



КИБЕРСПОРТ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ

*Пащыев Шамухаммет Батырович,
Карачаево-Черкесский государственный
университет, г. Карачаевск*

E-mail: samuhammetpassyew@gmail.com

Аннотация. Данная статья посвящена вопросам использования возможностей качественно нового вида спорта для развития интеллектуальных способностей личности. Рассмотрены основные проблемы активного использования киберспорта в системе образования, и факторы, препятствующие позитивному развитию личности средствами компьютерных технологий.

Ключевые слова: киберспорт, игровая педагогика, виртуальное пространство.

В своей статье я буду говорить о киберспорте, не только как о новом виде спорта, но и о новой методике обучения и развития личности, о плюсах и незначительных минусах.

Киберспорт – это игровые соревнования (умственные и физические) с использованием современных компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание [1]. Любую игру можно играть для удовольствия, футбол, к примеру, или шахматы, и можно поставить часы и придерживаться четких регламентов. При таких условиях игра превращается в соревнования.

Так и с компьютерными играми, можно играть для удовольствия или устроить соревнования, придерживаясь регламента и четких правил.

Киберспортивные игры делятся на несколько дисциплин: Action; Гонки; Симуляторы; Стратегии; Шутеры.

Без преувеличения киберспорт очень популярен. По данным американского аналитического агентства «SuperdataResearch» число игроков и болельщиков киберспорта в мире превышает 143 миллиона человек. 25 июля 2001 года киберспорт был признан официальным видом спорта. Компьютерный

спорт получил официальное признание в таких странах как Китай, Южная Корея, Монголия, Вьетнам, Тайвань, Мальдивы, Египет, Иран, Арабские Эмираты, ЮАР, Намибия, Грузия, Казахстан, Азербайджан и Таджикистан. Более чем 50 странах существуют Национальные организации компьютерного спорта. 43 из них состоят в международной федерации компьютерного спорта. Киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта в июле 2006 года, ввиду недостаточного его развития в более чем половине субъектов Российской Федерации.

История компьютерного спорта чрезвычайно коротка. Так, первым официальным киберспортивным соревнованием принято считать чемпионат по игре Quake 2 прошедшим в 1997 году в рамках лиги CPL. В 2001 году произошел прорыв в киберспорте. Тогда в планы стремительно развивающегося «Samsung Electronics» вошло проведение первого глобального турнира по компьютерным играм – World Cyber Games (WCG). Для этого была создана отдельная одноименная организация, а ее главным спонсором стал Samsung. Общий призовой фонд составил небывалую по тем временам сумму – 600 000\$. В дальнейшем призовые фонды киберспортивных турниров выросли в десятки раз. К примеру в 2014 году, на чемпионате мира TheInternational 4 по Dota 2 призовой фонд составил почти 11 миллионов долларов, а уже в 2015 году более 18 миллионов долларов [2].

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке – игровая педагогика, которая рассматривает видеоигры как ведущий метод воспитания и обучения детей с ограниченными возможностями. Согласно этой концепции, опора на игровую деятельность, игровые формы, приемы – это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности.

Киберспорт функцию общевоспитательную – усвоение норм и правил поведения, воспитание нравственных и волевых качеств, способности к сопереживанию, оказанию помощи, к коллективизму и дружбе, познавательную – сведения об окружающем ребенок получает через видеоигры, познание социальных ролей, развивающую – осуществляется умственное и физическое развитие детей, и конечно же развитие речи.

Как форма организации жизни и деятельности детей с ограниченными возможностями игра должна иметь свое определенное место в распорядке дня. В режиме дня обязательно должно быть время, когда дети могли бы спокойно развлекаться играми, зная, что их не будут отвлекать и торопить.

Таким образом, педагог, организуя жизнь и деятельность в форме видеоигры, последовательно развивает активность и инициативу детей с нарушениями в развитии, формирует навыки самоорганизации.

Киберспорт оказывает положительный эффект на развитие личности, способствуя развитию логики, умению принимать быстрые решения, реакции, умению работать в коллективе в командных видах, может происходить быстрое обучение тому что происходит в игре, в том числе более быстрому обучению иностранному языку, а также более быстрой обучаемости в профессиональной сфере деятельности. Развитие реакции киберспортсмена действительно впечатляет, 130 миллисекунд по сравнению 200 миллисекунд обычного человека. Такая реакция дает возможность киберспортсмену сделать 300 осознанных нажатий на клавиатуру в минуту. Тренированный киберспортсмен может отреагировать на поставленный удар профессионального боксера или на подачу Серены Уильямс, обыкновенному человеку это не дано. Если сравнивать с традиционными видами спорта компьютерный спорт имеет ряд преимуществ. Он не травматичен, вероятность получения травмы на киберспортивном турнире нулевая, киберспорт не вводит в агрессивное состояние как игрока, так и болельщика, за всю 19 летнюю историю не было зафиксировано случая драки между игроками или болельщиками. И так же не мало важно к концу спортивной карьеры здоровье киберспортсмена в порядке чего не скажешь о здоровье традиционных спортсменов. Конечно при не правильном подходе к тренировкам могут возникнуть некоторые проблемы, такие как, ухудшение зрения, искривление позвоночника и зависимость. Как и в любом деле нужно знать методики правильного подхода применения тех или иных игр [3].

Есть и еще одна уникальная сторона компьютерных игр. В крупнейших армиях уже существуют киберподразделения армий и кибервойска. Создаются и испытывается вооружение с дистанционным управлением. Эффективно действуют беспилотные разведывательные летательные аппараты, на подходе более сложные системы, которые позволяют эффективно управлять ими на расстоянии, предотвращая тем самым гибель военных специалистов. Система управления такими механизмами связано с компьютером и по управлению схожа с некоторыми компьютерными играми, в частности симуляторами, по которым проводятся чемпионаты. К таким симуляторам относится «Worldoftanks», которую скачали на свои компьютеры больше 72 миллионов пользователей по всему миру.

Компьютерные игры уже используются как учебный автостимулятор. Например, City Car Driving 1.5 – это не просто компьютерная игра! Данный трехмерный реалистичный самоучитель вождения, разработан специально для обучения начинающих водителей базовым навыкам управления автомобилем в условиях большого города и на специально оборудованных автодромах.

В здравоохранении тоже используются компьютерные игры-симуляторы для подготовки высококвалифицированных хирургов. Обучающая симулятор «2D-Виртуальный хирург» предоставляет собой высокореалистичные сценарии

двухмерного моделирования открытого оперативного вмешательства, дополненные графическими и обучающими видеоматериалами, и предназначена для обучения студентов медицинских вузов алгоритмов выполнения различных операций. Обучаемому предлагается самостоятельно провести операцию от момента набора инструментария до выхода из операции и наложение швов на кожную рану. При этом он должен воспроизвести основные манипуляции, соблюдая все правила и требования.

Без виртуального пространства, на данный момент, немислимо большинство сфер, таким как экономика, искусство, образование. Все специалисты, практически во всех сферах подготавливаются в ВУЗах. И внедрение киберспорта в учебную программу это только вопрос времени. Внедрение киберспорта в высшие учебные заведения должно вестись по нескольким направлениям 1) во время преподавания предмета физическая культура в качестве теоретических знаний по организации правильной организации этого вида деятельности; 2) во время прикладной физической культуры у тех специальностей, где возможно или уже существует дистанционное управление, в качестве практических занятий; 3) развитие каберспорта, как одно из основных направлений студенческого спорта, проводить соревнования разного уровня, выставлять команды на всероссийские и международные турниры.

Киберспорт не признает государственных границ. В одной комнате играют игроки разных национальностей и стран. В нем нет ограничений по возрасту, физическому состоянию, вероисповеданию. Он с легкостью ломает все языковые барьеры. Политические ситуации, времена года и погодные условия не являются преградой. Поэтому можно смело утверждать, что в будущем киберспорт станет сверхглобальной индустрией. Каким будет киберспорт, как быстро он будет развиваться и что он даст для гармоничного развития человека? Все это зависит только от наших усилий сейчас.

Литература:

1. Психологические тесты онлайн // [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <http://psytesty.ru>
2. Материалы Википедии // [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/киберспорт>
3. Официальный сайт киберспортивной организации // [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <http://virtus.pro>