

## **Аннотация**

### **К Магистерской диссертации Поскотина С.А на тему «Киберспорт как социокультурное явление в г. Красноярске»**

Диссертация раскрывает сущность киберспорта и его места в современном обществе, компьютерной игры как игры в целом, являющейся одним из эффективных и важных педагогических инструментов образования и воспитания. Компьютерные игры и их соревновательный аспект как возможность для самореализации и адаптации в обществе, поиск предпосылок и причин популярности киберспорта в мире и г. Красноярске. В работе представлены инструменты, как использовать сложившееся массовое социокультурное явление в педагогических и образовательных целях, и техники частичного внедрения компьютерно-игровых технологий и киберспорта в систему образования.

**Ключевые слова:** киберспорт, компьютерная игра, социум, культура, образование

## **ABSTRACT FOR MASTER'S THESIS WORK**

### **CYBERSPORT AS A SOCIOCULTURAL PHENOMENON IN KRASNOYARSK, PERFORMED BY POSKOTIN STEPAN**

This work describes the issue of cybersport and its significance in the modern society, the issue of computer games as games in general, which is one of the most effective and important pedagogical tools for education and upbringing. Computer games and their competitive aspect as an opportunity for self-realization and adaptation in society, the search for preconditions and reasons for the popularity of cybersport in the world and the Krasnoyarsk. The Work presents tools on using the current mass socio-cultural phenomenon for pedagogical and educational purposes, and techniques for the partial introduction of computer-game technologies and e-cybersport into the education system.

**Keywords:** cybersport, computer game, society, culture, education

