

Департамент образования и науки города Москвы
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»
Институт педагогики и психологии образования
Департамент педагогики

На правах рукописи

КОРЧЕМНАЯ НИНА ВАЛЕРЬЕВНА

**СОЦИАЛЬНОЕ ВОСПИТАНИЕ СТУДЕНТОВ,
ЗАНИМАЮЩИХСЯ КОМПЬЮТЕРНЫМ СПОРТОМ**

44.06.01 «Образование и педагогические науки»

13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования»

**Научный доклад
об основных результатах научно-квалификационной работы**

Научный руководитель

*д.п.н., профессор департамента
педагогики МГПУ
Куприянов Борис Викторович*

Москва 2020

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования социального воспитания студентов обусловлено, во-первых, такими задачами государственной политики в области высшего образования как создание условий для социализации подрастающего поколения в современных цифровых средах, использование позитивного потенциала всемирной сети Интернет. Государственная молодёжная политика нацелена на поддержку социальной активности и формирование гражданского самосознания молодежи, содействие успешной самореализации студентов, обеспечение успешной интеграции молодежи в общество и повышение ее роли в жизни страны; увеличение эффективности использования информационной инфраструктуры для эффективной реализации государственной молодежной политики.

Во-вторых, потребностью общества в подготовке высокопрофессиональных кадров, обладающих такими важнейшими характеристиками как, самостоятельность; ответственность; инициативность; умение организовать свою работу ради достижения поставленных целей; готовность работать в коллективе; способность к социальной адаптации, в том числе и в киберпространстве; владение навыками использования передовых электронных технологий.

В-третьих, актуальность темы определяется большой популярностью среди молодёжи недавно появившегося социального явления – компьютерного спорта. Так, например, в третьем сезоне Всероссийской киберспортивной студенческой лиги, проходившей в 2018 – 2019 учебном году приняло участие 6 404 спортсмена из 231 учебного заведения.

Однако на сегодняшний день развитие компьютерного спорта в образовательной среде вуза носит стихийный характер. В вузах не уделяется достаточного внимания внеаудиторной деятельности студентов-киберспортсменов. Данная проблема обусловлена несколькими причинами. Прежде всего, в большинстве образовательных организациях не созданы условия для развития компьютерного спорта: отсутствуют тренерские кадры по данному виду спорта; не сформировано научно-методическое обеспечение подготовки киберспортсменов; низкий уровень материально-технического оснащения, необходимого для тренировочно-соревновательного процесса. Кроме прочего для развития компьютерного спорта в вузе не достаточно только тренировочных занятий и выступлений на соревнованиях. Сфера киберспорта включает в себя совместную практически-преобразовательную деятельность студентов и педагогов во внеаудиторной работе вуза. Стереотипное отношение к спорту, как виду деятельности с высокой двигательной активностью мешает как педагогам, так и некоторым студентам признать киберспорт одним из полноценных видов спорта.

В связи с этим большое значение приобретает деятельность по определению теоретико-методических основ социального воспитания студентов вузов, занимающихся компьютерным спортом. Следовательно, актуальность темы исследования обусловлена **противоречиями:**

- между потребностью общества в инициативной, ответственной личности, способной к социальной адаптации, умеющей грамотно использовать современные средства электронной коммуникации и слабой изученностью социализирующих возможностей киберспортивной сферы и её влияния на социальное воспитание студентов;

- между наличием у студентов опыта участия в соревнованиях по компьютерному спорту и недостаточной разработанностью теории и методики организации социального воспитания студентов-киберспортсменов в процессе секционных занятий;

- между необходимостью социального воспитания студентов, занимающихся киберспортом и отсутствием разработанной модели его комплексного использования во внеаудиторной работе со студентами;

- между широким развитием компьютерного спорта среди студенческой молодёжи и его ограниченным использованием в педагогической деятельности.

Необходимость разрешения этих противоречий посредством разработки педагогической модели и программы социального воспитания студентов вузов, занимающихся компьютерным спортом, составляют **проблему исследования.**

Степень разработанности проблемы исследования. В современной отечественной педагогике проблема социального воспитания представлена трудами В.Г. Бочаровой, М.В. Воропаева, М.А. Галагузовой, М.П. Гурьяновой, В.И. Загвязинского, А.В. Иванова, Б.В. Куприянова, Л.В. Мардахаева, А.В.Мудрика, Л.Е. Никитиной, М.М. Плоткина, М.И. Рожкова, Т.А. Ромм, М.В. Шакуровой и др..

Изучение социализирующих возможностей физической культуры и спорта вскрыто в работах таких исследователей как, Е.С. Айвазова, И.Ф. Андрущишин, А.М. Ахметов, П.В. Беспалов, А.А.Гераськин, Ю.П. Денисенко, И.И. Острицын, Т.С. Подоляко, В.В. Прядченко, О.А. Савченко, О.И. Селиванов, С.А. Семенов, Д.П. Соловьев, А.В. Стаханович, В.И. Столяров, С.А. Фирсин, Ф.Ф. Халилуллин, М.П. Цветков, И.В. Шукшин, В.А.Щеголев и др..

Использование информационно-коммуникативных технологий с целью социального становления подростков и молодёжи рассмотрено в исследованиях О.И. Воиновой, М.В. Воропаева, И.В. Буровой, Н.И. Мамонтовой, А.В. Мудрика, В.В. Наместникова, Т.В. Обидиной, В.А. Плешакова, К.А. Плешаковой, Е.В. Смышляевой, Н.В. Уголькова и др..

Изучением воспитательных потенциалов киберспорта в спортивной среде вуза занимались С.С. Арбузов, Е.Ю. Ахромкина, В.А. Замощенко, В.В. Моторин, М.В. Панкращенко, В.В. Сенченко, С.В. Томилова и др..

А.М. Балыкиной, Л.Г. Васильевой, М.В. Дедловской, В.В. Касимова, Е.Ю. Кузнецова, С.С. Матусевича, В.В. Накрохина, Т.Е. Симиной, И.И. Файзрахманова, М.К. Юдиной и др. был описан процесс организации и особенности построения в образовательной организации киберспортивного

сообщества.

Объект исследования – социализация студентов вузов, занимающихся компьютерным спортом.

Предмет исследования – социальное воспитание студентов вузов, занимающихся компьютерным спортом.

Цель исследования: разработать и экспериментально проверить педагогическую модель и программу социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом.

Гипотеза исследования базируется на предположении о том, что социальное воспитание студентов, занимающихся компьютерным спортом, будет эффективным, если:

– *институциональные особенности компьютерного спорта* (институциональная недооформленность; динамичность изменений, происходящих в этой сфере; доступность и востребованность информационных продуктов; разнообразие кибердисциплин и социальных ролей участников; наличие прототипов виртуальных игр в базовой реальности)

– *обеспечивают специфическую субъектную позицию студентов в процессе занятий компьютерным спортом* (самостоятельность и высокую степень ответственности киберспортсмена за организационное обеспечение тренировочных занятий и соревнований; актуализацию у студентов-киберспортсменов адаптивных механизмов; приобретение опыта создания и разработки информационных продуктов по киберспортивной тематике, повышение социального статуса в киберспортивных сообществах; многообразие возможностей для самовыражения в киберспорте, в разнообразных кибердисциплинах и различных социальных ролях; возможность самореализации киберспортсменов в базовой реальности, занимаясь прототипами кибердисциплин)

– *за счет педагогического регулирования:* деятельности студентов, занимающихся компьютерным спортом; внутренней среды студенческого киберспортивного коллектива; взаимодействия студенческого киберспортивного коллектива с организациями, развивающими компьютерный спорт и/или «фоновые» виды спорта.

Задачи исследования:

– определить специфику компьютерного спорта как фактора социализации и средства социального воспитания, определить функции компьютерного спорта в процессе социализации студентов;

– выявить особенности социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом;

– разработать модель социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом;

– разработать и реализовать в практике организации высшего образования программу методического обеспечения социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом;

– эмпирически проверить результативность программы методического обеспечения социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом.

Методологической основой исследования явились: социологическая традиция в исследовании спорта как фактора социализации (П. Сорокин); положения постструктурализма о связи разных форм занятия спортом и пространства социальных позиций (П. Бурдьё); институциональный подход к анализу исторических реалий сферы компьютерного спорта; положения системного подхода к анализу явлений социально-педагогической действительности; совокупность идей деятельностного подхода при моделировании социально-педагогического регулирования.

Теоретическая основа исследования базируется:

– на социально-педагогической теории А.В. Мудрика и развитии ее идей в работах Б.В. Куприянова, В.В. Полукарова, Т.А. Ромм, М.В. Шакуровой, в концепции киберсоциализации человека В.А. Плешакова, в совокупности идей о воспитании в виртуальных средах М.В. Воропаева,

– на концепции разработки и модернизации электронных образовательных платформ основателя сети электронного обучения «The eLearning Industry» К. Паппаса, основателя и директора проекта «Learning Revolution Project» С. Харгадона.

Исследование основывается на подходах к определению воспитательных потенциалов киберспорта в спортивной среде вуза (С.С. Арбузов, Е.Ю. Ахромкина, В.А. Замощенко, В.В. Моторин, М.В. Панкращенко, В.В. Сенченко, С.В. Томилова), на представлениях о киберспортивных сообществах (А.М. Балыкиной, Л.Г. Васильевой, М.В. Дедловской, В.В. Касимова, Е.Ю. Кузнецова, С.С. Матусевича, В.В. Накрохина, Т.Е. Симиной, И.И. Файзрахманова, М.К. Юдиной).

В работе использовались **теоретические и практические методы исследования:** теоретический анализ научной литературы по проблеме исследования, изучение и обобщение передового опыта по использованию компьютерного спорта в работе со студентами; моделирование социально-педагогических процессов и явлений; методики «КОС-1» (В.В. Синявский и В.А. Федорошин) «Эффективность лидерства» (Р.С. Немов), тест «Смыслжизненные ориентации» (Дж. Крамбо, Л. Махолика в адаптации Д.А. Леонтьева); педагогическое наблюдение; опытно-экспериментальная работа.

Эмпирическая база исследования и этапы исследования. Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Московский государственный технологический университет «СТАНКИН» (МГТУ «СТАНКИН») в течение 6 лет (2014 – 2020 гг.). В опытно-экспериментальной работе принимали участие студенты и магистранты, состоящие в секции по компьютерному спорту. Общее

количество студентов, участвовавших в эксперименте, составило 52 человека.

На первом этапе исследования (2014 – 2016 гг.) проводилось анализ исследований по проблеме социального воспитания в сфере компьютерного спорта и изучение опыта организаций, развивающих киберспорт, разрабатывалась программы диагностики.

На втором этапе исследования (2016 – 2017 гг.) была разработана педагогическая модель, методика организации социального воспитания в сфере студенческого киберспорта, проведён констатирующий этап педагогического эксперимента, в ходе которого был выявлен исходный уровень социального воспитания студентов, занимающихся киберспортом.

На третьем этапе (2017 – 2019 гг.) модель и методика были внедрены в практическую педагогическую деятельность, и проведён формирующий этап эксперимента. В процессе формирующего этапа была осуществлена проверка эффективности педагогической модели социального воспитания студентов, занимающихся киберспортом.

На четвёртом этапе исследования (2019 – 2020 гг.) – были обработаны, проанализированы и обобщены результаты опытно-экспериментального исследования, сделаны соответствующие выводы, оформлена рукопись НКР.

Научная новизна исследования заключается в том, что:

- раскрыта специфика компьютерного спорта в контексте социального воспитания студентов (осуществляются в молодежном объединении, функционирующем в организации высшего образования, занятия институционализированны в системе студенческого спорта);

- определены функции компьютерного спорта в процессе социализации студентов, занимающихся этим видом спорта (обеспечение развития инициативы в процессе установления и углубления межличностных отношений с окружающими; активизация самостоятельности во взаимодействии с окружающими; содействие реализации и развитию лидерской эффективности; обеспечение самоопределение в области занятий киберспортом, развитие способностей к рефлексии собственной деятельности и отношений с окружающими);

- выявлены влияние институциональных особенностей компьютерного спорта (институциональная недооформленность; динамичность изменений, происходящих в этой сфере; доступность и востребованность информационных продуктов; разнообразие кибердисциплин и социальных ролей участников; наличием прототипов виртуальных игр в базовой реальности) на социальное воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом.

Теоретическая значимость исследования заключается:

- в оформлении совокупности положений о социальном воспитании студентов, занимающихся компьютерным спортом, расширяющие научные

представления о социальном воспитании студентов, об использовании в социальном воспитании возможностей студенческого спорта.

– в разработке и обосновании модели социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом, включающей: институциональные особенности компьютерного спорта; потенциалы и педагогические условия социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом.

Практическая значимость исследования заключается в том, что содержащиеся в нем практико-ориентированные положения и выводы, а также научно-методические материалы по проблеме исследования (программа методического обеспечения социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом, комплекс диагностики результатов социального воспитания) позволяют совершенствовать практики современной в организации высшего образования.

Разработанный комплекс диагностики результатов социального воспитания, обеспечивает качественное проведение мониторинга изучаемого процесса, определяет перспективы его дальнейшего практического использования. Материалы исследования могут быть использованы в практической работе педагогическими работниками организаций профессиональной и высшего образования, в системе повышения профессиональной квалификации работников образования

Основные положения исследования, выносимые на защиту.

Для студентов, занимающихся компьютерным спортом, этот вид соревновательной деятельности и подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр выступает в качестве фактора социализации. Занятия компьютерным спортом студентов в рамках молодежного сообщества, функционирующего в организации высшего образования, направляемого педагогом вуза, позволяет интерпретировать данное явление как социальное воспитание студентов, занимающихся компьютерным спортом.

Функциями киберспорта в социальном воспитании студентов являются: развитие инициативы в процессе установления и углубления межличностных отношений с окружающими; активизация самостоятельности во взаимодействии с окружающими; реализация и развитие лидерской эффективности; самоопределение в области занятий киберспортом, развитие способностей к рефлексии собственной деятельности и отношений с окружающими.

Специфика социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом в настоящее время обусловлена институциональными особенностями компьютерного спорта на современном этапе: институциональной недооформленностью; динамичностью изменений, происходящих в этой сфере; доступностью и востребованностью информационных продуктов; разнообразием кибердисциплин и социальных

ролей участников; наличием прототипов виртуальных игр в базовой реальности.

Потенциалы социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом состоят в проявлении самостоятельности и высокой ответственности киберспортсмена за организационное обеспечение тренировочных занятий и соревнований; актуализации у студентов-киберспортсменов адаптивных механизмов; приобретении опыта создания и разработки информационных продуктов по киберспортивной тематике, для повышения собственного социального статуса в киберспортивных сообществах; многообразии возможностей для самовыражения в киберспорте, в разнообразных кибердисциплинах и различных социальных ролях; возможности самореализации киберспортсменов в базовой реальности, занимаясь прототипами кибердисциплин.

Педагогическими условиями, обеспечивающими результативность социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом, выступает педагогическое регулирование деятельности киберспортсменов; внутренней среды студенческого киберспортивного коллектива; взаимодействия студенческого киберспортивного коллектива с организациями, развивающими компьютерный спорт и/или «фоновые» виды спорта.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялись:

- путем публикаций результатов исследования в научных журналах: «Молодой ученый» (Москва, 2016); «Наука и образование сегодня» (Москва, 2017); «Вестник Костромского государственного университета» (Кострома, 2017); «Номо Cyberus» (Москва, 2018); «Вестник педагогических инноваций» (Новосибирск, 2019); «Высшее образование сегодня» (Москва, 2019); «Проблемы современного образования» (Москва, 2020);
- при организации и проведении мастер-класса в рамках молодежной психологической школы «Человек играющий», Москва, МГПУ, 2016;
- принимая участие в научно-практических конференциях: «Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы», Москва, РГУФСМиТ, 2015; «Практика и перспектива использования интеллектуально-игровых технологий в спортивной и прикладной подготовке спортсменов», Москва, РГУФСМиТ, 2015; «Проблемы и перспективы педагогического образования в сетевом обществе», Москва, МГПУ, 2017; «Ребенок в современном образовательном пространстве мегаполиса», организованной, Москва, МГПУ, 2017; «Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы», Москва, РГУФСМиТ, 2019; «Ребенок в современном образовательном пространстве мегаполиса», Москва, МГПУ, 2020;
- в процессе организации внеаудиторной работы по компьютерному спорту со студентами.

Достоверность и надежность полученных результатов исследования обеспечивались: соблюдением исходных теоретико-

методологических принципов; применением комплекса традиционных методов исследования, соответствующих его предмету, целям и задачам; объемом и репрезентативностью выборки; эмпирической проверкой выдвинутых гипотез; математической обработкой полученных результатов.

По своей направленности, содержанию и полученным результатам исследование отвечает следующим основным положениям Паспорта специальности – 13.00.01 – общая педагогика, история педагогики и образования:

Педагогическая антропология (концепции воспитания, обучения и социализации личности средствами образования; педагогические системы (условия) развития личности в процессе обучения, воспитания, образования).

Теории и концепции воспитания (социокультурная обусловленность воспитания; закономерности, принципы воспитания ребенка на разных этапах его взросления; ценностные основания построения процесса воспитания, педагогические системы воспитания; взаимосвязь воспитания личности и развития коллектива (сообщества).

Структура и объем НКР. НКР состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы (210 наименований, из них 6 на английском языке), списка дополнительных интернет источников. В тексте имеются рисунки и таблицы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении охарактеризована актуальность темы исследования, сформулированы цель и задачи; обозначены изучаемые объект и предмет; выдвигается гипотеза; определяются методологическая и теоретические основания работы, описываются методы исследования, положения, выносимые на защиту; раскрывается научная новизна, теоретическая и практическая значимость исследования.

Первая глава «Социальное воспитание студентов, занимающихся киберспортом, как социально-педагогическая проблема» раскрывает теоретико-методологические основы социального воспитания в сфере компьютерного спорта.

Актуальным направлением развития **социально-педагогической теории** А.В. Мудрика является реализация объяснительных потенциалов указанного подхода к изучению современных Интернет-активностей учащейся молодежи: совокупность идей киберсоциализации (В.А. Плешаков), концепт воспитания в виртуальных средах (М.В. Воропаев). В рамках названной теории с начала 2000-х гг. осуществлялись социально-педагогические исследования ситуационно-ролевых игр, неформальных сообществ ролевиков-толкиенистов (Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, А.Е. Подобин). Эти разработки сегодня представляются весьма актуальными в контексте того, что «игровая революция» в настоящее время стала одним из социокультурных вызовов (А.В. Мудрик).

Основываясь на нормативные документы по **компьютерному спорту** (киберспорт, е-спорт, электронный спорт; англ. cybersport, e-Sport, esport,

esports, electronic sport) данное явление представляется возможным определить как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр.

В настоящее время существуют шесть официально признанных дисциплин компьютерного спорта:

- *боевая арена* (две команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида с целью уничтожения главного здания команды соперника - «Dota 2», «League of Legends», «World of Tanks»);

- *соревновательная головоломка* (состязание в решении логических задач участниками соревнований («Hearthstone»);

- *спортивный симулятор* (воссоздание спортивной игры на арене по правилам вида признанного спорта - «FIFA», «NBA 2K»);

- *технический симулятор* (имитация физического поведения и управления техническими средствами для достижения победы в соответствии с техническими правилами дисциплины («Formula One Championship Edition», «War Thunder»);

- *стратегия в реальном времени* (противоборствующие команды на арене в реальном времени позиционируют и маневрируют объектами управления, для защиты районов карты и / или уничтожения активов своих соперников - «StarCraft 2», «Warcraft III: Reforged»);

- *файтинг* (имитация процесса единоборства на арене с помощью видеоигры, где игроки стремятся уничтожить объект управления соперника за отведенное время «Tekken 7»).

Опираясь на положения о векторах киберсоциализации человека (В.А. Плешаков), об организации социального опыта в смешанной реальности (М.В. Воропаев), о потенциалах и ограничениях игры как средства социального воспитания и профессионального образования (Б.В. Куприянов, О.В. Миновская), на разработках образовательных возможностей компьютерного спорта (Э.Ф. Алиева, С.С. Арбузов, Т.А. Бороненко, Р.Г. Биктемирова, Т.Л. Зефирова, А.Р. Ибрагимов, А.В. Кайсина, М.А. Новоселов, М.В. Панкращенко, Е.В. Сарафанова, Е.Н. Скаржинская, А.С. Талан, М.С. Талан, С.В. Томилова, В.С. Федотова, Г.А. Шишов и др.) были определены функции киберспорта в социальном воспитании студентов:

- *развитие инициативы в процессе установления и углубления межличностных отношений с окружающими* (обретение мотивов и овладение способами в сфере расширения собственных межличностных контактов, овладение способами проявления инициативы в общении с окружающими);

- *активизация самостоятельности во взаимодействии с окружающими* (овладение способами ориентирования в трудных ситуациях, формирование готовности к принятию самостоятельных решений, к отстаиванию собственного мнения в ходе дискуссии, овладение способами решения организаторских задач);

- реализации и развитие лидерской эффективности (социальные пробы себя в качестве лидера групп и сообществ);
- самоопределения в области занятий киберспортом, развитие способностей к рефлексии собственной деятельности и отношений с окружающими (осознание целей, смысла, результатов занятий компьютерным спортом, осознания собственных возможностей и ограничений в сфере занятий киберспортом).

Вторая глава «Реализация педагогической модели социального воспитания студентов, занимающихся киберспортом» даёт характеристику педагогической модели социального воспитания студентов, занимающихся киберспортом; программу её внедрения в спортивную среду вуза; приводит анализ результатов опытно-экспериментального исследования эффективности применения педагогической модели в сфере компьютерного спорта вуза.

В основе модели социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом, положены институциональные особенности компьютерного спорта, которые за счет педагогического регулирования определяют специфику процесса социального воспитания студентов (т.е. особые культурные практики в сфере киберспорта), обуславливающую, в свою очередь, особенность результатов социального воспитания студентов (т.е. формирование их субъектной позиции).

На основе анализа исследований таких авторов как А.А. Ароянц, А.М. Балыкина, Л.Г. Васильева, П.Р. Камешков, В.В. Касимов, Г.А. Матерова, М.А. Новосёлов, Г.П. Охремчук, В.М. Петрушин, И.А. Рябцов, Т.Е. Сими́на, Е.Н. Скаржинская, Е.О. Цветкова, О.Н. Шмони́на, М.К. Юдина и опыта развития компьютерного спорта в отечественных организациях и учреждениях (Военно-патриотический парк культуры и отдыха Вооружённых Сил РФ «Патриот»; ГБОУ ДПО «Центра патриотического воспитания и школьного спорта»; ГБОУ ЦОМОФВ; МФПУ «Синергия»; киберспортивная школа Новосибирска; киберспортивная школа «Cybersport University»; киберспортивная школа W.A.S.D; киберспортивная школа «White Crow»; школа киберспортивного обучения Cyber Gaming School; РГУФКСМиТ (ГЦОЛИФК), ФКС России, ФКС Москвы) и зарубежных (компания-разработчик компьютерных игр «Wargaming.net» (Беларусь); «Астралис» (Дания); общеобразовательная школа Garnes Vidaregåande Skole (Норвегия); Калифорнийском Университете Ирвин (США); профессиональный колледж Ahlman (Финляндия); Токийская Школе Аниме (Япония)) позволяет выделить следующие институциональные особенности киберспорта, выступающие предпосылками формирования субъектной позиции студентов-спортсменов:

- институциональная недооформленность компьютерного спорта;
- изменчивость, динамичность изменений, происходящих в сфере компьютерного спорта;
- доступность и востребованность информационных продуктов;

- разнообразие кибердисциплин и социальных ролей участников;
- наличие прототипов виртуальных игр в базовой реальности.

Первая особенность – **институциональная недооформленность компьютерного спорта**. А.Ф. Горбаченко, Е.Н. Скаржинская указывают на тот факт, что киберспортсменам нередко приходится выполнять ещё и функцию тренера. Действительно, в большинстве видов спорта у команд, выступающих на соревнованиях, есть тренер (специально подготовленный работник с официально признанной квалификацией, имеющий профильное образование), в киберспорте практики профессионального тренерства еще не сложились, преобладают неформальные отношения между игроками, решения принимаются на основе договора. Именно на тренере лежит во многом ответственность за результат в традиционных видах спорта (как иногда шутят комментаторы, что «выигрывает команда, проигрывает тренер»), то в студенческом компьютерном спорте за победы и поражения отвечают сами спортсмены. Данное обстоятельство предполагает активное участие самих студентов в организационной, управленческой работе, работе по продвижению киберспорта, что формирует *субъектную позицию студентов-киберспортсменов*, которая выражается в возможности влияния на организацию и проведение тренировок, отборочных соревнований, активном самообучении, несение индивидуальной и коллективной ответственности за результат своей деятельности.

Вторая институциональная особенность компьютерного спорта **состоит в его изменчивости, динамичности этих изменений**. Существующие компьютерные игры, являющиеся киберспортивными дисциплинами, регулярно подлежат модернизации, обычно крупные обновления игр выходят раз в несколько месяцев. Кроме этого, в официальных студенческих турнирах ежегодно появляются новые кибердисциплины, меняется регламент проведения турниров. Регулярные обновления существующих, появление новых дисциплин киберспорта, изменения порядка проведения турниров *актуализируют адаптивность участников*, требуют с высокой степенью периодичности отслеживать происходящие изменения, постоянно перерабатывать и осмысливать новую информацию.

Третья институциональная особенность компьютерного спорта – **доступность и востребованность материалов по компьютерному спорту в сети**. Как показывают наши наблюдения, наряду с победами в соревнованиях для киберспортсменов имеет большое значение популярность своих медиа ресурсов. Создание собственного уникального контента является неотъемлемой частью занятия компьютерным спортом большинства игроков. Для популярности медиаресурсов необходимо, что бы их содержание отвечало ожиданиям сообщества игроков в компьютерные игры, которые выступают потребителями соответствующего контента. Желаящий может начать самостоятельное освоение киберспорта благодаря доступности в сети Интернет обучающих материалов (текстов, видео). В отличие от

традиционных видов спорта, где обучающие видеоматериалы носят вспомогательный характер, в компьютерном спорте такого рода ролики (стримы игр – трансляция с комментариями игрока) включают методические рекомендации, создавая, таким образом, возможности для самообучения. Доступность и востребованность материалов по киберспорту в сети предоставляет возможность создавать и распространять свой уникальный контент, что позволяет *приобретать новый опыт, повышать собственный социальный статус в сообществе кибер-игроков*.

Четвёртая институциональная особенность компьютерного спорта – **разнообразие кибердисциплин и социальных ролей участников**. В сфере компьютерного спорта студенты выполняют различные социальные функции и роли: капитаны команд; тренеры (как уже указывалось); комментаторы; инструкторы мастер-классов; ведущие на спортивных мероприятиях; спикеры на конференциях, форумах, фестивалях; фотографы; администраторы групп в социальных сетях ВКонтакте; разработчики и администраторы сайтов; видеоредакторы. Разнообразие кибердисциплин и социальных ролей участников предполагает широкий выбор видов деятельности в сфере студенческого компьютерного спорта в зависимости от индивидуальных предпочтений и интересов, что предоставляет студентам *множество вариантов для самовыражения*.

Пятая институциональная особенность компьютерного спорта – **наличие прототипов виртуальных игр в базовой реальности** (базовая реальность – социальная реальность, охватывающая сферу повседневности, укорененная в физическом мире, основанная на общекультурных нормах и ценностях). В истории развития компьютерного спорта в нашей стране были попытки объединить виртуальные игры, являющиеся дисциплинами компьютерного спорта с видами спорта, реализующимися в базовой реальности. Федерация компьютерного спорта России регулярно (с 2005 г. по 2009 г.) проводила турниры по компьютерному спорту и пейнтболу «Большой Бой». Первый этап «Большого Боя» проводился по киберспортивной дисциплине «Counter-Strike 1.6», второй этап – игра в пейнтбол. В РГУФСМиТ кафедрой киберспорта проводятся турниры по современному автомобильному двоеборью (состязания картингу: на компьютерном симуляторе картинга и на реальной трассе), военно-тактическому двоеборью (которое включает в себя лазертаг и кибердисциплину «Warface») футбольному двоеборью. В парке «Патриот» в рамках киберспортивных турниров организуются состязания по прототипу определённой кибердисциплины: игры в мини-футбол и лазертаг, управление симуляторами военной техники. Разработчик игры «World of Tanks» белорусская компания «Wargaming.net» регулярно проводит различные киберспортивные мероприятия. На некоторых мероприятиях «Wargaming.net» организуют состязания по танко-модельному спорту.

В МГТУ «СТАНКИН» занятия киберспортом сочетаются с военно-тактическими играми, прежде всего, пейнтболом, занятиями танко-

модельным спортом, посещением военных музеев. Студенты участвуют в соревнованиях по пейнтболу, проводимых Военно-патриотическим клубом «Авангард». Регулярно посещают военные музеи: Центральный музей Великой Отечественной войны, Центральный музей Бронетанкового вооружения и техники, Музей войск противовоздушной обороны, Центральный музей Военно-воздушных сил, парк «Патриот». В вузе давно и успешно функционирует секция по танко-модельному спорту, по нему ежегодно проводятся соревнования в рамках межинститутской спартакиады. В связи с тем, что многие компьютерные игры, являющиеся кибердисциплинами, имеют прототипы в базовой реальности (технические симуляторы, спортивные симуляторы, шутеры от первого лица) можно организовать реальную деятельность по прототипу конкретной виртуальной игры, что *создаёт условия для самореализации киберспортсменов в базовой реальности.*

Формирование специфической субъектной позиции студентов в процессе занятий компьютерным спортом обусловлено: самостоятельностью и высокой степенью ответственности киберспортсмена за организационное обеспечение тренировочных занятий и соревнований; актуализацией у студентов-киберспортсменов адаптивных механизмов; приобретением умений и опыта создания и разработки информационных продуктов по киберспортивной тематике, повышением социального статуса в киберспортивных сообществах; многообразием возможностей для самовыражения в киберспорте, в разнообразных кибердисциплинах и различных социальных ролях; возможностью самореализации киберспортсменов в базовой реальности, занимаясь прототипами кибердисциплин.

Педагогическое регулирование включает в себя регулирование деятельности киберспортсменов (тренировочно-соревновательного процесса, общественной работы студентов-киберспортсменов, участие в «фоновых» видах спорта и деятельности); регулирование внутренней среды студенческого киберспортивного коллектива (разработка структуры должностей в киберспортивной сфере, прав и обязанностей участников секции, материально-техническое обеспечение занятий); регулирование взаимодействия студенческого киберспортивного коллектива с другими организациями (поиск организаций развивающих компьютерный спорт и/или «фоновые» виды спорта, оформление договоров, соглашений о сотрудничестве с этими организациями).

Программа методического обеспечения социального воспитания студентов-киберспортсменов, включает в себя сопровождение спортивной подготовки, участия студентов в мероприятиях, общественной самоорганизации киберспортсменов; определения и инициирование «фоновых» видов спорта и деятельности; нормативное сопровождение взаимодействия студенческого киберспортивного коллектива другими организациями.

Программа методического обеспечения социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом, предусматривает:

- осуществление физической, технико-тактической и психологической подготовки в компьютерном спорте;
- психолого-педагогическое сопровождение тренировочно-соревновательного процесса; педагогическое сопровождение участия в различных мероприятиях, связанных с киберспортом (конференции, соревнования, собрания, спортивно-массовые мероприятия, фестивали, форумы) или «фоновыми» видами спорта и деятельности (пейнтбол, танко-модельные спорт, экскурсии в военные музеи);
- педагогическое сопровождение общественной самоорганизации киберспортсменов (управление структурой и составом руководителей по киберспорту, разработка инструкций для руководителей определение основных направлений развития киберспорта в вузе);
- в зависимости от развиваемых киберспортивных дисциплин в вузе инициирование «фоновых» видов спорта и деятельности, создающих условия для самореализации студентов в базовой реальности;
- нормативное сопровождение взаимодействия студенческого киберспортивного коллектива с организациями, развивающими компьютерный спорт и/или «фоновые» виды спорта (поиск соответствующих организаций, планирование совместных мероприятий, оформление договоров, соглашений о сотрудничестве).

Результаты опытно-экспериментального исследования эффективности внедрения педагогической модели в сферу компьютерного спорта вуза содержат описания используемых методик для диагностики результатов социального воспитания студентов, занимающихся киберспортом; сроков проведения опытно-экспериментальной работы; размеров выборки; критериально-диагностического инструментария; используемых критериев для определения значимости произошедших изменений в уровне социального воспитания; авторской типологии студентов-киберспортсменов; монографических описаний.

В работе использовались три методики. Методика «КОС-1» В.В. Синявского и В.А. Федорошина позволила выявить уровень коммуникативных и организаторских способностей. С помощью методики «Эффективность лидерства» Р.С. Немов мы определили лидерскую эффективность. Тест «Смыслжизненных ориентаций» Дж. Крамбо, Л. Махолика в адаптации Д.А. Леонтьева был использован для диагностирования уровня рефлексии. Замеры проводились нами перед началом эксперимента (в апреле-мае 2017 г.) и по его завершении (апреле-мае 2019 г.). В эксперименте участвовало 52 студента, по 26 студентов в контрольной и экспериментальной группе. Для диагностики социального воспитания студентов-киберспортсменов был разработан и использован на практике критериально-диагностический инструментарий, представляющий собой таблицу, состоящую из трёх столбцов. В первом столбце расположены

критерии (коммуникативный, организаторский, лидерская эффективность, рефлексивный). Во втором – показатели (умение быстро находить друзей по интересам, желание расширять свои контакты, активное проявление инициативы в общении; умение быстро ориентироваться в трудных ситуациях, желание принимать самостоятельные решения, отстаивать своё мнение, способность организовывать различные мероприятия; эффективная практическая деятельность субъекта в роли лидера; осознание целей, смысла, результатов занятий компьютерным спортом, осознания свободы собственного поведения, возможностей влияния на сферу киберспорта). В третьем – методики диагностики (методика «КОС-1» В.В. Синявского и В.А. Федорошина; методика «Эффективность лидерства» Р.С. Немова; тест «Смыслжизненных ориентаций» Дж. Крамбо, Л. Махолика в адаптации Д.А. Леонтьева).

Результаты исследования коммуникативных организаторских способностей, эффективности лидерства, рефлексии приведены в сводных таблицах (таблица 1,2,3,4).

Таблица 1. Результаты исследования коммуникативного критерия

Показатель коммуникативных способностей			1-й замер (26 студентов)	2-й замер (26 студентов)
Оценочный коэффициент	Шкальная оценка	Уровень		
0,10-0,45	1	низкий	7 (26.92%)	3 (11.54%)
0,46-0,55	2	ниже среднего	9 (34.62%)	3 (11.54%)
0,56-0,65	3	средний	4 (15.38%)	6 (23.08%)
0,66-0,75	4	высокий	4 (15.38%)	8 (30.77%)
0,76-1,00	5	очень высокий	2 (7.69%)	6 (23.08%)

Таблица 2. Результаты исследования организаторского критерия

Показатель организаторских способностей			1-й замер (26 студентов)	2-й замер (26 студентов)
Оценочный коэффициент	Шкальная оценка	Уровень		
0,20-0,55	1	низкий	8 (30.77%)	4 (15.38%)
0,56-0,65	2	ниже среднего	12 (46.15%)	9 (34.62%)
0,66-0,70	3	средний	2 (7.69%)	1 (3.85%)
0,71-0,80	4	высокий	1 (3.85%)	4 (15.38%)
0,81-1,00	5	очень высокий	3 (11.54%)	8 (30.77%)

Таблица 3. Результаты исследования критерия лидерской эффективности

Показатель лидерской эффективности		1-й замер (26 студентов)	2-й замер (26 студентов)
Оценочный коэффициент	Уровень		
0 – 10	малоэффективный	4 (15.38%)	0 (0%)
11 – 29	среднеэффективный	12 (46.15%)	7 (26.92%)
30 – 40	высокоэффективный	10 (38.46%)	19 (73.08%)

Таблица № 4. Результаты исследования
рефлексивного критерия

Субшкалы	1 срез			2 срез		
	Показатели			Показатели		
	Низкий (кол-во, %)	Средний (кол-во, %)	Высокий (кол-во, %)	Низкий (кол-во, %)	Средний (кол-во, %)	Высокий (кол-во, %)
<i>Общий показатель осмысленности жизни</i>	14 (53.85%)	10 (38.46%)	2 (7.69%)	7 (26.92%)	17 (65.38%)	2 (7.69%)
<i>Цели в жизни</i>	12 (46.15%)	11 (42.31%)	3 (11.54%)	6 (11.54%)	17 (65.38%)	3 (11.54%)
<i>Насыщенность жизни</i>	16 (61.54%)	9 (34.62%)	1 (3.85%)	7 (26.92%)	16 (61.54%)	3 (11.54%)
<i>Результативность жизни</i>	14 (53.85%)	7 (26.92%)	5 (19.23%)	5 (19.23%)	15 (57.69%)	6 (23.08%)
<i>Локус контроля — Я</i>	15 (57.69%)	9 (34.62%)	2 (7.69%)	6 (23.08%)	15 (57.69%)	5 (19.23%)
<i>Локус контроля — жизнь</i>	13 (50%)	7 (26.92%)	6 (23.08%)	3 (11.54%)	20 (76.92%)	3 (11.54%)

Значимость произошедших изменений нами была проверена с помощью критерия Фишера. По результатам опытно-экспериментальной были сделаны выводы о том, что имеются реальные приращения уровня коммуникативных, организаторских способностей лидерской эффективности, осознанности. Повысился уровень осознанности студентов процесса занятий компьютерным спортом, своих достижений, себя как личности, способной устроить киберспортивную жизнь в вузе по своему усмотрению, управляемости киберспортивной жизни. Однако значительных приращений общей осмысленности занятий киберспортом и осмысленности целей в киберспортивной сфере не произошло. Данное обстоятельство было объяснено изменчивостью программы соревнований и несерьёзным отношением общественности, в том числе родителей, к компьютерному спорту. Предложена авторская типология, наиболее полно отражающая индивидуально-типологические особенности студентов, занимающихся компьютерным спортом. Нами было выделено девять типов студентов: «гармоничный», «лидер», «спортсмен» (подтипы: «спортсмен-профессионал» и «спортсмен-студент»), «организатор», «общественник», «фанат», «реалист», «геймер», «тусовщик». Составлены монографические описания студентов, выполняющих руководящие роли в сфере студенческого киберспорта.

В заключение диссертации подводятся итоги и обобщаются результаты исследования, позволившие подтвердить правильность выдвинутой гипотезы и сделать следующие выводы:

Компьютерный спорт является фактором социализации молодежи, участники компьютерных игр образуют различные неформальные общности, сетевые сообщества, идет процесс официального оформления соответствующих культурных практик в рамках спорта как социокультурного института. Соревновательная деятельность и подготовка к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр может выступать основой социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом в случае, если занятия осуществляются в молодежном объединении, функционирующем в организации высшего образования. Занятия компьютерным спортом могут быть институционализированы в системе студенческого спорта, а деятельность, общение и отношения студентов в этом случае могут регулироваться педагогом вуза.

Педагогическое регулирование деятельности, общения и отношений студентов, занимающихся компьютерным спортом позволяет реализовать следующие *функции киберспорта в социальном воспитании студентов*: развитие инициативы в процессе установления и углубления межличностных отношений с окружающими; активизация самостоятельности во взаимодействии с окружающими; реализация и развитие лидерской эффективности; самоопределение в области занятий киберспортом, развитие способностей к рефлексии собственной деятельности и отношений с окружающими.

Специфика социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом в настоящее время обусловлена институциональными особенностями компьютерного спорта на современном этапе: институциональной недооформленностью; динамичностью изменений, происходящих в этой сфере; доступностью и востребованностью информационных продуктов; разнообразием кибердисциплин и социальных ролей участников; наличием прототипов виртуальных игр в базовой реальности.

Модель социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом, разработана с учетом институциональных особенностей компьютерного спорта и включает:

- потенциалы (проявлении самостоятельности и высокой ответственности киберспортсмена за организационное обеспечение тренировочных занятий и соревнований; актуализации у студентов-киберспортсменов адаптивных механизмов; приобретении опыта создания и разработки информационных продуктов по киберспортивной тематике, для повышения собственного социального статуса в киберспортивных сообществах; многообразии возможностей для самовыражения в киберспорте, в разнообразных кибердисциплинах и различных социальных ролях; возможности самореализации киберспортсменов в базовой реальности, занимаясь прототипами кибердисциплин);

- педагогические условия (педагогическое регулирование деятельности киберспортсменов; внутренней среды студенческого киберспортивного

коллектива; взаимодействия студенческого киберспортивного коллектива с организациями, развивающими компьютерный спорт и/или «фоновые» виды спорта).

Программа методического обеспечения социального воспитания студентов, занимающихся компьютерным спортом, предусматривает: осуществление спортивной подготовки; психолого-педагогическое сопровождение участия студентов в соревнованиях и других мероприятиях; определения и инициирование «фоновых» видов спорта и деятельности; педагогическое сопровождение общественной самоорганизации киберспортсменов; нормативное сопровождение взаимодействия студенческого киберспортивного коллектива с организациями, развивающими компьютерный спорт и/или «фоновые» виды спорта.

Публикации в научных журналах, включённых в перечень ВАК

1. Корчемная Н.В. Киберспорт в образовательных и досуговых практиках современной молодёжи // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2017. №4. С. 211-214.

2. Корчемная Н.В. Социально-педагогические функции компьютерного спорта как инструмента интеллектуального развития личности // Вестник педагогических инноваций. 2019. №1 (53). С 24-31.

3. Корчемная Н.В. Педагогические условия организации воспитания студентов, занимающихся киберспортом // Высшее образование сегодня. 2019. № 5. С. 39-43.

4. Корчемная Н.В. Системный анализ жизнедеятельности сообщества студентов, занимающихся киберспортом // Проблемы современного образования. 2020. №1. С. 198-204.

Публикации, включённые в перечень РИНЦ

1. Корчемная Н.В. Применение компьютерного спорта в образовании в условиях становления информационного общества // В сб. статей «Национальные программы формирования здорового образа жизни» Материалы Международного научно-практического конгресса. М.: РГУФКСМиТ(ГЦОЛИФК). 2014. Т.1. С. 619-623.

2. Корчемная Н.В. Профилактика профессиональных заболеваний киберспортсменов // В сб. статей: «Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы». Материалы III Всероссийской научно-практической конференции (в формате интернет-конференции). М.: РГУФКСМиТ (ГЦОЛИФК). 2014. С. 14-19

3. Корчемная Н.В. Буханова Н.А. Компьютерный спорт – эффективное средство воспитания коммуникативных способностей студентов в условиях информационного общества // В сб. статей «Практика и перспектива использования интеллектуально-игровых технологий в спортивной и прикладной подготовке спортсменов» Материалы Всероссийской научно-

практической интернет конференции. 2015. [Электронный ресурс] URL: <http://cyber3-conf.sportedu.ru/content/kompyuternyi-sport-effektivnoe-sredstvo-vospitaniya-kommunikativnykh-sposobnostei-studentov-> (дата обращения 25.04.2020)

4. Корчемная Н.В. Физкультурно-спортивная деятельность - один из социальных факторов прогресса науки и техники // Вестник спортивной истории. 2015. № 2. С. 52-60.

5. Корчемная Н.В., Комбаров М.Ю. мастер-класс Компьютерные игры в спорте (опыт использования компьютерных игр в воспитательном процессе вуза) // В сб. научно-методических материалов: «Человек играющий». Материалы молодежной психологической школы/Под ред. О.И. Ключко. СПб.: НИЦ АРТ. 2016. С. 106-110.

6. Корчемная Н.В. Социально-профессиональные траектории студентов технического вуза, занимающихся киберспортом // Молодой ученый. 2016. № 10 (114). С. 1231-1234.

7. Корчемная Н.В. Современные средства глобальной коммуникации как фактор социального воспитания студентов, занимающихся киберспортом // В сб. статей: «Проблемы и перспективы педагогического образования в сетевом обществе». Материалы научно-практической конференции. 2017. [Электронный ресурс] URL: <http://ippo.selfip.com:85/izvestia/sovremennye-sredstva-globalnoy-kom/> (дата обращения 25. 04. 2020)

8. Корчемная Н.В. Использование интересов студентов-киберспортсменов в базовой реальности для создания условий социального воспитания // В сб. статей: «Ребенок в современном образовательном пространстве мегаполиса». Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции/Под ред. А.И. Савенкова. М.: Перо. 2017. С. 246-251.

9. Корчемная Н.В. Основные компоненты содержания киберспортивной сферы в вузе // В сб. статей: «Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы». Материалы Всероссийской конференции/Под ред. М.А. Новосёлова. М.: РГУФКСМиТ (ГЦОЛИФК) 2019. С. 28-31.

Дополнительные публикации

1. Корчемная Н.В. Общественная деятельность студентов в сфере компьютерного спорта как фактор социального воспитания // «Наука и образование сегодня», 2017 №6 (17), С. 94-96

2. Корчемная Н.В. Исследование мотивов студентов к занятиям киберспортом // Электронный научно-публицистический журнал «Номо Cyberus». - 2018. - №2(5). [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://journal.homocyberus.ru/Korchemnaya_NV_2_2018 (дата обращения 25. 04. 2020)