ОТНОШЕНИЕ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ К ЯВЛЕНИЮ КИБЕРСПОРТА

ATTITUDE OF STUDENTS TO THE PHENOMENON OF CYBERSHIP

УДК 371

Иванов Юрий Юрьевич, Старший преподаватель, Забайкальский государственный университет г.Чита

Евдокимова Татьяна Юрьевна, Старший преподаватель, Забайкальский государственный университет г.Чита

Ivanov Yuri Yurievich, Senior Lecturer, Transbaikal State University, Chita

Evdokimova Tatiana Yurievna, Senior Lecturer, Transbaikal State University, Chita

Аннотация

Киберспорт- это не просто понятие которое характеризует конкретный вид деятельности это название включающее в себя множество дисциплин. Киберспорт во многих странах находится в стадии активного развития. В данной статье представлены результаты исследования по вопросу отношения студенческой молодежи к явлению киберспорта.

Summary

Cybersport is not just a concept that characterizes a specific type of activity, it is a name that includes many disciplines. Esports in many countries is under active development. This article presents the results of a study on the attitude of student youth to the phenomenon of eSports.

Ключевые слова: киберспорт, вид спорта, студенческая молодежь, общественное мнение, киберспортивные дисциплины.

Keywords: e-sports, sport, student youth, public opinion, e-sports disciplines

Введение. Видеоигры очень давно вошли в повседневную жизнь и доступны каждому обладателю игровой консоли или персонального компьютера, для многих это способ приятного времяпрепровождения и возможность получить новые знания в области компьютерных игр и не только, а для кого-то видеоигры это трата драгоценного времени без особой пользы. Однако потенциал продуктов цифрового пространства этим не ограничивается. Детальный перенос различных спортивных дисциплин из реальности в компьютерный мир и создание невероятных по геймплэю и механики соревновательных игр с самого начала давали предпосылки того что компьютерные игры будут претендовать на статус полноценного вида спорта или же говоря более коротко и понятно киберспорта. И в начале 2000 годов это произошло, почти во всех развитых странах и даже в России киберспорт был признан официальным видом спорта. [4].

Для того чтобы преуспеть в киберспорте игрок должен досконально знать свою дисциплину, то есть игру в пространстве которой он будет сражаться. Слагаемыми успеха станут высокая скорость реакции, способность мгновенно принимать решение в нестандартных и постоянно изменяющихся соревновательных условиях и самое важное не выпускать на протяжении всего процесса из поля своего внимания огромное количество элементов которые есть в игре, так как сложность и большое количество плавающих переменных свойственны этому виду спорта. Хотя по общепринятым канонам киберспорт еще совсем «зеленый» бессмысленно отрицать его популярность, особенно у молодого поколения.

Если говорить про киберспорт как про спорт, то его нельзя сравнить с баскетболом, потому что под баскетболом все всегда понимают одно и то же в киберспорте не так его можно сравнить с лыжным спорт это общее название включающие множество видов и дисциплин: лыжные гонки, прыжки с трамплина, горные лыжи. Так же и киберспорт это общее название включающее множество дисциплин, самыми популярными являются:

– Dota 2.

– Counter-Strike: Global Offensive.

- League of Legends.

– Overwatch.

– Hearthstone.

– Starcraft 2.

– Quake Champions.

- PUBG

И это лишь список самых популярных, однако турниры проводятся по этим и по многим, многим другим дисциплинам и количество проводимых турниров сложно пересчитать, а призовые фонды приводят в недоумение учителей информатики в российских школах. Успешный киберспортсмен в состоянии обеспечить не только себя, но и всю свою семью. Турниры с каждым годом увеличивают охват аудитории, масштабы разрастаются и их стоимость увеличивается кратно. Мы провели исследование цель которого заключается в понимании отношения студенческой молодежи к явлению киберспорта.

Для изучения поставленного вопроса, мы провели исследование. В процессе которого было опрошено 254 студента разных курсов обучения. Каждому из них был задан один вопрос в котором требовалось высказать свое отношение к киберспорту как виду спорта и постараться аргументировано обосновать свой ответ. Данное исследование проводилось на улицах г. Чита в опросе участвовали молодые люди (студенты) обучающиеся на 1-3 курсах.

Нами были получены следующие результаты: из 254 респондентов 124 человека знают что такое киберспорт и положительно относятся к данному явлению также они считают, что занятие киберспортом и получение профессии в этой области является достаточно перспективным направлением развития. 51 человек высказали нейтральное отношение и лишь только слышали, что такой спорт есть, но абсолютно не имеют понятия как он устроен. 45 опрошенных считают, что киберспорт это не более чем развлечение или вовсе пустая трата времени с разрушающим эффектом. 34

оставшихся респондента утверждают, что не слышали и не знают, что такое киберспорт. Результаты исследования сведены в рисунок 1.



Рисунок 1 – Отношение студенческой молодежи к киберспорту

Таким образом можно сделать вывод, что подавляющее большинство студенческой молодежи одобряют киберспорт и видят в нем потенциал, вторая по величине часть опрошенных нейтрально относятся к киберспорту причиной этого может быть слабая осведомленность в этой области. 18% опрошенной молодежи выразили негативное отношение к киберспорту и компьютерным играм, что не характерно для данной возрастной категории возможно на их отношении сказывается пагубное влияние федеральных СМИ, в которых довольно часто компьютерные игры обвиняют в негативном влиянии на человека и заявляют их причиной трагических событий с участием молодых людей. И небольшая часть опрошенных не знают, что такое киберспорт это свидетельствует, что данному явлению несмотря на постоянное развитие все еще не придается такая же огласка и освещение как другим более традиционным видам спорта. Отношение общественности к киберспорту в разных странах сильно разнится. В Китае и Южной Корее киберспорт не просто признан, он находит поощряющий отклик как в обществе, так и в государстве. В связи с этим команды и игроки этих стран

занимают лидирующие позиции на мировой арене во многих киберспортивных дисциплинах. В Соединенных Штатах спортом признаны лишь самые популярные кибеспортивные дисциплины. В большинстве своем во всем мире наибольшее одобрение киберспорт получает от молодого поколения, что косвенно подтверждает и проведенное нами исследование.

В странах СНГ в том числе и в Российской Федерации киберспорт и вся индустрия, связанная с ним, находится в состоянии активного развития, с одной стороны это безусловно хорошо, но стоит отметить, что в таком состоянии в России любая область может находиться вечность и по факту ни во что крупное и работающее не развиться. Однако ссылаясь на статистические данные пока вышеизложенное предположение не подтверждается так как в 2017 году аудитория киберспорта по данным компании Nielsen составляла 10,2 млн. человек этот показатель не уменьшился, а продолжает расти и по состоянию на 2020 год по данным той же компании этот показатель уже составляет 15,4 млн. человек. [1, 2].

Популярность киберспорта растет неумолимо особенно среди поколения, которое является будущим в любой стране, однако он все еще далек от всеобщего признания. Киберспорт постоянно и беспрерывно подвергается «буллингу» как со стороны людей, так и со стороны организация, но зачастую критика не имеет под собой оснований, а предлоги, по которым киберспорт подвергается деструкции абсолютно надуманны. Для практически любого вида спорта включение его в перечь Олимпийских видов спорта это высшее признание, но киберспорту это в ближайшей перспективе не грозит, потому что Международный Олимпийский Комитет (МОК) не рассматривает киберспорт как претендента на включение в список олимпийских видов спорта. Томас Бах известный сейчас как глава МОК выступал с публичным заявлением, что киберспорту закрыты двери в Олимпийские виды так как на их взгляд киберспортивные дисциплины противоречат сути Олимпийских игр из-за того, что большинство из них- симуляторы насилия. Как и говорилось надуманное и спорное заявление, действия в киберспортивных дисциплинах

происходит в виртуальном пространстве и это надо понимать, следуя логике их рассуждений нужно исключать из Олимпийских игр все виды единоборств и все виды имеющие в себе стрельбу, так как в единоборствах насилие пусть и с правилами демонстрируется в реальном мире и вполне может служить пропагандой этого самого насилия, а стрельба может расцениваться как пропаганда применения оружия. Однако присутствует понимание, что это спорт, а не насилие ради насилия и поэтому вопросов не возникает. Почему тогда вопросы есть к киберспорту не понятно. Еще одной причиной не включения в Олимпийский перечь называют децентрализованность киберспорта так как в нем огромное количество игр, дисциплин и разработчиков.

Многие отмечают, что у кибеспортивных событий нет четкой организации, следовательно, чемпионатов мира по одной и той же игре может быть несколько за один календарный год. В дисциплине Starcraft 2 проводится два мировых первенства в год по версиям: «Intel Extreme Masters» и «BlizzCon», но не стоит считать это минусом, так разные версии в профессиональном боксе никого не смущают.

По-настоящему существенным минусом на данный момент является то, что киберспорт не может похвастаться постоянством. Происходит это из-за того, что существование киберспортивной дисциплины зависит от многих фактором и если какой-то из них перестает работать, то дисциплина исчезает, игра может перестать поддерживаться разработчиками, может появиться конкурент и вытеснить дисциплину с кибеспортивной арены а возможно и с рынка в конкретном жанре, но и самое главное интерес зрителя он может быстро пропасть и тогда проводить турниры по конкретной игре не будет смысла. Если дисциплина закрывается, то киберспортиные команды по дисциплинам распускаются, следовательно будучи киберспортсменом можно расстаться с работой не по своей вине.

Подводя итоги исследования, можно судить о том, что статистически подтвержденная аудитория любителей киберспорта, которой является

молодежь, действительно видят в киберспорте большой потенциал, как в плане спортивного увлечения, так и в плане выбора профессии. Однако так же важно отметить, что для дальнейшего прогресса киберспорта нужно видоизменять политику развития области. Поскольку как это часто случается с отдаленными регионами даже среди целевой аудитории киберспорта встречаются те, кто даже не слышал о существовании такового. Несмотря на заметные и иногда существенные проблемы в данном виде спорта, киберспорт остается очень популярным и несомненно интересным, увлекательным, неизученным явлением современного мира. Потенциал заложенный в киберспорте способен привести его к тому, что футбол начнет переживать за свою позицию в списке популярных видов спорта.

Литература

1. Баленко, Е.С. Аудитория киберспорта России превысила 10 миллионов человек [Электронный ресурс] / Е.С. Баленко // Газета «РБК» Технологии и медиа. – 16.10.2018. – Режим доступа: https://www.rbc.ru/technology_and_media/11/03/2020/5e686aed9a7947cb8e9637d7?from=newsfeed.
2. Галадей, А.С. В России насчитали 33 тысячи киберспортсменов [Электронный ресурс] / А.С. Галадей // Журнал «Игромания». – 27.08.2018, 14-05. – Режим доступа: https://www.igromania.ru/news/77208/V_Rossii_naschitali_33_tysyachi_kibersportsmenov.html.
3. Гламазда, С.С. 12 миллионов: аудитория болельщиков киберспорта продолжает рост [Электронный ресурс] / С.С. Гламазда // Nielsen Россия. – 09.10.2019. – Режим доступа: https://www.nielsen.com/ru/ru/insights/article/2019/12-millionov-auditoriya-bolelshchikov-kibersportaprodolzhaet-rost/.
4. О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания: приказ Госкомспорта РФ № 449 от 25.07.2001 [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://lawrussia.ru/texts/legal_142/doc142a558x867.htm (дата обращения: 15.02.2019).

5. Шавлинский, Д.С. Прогнозирование киберспорта в РФ на 2019-2021 гг. / Д.С. Шавлинский, Д.И. Овчаренко // Научное и образовательное пространство: перспективы развития. Сборник материалов XII Международной научно-практической конференции / редкол: О.Н. Широков [и др.]. – 2019. – С. 114-125.
6. Zendle, D. Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games / D. Zendle, D. Kudenko, P. Cairns // Enternainment computing. – 2018. – Т. 24. – С. 21-29. Калужский государственный университет имени К.Э. Циолковского, Калуга

Literature

1. Balenko, E.S. The audience of cybersport in Russia has exceeded 10 million people [Electronic resource] / E.S. Balenko // RBC newspaper Technologies and media. - 16.10.2018. - Access mode: https://www.rbc.ru/technology_and_media/11/03/2020/5e686aed9a7947cb8e9637d7?from=newsfeed.
2. Galadey, A.S. In Russia, they counted 33 thousand cybersportsmen [Electronic resource] / A.S. Galadey // Magazine "Igromania". - 27.08.2018, 14-05. - Access mode: https://www.igromania.ru/news/ 77208 / V_Rossii_naschitali_33_tysyachi_kibersportsmenov.html.
3. Glamazda, S.S. 12 million: the audience of esports fans continues to grow [Electronic resource] / S.S. Glamazda // Nielsen Russia. - 09.10.2019. - Access mode: https://www.nielsen.com/ru/ru/insights/article/2019/12-millionov-auditoriya-bolelshchikov-kibersportaprodolzhaet-rost/.
4. On the introduction of sports into state programs of physical education: order of the State Committee for Sports of the Russian Federation No. 449 dated 25.07.2001 [Electronic resource] // Access mode: http://lawrussia.ru/texts/ legal_142 / doc142a558x867.htm (date of access: 15.02 .2019).
5. Shavlinsky, D.S. Forecasting esports in the Russian Federation for 2019-2021 / D.S. Shavlinsky, D.I. Ovcharenko // Scientific and educational space: development prospects. Collection of materials of the XII International

Scientific and Practical Conference / editorial board: O.N. Shirokov [and others]. - 2019 .-- S. 114-125.

6. Zendle, D. Behavioral realism and the activation of aggressive concepts in violent video games / D. Zendle, D. Kudenko, P. Cairns // Enternainment computing. - 2018 .-- T. 24 .-- S. 21-29. Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky, Kaluga