

УДК 37.032

## ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ КИБЕРСПОРТА В ФОРМИРОВАНИИ САМОСОЗНАНИЯ МОЛОДЕЖИ РОССИИ

**Бороненко Татьяна Алексеевна**  
доктор педагогических наук, профессор  
заведующий кафедрой информатики и информационных систем  
Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина  
г. Санкт-Петербург  
t.boronenko@lengu.ru

**Кайсина Анна Владимировна**  
кандидат педагогических наук, доцент  
доцент кафедры информатики и информационных систем  
Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина  
г. Санкт-Петербург  
a.kaisina@lengu.ru

**Федотова Вера Сергеевна**  
кандидат педагогических наук, доцент  
доцент кафедры информатики и информационных систем  
Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина  
г. Санкт-Петербург  
v.fedotova@lengu.ru

*Аннотация.* Статья посвящена киберспорту как новому стратегически популярному и перспективному виду спорта. Компьютерный спорт рассматривается как организованная деятельность людей, направленная на развитие и сравнение навыков игры в различных компьютерных играх.

*Ключевые слова:* киберспорт, информационные технологии, портрет киберспортсмена, игровая деятельность, здоровьесберегающие технологии.

## EDUCATIONAL POTENTIAL OF CYBERSPORT FOR SHAPING YOUTHS' SELF-CONCIOUSNESS

**Boronenko Tatiana Alekseevna**  
doctor of pedagogical sciences, professor  
chief of the department of computer science and information systems  
Pushkin Leningrad State University  
Saint-Petersburg  
t.boronenko@lengu.ru

**Kaisina Anna Vladimirovna**  
candidate of pedagogical sciences, associate professor  
associate professor of the department of computer science and information systems  
Pushkin Leningrad State University  
Saint-Petersburg  
a.kaisina@lengu.ru

**Fedotova Vera Sergeevna**  
candidate of pedagogical sciences, associate professor  
associate professor of the department of computer science and information systems  
Pushkin Leningrad State University  
Saint-Petersburg  
v.fedotova@lengu.ru

*Annotation.* The article is on cybersport as a new popular and a perspective form of sport. Computer sport is considered as an organized people's activity aimed at development and comparison of the skills in different computer games.

*Keywords:* cybersport, information technologies, a portrait of a cyber sportsmen, game activity, health-saving technologies.

Отмечается, что киберспорт – это интеллектуальный вид деятельности, предъявляющий высокие требования к скорости реакции, продуманному принятию решений, готовности работать в команде. Выявлена отличительная особенность киберспорта как возможность организации активного досуга молодежи в интеллектуально-соревновательной форме. Киберспорт способствует снижению игровой и интернет-зависимости за счет адаптации увлечений обучающихся к интеллектуальному виду спорта. Сделан вывод, что у киберспорта есть все возможности для снижения социальной агрессии и негативного влияния внешней среды на подрастающее поколение, правильное позиционирование молодежи в информационно насыщенном пространстве.

Важной задачей образовательных организаций является охрана и укрепление физического и психического здоровья обучающихся, формирование адекватного самосознания подрастающего поколения. Это требует продуманной системы воспитания и развития школьников и студентов с одновременным обеспечением разнообразия их деятельности, а также грамотно организованной учебной и внеучебной занятости.

В условиях всеобщей информатизации в организации учебной, самостоятельной, творческой и научно-исследовательской деятельности обучающихся активно используются информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). На их основе сегодня спроектирована современная информационно-образовательная среда учебного заведения как неотъемлемое требование федеральных государственных образовательных стандартов. Однако, помимо исполнения уже ставших традиционными функций, информационные технологии могут успешно использоваться в организации

досуговой деятельности обучающихся, как средство разработки и внедрения в практику здоровьесберегающих технологий в условиях школьного и профессионального периода обучения. Наиболее ярким примером такого инновационного воплощения ИКТ является компьютерный спорт, также называемый киберспорт.

Сегодня активно говорят и пишут о киберспорте как о новом стратегически популярном и перспективном виде спорта. Насыщенность информацией о проводимых киберспортивных мероприятиях сайта Федерации компьютерного спорта России [2] в общих чертах характеризует масштабность развития данного направления в рамках нашей страны. Очевиден факт о невозможности игнорирования киберспорта в современных условиях. Кроме того, известно, что в 2016 году киберспорт уже признан официальным видом спорта, а в 2024 году планируется его включение в программу Олимпиады.

По данным сайта Newzoo.com, ежегодно наблюдается устойчивый рост среди молодежи числа заинтересованных киберспортом. В мировом измерении по сравнению с 2014 годом к 2019 году ожидается увеличение увлеченной киберспортом аудитории в два раза. При этом подавляющее большинство киберигроков – это молодые люди, обладающие необходимыми навыками общения с компьютерами и интернетом, заинтересованные инновациями в области электронных коммуникаций. Наибольший процент поклонников киберспорта представлен школьниками и студенческой молодежью среднего профессионального и высшего образования. Портрет киберспортсмена характеризуют молодые люди в возрасте 10–20 лет (20%), 21–35 лет (37%) и девушки – 10–20 лет (7%), 21–35 лет (16%), отличающиеся активной жизненной позицией, увлеченные технологическими новинками и игровыми программами. Многие представители под-

растающего поколения позиционируют киберспорт как своеобразный образ жизни (87%), доминирующий вид деятельности, отвечающий современным реалиям конкурентноспособной личности информационного общества (65%).

В дословном переводе киберспорт (e-sport) обозначает соревнования по компьютерным играм в виртуальном пространстве. Педагогами и психологами отмечается, что игра – ведущий вид деятельности детей, в которой ребенок учится, развивается, растет. Безусловно, нельзя забывать о потенциально негативных последствиях для здоровья обучающихся чрезмерным увлечением компьютерными играми, способствующими возникновению утомления, ощущению апатии или наоборот излишней возбужденности, раздражительности, проблемам со сном, рези в глазах, заболеваний позвоночника, запястий, спины, шеи, общему переживанию стресса и неудовлетворенности реальным миром. Хаотичная продолжительная компьютерная зависимость негативно сказывается как на воображении, так и на запоминании обучающегося, способствует его десоциализации и отчуждению. Как отмечал в свое время А.С. Макаренко: «Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности».

Главная задача педагогики и психологии на современном этапе – правильно позиционировать обучающегося в киберпространстве и расставить его личностные приоритеты. Киберспорт – это нечто большее, чем компьютерная игра, это интеллектуальное времяпровождение, в котором присутствуют элементы соперничества и творчества. Следует заметить, что в отличие от традиционного негативного восприятия увлечения школьников и студентов компьютерными играми компьютерный спорт следует рассматривать как организованную деятельность людей, направленную на развитие и сравнение навыков игры в различные компьютерные игры. В этом смысле широко распространенное бытовое представление об опасности компьютерных игр для психического развития в аспекте увлечения молодежи

киберспортивными соревнованиями теряет свою актуальность.

По сравнению с любительскими увлечениями компьютерными играми киберспорт относится к интеллектуальному виду деятельности, предъявляющему высокие требования к скорости реакции, координации движений, моторным навыкам игрока. Существующая возможность возрастной дифференциации используемых в компьютерных соревнованиях игр позволяет избежать и своевременно предотвратить возможное негативное воздействие неподходящего для детей и подростков содержания на их психику.

Отличительной особенностью компьютерного спорта является возможность организации активного досуга молодежи в интеллектуально-соревновательной форме, снижению игровой и интернет-зависимости за счет адаптации их увлечений к интеллектуальному виду спорта. По нашему мнению, киберспорт в будущем должен занять такое же место, как творческие спортивные игры шахматы и шашки. Когда «творческая деятельность человека представлена целым спектром разнообразных идей, тактических и стратегических замыслов, кульминацией которых могут являться как простые и точные ходы, ведущие к успеху, так красивые и зрелищные комбинации. По сравнению с другими видами творческой деятельности человека в шахматной игре имеется более высокая насыщенность ситуаций такого характера, в которых игроку практически каждый ход приходится решать творческие задачи. Содержанием шахмат как спортивной игры является активная мыслительная деятельность, включающая способность оперировать мысленными образами и схемами. Абстрактно-логическое мышление, имеющее место в шахматной игре, предполагает использование выделенных свойств объекта и определенных последовательностей на основе причинно-следственных связей. Опираясь на логический анализ, игрок выбирает новый, более рациональный путь для достижения своих целей, тем самым осуществляя творческий поиск новых игровых возможностей» [1].

Таким образом, анализ работ отечественных и зарубежных ученых позволяет говорить, прежде всего, о положительном влиянии киберспорта, в частности, на развитие логического мышления, стратегического планирования, прогнозирования, скорости переключения, селективности и способности распределять внимание, быстроты реакции, пространственной ориентации, зрительно-моторной координации.

Заслуживает внимания неотъемлемая составляющая компьютерного спорта – это работа в команде. Традиционно в киберспорте осуществляются командные соревнования, что способствует сплоченности молодежи, установлению командного духа и взаимоподдержки. Только совокупность мотивированных и компетентно синхронизированных участников единого процесса может и имеет право называться командой. Во время игры отрабатываются навыки лидерства и руководства. Киберигроки учатся распределять имеющиеся ресурсы не только для себя, но и для команды в целом. Несмотря на кажущуюся легкость, занятия киберспортом требуют формирования навыков вырабатывать оптимальную стратегию поведения команды и каждого ее участника, нести ответственность за принимаемые решения, находить общий язык с другими членами команды, прогнозировать и предугадывать ход соперника, а также способствуют развитию внимания, памяти, логического мышления, скорости реакции, волевых качеств. Навыки, приобретенные обучающимися в киберсоревнованиях, особенно эффективны в ситуациях, связанных с многозадачностью.

Важными качествами юных киберспортсменов являются дальновидное планирование и точный расчет. Киберспорт развивает навыки принятия решений в сжатые сроки в большинстве случаев в

условиях неопределенности и риска. В этом плане у киберигроков время реакции, моторика, эмоциональный настрой, конкурентоспособность приближаются к характеристикам профессиональных спортсменов. Для них характерна высокая мотивация достижения успеха, эмоциональная устойчивость, терпеливость, усидчивость, настойчивость в достижении цели.

Проведенный анализ прерогатив киберспорта позволил нам сделать вывод, что киберспорт необходимо рассматривать как современное социально-культурное явление мирового значения, которое требует дальнейшего исследования, выявления скрытого развивающего потенциала, позиционирования его как альтернативного вида занятости молодежи наряду со спортивными секциями, кружками и иными видами организации досуговой деятельности. Опыт участия в киберсоревнованиях положительно влияет на формирование правильного пространственного восприятия ситуации, логическому и алгоритмическому мышлению, навыков целеполагания, тактического и стратегического поведения, выносливости и терпеливости, готовности к аналитической деятельности, планированию, прогнозированию и критическому анализу действий, сотрудничеству и работе в команде.

Таким образом, у киберспорта есть все возможности для снижения социальной агрессии и негативного влияния внешней среды на подрастающее поколение, правильное позиционирование молодежи в информационно насыщенном пространстве. Кроме того, нельзя не обратить внимание на тот факт, что киберспорт вносит весомый вклад в создание доступной коммуникативной среды для молодых людей с ограниченными возможностями, что очень важно для современного этапа развития общества.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Гутенев М.Ю. Влияние шахматной игры на развитие творческого потенциала личности // Вестник ЮУрГУ. Серия «Социально-гуманитарные науки». Челябинск, 2014. № 3. С. 57–61.

2. Федерация компьютерного спорта России // [Электронный ресурс]. URL: <http://resf.ru> (дата обращения: 13.12.2017).