий; администрирование групп в социальной сети «ВКонтакте»; разработку и администрирование сайта; создание видеороликов [12].

Фоновые виды деятельности, фоновые виды спорта. Фоновые виды деятельности, фоновые виды спорта в нашем понимании – это такие виды деятельности и виды спорта, которые являются прототипами компьютерных игр в базовой реальности. К фоновым видам деятельности относятся: посещение военных музеев, форумов. К фоновым видам спорта – занятие танко-модельным спортом; участие в соревнованиях по пейнтболу.

Для анализа опыта организации жизнедеятельности сообщества студентов, занимающихся киберспортом, обратимся к определенным режимам функционирования игровых молодежных объединений, предложенным Б. В. Куприяновым:

- 1) «цех» – создание реквизита участниками общности;
- 2) «репетиция» – повторение определенных элементов действия с целью разучивания или совершенствования исполнения;
- 3) «витрина» – демонстрация аудитории результатов своей деятельности;
- 4) «гастроль» – предоставление услуги, проведение мероприятия на заказ, может осуществляться на выезде или в помещении клуба;
- 5) «школа» – опытные члены данного клуба формируют умения и навыки у «учеников»;
- 6) «тусовка» – обычно стихийное, поверхностное политематическое общение;
- 7) «встреча знатоков» – обмен информацией о предмете хобби;
- 8) «проектно-конструкторское бюро» – разработка программы работы, планов проведения сборов, методических рекомендаций, сценариев мероприятий;
- 9) «научная лаборатория» – совместная деятельность группы по изучению чего-либо;
- 10) «философский кружок» – развитие членов клуба и формирование их личности посредством реализации потенциалов, заложенных в ролевых играх как таковых; цель – собрать вокруг себя людей с близкими ценностями [13].

Рассмотрим данные режимы применительно к сфере компьютерного спорта МГТУ «СТАНКИН». В сфере компьютерного спорта режимы функционирования могут осуществляться как в базовой, так и в виртуальной реальности. В нашем исследовании мы определяем базовую реальность как социальную реальность, которая охватывает сферу повседневности в физическом мире, основанную на общекультурных нормах и ценностях. Виртуальную реальность (VR) – как вид социальной реальности, субъективно отделяемой от базовой реальности, источником которой служит взаимодействие, основанное на работе компьютерных устройств, психического мира человека с индивидами, группами, организациями, компьютерными программами [14, с. 37].

1. **«Цех».** В этом режиме выполняется настройка и ремонт киберспортивного оборудования (программного и аппаратного обеспечения). Кроме того, данный режим находит свое применение в занятиях фоновыми видами спорта, прежде всего танко-модельным спортом. Также включает в себя замену некоторых частей моделей танков, работы по ремонту и обслуживанию техники, создание декораций для полигона.

2. **«Репетиция»** представляет собой тренировочную деятельность в избранной дисциплине компьютерного спорта для совершенствования технико-тактических действий с целью успешного выступления на соревнованиях. В данном режиме также проходят тренировки в фоновых видах спорта, занятия физическими упражнениями.

3. **«Витрина».** В базовой реальности в данном режиме проводятся мастер-классы по определенной дисциплине компьютерного спорта или танко-модельному спорту. Обычно мастер-классы проводятся на традиционных вузовских спортивно-массовых мероприятиях: Посвящение в спортивный «СТАНКИН» для первокурсников, программа «СПОРТ. ИНТЕЛЛЕКТ». В виртуальной реальности режим «витрина» представляет собой ведение

тематических групп в социальной сети «ВКонтакте», где освещаются основные киберспортивные новости вуза. Сюда же относятся трансляции соревнований, видеозаписи игр и видеоролики о киберспортивной жизни в вузе на интернет-каналах.

4. **«Гастроль».** Режим «гастроль» включает в себя участие киберспортсменов в различных соревнованиях и студенческих форумах, организацию и проведение мастер-классов на выезде, помощь в организации и проведении мероприятий другим сообществам.

5. **«Школа».** Этот режим направлен на обучение новичков и обычно осуществляется в тренировочной деятельности и в фоновых видах деятельности и спорта (обучение технико-тактическим действиям), в деятельности по продвижению киберспорта (правила ведения группы «ВКонтакте», особенности фото- и видеосъемки, создание видеороликов и др.).

6. **«Тусовка»** обычно сочетается с режимами «репетиция», «витрина», «гастроль», «встреча знатоков» и представляет собой общение ради общения. Режим «тусовка» может реализовываться в виде общения как в базовой, так и в виртуальной реальности. В базовой реальности данный режим представляет собой общение во время поездок в военные музеи, на соревнования, форумы; во время перерывов на тренировках и соревнованиях (которые проводятся лан), мастер-классах. В виртуальной реальности этот режим представляет собой общение через социальную сеть «ВКонтакте» или с использованием аудиальных средств связи.

7. **«Встреча знатоков»** – мероприятия узкой тематики, обычно проводятся для киберспортсменов, увлеченных дисциплинами компьютерного спорта в жанре танковых симуляторов. К данному режиму относятся посещение военных музеев, тематические конференции (выступление студентов с презентацией в рамках какого-либо спортивно-массового мероприятия или на отдельной встрече).

8. **«Проектно-конструкторское бюро».** В базовой реальности – это собрания руководителей, на которых решаются основные вопросы: сроки регистрации и проведения отборочных соревнований; правила отборочных соревнований, назначения руководителей. В виртуальной реальности – переписки и беседы (чаты в социальной сети «ВКонтакте», разговоры с использованием современных аудиальных средств связи), где уточняются основные вопросы и решаются мелкие оперативные вопросы.

9. **«Научная лаборатория».** В «научной лаборатории» происходит исследование компьютерного спорта, результатом чего является написание статей и/или выступление на конференциях.

10. **«Философский кружок».** В «философский кружок» входят преподаватель и заведующая кафедрой физической культуры и спорта. Основная задача «философского кружка» – использовать воспитательные возможности компьютерного спорта при работе со студентами, увлеченными киберспортом.

Выводы. Таким образом, сфера компьютерного спорта в вузе представлена многообразными режимами функционирования. Многообразие режимов функционирования киберспортивного объединения позволяет погружаться его участникам в различные социальные ситуации, тем самым формируя у них социальный опыт, что, в свою очередь, способствует социальному воспитанию личности студента-киберспортсмена.

Список литературы

1. Вопрос – ответ // Официальный сайт ФКС России. URL: <https://resf.ru/about/faq/> (дата обращения: 12.06.2019).
2. Балыкина А. М. Об опыте организации сопровождения профессиональной киберсоциализации студентов // Информация и образование: границы коммуникаций. 2015. № 7 (15). С. 291–293.
3. Джафаров Д. Ф., Новоселов М. А. Интерактивная интеллектуально-спортивная среда // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 2016. № 3. С. 64–66.
4. Замощенко В. А., Сенченко В. В. Киберспорт в условиях высшей школы // Проблемы современного педагогического образования. 2016. № 51-2. С. 192–198.
5. Камешков П. Р. Студенческий киберспорт и клубы // Физическое воспитание и студенческий спорт глазами студентов: материалы II Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием, посвящ. 85-летию КНИТУ-КАИ. 24–27 ноября 2016. Казань: КНИТУ-КАИ, 2016. С. 330–331.
6. Лебедев М. А., Буторин В. В. Киберспорт в жизни студентов вуза физической культуры // Образование. Наука. Культура: материалы междунар. науч. форума. 23 ноября 2016. Гжель: Гжельский гос. ун-т (Электроизолятор), 2017. С. 423–426.
7. Накрохин В. В. О необходимости развития киберспорта в вузах // Обучение и воспитание: методики и практика. 2015. № 24. С. 130–132.
8. Урсул А. Д. Информатизация общества (поиск системы закономерностей) // Вестн. Рос. о-ва информатики и вычислительной техники. 1990. Вып. 3. С. 7–18.
9. Урсул А. Д. Информатизация общества и переход к устойчивому развитию цивилизации // Вестн. Рос. о-ва информатики и вычислительной техники. 1993. Вып. 1-2. С. 35–45.
10. Мудрик А. В. Воспитание как составная часть процесса социализации // Вестник ПСТГУ. Сер. IV: Педагогика. Психология. 2008. Вып. 3 (10). С. 7–24.
11. Мудрик А. В. Общение в процессе воспитания: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений. М.: Пед. о-во России, 2001. 320 с.
12. Корчемная Н. В. Использование интересов студентов-киберспортсменов в базовой реальности для создания условий социального воспитания // Ребенок в современном образовательном пространстве мегаполиса: материалы IV Всерос. науч.-практ. конф. 07 апреля 2017 г. М.: Перо, 2017. С. 246–252.
13. Куприянов Б. В., Подобин А. Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России. Кострома: КГУ им. Н. А. Некрасова, 2003. 103 с.
14. Воронаев М. В. Воспитание в виртуальных средах: моногр. М.: МГПУ, 2010. 277 с.

References

1. Vopros – otvet. Available at: <https://resf.ru/about/faq/> (accessed: 12.06.2019).
2. Balykina A. M. Ob opyte organizatsii soprovozhdeniya professionalnoy kibersotsializatsii studentov. *Informatsiya i obrazovanie: granitsy kommunikatsiy*. 2015, No. 7 (15), pp. 291–293.
3. Dzhafarov D. F., Novoselov M. A. Interaktivnaya intellektualno-sportivnaya sreda. *Fizicheskaya kultura: vospitanie, obrazovanie, trenirovka*. 2016, No. 3, pp. 64–66.

4. Zamoshchenko V. A., Senchenko V. V. Kibersport v usloviyakh vysshey shkoly. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*. 2016, No, 51-2, pp. 192–198.
5. Kameshkov P. R. Studencheskiy kibersport i kluby. In: *Fizicheskoe vospitanie i studencheskiy sport glazami studentov*. In: *Proceedings of the II All-Russian scientific-practical conference with international participation, dedicated to the 85th anniversary KNITU-KAI*. 24–27 Nov. 2016. Kazan: KNITU-KAI, 2016. Pp. 330–331.
6. Lebedev M. A., Butorin V. V. Kibersport v zhizni studentov vuza fizicheskoy kultury. In: *Obrazovanie. Nauka. Kultura. Proceedings of International Scientific Forum*. 23 Nov. 2016. Gzhel: Gzhelskiy gos. un-t (Elektroizolyator), 2017. Pp. 423–426.
7. Nakrokhin V. V. O neobkhodimosti razvitiya kibersporta v vuzakh. *Obuchenie i vospitanie: metodiki i praktika*. 2015, No. 24, pp. 130–132.
8. Ursul A. D. Informatizatsiya obshchestva (poisk sistemy zakonomernostey). *Vestn. Ros. o-va informatiki i vychislitelnoy tekhniki*. 1990, Iss. 3, pp. 7–18.
9. Ursul A. D. Informatizatsiya obshchestva i perekhod k ustoychivomu razvitiyu tsivilizatsii. *Vestn. Ros. o-va informatiki i vychislitelnoy tekhniki*. 1993, Iss. 1-2, pp. 35–45.
10. Mudrik A. V. Vospitanie kak sostavnaya chast protsessa sotsializatsii. *Vestnik PSTGU. Ser. IV: Pedagogika. Psikhologiya*. 2008, Iss. 3 (10), pp. 7–24.
11. Mudrik A. V. *Obshchenie v protsesse vospitaniya: ucheb. posobie dlya studentov vyssh. ucheb. zavedeniy*. Moscow: Ped. o-vo Rossii, 2001. 320 p.
12. Korchemnaya N. V. Ispolzovanie interesov studentov-kibersportsmenov v bazovoy realnosti dlya sozdaniya usloviy sotsialnogo vospitaniya. In: *Rebenok v sovremenom obrazovatelnom prostranstve megapolisa. Proceedings of the IV All-Russian scientific-practical conference*. 07 Apr. 2017. Moscow: Pero, 2017. Pp. 246–252.
13. Kupriyanov B. V., Podobin A. E. *Ocherki obshchestvennoy pedagogiki: rolevoye dvizhenie v Rossii*. Kostroma: KGU im. N. A. Nekrasova, 2003. 103 p.
14. Voropaev M. V. *Vospitanie v virtualnykh sredakh: monogr.* Moscow: MGPU, 2010. 277 p.

Интернет-журнал
«Проблемы современного образования»
2020, № 1

Статья поступила в редакцию 13.06.2019
The article was received on 13.06.2019