

Вовлечённость студенческой молодёжи в киберспортивную культуру

Шахов Дмитрий Андреевич

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа современных социальных наук (факультет), Москва, Россия

E-mail: dmitry-shakhov@mail.ru

С развитием компьютерных технологий, в России, как и во многих других странах, появилась проблема увлечённости молодёжи компьютерными играми. Данный феномен стал изучаться различными науками, прежде всего психологическими. Но, с развитием возможности свободного выхода в интернет, компьютерные игры переросли в целую культуру, существующую в виртуальном мире. Молодые люди, и даже люди постарше с удовольствием стали соревноваться друг с другом в online играх, стараясь стать сильнейшим. Разработчики игр быстро сориентировались, и создали систему «доната» - покупки за реальные деньги игровой валюты или игровых вещей. Многие люди стали тратить деньги на игры, чтобы получить преимущество над соперниками. Так, игровая культура переросла в игровую индустрию, а заниматься разработкой игр стало выгодно. И тогда, для того, чтобы вовлечь больше игроков именно в свою игру, разработчики игр стали устраивать турниры, в которых участвовали лучшие геймеры того времени. Для многих молодых людей они стали кумирами, а мечта играть в любимую игру и получать за это деньги стала казаться реальной, осуществимой. Именно в этот момент, с появлением профессиональных турниров, с появлением киберспорта зародилась киберспортивная культура, которая стала стремительно увлекать людей по всему миру.

Киберспортивная культура представляла собой уже не просто общность игроков, играющих в online игры. Она трансформировалась в свой виртуальный мир, который привлекал геймеров с различных стран и континентов. Киберспорт превратился в зрелище, в шоу. Профессиональные киберспортсмены стали кумирами, а у киберспортивных команд появились массы болельщиков.

Но сейчас, киберспорт - не просто соревнования по компьютерным играм. Его уже смело можно назвать массовым социокультурным явлением. При этом, мощный толчок развития киберспорта произошел в последние два года, в связи с резко возросшей конкуренцией за игровую аудиторию, увеличением призовых фондов турниров, а также возросшим уровнем профессионализма в освещении киберспортивных соревнований.

На сегодняшний момент, остро стоит проблема неизученности данного явления в науке. Кроме того, к проблеме вовлеченности людей в киберспортивную культуру важно обратиться в настоящее время, поскольку киберспорт развивается очень стремительно, вовлекая в киберспортивную культуру всё больше и больше людей. Данная работа поможет в создании теоретической базы, посвященной такому социокультурному явлению как киберспорт, а также позволит выработать государственным и муниципальным органам направления работы с молодыми людьми по данному направлению.

Киберспорт, в целом, можно обозначить как «игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание».

В истории своего развития, киберспорт эволюционировал от соревнований на аркадных автоматах до масштабных турниров, собирающих перед экранами мониторов миллионы людей. Основными причинами популярности киберспорта являются его доступность, наличие большого количества любительских турниров, отсутствие границ, зрелищность и

практическая польза.

Киберспорт является крупной социокультурной системой. Киберспортивная культура, при этом, представляет собой непосредственный киберспортивный опыт участия людей в любительских и профессиональных турнирах, а также просмотр турниров, в которых участвуют профессиональные киберспортсмены.

С целью изучения вовлеченности студенческой молодежи в киберспортивную культуру, в апреле 2014 года в г. Иваново было проведено эмпирическое исследование. Были получены следующие данные.

Общим представлением о киберспорте обладают 80% ивановских студентов. При этом, практически все мужчины (95%) имеют общее представление о киберспорте. Это очень высокий показатель, особенно, учитывая тот факт, что киберспорт - относительно новое социокультурное явление. Но оно - продукт стремительного развития компьютерной сферы. А, согласно полученным данным, 72% современной студенческой молодёжи проводят за компьютером более четырех часов в день. Кроме того, 75% студентов каждый день проводят время за компьютерными играми. Такие высокие показатели могут способствовать развитию киберспортивной культуры в студенческой среде.

В соревнованиях по киберспорту участвовал каждый четвертый студент (25%). И, с учётом развития киберспорта, данная цифра будет ежегодно расти. Тем более, что сейчас можно принимать участие в соревнованиях, не выходя из дома, используя лишь интернет, хотя ещё недавно, соревнования устраивались только в компьютерных клубах.

За киберспортивными турнирами наблюдает 33% - треть студенческой молодёжи г. Иваново. Это достаточно неплохой показатель, ведь далеко не каждому нравится наблюдать за игрой со стороны, нежели принимать в ней непосредственное участие. При этом, студенты отмечают, что основной причиной популярности киберспортивных турниров является возможность отдохнуть за просмотром любимой игры и получить от него удовольствие.

Сравнивая результаты нашего исследования с данными исследований, проведённых ведущими социологическими агентствами России, мы можем сказать, что уровень вовлечённости студенческой молодёжи в киберспортивную культуру является высоким.

Источники и литература

- 1) Кузьмина Г. П., Сидоров И. А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека // Вестник Чувашского государственного педагогического университета имени И. Я. Яковлева. Сер. Гуманитарные и педагогические науки. 2012. № 2. С 78—84.
- 2) Плетников В. В. Спорт и игра как феномены социокультурных парадигм. http://ihtik.lib.ru/2013.05_ihtik_no-big-razdely. 2014. 2 апр.
- 3) Потанина Н. Л. Игра и культура человечества: к истории проблемы <http://www.russiandickens.com/science/Essay/text9.htm>. 2014. 28 апр. ihtik_no-big-razdely. 2014. 2 апр.
- 4) Сараф М. Я. Спорт и культура (исторический анализ) // Спорт, духовные ценности, культура. М.: Гуманитарный Центр «СпАрт» РГАФК, 1997. 202 с.
- 5) Степанцева О.А. Игровые компьютерные технологии в образовательном процессе // Личность. Общество. Образование в современной социокультурной ситуации. Межвузовский сборник научных трудов. СПб.: ЛОИРО, 2007. С. 521-524.

- 6) *Философия культуры. Становление и развитие.* / Под ред. М. С. Кагана, Ю. В. Перова, В. В. Прозерского, Э. П. Юровской. Спб.: Лань, 1998. 448 с.
- 7) Хестанова И. В. Критика // *Путь. Международный философский журнал.* 1994. № 5. С. 212–219.
- 8) Ээльмаа Ю. В. Компьютерные игры: детская забава или педагогическая проблема // *Директор школы.* 2003. № 9. С. 36–40.
- 9) Айзенберг К. Футбол как глобальный феномен: Исторические перспективы / пер. с нем. Л. Кортуновой. М.: Логос, 2006. № 3. С. 91–103.
- 10) Бурдые П. Программа для социологии спорта / Пер.с фр. фирмы «Адапт». М.: Socio-Logos, 1994. С. 257–275.
- 11) Кант И. Собр. соч.: В 6 т. / Пер. с нем. под общ. ред. Я. Ф. Асмуса, А. Я. Гулыги, Т. И. Ойзермана. М.: Мысль, 1966. Т. 5. 575 с.
- 12) Кастельс М. Становление общества сетевых структур / Пер. с англ. Под общ. ред. В. Л. Иноземцева. М.: Academia, 1999. 492 с.
- 13) Хейзинга Й. *Homo Ludens.* В тени завтрашнего дня. / пер. с нидерл. В. В. Ошиса под общ.ред. Г. М. Тавризян. М.: Прогресс, 1992. 464 с.
- 14) Шиллер И. Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // в рус.пер.: Собр. соч.: В 8 т. М.: Гослитиздат, 1950. 671 с.