

*Чуринов Андрей Александрович, старший преподаватель,
Петрозаводский государственный университет, Россия, г.Петрозаводск*

ИССЛЕДОВАНИЕ ОСВЕДОМЛЕННОСТИ И ОТНОШЕНИЯ СТУДЕНТОВ ВУЗА К КИБЕРСПОРТУ

Аннотация: В статье рассматривается современный этап внедрения компьютерных технологий в различные сферы деятельности человека. Сфера физической культуры и спорта, в которой появилось направление как киберспорт. История киберспорта в России. Осведомленность и отношение студентов вуза к киберспорту.

Ключевые слова: исследование, физическая культура и спорт, компьютерные технологии, киберспорт, молодежь, игры, управление, возрастные категории, обучение, показатели, виды заданий, выводы.

Annotation: The article deals with the current stage of the introduction of computer technologies in various fields of human activity. The sphere of physical culture and sports, in which a direction appeared as e-sports. History of eSports in Russia. Awareness and attitude of university students to cybersport.

Key words: research, physical culture and sports, computer technologies, e-sports, youth, games, management, age categories, training, indicators, types of tasks, conclusions.

Современный этап развития общества предполагает внедрение компьютерных технологий в различные сферы деятельности человека. Не стала исключением и сфера физической культуры и спорта, в которой сравнительно недавно появилось такое новое и популярное у современной молодежи направление как киберспорт.

Киберспорт (электронный, компьютерный спорт) является видом соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [1]. Игры таких турниров транслируются в интернете в прямом эфире и собирают многомиллионную аудиторию. Киберспортсменами считаются профессиональные компьютерные игроки, зарабатывающие на успешных выступлениях в турнирах. Как правило, возраст киберспортсменов - от 14 до 28 лет.

Киберспортсмены участвуют в соревнованиях как индивидуально, так и объединяясь в команды, при этом командные чемпионаты более престижны и имеют намного больший призовой фонд.

Российская киберспортивная история началась в июле 2001 года, когда Россия стала первой страной в мире, признавшей киберспорт официальным видом спорта. Но в 2006 году киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта ввиду того, что не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр. Однако спустя некоторое время, а именно весной 2017 года, в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 №183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». Согласно данному приказу киберспорт был переведён во второй раздел – «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне», к которому относятся такие виды спорта как футбол, хоккей, баскетбол и т. д. Вышеупомянутый приказ предоставил киберспорту возможность проведения официального чемпионата страны. Помимо этого, были введены разряды и звания по киберспорту.

В настоящее время соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, а современная индустрия киберспорта находится в активно развивающемся состоянии.

Несмотря на большую популярность среди молодёжи, киберспорт ещё далёк от всеобщего признания. Учеными, спортсменами и педагогами проводится множество исследований, посвященных различным аспектам и направлениям развития киберспорта. В работах исследователей осуществляется сравнение и анализ киберспорта с обычным спортом, исследуется деятельность федераций киберспорта в Российской Федерации, приводится аналитика успехов и прогресса, осуществляется мониторинг общественного мнения разных возрастных категорий к данному виду спорта, дается прогноз на ближайшее будущее.

Анализ исследований показывает, что серьезное отношение к увлечению киберспортом имеет ряд противоречий. Общественное мнение и мнение ряда ученых, спортсменов и педагогов зачастую имеют осуждающую форму. Наряду с этим, многими исследователями приводятся убедительные доводы в пользу киберспорта, поскольку он, как и иные виды спорта, требует максимальной концентрации, быстроты действий, стрессоустойчивости, командной работы, тактических решений и др. Благодаря киберспорту развиваются реакция, стратегическое и тактическое мышление, умение следить за обстановкой, рассчитывать траектории, умение продумывать свои ходы наперед. Чтобы быть успешным, киберспортсмен должен очень хорошо знать и помнить особенности игры, в которой он соревнуется, уметь ориентироваться в нестандартных ситуациях, но самое главное – он должен быть способен концентрироваться на большом количестве сложных и многообразных элементов, характерных для киберспорта.

В рамках тематики настоящего исследования особый интерес представляют работы, посвященные различным аспектам и перспективам развития киберспорта в вузах. Так, исследование, проведенное авторским коллективом преподавателей московских вузов - А.Б.Егоров, М. П.Кашкова, А.С.Попов, А.В.Тарасов, А. П.Рябчук [2], - целью которого являлась оценка уровня развития физической подготовленности и внимания у студентов, занимающихся киберспортом, позволило педагогам сделать следующие

позитивные выводы. Уровень развития физической подготовленности (оценка на основе нормативов ГТО) у студентов, занимающихся киберспортом, незначительно ниже, чем у студентов, занимающихся другими видами спорта помимо основной образовательной программы в университете. Авторы отмечают, что студенты, занимающиеся киберспортом, обладают более высокой степенью концентрации и устойчивости внимания. Студенты, занимающиеся киберспортом, имеют высокие результаты в тесте Бурбона – 92%, а остальные студенты показали чуть более слабый результат – 78%.

В работе Юдина М.К., Симиной Т.Е. представлены результаты опроса студенческой молодежи о целесообразности и эффективности внедрения киберспорта в систему практических занятий по физической культуре в экономическом вузе [3]. В статье отмечается целесообразность привлечения к киберспорту студентов, отнесенных к специальной медицинской группе, имеющих инвалидность или особенности здоровья.

О.А. Казакова, Н.А. Козьма [4] описывают в своем исследовании создание в РГУФКСМиТ кафедры информационных технологий, где в рамках направления "Физическая культура" производится прием студентов на специализацию "Теория и методика компьютерного спорта (киберспорта)".

В целом, анализ вышеуказанных и ряда иных исследований достоверно подтверждает перспективность развития киберспорта среди студенческой молодежи.

Все вышесказанное обуславливает актуальность настоящего исследования, проведенного среди студентов ФГБОУ ВО «Петрозаводский государственный университет» двух направлений подготовки бакалавриата:

- «44.03.01 Педагогическое образование», Институт педагогики и психологии ПетрГУ;
- «09.03.01 Информатика и вычислительная техника», Физико-технический институт ПетрГУ.

Основная цель исследования заключалась в выявлении отношения студентов к киберспорту, а также осведомленности об истории его

возникновения и особенностях организации киберспортивных соревнований.

Исследование проводилось методом анкетирования, анонимно. В анкетировании приняли участие 93 студента Физико-технического института ПетрГУ (82 - мужского пола, 11 – женского) и 56 студентов Института педагогики и психологии ПетрГУ (56 – женского пола). Распределение респондентов по гендерному признаку представлено на рис.1.

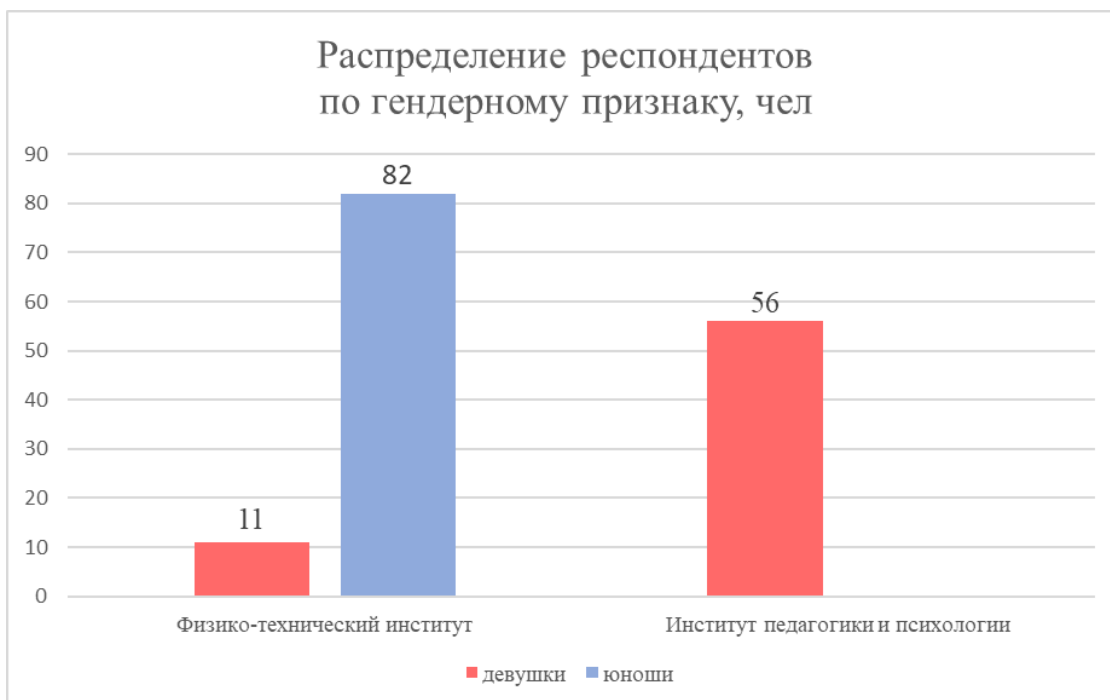


Рис. 1 – Распределение респондентов по гендерному признаку, чел.

Как показало анкетирование, в целом студенты показывают достаточно высокую осведомленность о том, что представляет собой киберспорт: 87% студентам известно о данном направлении (рис.2).



Рис. 2 – Результаты ответов на вопрос «Знаете ли вы что такое киберспорт?», чел.

Следует отметить, что все отрицательно ответившие на вопрос «Знаете ли вы что такое киберспорт?», - девушки, 90% из них – студентки Института педагогики и психологии.

Аналогичны в процентном отношении результаты ответа на вопрос «Признан ли киберспорт официально спортивной дисциплиной?» - 87 процентов студентов ответили на него верно, утвердительно.

Как показало анкетирование, более половины – 54% всех опрошенных студентов - принимали участие в киберспортивных соревнованиях, причем все они – юноши (рис.3).



Рис. 3 – Результаты ответов на вопрос «Участвовали ли вы когда-либо в киберспортивных

соревнованиях (любого уровня)?», в%

Таким образом, хотя бы единожды в каком-либо виде киберспортивных соревнований приняли участие практически все студенты-информатики.

Достаточно высокую осведомленность в вопросах участия в киберспортивных соревнованиях на профессиональном уровне продемонстрировали 63% студентов, утвердительно ответив на вопрос «Знаете ли вы каким образом можно попасть в киберспортивную команду профессионального уровня?» (рис.4).



Рис. 4 – Результаты ответов на вопрос «Знаете ли вы каким образом можно попасть в киберспортивную команду профессионального уровня?», в%

О составе команд, принимающих участие в киберспортивных соревнованиях, знают 80% студентов, ответивших (верно), что в них можно участвовать как индивидуально, так и командой.



Рис. 5 – Результаты ответов на вопрос «В соревнованиях по киберспорту могут принимать участие...», в%

О значительных размерах призового фонда соревнований по киберспорту известно 97% опрошенных студентов. Однако, о реальных размерах денежных выплат имеют верное представление лишь 31% респондентов, ответивших, что максимальный призовой фонд в настоящее время составил 41 млн долларов (рис.6). Все студенты, ответившие верно на данный вопрос, – юноши.

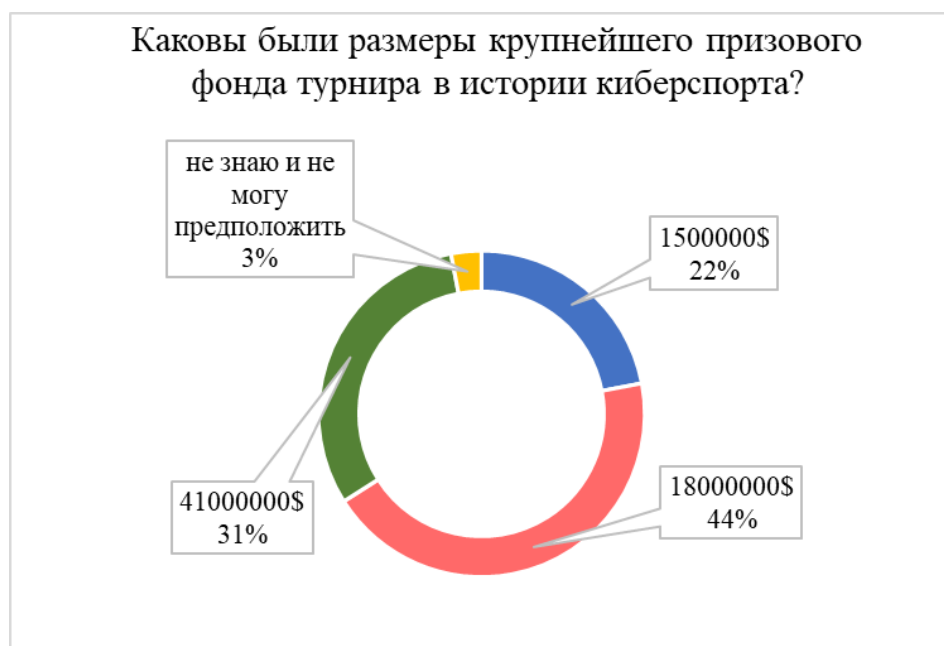


Рис. 7 – Результаты ответов на вопрос «Каковы были размеры крупнейшего призового фонда турнира в истории киберспорта?», в%

Как показали результаты анкетирования, несмотря на хорошую осведомленность в вопросах киберспорта, 52% студентов высказывают желание узнать о нем подробнее (рис.8). Большая часть из них девушки.

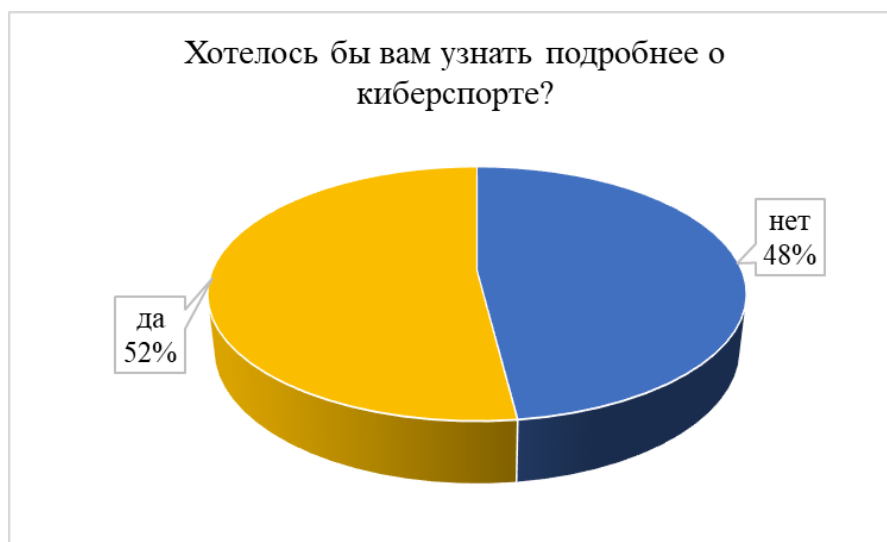


Рис.8 – Результаты ответов на вопрос «Хотелось бы вам узнать подробнее о киберспорте?», в%

В целом, подводя итоги проведенного исследования, можно сделать вывод о достаточно высокой осведомленности студентов о киберспорте, его истории и особенностях. Наибольшую осведомленность показывают, что закономерно, студенты, обучающиеся по специальности «Информатика и вычислительная техника». Однако, следует отметить, что студенты Института педагогики и психологии также имеют общее представление об этом виде спорта.

Анализ исследований, посвященных киберспорту, позволяет сделать вывод о том, что несмотря на то, что киберспорт не может полноценно заменить реальные занятия физической культурой и спортом, он, безусловно, имеет развивающее значение и может стать важным интеллектуальным соревнованием, к которому следует приобщать заинтересованных студентов. В

пользу этого свидетельствует появление профильных кафедр в университетах страны, а также растущее число сборных университетских команд по киберспорту. Это в свою очередь может послужить дальнейшим предметом для исследований кафедры физической культуры в образовательном процессе по дисциплине «Физическая культура и спорт» [5].

Библиографический список:

1. Киберспорт – Википедия [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт/> (Дата обращения 18.12.2021).
2. Егоров А.Б., Каткова М.П., Попов А.С., Тарасов А.В., Рябчук А.П. Оценка уровня развития физической подготовленности и внимания у студентов, занимающихся киберспортом. Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2021. № 3 (193). С. 105-107.
3. Юдина М.К., Сими́на Т.Е. К вопросу об эффективности внедрения киберспорта в систему занятий физической культурой в вузе. В сборнике: Совершенствование системы физического воспитания, спортивной тренировки, туризма и оздоровления различных категорий населения. Сборник материалов XVI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Под редакцией С.И. Логинова, Ж.И. Бушевой. 2017. С. 597-600.
4. Казакова О.А., Козьма Н.А. Киберспорт - спорт будущего. OlymPlus. Гуманитарная версия. 2016. № 1 (2). С. 29-31.
5. Чуринов А.А. Элективная дисциплина «Физическая культура» в Петрозаводском государственном университете [Текст]/А.А Чуринов// /E-Scio [Электронный ресурс]: Электронное периодическое издание «E-Scio.ru»-Эл №ФС77-66730.-Россия,2018.-С.47-56.