

УДК 794.088.2:004

DOI 10.25688/2076-9121.2020.52.2.07

Н. В. Корчемная

## Институциональные предпосылки формирования субъектной позиции студентов-киберспортсменов

Новизна исследования обусловлена рассмотрением институциональной специфики компьютерного спорта, влияющей на формирование субъектной позиции студентов, занимающихся киберспортом. На основе анализа научной литературы автор установил пять институциональных особенностей компьютерного спорта, обуславливающих предпосылки формирования субъектной позиции студентов-киберспортсменов и определяющих становление их субъектной позиции.

*Ключевые слова:* компьютерный спорт; социальный институт; социализация студентов; социально-педагогические механизмы; субъектная позиция.

**В** настоящее время общепризнано, что социальный успех человека обусловлен активностью, инициативностью, самостоятельностью, ответственностью и т. д., то есть его субъектной позицией. Существенными возможностями для формирования субъектной позиции человека обладают занятия спортом и физической культурой (исследования С. Н. Бегидовой, Ф. И. Блиевой, С. И. Жданова, С. А. Ольшанской, Е. А. Пархоменко, Г. Б. Холодовой [4, 10, 23, 24, 29] и др.). Среди значительного количества видов спорта особой популярностью в последние годы пользуется компьютерный спорт (киберспорт). Несмотря на относительно недавнее появление, киберспорт достаточно быстро получил широкое распространение в студенческой среде. Соревнования по компьютерному спорту для студентов московских вузов проводились еще в 2006 г., в 2010-м в Москве создана Студенческая киберспортивная лига. С 2016 г. Федерация компьютерного спорта России организовала Всероссийскую киберспортивную студенческую лигу.

В Москве киберспорт включен в официальные студенческие соревнования, проводимые под эгидой Российского студенческого спортивного союза, — Московские студенческие спортивные игры. Кроме того, студенты участвуют в других турнирах, организуемых разработчиками компьютерных игр, вузами и иными организациями.

Бурное развитие этого вида спорта нашло отражение в сфере научных исследований. Значительный вклад в изучение компьютерного спорта внесли А. В. Афанасьева, Е. Ю. Ахромкина, Т. И. Бонкало, О. М. Видова, В. А. Замощенко, В. В. Моторин, М. А. Новоселов, В. В. Сенченко, Е. Н. Скаржинская,

К. В. Сурконт [2, 7, 11, 19, 28] и др. *Компьютерный спорт* (киберспорт, электронный спорт (англ. *esport*)) — вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязания человека с человеком или команды с командой (Что такое киберспорт? URL: <https://resf.ru/about/faq/>). На основе анализа работ названных авторов можно утверждать, что компьютерный спорт вносит некоторые коррективы в традиционные представления о воспитательных потенциалах спорта и физической культуры и таким образом актуализирует необходимость теоретического осмысления возможностей этой специфической спортивной практики в контексте формирования субъектной позиции спортсменов.

Отсюда может быть сформулировано противоречие между необходимостью использования компьютерного спорта в студенческой среде и недостаточной теоретической разработанностью специфики его социализирующего влияния. В этой связи целью нашего исследования стало *выявить влияние институциональных особенностей компьютерного спорта на формирование субъектной позиции студентов-киберспортсменов*.

Проблема субъектной позиции студентов вуза активно исследовалась в отечественной науке Е. А. Богдановой, М. А. Галановой, А. М. Калугиной, П. В. Киселевой, А. М. Ковалевой, Т. А. Ольховой [5, 9, 12, 15, 16, 21] и др. Опираясь на названные работы и общетеоретические разработки этой проблемы, в контексте нашего исследования мы определяем *субъектную позицию* как отношение, отражающее в социальном взаимодействии индивидуальность, творчество, самостоятельность, субъективность, активно-преобразовательную стратегию личности [22].

Анализ исследований таких авторов, как А. А. Ароянц, А. М. Балыкина, Л. Г. Васильева, П. Р. Камешков, В. В. Касимов, Г. А. Матерова, М. А. Новоселов, Г. П. Охремчук, В. М. Петрушин, И. А. Рябцов, Т. Е. Симиная, Е. Н. Скаржинская, Е. О. Цветкова, О. Н. Шмолина, М. К. Юдина [1, 3, 6, 13, 14, 18, 20, 25, 27, 30], 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 — это **институциональная недооформленность компьютерного спорта**. А. Ф. Горбаченко, Е. Н. Скаржинская указывают на тот факт, что киберспортсменам нередко приходится выполнять еще и функцию тренера [26, с. 118]. Действительно, в большинстве видов спорта у команд,

выступающих на соревнованиях, есть тренер (специально подготовленный работник с официально признанной квалификацией, имеющий профильное образование), однако в киберспорте практики профессионального тренерства еще не сложились, преобладают неформальные отношения между игроками, а решения принимаются на основе договора. Если в традиционных видах спорта именно на тренере во многом лежит ответственность за результат (как иногда шутят комментаторы: «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, несении 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 того, в официальных студенческих турнирах ежегодно появляются новые кибердисциплины, меняется регламент проведения турниров. Регулярные обновления существующих и появление новых дисциплин киберспорта, изменения порядка проведения турниров *актуализируют адаптивность участников*, требуют с высокой степенью периодичности отслеживать происходящие трансформации, 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 их медиаресурсов. Создание собственного уникального контента является неотъемлемой частью занятия компьютерным спортом для большинства игроков (Победы и титулы для игроков на втором месте, а на первом — их медийка. URL: <https://kanobu.ru/news/pobedyi-i-titulyi-dlya-igrokov-na-vtorom-meste-a-na-pervom-ih-medijka-mnenie-blogera-414245/>). Для популярности медиаресурсов необходимо, чтобы их содержание отвечало ожиданиям сообщества игроков, 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 предоставляют возможность создавать и распространять свой уникальный контент, что позволяет *приобретать новый опыт, повышать собственный социальный статус в сообществе киберигроков.*

Четвертой институциональной особенностью компьютерного спорта является **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» и др.), 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 — это **наличие прототипов виртуальных игр в базовой реальности** (базовая реальность — социальная реальность, охватывающая сферу повседневности, укорененная в физическом мире, основанная на общекультурных нормах и ценностях [8, с. 37]). 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 по 2009 г.) проводила турниры по компьютерному спорту и пейнтболу «Большой Бой». Первый этап «Большого Боя» проводился по киберспортивной дисциплине *Counter Strike 1.6*, вторым этапом была игра в пейнтбол. В РГУФСМиТ кафедрой киберспорта проводятся турниры по современному автомобильному двоеборью (состязания по картингу: на компьютерном симуляторе и на реальной трассе), военно-тактическому двоеборью (включает в себя лазертаг и кибердисциплину *Warface*), футбольному двоеборью. В парке «Патриот» в рамках киберспортивных турниров организуются состязания по прототипу определенной 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 танкомодельному спорту.

В МГТУ «СТАНКИН» занятия киберспортом сочетаются с военно-тактическими играми, прежде всего с пейнтболом, занятиями танкомодельным спортом, посещением военных музеев. Студенты участвуют в соревнованиях по пейнтболу, проводимых военно-патриотическим клубом «Авангард»,

и 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 танкомодельному спорту, по нему ежегодно проводятся соревнования в рамках межинститутской спартакиады [17]. В связи с тем, что многие компьютерные игры, являющиеся кибердисциплинами, имеют прототипы в базовой реальности, можно организовать реальную деятельность по прототипу конкретной виртуальной игры, что *создаст условия для самореализации киберспортсменов в базовой реальности.*

### Выводы

Анализ исследований и длительное включенное наблюдение позволили выявить взаимосвязь между институциональными особенностями киберспорта, специфическими практиками, существующими в рамках названного института, и формированиями в пространстве этих практик субъектной позиции киберспортсмена.

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 в случае занятия прототипами кибердисциплин.

### Литература

1. Ароянц А. А., Цветкова Е. О. Технологии продвижения киберспорта: практический аспект // Научные труды Кубанского государственного технологического университета. 2016. № 7. С. 14–23.
2. Афанасьева А. В. Объединяющая сила игры. Влияние киберспорта на современную молодежную культуру России // Культура. Духовность. Общество. 2016. № 27. С. 176–182.
3. Балькина А. М. Об опыте организации сопровождения профессиональной киберсоциализации студентов // Информация и образование: границы коммуникаций. 2015. № 7 (15). С. 291–293.

4. *Бегидова С. Н., Блиева Ф. И.* Становление профессиональной субъектной позиции специалиста по физической культуре и спорту: монография. Майкоп: Адыгейский государственный университет, 2011. 156 с.
5. *Богданова Е. В.* Формирование субъектной позиции студентов в волонтерской деятельности: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Кострома, 2010. 21 с.
6. *Васильева Л. Г.* Из опыта работы по организации школьного клуба компьютерных игр на базе ЦМИТ школы // Перспективы развития науки и образования: мат-лы XVII Междунар. науч.-практ. конф. (Москва, 31 мая 2017 г.). М.: ИП Туголуков А. В., 2017. С. 129–132.
7. *Видова О. М., Бонкало Т. И.* Особенности группового взаимодействия киберспортсменов // Инициативы XXI века. 2016. № 3–4. С. 64–66.
8. *Воропаев М. В.* Воспитание в виртуальных средах: монография. М.: МГПУ, 2010. 232 с.
9. *Галанова М. А.* Формирование профессионально-субъектной позиции студентов педвуза в процессе педагогической практики: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Уфа, 2006. 22 с.
10. *Жданов С. И.* Педагогические условия формирования у студента вуза субъектной позиции оздоровительной направленности: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Челябинск, 2009. 23 с.
11. *Замощенко В. А., Сенченко В. В.* Киберспорт в условиях высшей школы // Проблемы современного педагогического образования. Ялта: Гуманитарно-педагогическая академия (филиал) Крымского федерального университета им. В. И. Вернадского, 2016. № 51–2. С. 192–198.
12. *Калугина А. М.* Организационно-управленческие средства стимулирования проявлений субъектной позиции студентов в вузе: автореф. дис. ... канд. пед. наук. СПб., 2006. 22 с.
13. *Камешков П. Р.* Студенческий киберспорт и клубы // Физическое воспитание и студенческий спорт глазами студентов: мат-лы II Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием, посвященной 85-летию КНИТУ-КАИ (Казань, 24–27 ноября 2016 г.). Казань: Фолиант, 2016. С. 330–331.
14. *Касимов В. В.* Особенности развития киберспорта как элемента индустрии развлечений // Конкурентоспособность территорий: мат-лы XIX Всерос. эконом. форума молодых ученых и студентов (Екатеринбург, 27–28 апреля 2016 г.). Екатеринбург: Уральский государственный экономический университет, 2016. С. 74–78.
15. *Киселева П. В.* Организация образовательного сопровождения развития субъектной позиции студентов: на материале обучения иностранному языку: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Томск, 2014. 23 с.
16. *Ковалева А. М.* Становление субъектной позиции студентов педагогического вуза в учебно-воспитательном процессе: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Красноярск, 2005. 21 с.
17. *Корчемная Н. В.* Использование интересов студентов-киберспортсменов в базовой реальности для создания условий социального воспитания // Ребенок в современном образовательном пространстве мегаполиса: мат-лы IV Всерос. науч.-практ. конф. (Москва, 7 апреля 2017 г.). М.: Перо, 2017. С. 246–251.
18. *Матерова Г. А., Охремчук Г. П., Шмолина О. Н.* Перспективы развития компьютерного спорта на Камчатке // Современные проблемы физической культуры

и спорта: мат-лы XX Всерос. науч.-практ. конф. (Хабаровск, 24–25 ноября 2016 г.). Хабаровск: Дальневосточная государственная академия физической культуры, 2016. С. 130–132.

19. *Моторин В. В., Ахромкина Е. Ю.* Организация компьютерного досуга студентов: вузовский чемпионат по киберспорту // Конструктивные педагогические заметки. 2014. № 1. С. 6–17.

20. *Новоселов М. А., Петрушин В. М.* Прикладные особенности киберспорта // Спортивно-педагогическое образование: сетевое издание. 2018. № 4. С. 51–53. URL: [http://www.sportgufk.ru/sites/www.sportgufk.ru/files/vypusk\\_4.pdf](http://www.sportgufk.ru/sites/www.sportgufk.ru/files/vypusk_4.pdf) (дата обращения: 15.03.2020).

21. *Ольховая Т. А.* Становление субъектности студента университета: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Оренбург, 2008. 45 с.

22. *Ольховая Т. А., Шакирова Д. У.* Информационно-познавательная самостоятельность как фактор становления субъектной позиции студентов бакалавриата // Современные проблемы науки и образования. Электронный научный журнал. 2014. № 5. С. 43. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=14685> (дата обращения: 15.03.2020).

23. *Ольшанская С. А.* Особенности формирования субъектной позиции спортсменов в юношеском возрасте // Физическая культура, спорт — наука и практика. 2009. № 1 С. 21–26.

24. *Пархоменко Е. А.* Особенности формирования мотивационной направленности субъектной позиции спортсменов в юношеском возрасте // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 2013. № 2. С. 66–69.

25. *Рябцов И. А.* Киберспорт — плюсы и недостатки // Новая наука: проблемы и перспективы. 2016. № 8. С. 69–72.

26. *Скаржинская Е. Н., Горбаченко А. Ф.* Профессии будущего: компьютерный спорт как индустрия информационного общества // Управление в сфере науки, образования и технологического развития: мат-лы науч.-практ. конф. с междунар. участием (Москва, 21–22 апреля 2016 г.) М.: Московский Политех. 2016. С. 115–119.

27. *Скаржинская Е. Н., Новоселов М. А.* Интеллектуальный спорт как инструмент информатизации образования // Знание и информация в современном образовании. Антиномии теории и практики. 2015. Сер. 49. С. 110–118.

28. *Скаржинская Е. Н., Новоселов М. А., Сурконт К. В.* Компьютерный спорт (киберспорт) — вид спорта? // Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы: мат-лы Всерос. науч.-практ. конф. (Москва, 16–20 декабря 2014 г.). М.: РГУФКСМиТ, 2015. С. 58–66.

29. *Холодова Г. Б.* Воспитание субъектной профессиональной позиции будущих педагогов физической культуры: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Челябинск, 2011. 21 с.

30. *Юдина М. К., Сими́на Т. Е.* К вопросу об эффективности внедрения киберспорта в систему занятий физической культурой в вузе // Совершенствование системы физического воспитания, спортивной тренировки, туризма и оздоровления различных категорий населения: мат-лы XVI Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием (Сургут, 17–18 ноября 2017 г.). Сургут: Сургутский государственный университет, 2016. С. 597–600.

## Literatura

1. *Aroyancz A. A., Czvetkova E. O.* Tekhnologii prodvizheniya kibersporta: prakticheskiy aspekt // Nauchny'e trudy` Kubanskogo gosudarstvennogo tekhnologicheskogo universiteta. 2016. № 7. S. 14–23.
2. *Afanas`eva A. V.* Ob`edinyayushhaya sila igry`. Vliyanie kibersporta na sovremennuyu molodezhnyuyu kul`turu Rossii // Kul`tura. Duxovnost`. Obshhestvo. 2016. № 27. S. 176–182.
3. *Baly`kina A. M.* Ob opy`te organizatsii soprovozhdeniya professional`noj kibersotsializatsii studentov // Informatsiya i obrazovanie: granichy` kommunikacij. 2015. № 7 (15). S. 291–293.
4. *Begidova S. N., Blieva F. I.* Stanovlenie professional`noj sub`ektnoj pozitsii spetsialista po fizicheskoy kul`ture i sportu: monografiya. Majkop: Ady`gejskiy gosudarstvenny`j universitet, 2011. 156 s.
5. *Bogdanova E. V.* Formirovanie sub`ektnoj pozitsii studentov v volonterskoj deyatel`nosti: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. Kostroma, 2010. 21 s.
6. *Vasil`eva L. G.* Iz opy`ta raboty` po organizatsii shkol`nogo kluba komp`yuterny`x igr na baze CzMIT shkoly` // Perspektivy` razvitiya nauki i obrazovaniya: mat-ly` XVII Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. (Moskva, 31 maya 2017 g.). M.: IP Tugolukov A. V., 2017. S. 129–132.
7. *Vidova O. M., Bonkalo T. I.* Osobennosti gruppovogo vzaimodejstviya kibersportsmenov // Initsiativy` XXI veka. 2016. № 3–4. S. 64–66.
8. *Voropaev M. V.* Vospitanie v virtual`ny`x sredax: monografiya. M.: MGPU, 2010. 232 s.
9. *Galanova M. A.* Formirovanie professional`no-sub`ektnoj pozitsii studentov pedvuza v processe pedagogicheskoy praktiki: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. Ufa, 2006. 22 s.
10. *Zhdanov S. I.* Pedagogicheskie usloviya formirovaniya u studenta vuza sub`ektnoj pozitsii ozdorovitel`noj napravlenosti: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. Chelyabinsk, 2009. 23 s.
11. *Zamoshhenko V. A., Senchenko V. V.* Kibersport v usloviyax vy`sshej shkoly` // Problemy` sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya. Yalta: Gumanitarno-pedagogicheskaya akademiya (filial) Kry`mskiy federal`ny`j universitet im. V. I. Vernadskogo, 2016. № 51–2. S. 192–198.
12. *Kalugina A. M.* Organizacionno-upravlencheskie sredstva stimulirovaniya proyavlenij sub`ektnoj pozitsii studentov v vuze: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. SPb., 2006. 22 s.
13. *Kameshkov P. R.* Studencheskiy kibersport i kluby` // Fizicheskoe vospitanie i studencheskiy sport glazami studentov: mat-ly` II Vseros. nauch.-prakt. konf. s mezhdunar. uchastiem, posvyashhennoj 85-letiyu KNITU-KAI (Kazan`, 24–27 noyabrya 2016 g.). Kazan`: Foliant, 2016. S. 330–331.
14. *Kasimov V. V.* Osobennosti razvitiya kibersporta kak e`lementa industrii razvlechenij // Konkurentosposobnost` territorij: mat-ly` XIX Vseros. e`konom. foruma molody`x ucheny`x i studentov (Ekaterinburg, 27–28 aprelya 2016 g.). Ekaterinburg: Ural`skij gosudarstvenny`j e`konomicheskij universitet, 2016. S. 74–78.
15. *Kiseleva P. V.* Organizatsiya obrazovatel`nogo soprovozhdeniya razvitiya sub`ektnoj pozitsii studentov: na materiale obucheniya inostrannomu yazy`ku: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. Tomsk, 2014. 23 s.



16. *Kovaleva A. M.* Stanovlenie sub`ektnoj pozicii studentov pedagogicheskogo vuza v uchebno-vospitatel`nom processe: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. Krasnoyarsk, 2005. 21 s.
17. *Korchemnaya N. V.* Ispol`zovanie interesov studentov-kibersportsmenov v bazovoj real`nosti dlya sozdaniya uslovij social`nogo vospitaniya // Rebenok v sovremennom obrazovatel`nom prostranstve megapolisa: mat-ly` IV Vseros. nauch.-prakt. konfer. (Moskva, 7 aprelya 2017 g.). M.: Pero, 2017. S. 246–251.
18. *Materova G. A., Oxremchuk G. P., Shmonina O. N.* Perspektivy` razvitiya komp`yuternogo sportana Kamchatke // Sovremennyy`e problemy` fizicheskoy kul`tury` i sporta: mat-ly` XX Vseros. nauch.-prakt. konf., (Xabarovsk, 24–25 noyabrya 2016 g.). Xabarovsk: Dal`nevostochnaya gosudarstvennaya akademiya fizicheskoy kul`tury`, 2016. S. 130–132.
19. *Motorin V. V., Axromkina E. Yu.* Organizaciya komp`yuternogo dosuga studentov: vuzovskij chempionat po kibersportu // Konstruktivny`e pedagogicheskie zametki. 2014. № 1. S. 6–17.
20. *Novoselov M. A., Petrushin V. M.* Prikladny`e osobennosti kibersporta // Sportivno-pedagogicheskoe obrazovanie: setevoe izdanie. 2018. № 4. S. 51–53. URL: [http://www.sporgufk.ru/sites/www.sporgufk.ru/files/vypusk\\_4.pdf](http://www.sporgufk.ru/sites/www.sporgufk.ru/files/vypusk_4.pdf) (data obrashheniya: 15.03.2020).
21. *Ol`xovaya T. A.* Stanovlenie sub`ektnosti studenta universiteta: avtoref. dis. ... d-ra ped. nauk. Orenburg, 2008. 45 s.
22. *Ol`xovaya T. A., Shakirova D. U.* Informacionno-poznavatel`naya samostoyatel`nost` kak faktor stanovleniya sub`ektnoj pozicii studentov bakalavriata // Sovremennyy`e problemy` nauki i obrazovaniya. E`lektronny`j nauchny`j zhurnal. 2014. № 5. S. 43. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=14685> (data obrashheniya: 15.03.2020).
23. *Ol`shanskaya S. A.* Osobennosti formirovaniya sub`ektnoj pozicii sportsmenov v yunosheskom vozraste // Fizicheskaya kul`tura, sport — nauka i praktika. 2009. № 1. S. 21–26.
24. *Parxomenko E. A.* Osobennosti formirovaniya motivacionnoj napravlenosti sub`ektnoj pozicii sportsmenov v yunosheskom vozraste // Fizicheskaya kul`tura: vospitanie, obrazovanie, trenirovka. 2013. № 2. S. 66–69.
25. *Ryabczov I. A.* Kibersport — plyusy` i nedostatki // Novaya nauka: problemy` i perspektivy`. 2016. № 8. S. 69–72.
26. *Skarzhinskaya E. N., Gorbachenko A. F.* Professii budushhego: komp`yuternyy`j sport kak industriya informacionnogo obshhestva // Upravlenie v sfere nauki, obrazovaniya i texnologicheskogo razvitiya: mat-ly` nauch.-prakt. konf. s mezhdunar. uchastiem, (Moskva, 21–22 aprelya 2016 g.) M.: Moskovskij Politex, 2016. S. 115–119.
27. *Skarzhinskaya E. N., Novosyolov M. A.* Intellektual`ny`j sport kak instrument informatizacii obrazovaniya // Znanie i informaciya v sovremennom obrazovanii. Antinomii teorii i praktiki. 2015. Ser. 49. S. 110–118.
28. *Skarzhinskaya E. N., Novosyolov M. A., Surkont K. V.* Komp`yuternyy`j sport (kibersport) — vid sporta? // Komp`yuternyy`j sport (kibersport): problemy` i perspektivy`: mat-ly` Vseros. nauch.-prakt. konf. (Moskva, 16–20 dekabrya 2014 g.) M.: RGUFKSMiT, 2015. S. 58–66.
29. *Xolodova G. B.* Vospitanie sub`ektnoj professional`noj pozicii budushhix pedagogov fizicheskoy kul`tury`: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. Chelyabinsk, 2011. 21 s.
30. *Yudina M. K., Simina T. E.* K voprosu ob e`ffektivnosti vnedreniya kibersporta v sistemu zanyatij fizicheskoy kul`turoj v vuze // Sovershenstvovanie sistemy` fizicheskogo

vospitaniya, sportivnoj trenirovki, turizma i ozdorovleniya razlichny`x kategorij nase-  
leniya: materialy` XVI Vseros. nauch.-prakt. konf. s mezhdunar. uchastiem (Surgut,  
17–18 noyabrya 2017 g.). Surgut: Surgutskij gosudarstvenny`j universitet, 2016. S. 597–600.

*N. V. Korchemnaya*

### **Institutional Prerequisites for the Formation of the Subject Position of Cyberathlete Students**

The novelty of the study is due to the consideration of the institutional features of computer sports, which affects the formation of the subject position of students involved in esports. Based on the analysis of scientific literature, the author established five institutional features of computer sports that determine the conditions for the formation of the subject position of cyberathlete students and determine the formation of their subject position.

*Keywords:* computer sports; social institution; socialization of students; socio-pedagogical mechanisms; subject position.