

## **Киберспорт и перспективы его развития: взгляд студенческой молодежи**

**Научный руководитель – Гридина Вера Валерьевна**

***Вязникова Виктория Викторовна***

*Студент (бакалавр)*

Самарский государственный технический университет, Самара, Россия

*E-mail: vika090599@icloud.com*

В настоящее время киберспорт можно считать не только формой досуга современной молодежи, но и отличной площадкой для новых знакомств и общения, а также способом достойного заработка. Сегодня компьютерные игры занимают одно из приоритетных мест среди различных форм досуга, особенно молодежи. 45% молодежи если не участвуют сами, то с большим интересом наблюдают за участниками кибер-турниров. В своей книге «Киберспорт» Роланд Ли отмечает, что «популярность киберспорта уже весьма велика и продолжает стремительно расти. Знающие люди с уверенностью скажут вам, что не за горами то время, когда популярность соревнований по киберспорту достигнет таких высот, что затмит популярность многих видов спорта» [2], а президент Федерации компьютерного спорта России Дмитрий Смит, считает, что «киберспорт — это точно такой же вид спорта, как и любой другой, который называют традиционным. Это не соревнование человека с компьютером, это соревнование двух людей или команд, интеллектуальное состязание, в котором компьютер выступает в качестве спортивного инвентаря или турнирной площадки [4]. Популярность киберспорта всерьез заставляет задуматься о его будущем, в том числе возможности его включения в будущем в программу Олимпийских игр.

Популярность киберспорта и возможные перспективы его дальнейшего развития как одного из видов спорта стали целью социологического исследования, проведенного в Самарском государственном техническом университете. Задачами исследования стало определение степени информированности студенческой молодежи о киберспорте, возможности включения киберспортивных дисциплин в программу Олимпийских игр, а также составление социально-психологического портрета современного киберспортсмена.

В качестве методики исследования был выбран анкетный опрос с последующей математико-статистической обработкой данных при помощи программы SPSS.

В опросе приняли участие 370 студентов 2-3 курсов нескольких факультетов, среди которых в соответствии с темой исследования был выбран факультет автоматизации и информационных технологий. По мнению доктора психологических наук Джина Твенджа, молодежь данного возраста принадлежит к поколению «селфи» [3], которое развивалось одновременно с бурным расцветом информационных технологий. Это молодые люди, которые отлично разбираются в современных гаджетах, предпочитают свободу и уверены в себе. Именно эта возрастная категория и была выбрана для исследования.

Анкета состояла из нескольких блоков, составленных с учетом основных гипотез исследования.

Первой задачей было определить степень информированности и отношение респондентов к киберспорту. Как известно, киберспорт— это соревнования, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [4]. 85% опрошенных ответили, что знают, что такое киберспорт, при этом только 44% из них увлекаются компьютерными играми, 31% иногда уделяют играм свободное время и лишь 10% отметили, что не играют в компьютерные игры. Большинство опрошенных считают, что киберспорт-это вид спорта, где игроки профессионально соревнуются в компьютерном виртуальном пространстве.

Несмотря на то, что в игровом зале «стираются» гендерные различия и среди игроков известных команд есть девушки, опрос студентов СамГТУ показал, что в компьютерные игры в большей степени играют представители сильного пола. В списке самых популярных игр студентов Самарского Политеха - DOTA2 и COUNTER-STRIKE.

Студентам было предложено сопоставить скриншоты и жанры популярных компьютерных игр с их названиями. Почти половина респондентов успешно справились с предложенными заданиями. Остальные сумели правильно сопоставить лишь часть задания, что также свидетельствует об их информированности в компьютерных играх. Результаты опроса позволяют считать, что студенты достаточно хорошо информированы о том, что представляет собой киберспорт. Почти каждый активно играет в видеоигры, причём игры на ПК интересуют молодёжь гораздо больше, чем на консоли или смартфоне. Студенты хорошо информированы не только о практической стороне самого гейминга, но и разбираются в его теоретических вопросах, жанрах игр, их особенностях, знают имена тех, кто стоял у его истоков. У некоторых респондентов есть даже свои кумиры на киберарене.

68% респондентов считают, что киберспорт можно считать настоящей спортивной дисциплиной, поскольку соревнования проходят на мировом уровне и развивают состязательность, позволяют ее участникам самореализоваться, его игроки имеют высокую мотивацию и нацелены на победу.

Преимущественное количество студентов (78%) считают, что киберспорт ждёт дальнейшее развитие и увеличение аудитории с привлечением игроков разных возрастов. При этом, 42% считают, что киберспорт не будет включен в программу Олимпийских игр в ближайшие годы, 41% не исключают такой возможности, и лишь 17% уверены, что это произойдёт совсем скоро. По прогнозу аналитиков Newzoo, аудитория кибертурниров будет расти на 11% в год. [5]. Это связано с притоком «новых людей» в киберспорт. Возможно, в ближайшем будущем мы будем ожидать не чемпионата мира по футболу, а чемпионата мира по киберспорту.

Результаты ответов позволили также составить социально-психологический портрет современного киберспортсмена. Это молодой человек, в возрасте 18-25 лет, который проводит своё свободное время (4-8 часов в день) за компьютером. Это человек с техническим образованием, который стремится удовлетворить свои материальные запросы и быстро адаптируется в новых условиях, для которого семья и дружба стоят на первом месте. [1]

Как показал опрос, значимость компьютерных игр для молодежи очень высока. При этом молодые люди уверены, что компьютерные игры и киберспорт помогают не только интересно проводить досуг, но и развивать различные навыки и умения. Однако стоит помнить, что виртуальный мир не сможет заменить человеку мир реальный.

#### Литература

1. Степанцева О. А. Социальный портрет геймера // Известия российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена / том 6 / №24. 2007
2. Роланд Ли. Киберспорт / Роланд Ли, - М., Эксмо, 2018. - 320 с.
3. Твендж Джин. Поколение селфи: кто такие миллениалы и как найти с ними общий язык / Джин М.Твендж. - М., Эксмо, 2018. - 336 с.
4. Издание Федерального Собрания Российской Федерации: <https://http://www.pnp.ru/>
5. RUSBASE: <https://rb.ru/>