

URL: [https://knastu.ru/media/files/page\\_files/teachers/Kolomenskaya\\_A.L.\\_FGOS\\_3++.pdf](https://knastu.ru/media/files/page_files/teachers/Kolomenskaya_A.L._FGOS_3++.pdf)

3. *Pankratova T.M.* Metodika преподаvaniya psixologii: ucheb. posobie. 2-e izd., ispr. i dop. Yaroslavl: YargU, 2015. 112 s.

4. *Safonova N.M.* Liderstvo i komandoobrazovanie: ucheb. posobie. Naberezhnye Chelny: Naberezhnochelnskiy gosudarstvennyj pedagogicheskiy universitet, Pechatnaya galereya, 2017. 68 s.

5. *Appelo Yu.* Agile-menedzhment: Liderstvo i upravlenie komandami. M.: Alpina Publisher, 2018. 536 s.

---

---

УДК 796

*Г.Н. Любимова,*  
*Российский новый университет,*  
*И.С. Иваницкая,*  
*Набережночелнинский политехнический колледж*

### **ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР**

Рассматриваются актуальные вопросы виртуальной реальности в процессе обучения двигательным действиям. Авторы сравнивают традиционный способ обучения с обучением, основанным на применении новых технологий. Рассматривается эмоциональная составляющая обучения. Показано, что ценность личного общения становится очевидной там, где педагог и обучающийся участвуют в образовательном процессе без посредника. Традиционный метод обучения через педагога (тренера) незаменим в физической культуре в целом и в обучении двигательным действиям в частности.

*Ключевые слова:* виртуальная реальность, физическая культура, образование, эмоции.

*G.N. Lyubimova,  
Russian New University,  
I.S. Ivanickaya,  
Naberezhnye Chelny Polytechnic College*

## **PHYSICAL CULTURE AND THE VIRTUAL WORLD**

Topical issues of virtual reality in the process of teaching motor actions are considered. The authors compare the traditional way of teaching with teaching based on the use of new technologies. The emotional component of training is considered. It is shown that the value of personal communication becomes obvious where the teacher and the student participate in the educational process without an intermediary. The traditional method of teaching through a teacher (trainer) is indispensable in physical culture in general and in teaching motor actions in particular.

*Keywords:* virtual world, physical culture, education, emotion.

---

---

### **Постановка проблемы**

В настоящее время можно уверенно констатировать: мировое сообщество вступило в эпоху развития с использованием новейших информационных технологий, проникающих во все сферы социальной жизни, включая физическую культуру. Цель данной статьи – обсудить применение потенциальных технологий виртуальной реальности в процессе обучения двигательным действиям. Физическая культура как огромная часть жизнедеятельности человека не осталась в стороне и претерпевает ряд технических изменений. В то же время как часть общей культуры она призвана развивать личность в контексте общения, не только на уровне двигательного, но и эмоционального. Вместе с использованием информационных технологий меняется и отношение людей к объектив-

ной реальности, преломляемое через их интерпретации. Кроме того, в отличие от объективной реальности, интерпретация может оказаться навеянной извне не только истинными, но и ложными посылками [8].

По гипотезе виртуальности Э. Бехера, физическим коррелятом психического выступает даже не тело, а совокупность виртуальных процессов. Последние пытаются измерить разработчики программных систем [15, 16].

Виртуальная реальность задает определенную программу действия, которая скорее метафизическая, нежели физическая или психическая. Виртуальная реальность как система не осознается индивидом и остается за пределами его логического объяснения, т.е. берется человеком на веру без рефлексии [8, 9]. Это значит, что обучение двигательным действиям проходит по принципу «копирование». Обучающийся не вовлечен в процесс познания, дается шаблон выполнения без анализа.

Виртуальная реальность (VR) как особая сфера пространственно-временных представлений, сформированная на базе достижений компьютерной техники, позволяет неоднократно изменять пространственно-временные характеристики, манипулировать ими на основе фантазии и желания человека, что в итоге приводит к созданию нового мира, новой реальности – виртуальной [7, 15].

В узком смысле VR – это те игровые или необходимые с технической точки зрения «искусственные реальности», созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения [9]. Виртуальная Реальность имеет свои законы развития, часто противоречащие законам реального мира. Зная их, можно ли восполнить проблему эмоциональной составляющей обучения? Данный вопрос авторы статьи ставят как проблему в образовании, в частности, во время обучения двигательным действиям.

Слово «virtus» стало исходной точкой для самых разных сфер человеческой жизнедеятельности: социальной, экономической, технологической, психологической, правовой. В кибернетике появились виртуальная память и виртуальный процессор, в психологии – виртуальные состояния и виртуальное поведение, в экономике – виртуальная корпорация и виртуальный магазин, в социологии – виртуальный образ мира и виртуальная деятельность. Рабочая гипотеза данной статьи – как скоро может появиться термин «виртуальная физическая культура».

### **Состояние проблемы**

Первоначально виртуальность была связана только с компьютерной техникой, оказанием определенного комплексного и одновременного влияния на органы чувств [9, 10]. В области массовой культуры и прикладной сфере на основе VR возникла индустрия интерактивных развлечений и услуг нового поколения, обыгрывающая принцип обратной связи и эффект присутствия – многообразные видеоигры, рекламные видеоклипы, ярмарки, телешопинги, интерактивные образовательные программы, виртуальные конференц-залы, ситуационные комнаты и т.д. [11]. В сфере физической культуры – видеотрансляции спортивных соревнований с эффектом присутствия, электронные тренажеры, онлайн-занятия в домашних условиях.

Из вышесказанного, виртуальная реальность выступает одной из возможных форм замещения актуальной реальности спортивного зала. Технология воспроизводства искусственного обучения двигательным действиям выстраивается от реального тренера (преподавателя) до компьютерной системы с искусственным интеллектом, от занятий в спортивном зале до эффекта присутствия; от субъекта обучения до аватара, от процесса сознатель-

ного выполнения и допущения ошибки до психосенсорного удаления. Таким образом, виртуальные занятия у экранов компьютеров не структурированы и не вовлекают в эмоциональный диалог, реализуются по схеме «сделай сам». После таких занятий, где организм подвержен влиянию системы, чувство реальности будет ослабевать [6]. Кроме этого, сложен вопрос ответственности за подобные занятия.

В таких занятиях мы имеем дело с феноменом труднодостижимой природы – отражением, существующим независимо от отражаемого. Такой субъект обучения правильнее называть виртуальным информационным объектом [4, 6].

Не утихают и споры о роли и влиянии Сети на наше сознание. Однако одно очевидно и бесспорно: Интернет в том или ином виде уже вошел в нашу жизнь, он, собственно, и есть наша жизнь, переложенная на язык высоких технологий. Скорее всего, нас ждет еще немало Интернет-чудес, способных в корне изменить наши сегодняшние представления о том, какой из миров «реальнее» [3].

Авторы задаются вопросом: возможности виртуального мира не ограничены?

Как отмечает известный педагог Ш. Амонашвили: «Новое образование в условиях современных компьютерных технологий меняет характер обучения, а воспитательная составляющая практически сходит на нет. Исчезает и важный компонент учебного процесса – личный контакт педагога и ученика, который позволяет решить очень много проблем. Кроме того, для развития личности необходимо общение со своими сверстниками» [2].

Способ видения реального мира резюмировал Г. Спенсер: «Идеи не правят миром и не преобразуют его: мир движем и преобразуем чувствами, по отношению к кото-

рым идеи выступают лишь в роли проводников» [15]. Мы считаем, что в процессе обучения важна эмоциональная составляющая.

Важны как качество эмоции, так и сама эмоциональность, эмоциональная увлеченность другим человеком вплоть до соучастия в каком-то конкретном потоке совместных действий. Отсутствие духовного и эмоционального взаимодействия между преподавателем и обучающимся может привести к одиночеству последнего, что и уводит его в мир виртуальный [13].

### **Основной тезис доклада**

Еще в работах А. Шюца была попытка решить поставленную Э. Гуссерлем задачу о восстановлении связи абстрактных категорий с миром повседневности, непосредственности знания и деятельности через исследования структур человеческого общения и рациональности. «Высшей реальностью», наиболее важной для человеческого познания, по отношению к которой вырабатывается особая, естественная установка, является обыденный, повседневный мир, где существуют конечные области значений, когда человек может подвергать сомнению обычные суждения. Каждая из «реальностей», порождаемых конечными областями значений, воспринимается человеком как реальная, пока она в сфере его внимания [10, 11, 12]. Для преподавателя (тренера) наибольший интерес представляет как раз конечная область значения, так как он работает в реальности, резко контрастирующей с повседневным миром, и задачу видит в формулировании последовательных объяснений предмета. В традиционном способе освоения знаний важно не только взаимодействие педагога – студента (ученика), но и обратная связь – эмоциональная реакция на то или иное задание [2, 3].

Если гиподинамию хоть как-то можно преодолеть с помощью простого копирования, то мотивация к за-

нениям физической культурой может стать вызовом для виртуального тренера. Система дает подсказки по исправлению упражнения, но она не сможет дать необходимых эмоций в данный момент времени. Заменит ли имитация педагога воздействие на психику обучающегося через физические упражнения? Как внесение отдельных искусственных элементов подействует на восприятие реальных двигательных действий? Вовлеченность за счет эффекта присутствия, взаимодействие с аватарами, изоляция от внешних раздражителей, когнитивное обучение. Имитация нахождения в спортивном зале и присутствие тренера-системы (аватара). Как все эти процессы окажут влияние на состояние человека, его личности в реальности? Эти и другие вопросы остаются актуальными при использовании в нашей жизни виртуальной физической культуры и открытыми для изучения.

### Подход к решению

С точки зрения мировой культуры виртуальная реальность выступает в качестве сравнительно новых понятий неклассической эстетики. Эстетика виртуальности концептуально шире постмодернистской эстетики. В центре ее интересов – виртуальные артефакты (компьютерные двойники реальности), чья мнимая реальность отторгает образность как педагога, так и личности обучающегося [11, 12].

В виртуальном мире эта тема получает свое продолжение [14]. Обучающийся также исчезает, его место занимает фантомный объект, лишенный онтологической основы, не отражающий реальности, но вытесняющий и заменяющий ее гиперреальным дублем [4, 5, 16]. Принципиальная эстетическая новизна связана здесь с возможностью ощутить мир искусства изнутри благо-

даря пространственным иллюзиям трехмерности и тактильным эффектам погрузиться в него, превратиться из созерцателя в протагониста [16]. Новая картина виртуального мира отличается идеально упорядоченной последовательностью, сменив постмодернистский хаос. Но игровая и психоделическая линии постмодернизма не только не исчезают, но и усиливаются благодаря «новой телесности» (компьютерный скафандр, очки, перчатки, датчики и т.д.) [11,14].

Можно долго спорить, какие ценности должна иметь современная молодежь, но факт остается фактом: идеология индивидуализма и личного преуспеяния получила широкое распространение. Понятно, что, если разрушить личностные инстинкты, это приведет к разрушению нравственной природы человека. Отметим, что отечественная методика тренировочного процесса, взаимодействия соперников и других сторон спортивного воспитания строится на таких понятиях, как взаимовыручка, чувство товарищества, и прочих нравственных качествах человечества [1].

Путь преодоления негативных условий образования мы видим в необходимости возвращения человека в повседневную реальность [3, 13]. В последней обучение строится вокруг личности, и недостаточно просто преподнести новый материал — важно встроить его в уже имеющиеся знания. Это возможно при личном контакте с обучающимися [4, 7]. Среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, возможностью оценки и контроля, поощрения; обеспечение тренером эффективного сочетания теоретических материалов и физических упражнений, подведение итогов. В ходе занятий с «реальным» тренером возможна быстрая перестройка занятия за счет пластичности методов обучения [1, 2].



### Выводы

Где бы человек ни был, в каких мирах бы ни обитал, так или иначе, рано или поздно он возвращается в свой повседневный мир, способный актуализировать весь спектр ощущений, подаренных нам объективной реальностью. Процесс возвращения из виртуального мира в мир реальный не всегда безболезненный, но он возможен и необходим.

Быстрые социальные перемены создали новые противоречия и почву для виртуальностей, но эти виртуальности будут скорее образованиями первого порядка, которые если и приведут к компромиссу, то окажутся небезразличными для соматического и психического здоровья людей [12].

Ценность личного общения становится очевидной, когда педагог и обучающийся участвуют в образовательном процессе без посредника – системы. Традиционный метод обучения через педагога (тренера) незаменим в физической культуре в целом и в обучении двигательным действиям в частности.

### Литература

1. *Абзалов Р.А.* Теория физической культуры: учеб. пособие. Казань: Матбугат йорты, 2002.
2. *Амонашвили Ш.А.* Академия гуманной педагогики.
3. *Бабянц А.* Вебинар-онлайн «Как верить в ребенка», часть 2 // Академия гуманной педагогики.
4. *Горбылева А.А.* Интерактивное обучение в физическом воспитании // Международный научный студенческий вестник. 2014. № 4. С. 56–59.
5. Дистанционная физическая культура не миф, а реальность [электронный ресурс]. URL: [mgpu.ru](http://mgpu.ru)

6. *Корнилов Ю.В.* Иммерсивный подход в образовании // *Азимут научных исследований: педагогика и психология*: журн. 2019. Т. 8. Вып. 1. С. 174–178.

7. *Краюшкин Н.* Виртуальная реальность в образовании // *Центр развития компетенций в бизнес-информатике ВСБ*.

8. *Носов Н.А.* Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001.

9. *Носов Н.А.* Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000.

10. Отчет по науке психологического факультета МГУ им. Ломоносова. Использование информационных технологий в спорте. М., 2012.

11. *Помпеев А.Ю.* Виртуальная реальность в современной культуре // *Аналитическая культурология*. 2006. Вып. 6.

12. *Россохин А., Измагурова В.* Виртуальное счастье или виртуальная зависимость. М.: Смысл, 2004. С. 516–523.

13. *Рихтере К.* Вебинар-онлайн «Сложные подростки». Рига, 2021.

14. *Шамаева Г.И.* Виртуальная реальность и физическая культура [электронный ресурс]. URL: nsportal.ru

15. *Савченко В.Н., Смагин В.П.* Энциклопедия по философии. Ростов н/Д.: Феникс, 2006. 336 с.

16. Virtual Reality for Research and Training in Sport: an illustration with CoPeFoot. С. Bossard et al. *Handbook of Sports Psychology*. 2009. P. 391–402.

## Literatura

1. *Abzalov R.A.* Teoriya fizicheskoy kultury: ucheb. posobie. Kazan: Matbugat jorty, 2002.

2. *Amonashvili Sh.A.* Akademiya gumannoj pedagogiki.

3. *Babyancz A.* Vebinar-onlajn «Kak verit v rebenka», chast 2 // Akademiya gumannoj pedagogiki.

4. *Gorbyleva A.A.* Interaktivnoe obuchenie v fizicheskome vospitanii // Mezhdunarodnyj nauchnyj studentcheskij vestnik. 2014. № 4. S. 56–59.

5. Distancionnaya fizicheskaya kultura ne mif, a realnost [elektronnyj resurs]. URL: mgpu.ru

6. *Kornilov Yu.V.* Immersivnyj podxod v obrazovanii // Azimut nauchnyh issledovanij: pedagogika i psixologiya: zhurn. 2019. T. 8. Vyp. 1. S. 174–178.

7. *Krayushkin N.* Virtualnaya realnost v obrazovanii // Centr razvitiya kompetencij v biznes-informatike VSB.

8. *Nosov N.A.* Manifest virtualistiki. M.: Put, 2001.

9. *Nosov N.A.* Virtualnaya psixologiya. M.: Agraf, 2000.

10. Otchet po nauke psixologicheskogo fakulteta MGU im. Lomonosova. Ispolzovanie informacionnyh texnologij v sporte. M., 2012.

11. *Pompeev A.Yu.* Virtualnaya realnost v sovremennoj kulture // Analiticheskaya kulturologiya. 2006. Vyp. 6.

12. *Rosshin A., Izmagurova V.* Virtualnoe schaste ili virtualnaya zavisimost. M.: Smysl, 2004. S. 516–523.

13. *Rixtere K.* Vebinar-onlajn «Slozhnye podrostki». Riga, 2021.

14. *Shamaeva G.I.* Virtualnaya realnost i fizicheskaya kultura [elektronnyj resurs]. URL: nsportal.ru

15. *Savchenko V.N., Smagin V.P.* Enciklopediya po filosofii. Rostov n/D.: Feniks, 2006. 336 s.

16. Virtual Reality for Research and Training in Sport: an illustration with CoPeFoot. C. Bossard et al. Handbook of Sports Psychology. 2009. R. 391–402.