

УДК 1

DOI: 10.34670/AR.2023.63.15.017

Киберспорт в медиаповестке современных университетов: философский анализ

Равочкин Никита Николаевич

Доктор философских наук, доцент,
Профессор кафедры педагогических технологий,
Кузбасская государственная сельскохозяйственная академия;
профессор кафедры истории, философии и социальных наук,
Кузбасский государственный технический университет,
650000, Российская Федерация, Кемерово, ул. Весенняя, 28;
e-mail: nickravochkin@mail.ru

Боганков Михаил Дмитриевич

Магистрант,
Национальный исследовательский
Томский государственный университет,
634050, Российская Федерация, Томск, пр. Ленина, 36;
e-mail: bogankov1986@yandex.ru

Гильдт Степан Алексеевич

Студент,
Институт информационных технологий,
машиностроения и автотранспорта,
Кузбасский государственный технический университет,
650000, Российская Федерация, Кемерово, ул. Весенняя, 28;
e-mail: 224477@kuzstu.ru

Ложкин Дмитрий Владимирович

Магистрант,
Национальный исследовательский
Томский государственный университет,
634050, Российская Федерация, Томск, пр. Ленина, 36;
e-mail: lozhkin1983@yandex.ru

Аннотация

Цифровизация как процесс, развертывание которого происходит в общепланетарном масштабе, не просто затрагивает все сферы современного социума, но предполагает изменения форм и способов связей и отношений между субъектами. В статье рассматривается феномен киберспорта в медиаповестке современных университетов. Определяется влияние процессов цифровизации на общественную жизнь. Выявляется

сложностный характер киберспорта, отличающий его от любительских игр. Прослеживается постепенное вхождение киберспорта в медиаполе современных высших учебных заведений. Предлагается сделать акцент на прагматизации киберспортивных практик среди обучающихся, что способно привести к позитивизации имиджа университета среди конкурентов. Изучена специфика отечественного и зарубежного опыта по внедрению элементов киберспорта в образовательный процесс и внеучебную деятельность. В заключение исследования авторы подводят общие итоги проведенной работы и намечают панораму дальнейших исследований. На основе проведенного исследования можно рассматривать дальнейшие траектории новой аксиологии образования, прикладные возможности изученных коллективных практик, а также определить перспективы развития киберспорта в контексте современной общественной жизни, применяя полученные знания в процессах инициирования и принятия управленческих решений различного уровня.

Для цитирования в научных исследованиях

Равочкин Н.Н., Боганков М.Д., Гильдт С.А., Ложкин Д.В. Киберспорт в медиаповестке современных университетов: философский анализ // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2023. Том 12. № 5А-6А. С. 139-149. DOI: 10.34670/AR.2023.63.15.017

Ключевые слова

Киберспорт, медиа, общество, университет, культура.

Введение

Цифровизация как процесс, развертывание которого происходит в общепланетарном масштабе, не просто затрагивает все сферы современного социума, но предполагает изменения форм и способов связей и отношений между субъектами. Главным образом запущенные дигитализацией процессы запускают возможности для строительства одноименной экономики, воспринимаемой в качестве основы, «которая позволяет создавать качественно новые модели бизнеса, торговли, логистики, производства, изменяет формат образования, здравоохранения, госуправления, коммуникаций между людьми, а, следовательно, задает новую парадигму развития государства, экономики и всего общества» [Петров, 2020]. Данное мнение позволяет рассматривать потенциал фундаментальных преобразований как во всем глобальном сообществе, так и в каждом его структурном элементе, то есть конкретном государстве. Трансформации, способствующие формированию цифровой экономики, состоят в многочисленных изменениях средств и способов коммуникации преимущественно с обращением к технике, способствует построению новых моделей человеческого общежития, которые, на наш взгляд, представляют собой позитивные варианты в актуальных контекстуальных реалиях, следовательно, обладают большей устойчивостью социальных порядков.

Нельзя не сказать, что в ряде областей общественной жизни процессы цифровизации оказывают такое влияние, при котором привычное понимание различных феноменов существенно отличается от устоявшихся представлений. Одной из таких сфер человеческой активности, стремительно проходящей через этапы цифровой эволюции, является спорт – в пользу чего обратим внимание на ряд положений. Прежде всего, отметим наличие систем

поддержки решений, принимаемых в спортивных состязаниях. Это свидетельствует о высоком уровне развития искусственного интеллекта позволяющего анализировать деятельность спортсменов, выявлять и улучшать их состояние, а при необходимости корректировать тактические действия. Вдобавок к этому следует указать на развитие технологий показа спортивных соревнований, что позволяет формировать и обеспечивать состояние полного присутствия и вовлеченности болельщиков в наблюдаемые процессы. Наконец, видное место занимают инструменты виртуальной реальности, благодаря которым «становится возможным контролировать уровень функционального состояния спортсменов во всех периодах тренировочно-соревновательного цикла» [Егорова, 2022, 103]. Значимым результатом комбинаций воздействия представленных технико-технологических детерминант является принципиально новое состязательное пространство с производными видами спорта, дающие все основания считать киберспорт феноменом современной цифровой культуры.

Основная часть

Сегодня основанные на компьютерных и виртуальных технологиях виды спорта вызывают повсеместный интерес по ряду причин. В частности, мощным аттрактором командных компьютерных игр становятся мощные симулятивные технологии, а также высокий, порой заменяющий реальные взаимодействия, уровень виртуальности, когда для выигрыша участникам необходимо предельно напрягать умственные усилия для коллективного понимания и предсказания действий соперника в условиях неполноты информации. Повышению эстетической привлекательности продуктов гейминга способствует также дизайн оболочки, персонажей и объектов того мира, в котором взаимодействуют участники.

Примечательно, что реализация игрового процесса не зацикливается на себе, но предполагает достижение определенных локальных целей: «Происходит непрерывное развитие персонажа. Даже за поражение в конкретном раунде игрок получает определенную награду. Всегда есть возможность улучшить своего персонажа» [Кузнецов, 2018, 17]. Здесь усматривается применение ресурсов психологического подхода в деятельности человека, что генерирует определенные социокультурные смыслы, в соответствии с которыми у индивидов вырабатывается (взаимо)зависимость и появляются интенции к дальнейшему перманентному развитию. Так, анализируя новые коммуникативные практики, целесообразно говорить об эффективности использования механизмов обеспечения связи выполнения заданий, предусмотренных той или иной игрой, а также различными поощрениями, выраженными в обладании предметами для ограниченного круга лиц или так называемом «прокачивании» персонажей. Общеизвестно, что занятие спортом позволяет снизить уровень негативных эмоций и перевести их в социально приемлемые русла. По аналогии с этим, по мере своего развития киберспорт способствует эмоциональной перезагрузке, а также временному отвлечению от повседневных проблем. Одновременно с этим, прагматизация киберспорта позволила создать множество гетерогенных площадок для самореализации, поскольку выполнение предусмотренных игрой заданий позволяет в полной мере выделиться как на фоне остальных игроков, так и релевантных для индивидов социальных групп.

Изучение структуризации досуговых практик современного человека позволяет выявить, что занятия киберспортом не в угоду повальной игромании и буквальному прожиганию времени способствуют формированию определенного авторитета, способствующего достижению в

жизни нечто большего. В свою очередь пребывание в виртуальном мире чревато стремлениями к компенсации и замещению (порой патологическими) непосредственной реальности.

Вместе с тем, опираясь на работу современных исследователей системного подхода, позволяющих уточнить социальные аспекты развития киберспорта, фиксируем, что в реальной жизни некоторые игроки «испытывают проблемы со здоровьем или являются инвалидами. Для таких людей компьютерные игры – одна из немногих площадок для самореализации» [Кузнецов, 2018, 18]. Поставленный таким образом вопрос о значимости киберспорта получает дополнительную мотивацию при решении существующих общественных и индивидуальных проблем и действительно оказывается социально ответственным видом деятельности и значимой практикой. В самом деле, наделение киберспорта многочисленными значениями конституирует его сложностный образ, позволяя выйти за рамки привычных подходов его понимания, в соответствии с которыми киберспорт сопряжен только с положительными или отрицательными оценками.

Интересно мнение И.С. Миронова, согласно которому «выбор студентами тех или иных компьютерных игр для интеллектуального развлечения и спортивной практики тесно связан и имеет общую основу с их будущей профессией, определяющуюся, в том числе и личностными особенностями и степенью учебной занятости студентов» [Миронов, 2019, 210]. Данное утверждение подтверждается результатами многочисленных соцопросов обучающихся различных ВУЗов. В этом плане весьма репрезентативна выбранная студентами отраслевая специфика, в соответствии с которой установлено, что наиболее сильная корреляция наблюдается между киберспортивной вовлеченностью и техническими направлениями подготовки и специальностями. Разумеется, что студенты остальных профилей вовсе не исключаются из киберспортивного пространства, но проводят гораздо меньше времени, что объясняется спецификой социальных практик и будущими профессиями. Однако резонно сделать замечание, что многоаспектность и противоречивость современного этапа мирового развития не гарантирует неподвижность данных взаимосвязей, поскольку при глубинной аналитике допускаем проявление определенной неоднородности между техническими и другими профилями и той активностью, которую проявляют студенты ВУЗов в конкретных компьютерных играх.

Постмодерн неизбежно производит аберрации мышления, поэтому картина киберспортивной действительности требует конкретизации посредством регулярных соцопросов, результаты которых в том числе знакомят со статистикой по средней продолжительности игрового «стажа», проценту играющих учащихся в вузах ежедневно или периодически. В целом, можно говорить о том, что киберспорт действительно детерминируется особенностями обучения, тем не менее, широкое распространение передовых технологий и внедрение принципов геймификации в образовательный процесс конституирует многовариантное пространство, вовлекающее не только «технарей», но и учащихся на тех направлениях, чьи ценности укладываются в магистраль положительной «комплиментарности». Интеллектуальная и социальная загруженность обучающихся прорисовывают новые векторы их обучения и приобщения к киберспорту: увлеченность студентов вузов «объясняется не только содержанием и сложностью выбираемых компьютерных игр, и дефицитом времени, но и спецификой и особенностями образовательной программы вузов разных профилей, связанных с использованием информационно-компьютерных технологий в процессе их обучения» [Миронов, 2019, 209]. Современная парадигма педагогического взаимодействия, основанная на

диалоге между субъектами образования, предлагает различные версии контактирования и способствует конструированию бесконечных интерактивных пространств, где можно зафиксировать уникальные пересечения и установить социальные связи и новые коммуникативные поля.

Философский анализ киберспорта невозможен без авторского осмысления его позитивных и негативных сторон. Существует позиция, в соответствии с которой сами обучающиеся уверены, что занятия киберспортом не наносят серьезного вреда здоровью, психологическому или физическому. Наряду с этим, широкое распространение получило противоположное, сторонники которого отмечают, что чрезмерное увлечение студентами компьютерными играми и киберспортом не просто может повлечь за собой вред для здоровья, но и снизить студентов, а также привести к появлению различных зависимостей, личностных расстройств и способствовать проблемам социальной адаптации [Никитина, 2016; Трафимчик, 2010; Шлепотина, Симонова, Ивашко, 2014]. Таким образом, важно понимать, что киберспорт для студентов подразумевает осознание и вычленение наиболее значимых ценностных кластеров свободного времени и усилий. В первую очередь мы видим, что киберспорт и компьютерные игры витально ограничить определенными временными ресурсами, которые вполне справедливо трактуются вовлеченной молодежью не иначе как «дозами». С другой стороны, институционализация киберспорта не может игнорировать определенную перспективную нормативную документацию, относящуюся к области цифрового права, изучение и последующие предложения по корректировке которой самоочевидным образом остаются за юридическими исследованиями.

Привлечение внимания к киберспортивной проблематике и ее актуализация в формируемой вузами медиасреде также обуславливается внедрением соответствующих образовательных программ и отдельных модулей. Многочисленные подтверждения можно найти не только в мире, но и в отечественной практике. В частности, в Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма спроектированы и реализуются образовательные программы по педагогическому и спортивному профилям, в рамках которых обучающимся «предоставляется возможность заниматься на современных компьютерах и виртуальных спортивных симуляторах под руководством знаменитых киберспортсменов» [Корчемная, 2017, 211]. В дополнение к этому отметим, что данная программа предлагает два трека, один из которых предполагает занятия видами спорта с высоким уровнем активности, тогда как другой непосредственно связан с виртуальной игрой. Специфику представленного образовательного продукта видим в том, что он охватывает как действующие виды спорта, так и их виртуальные аналоги. Таким образом, сквозной анализ учебного плана дает все основания считать, что у студентов имеются возможности не только для физического развития, но и использовать ресурсы высоких технологий для проведения киберспортивных соревнований.

Медиаповестка столичных и региональных вузов все чаще свидетельствует об активном формировании студенческих команд, мужских и женских, как и целых киберспортивных клубов, принимающих участия в соревнованиях по самым различным компьютерным играм. Не нуждающиеся в дополнительных комментариях игры Counter-Strike и DOTA 2 на протяжении учебного года многократно выступают теми площадками lan- и online-турниров, где студенты вузов вносят вклад в развитие массового киберспорта. По большому счету, это лишь один из краеугольных камней в формировании новой медиакультуры университетов, которые даже без физического пребывания в их пространстве стремятся репрезентировать максимальную

правдоподобность студенческой жизни, для чего требуются способные передать необходимые уровень графического и звукового оформления технологии. В самом деле, высокий уровень компьютерного обеспечения медиакоммуникаций университета неразрывен от киберспорта, поскольку организация и проведение турниров на солидном уровне, как правило, осуществляются с учетом последних новинок, напрямую способствующих позитивизации образа высшего учебного заведения в конкурентной среде.

Переходя к зарубежному опыту, выделим Токийскую Школу Анимэ, учащиеся которой после прохождения всех курсов получают одну из нескольких профессий, среди которых обращают на себя внимание «комментатор», «киберспортсмен», «менеджер», «разработчик онлайн-игр», что, в свою очередь позволяет создать саморазвивающиеся системы. Это объясняется тем, что в рамках представленной подготовки регулярно проводятся мероприятия, основные цели которых сосредотачиваются вокруг интеллектуального роста будущих игроков и иных связанных с киберспортом субъектов, что позволяет каждому из обучающихся совершенствовать свои способности и навыки к командному взаимодействию, а также проходить углубленную профильную подготовку по выбранной им роли. Также следует сказать, что в одном из профессиональных колледжей Финляндии организуется обучение по направлению «киберспорт». Понятно, что в процессе обучения здесь главным образом осваиваются компетенции, которые необходимы для участия соответствующих спортивных соревнованиях. Н.В. Корчемная пишет, что особое внимание уделяется умениям студентов «грамотно организовать эргономический базис при занятиях киберспортом, формированию привычки ведения здорового образа жизни, соблюдению режима труда и отдыха, правильному питанию» [Корчемная, 2017, 212]. С приведенной точки зрения данная образовательная программа представляется достаточно сбалансированной ввиду ее ориентированности на всестороннее развитие человека.

Показательным для нас является опыт Калифорнийского университета Ирвин, в котором программа «киберспортсмен» включает в себя развитие непосредственных профессиональных навыков в области киберспорта и физического состояния человека. Что касается детализации, то в данном кейсе речь идет о синтезе находящихся в различных областях знания компетенций, среди которых следует выделить: (1) компьютерные науки с функционалом проектирования и создания игр и других форм интерактивных медиа; (2) кинематограф, изучение которого ориентировано на способности будущих специалистов создавать внешне привлекательные образы используемого в конкретном киберспорте видеоряда; (3) математика, физика и игровая техника, изучение которых формирует общую культуру и фундамент будущего профессионала к созданию актуального контента [Корчемная, 2017].

Аналитика отечественного и зарубежного опыта по реализации вузами целого ряда образовательных программ подтверждает наш тезис о комплексности киберспорта в контексте университетской медиаповестки, который также выходит за границы одной лишь педагогики. Разумеется, что ценность киберспорта заключается в совокупности направлений по физическому, интеллектуальному и компетентностному развитию студентов высших учебных заведений. Однако уже отсюда производными становятся разнонаправленные задачи в сфере университетского менеджмента, а также составляющие по стратегическим коммуникациям, интегральный эффект от достижения которых подтверждает идентификацию образовательной организации как относящейся к вузам «нового типа». Такие вузы воспринимаются в качестве некоторого идеала, который способен предложить принципиально иные ценности и оперирует

более сложными категориями, нежели большинство конкурентов.

По сути, даже компетентностный подход, который не является новым для современного учебного процесса, претерпевает изменения под воздействием киберспорта. Данная активность, которая в некоторых случаях предполагает индивидуальную, а в других – коллективную деятельность, обосновывает необходимость использования новых технологий в образовательном процессе, существенным образом трансформируя его облик. В конечном счете, это приводит к появлению уже межкомпетентностного подхода, реализуемого в форме усвоения обучающимися содержания ряда областей знания в той или иной степени близкими и связанными с системой киберспорта. Итак, с одной стороны, занятие киберспортом способно вырастить профессионалов, владеющих сложными современными информационно-коммуникационными технологиями. В то же время, через интересующие взаимодействия киберспортсмены овладевают и «прокачивают» востребованные сегодня *soft skills*, среди которых видное место принадлежит коммуникативным умениям, нестандартному мышлению и эмоциональному интеллекту. Таким образом, имплементация киберспортивных практик в образование действительно позволяет репрезентировать обучение в вузе как двуединого процесса, основными аксиологическими модусами которого становятся личностные бренды и общий уровень цифровой культуры университетов, что способствует их опережающему развитию [Алмазова и др., 2022].

В качестве перспектив использования ресурсов киберспорта в современном обществе некоторыми учеными полагается возможность формирования метапредметных компетенций, включающих в себя языковой блок (который предполагает овладение необходимой лексикой и грамматикой, а также речевыми клише), блок по основам программирования (необходимый для игровой деятельности и создания нового цифрового контента), блок истории и современного состояния киберспорта (содержит в себе практические навыки применяемые в процессе реальных игровых практик) и блок физический и психологической подготовки – все они формируют целостное знание и множество практико-ориентированной информации [Солодников, Тимофеева, 2020].

Приобретение практических и теоретических навыков с учетом побед в различных компьютерных соревнованиях и их освещении в университетском медиадискурсе дает все основания согласиться с тем, что исследуемый феномен предстает как нечто большее, чем игра, поскольку «требует знаний как в области использования информационно-коммуникационных технологий, так и иностранных языков. Подростки с большим вниманием начинают относиться к образованию, так как понимают необходимость знаний, которые даются на уроках» [Канина, Пурскалова, Семак, 2021, 144]. Как мы видим, медиаповестка современных университетов ориентирована на внедрение наиболее эффективных способов и путей передачи информации и закрепления знаний через многовариантную адаптацию к реальным процессам, имитация которых является сущностной характеристикой компьютерных игр и используемых в ряде дисциплин виртуальных тренингов.

Кроме всего прочего, демократичность студенческого киберспорта знаменует собой новую фазу в эволюции психологического здоровья и комфорта. Речь идет не просто об образовательной среде с гибким графиком обучения, которая может повышать качество усвоения информации и воспроизводства знаний. Мы делаем акцент на том, что проводимая вузами ревизия рационально ориентированных принципов имеющихся адаптивных механизмов

в условиях неопределенности бытия посредством активного внедрения игровых технологий способствует переходу к новой методологии по созданию соответствующих гуманистическим максимам экосистем, позволяющих обучающимся достичь смысложизненной самореализации.

Заключение

Подводя итоги работы, можно охарактеризовать полученные в ходе исследования результаты следующим образом. Киберспорт за относительно короткий период прошел путь от разрозненных любительских практик до различного рода и уровня соревнований по многочисленным компьютерным играм. Это наглядно демонстрирует, как индивидуальные увлечения преобразовались в настоящую саморазвивающуюся платформу коллективной деятельности со сложностной структурой и колоссальным числом участников. По мнению авторов, именно студенты как социальная группа в силу присущих им особенностей становятся той общностью, которая, без преувеличения, способна соединить других участников профессиональной киберспортивной практики. Университетская медиаповестка репрезентирует динамику изменений мнений и смыслов, которые вкладывают отдельные игроки, целые сборные и другие заинтересованные субъекты в киберспортивную деятельность, что, как уже было показано, создает не только одноименную, ориентированную на компьютерном мире, культуру, но в целом приводит к позитивизации имиджа высших учебных заведений.

Замысел настоящей статьи также состоял в демонстрации детерминационных возможностей киберспорта применительно к конструированию новых социокультурных реалий. Переосмысление общественного назначения компьютерных игр позволяет преодолеть фрагментарность в понимании их роли для человеческой жизнедеятельности. Цифровая трансформация происходит в том числе и благодаря спортивизации компьютерных игр, что также сокращает издержки на оценивание вероятности тех или иных событий в актуальных условиях полного рисков трудно предсказуемого мира.

Говоря же о студенческом киберспорте, мы видим, как данный феномен предлагает новые инструменты по освоению университетами социального пространства, одновременно выступая способом воспроизводства человеческого капитала. По нашему мнению, умения ключевых акторов схватить смысл эволюции индустрии видео- и компьютерных игр и качественно и интересно организовать и провести соревнования способны через центры киберспортивной практики создать надежный фундамент для социальной инноватики и эволюционных сценариев общественного развития. На основе проведенного исследования можно рассматривать дальнейшие траектории новой аксиологии образования, прикладные возможности изученных коллективных практик, а также определить перспективы развития киберспорта в контексте современной общественной жизни, применяя полученные знания в процессах инициирования и принятия управленческих решений различного уровня.

Библиография

1. Алмазова И.Г. и др. Информационные технологии в развитии киберспорта как образовательного потенциала молодежи // Перспективы науки и образования. 2022. № 4 (58). С. 578-597.
2. Егорова Н.М. Цифровизация российского спорта: проблемы и перспективы // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. 2022. № 4 (136). С. 102-106.
3. Канина С.Ю., Пурскалова Ю.В., Семак М.А. Киберспорт как фактор формирования метапредметных компетенций у обучающихся старшего школьного возраста // Вестник Чувашского государственного

- педагогического университета им. И.Я. Яковлева. 2021. № 1 (110). С. 141-147.
4. Корчемная Н.В. Киберспорт в образовательных и досуговых практиках современной молодежи // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2017. № 4. С. 211-214.
 5. Кузнецов Е.Ю. Организация системного подхода к развитию киберспорта на уровне университетов // Сила систем. 2018. № 2 (7). С. 17-19.
 6. Миронов И.С. Киберспорт в студенческой среде: проблемы и перспективы развития // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. 2019. № 1 (167). С. 208-212.
 7. Никитина Л.М. Последствия чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2016. Т. 5. № 2 (15). С. 249-253.
 8. Петров П.К. Цифровые информационные технологии как новый этап в развитии физкультурного образования и сферы физической культуры и спорта // Современные проблемы науки и образования. 2020. № 3. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=29916>
 9. Солодников В.В., Тимофеева В.И. Киберспорт в России как объект маркетинга и социальный феномен // Социологическая наука и социальная практика. 2020. Т. 8. № 1. С. 167-187.
 10. Трафимчик Ж.И. Зависимость от компьютерных игр: причины формирования, особенности и последствия влияния на личность // Веснік БДУ. Серыя 3, Гісторыя. Філасофія. Псіхалогія. Паліталогія. Сацыялогія. Эканоміка. Права. 2010. № 2. С. 42-45.
 11. Шлепотина Н.М., Симонова Т.С., Ивашко А.С. Увлеченность компьютерными играми среди студентов Южно-уральского государственного медицинского университета // Вестник Совета молодых ученых и специалистов Челябинской области. 2014. № 5. С. 149-151.

Cybersport on modern universities media agenda: philosophical analysis

Nikita N. Ravochkin

Doctor of Philosophy, Associate Professor,
Professor of Pedagogical Technologies Department,
Kuzbass State Agricultural Academy;
Professor of History, Philosophy and Social Sciences Department,
Kuzbass State Technical University,
650000, 28, Vesennyaya str., Kemerovo, Russian Federation;
e-mail: nickravochkin@mail.ru

Mikhail D. Bogankov

Master's Student,
National Research Tomsk State University.
634050, 36, Lenina ave., Tomsk, Russian Federation;
e-mail: bogankov1986@yandex.ru

Stepan A. Gil'dt

Student of the Institute of Information Technologies,
Mechanical Engineering and Motor Transport,
Kuzbass State Technical University,
650000, 28, Vesennyaya str., Kemerovo, Russian Federation;
e-mail: 224477@kuzstu.ru

Dmitrii V. Lozhkin

Master's Student,
National Research Tomsk State University,
634050, 36, Lenina ave., Tomsk, Russian Federation;
e-mail: lozhkin1983@yandex.ru

Abstract

Digitalization as a process, the deployment of which takes place on a global scale, not only affects all spheres of modern society, but involves changes in the forms and methods of connections and relations between subjects. The article deals with the phenomenon of cybersport in the media agenda of modern universities. The influence of digitalization processes on public life is determined. The complexity of eSports is revealed, which distinguishes it from amateur games. There is a gradual entry of cybersport into the media field of modern higher education institutions. It is proposed to focus on the pragmatization of esports practices among students, which can lead to a positive image of the university among competitors. The specifics of domestic and foreign experience in introducing elements of cybersport into the educational process and extracurricular activities have been studied. At the end of the study, the authors sum up the general results of the work carried out and outline the panorama of further research. On the basis of the study, it is possible to consider further trajectories of the new axiology of education, the applied possibilities of the studied collective practices, and also to determine the prospects for the development of e-sports in the context of modern social life, applying the acquired knowledge in the processes of initiating and making managerial decisions at various levels.

For citation

Ravochkin N.N., Bogankov M.D., Gil'dt S.A., Lozhkin D.V. (2023) Kibersport v mediapovestke sovremennykh universitetov: filosofskii analiz [Cybersport on modern universities media agenda: philosophical analysis]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 12 (5A-6A), pp. 139-149. DOI: 10.34670/AR.2023.63.15.017

Keywords

Cybersport, media, society, university, culture.

References

1. Almazova I.G. et al. (2022) Informatsionnye tekhnologii v razviti kipersporta kak obrazovatel'nogo potentsiala molodezhi [Information technologies in the development of e-sports as an educational potential of youth]. *Perspektivy nauki i obrazovaniya* [Prospects of science and education], 4 (58), pp. 578-597.
2. Egorova N.M. (2022) Tsifrovizatsiya rossiiskogo sporta: problemy i perspektivy [Digitalization of Russian sports: problems and prospects]. *Izvestiya Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo ekonomicheskogo universiteta* [Bulletin of the St. Petersburg State University of Economics], 4 (136), pp. 102-106.
3. Kanina S.Yu., Purskalova Yu.V., Semak M.A. (2021) Kipersport kak faktor formirovaniya metapredmetnykh kompetentsii u obuchayushchikhsya starshego shkol'nogo vozrasta [Cybersport as a factor in the formation of meta-subject competencies among students of senior school age]. *Vestnik Chuvashskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. I.Ya. Yakovleva* [Bulletin of the Chuvash State Pedagogical University], 1 (110), pp. 141-147.
4. Korchemnaya N.V. (2017) Kipersport v obrazovatel'nykh i dosugovykh praktikakh sovremennoi molodezhi [Cybersport in educational and leisure practices of modern youth]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya:*

-
- Pedagogika. Psikhologiya. Sotsiokinetika* [Bulletin of the Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics], 4, pp. 211-214.
5. Kuznetsov E.Yu. (2018) Organizatsiya sistemnogo podkhoda k razvitiyu kibersporta na urovne universitetov [Organization of a systematic approach to the development of e-sports at the university level]. *Sila sistem* [Power of Systems], 2 (7), pp. 17-19.
 6. Mironov I.S. (2019) Kibersport v studencheskoi srede: problemy i perspektivy razvitiya [Cybersport in the student environment: problems and development prospects]. *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta* [News of the Lesgaft University], 1 (167), pp. 208-212.
 7. Nikitina L.M. (2016) Posledstviya chrezmernogo uvlecheniya komp'yuternymi igrami u nesovershennoletnikh [Consequences of excessive hobby for computer games in minors]. *Azimuth nauchnykh issledovaniy: pedagogika i psikhologiya* [Azimuth of scientific research: pedagogy and psychology], 5, 2 (15), pp. 249-253.
 8. Petrov P.K. (2020) Tsifrovye informatsionnye tekhnologii kak novyi etap v razvitii fizkul'turnogo obrazovaniya i sfery fizicheskoi kul'tury i sporta [Digital information technologies as a new stage in the development of physical education and the sphere of physical culture and sports]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya* [Modern problems of science and education], 3. Available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=29916> [Accessed 06/06/2023]
 9. Shlepotina N.M., Simonova T.S., Ivashko A.S. (2014) Uvlechennost' komp'yuternymi igrami sredi studentov Yuzhno-ural'skogo gosudarstvennogo meditsinskogo universiteta [Enthusiasm for computer games among students of the South Ural State Medical University]. *Vestnik Soveta molodykh uchenykh i spetsialistov Chelyabinskoi oblasti* [Bulletin of the Council of Young Scientists and Specialists of the Chelyabinsk Region], 5, pp. 149-151.
 10. Solodnikov V.V., Timofeeva V.I. (2020) Kibersport v Rossii kak ob"ekt marketinga i sotsial'nyi fenomen [Cybersport in Russia as an object of marketing and a social phenomenon]. *Sotsiologicheskaya nauka i sotsial'naya praktika* [Sociological science and social practice], 8, 1, pp. 167-187.
 11. Trafimchik Zh.I. (2010) Zavisimost' ot komp'yuternykh igr: prichiny formirovaniya, osobennosti i posledstviya vliyaniya na lichnost' [Dependence on computer games: the causes of formation, features and consequences of influence on the personality]. *Vestnik BDU. Seriya 3, Gistoryya. Filasofiya. Psikhologiya. Palitalogiya. Satsyyalogiya. Ekanomika. Prava* [BSU Herald. Series 3, History. Philosophy. Psychology. Politology. Sociology. Economics. Law], 2, pp. 42-45.
-