

АНАЛИЗ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ФАКТОРОВ ПРИВЛЕЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ К ЗАНЯТИЯМ КИБЕРСПОРТОМ

Г.Н. Голубева, Р.В. Артемьев

Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма, Казань, Россия

Аннотация

Цель. Выявить социокультурные факторы привлечения студентов к занятиям киберспортом в команде вуза.

Методы и организация исследования. Методы настоящего исследования включали: анализ литературы, анкетирование, методы математической статистики.

Результаты исследования и их обсуждение. Результаты анкетирования показали, что 56% опрошенных начали играть в киберспортивные игры в возрасте до 14 лет, 32% опрошенных – в возрасте 15-17 лет, 12% отметили, что пришли в киберспорт в возрасте 18-25 лет. Большинство опрошенных киберспортсменов (84%) пришли из других видов спортивной деятельности, среди них: бывшие футболисты (28,6%), хоккеисты (33,3%), гребцы (19%), легкоатлеты (9,5%), гимнасты (4,8%), шахматисты (4,8%). Обобщены предложения, которые, на взгляд киберспортсменов, способствовали бы притоку молодежи к занятиям. **Заключение.** Выявлены социокультурные факторы, которые важно учитывать для привлечения молодежи к занятиям киберспортом, среди них: отсутствие возрастных ограничений; наличие опыта занятий спортом в командных видах спорта; ведущая роль цифровой среды: большинство занимающихся приходят в киберспорт благодаря стриминговым площадкам и рекламе в сети; наличие свободных для доступа оборудованных площадок для занятий; положительное влияние компьютерного спорта на игрока.

Ключевые слова: киберспорт, студенческая команда, факторы привлечения.

ANALYSIS OF SOCIO-CULTURAL FACTORS TO ATTRACT STUDENTS TO ESPORTS

G.N. Golubeva, e-mail: golubevagn@mail.ru, ORCID: 0000-0003-2440-749X

R.V. Artemyev, e-mail: Ruslan.a96@bk.ru, ORCID: 0000-0003-0965-3203

Volga Region State University of Physical Culture, Sports and Tourism, Kazan, Russia

Abstract

The research purpose is to identify socio-cultural factors of attracting students to esports classes in the university team.

Methods and organization of the research. The methods of this study included: literature analysis, questionnaires, methods of mathematical statistics.

Research results and discussion. The survey results showed that 56% of respondents started playing esports games at the age of 14, 32% of respondents - at the age of 15-17, 12% respondents noted that they came to esports at the age of 18-25. The majority of the surveyed esports athletes (84%) came from other sports activities, among them: former football players (28.6%), hockey players (33.3%), rowers (19%), track and field athletes (9.5%), gymnasts (4.8%), chess players (4.8%). Recommendations are proposed that, in the opinion of esports players, would contribute to the influx of young people to esports classes.

Conclusion. The socio-cultural factors that are important to consider in order to attract young people to esports are identified. They are the absence of age restrictions; the sports experience in team sports; the leading role of the digital environment, since most of those involved come to esports thanks to streaming sites and advertising on the network; the availability of equipped training grounds free for access; the positive impact of computer sports on the player.

Keywords: esports, student team, attraction factors.

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время киберспорт является одним из самых быстроразвивающихся направлений спортивной деятельности [6,8,11], при этом Российская Федерация входит в топ-5 стран по объему киберспортивного рынка [2]. По статистическим данным рынка киберспорта и видеогр, объем киберспортивного рынка в России за последние пять лет вырос на 30 миллионов долларов [6].

Несмотря на высокие показатели и стремительный рост компьютерного спорта, в России имеются и проблемы в данной области [3, 4, 5]. Например, слабое восприятие в обществе. В стране все еще скептически относятся к перспективам киберспорта. Государственные СМИ также неоднозначно относятся к видеоиграм, участники которых имеют низкий уровень двигательной активности в целом, что заставляет родителей потенциальных киберспортивных игроков сомневаться в ценности вида спорта.

Еще одна проблема – недостаток персонала, способного поддерживать проведение турниров. Для обслуживания матчей привлекаются аналитики, комментаторы, технический персонал и ведущие, таких специалистов в РФ мало. Имеются и трудности организационного и финансового уровня регулирования. Так, продвигаются только те команды, которые уже зарекомендовали себя на международной арене, командам второго и третьего порядка не уделяется должного внимания, поэтому спортсменам из регионов сложно пробиться в киберспортивный сегмент РФ.

В настоящее время, по оценкам экспертов, в России насчитывается около 65 тысяч игроков, из них более 50% – люди в возрасте до 35 лет, однако полупрофессиональными и профессиональными командами из данного количества людей являются не более 20 команд [5]. Из данного положения следует, что в российской индустрии киберспорта существует проблема привлечения молодежи к профессиональным занятиям киберспортом [1,2,3]. Так, Н.А. Иванова [1] в своей работе описала психологические особенности игроков, проанализировала основные причины, вовлекающие в компьютерные игры, выявила главные из них: направленность на высокую мотивацию достижения,

игровой подход к соревнованию, преодоление скучной либо неблагоприятной реальности.

Данная проблема усугубляется тем, что для большинства людей киберспорт «не является спортом», по их мнению, это лишь вариант проведения досуга. Поэтому, выбирая между привычными направлениями (например: футбол, хоккей, плавание, гимнастика и др.) и компьютерным спортом, предпочтение отдается первому [5, 7].

D. Kane, B.D. Spradley [7] в обзорной статье объясняют, почему киберспорт – это спорт, подчеркивают его преимущества и актуальность будущих исследований, считают, что этим видом могут заниматься как мужчины, так и женщины. К тому же женщины в киберспорте могут изменить отношение людей к видеоиграм. В отличие от многих традиционных видов спорта возраст не является ограничивающим фактором в киберспорте. Тот факт, что любители играют с профессионалами, позволяет младшим участникам получить профессиональный титул в более молодом возрасте. В киберспорте студенты американских колледжей могут соревноваться за денежные призы при условии, что выигрыши будут применены как стипендия. Что касается студентов, у которых уже есть полные стипендии, эти деньги могут быть использованы для компенсации различных расходов на проживание или улучшение питания.

На наш взгляд, важное место в поиске решения обозначенной проблемы отводится результатам изучения путей вовлечения в занятия киберспортом, в том числе и болельщиков, а также подготовки киберспортсменов [4, 8, 9, 10, 12].

Цель исследования: выявить социокультурные факторы привлечения студентов к занятиям киберспортом в команде вуза.

МЕТОДЫ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

В ходе исследования нами была разработана анкета, позволяющая проанализировать социокультурные факторы привлечения молодежи к занятиям киберспортом. Анкета состояла из двух частей: паспортной и основной. Анкетирование проводилось среди действующих членов студенческой киберспортивной команды Поволжского ГУФКСиТ. В анкетировании приняли участие 25 спортсменов в возрасте 18-22 лет.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

На первом этапе нашего исследования в ходе анализа работ, посвящённых выявлению социокультурных факторов, влияющих на привлечение населения к занятиям ФКиС, нами были определены три основные:

возраст, когда человек начинает заниматься; предыдущий опыт спортивной деятельности; социальная среда и окружение, влияющие на формирование потребности к занятиям.

Первый фактор приобщения молодежи к занятиям – возраст прихода в спорт. Как мы знаем, каждый возраст по-своему уникален, поскольку в процессе онтогенеза у людей существуют благоприятные периоды развития тех или иных качеств. В спорте также существуют благоприятные периоды, когда необходимо начинать тренировочную деятельность для достижения максимального результата. Однако отличие киберспорта от других видов спорта заключается в том, что в нем нет возрастных ограничений для занятий; не существует категорий «слишком рано» или «слишком поздно» [3].

Анализ результатов проведенного анкетирования показал, что 56% опрошенных начали играть в киберспортивные игры в возрасте до 14 лет, 32% опрошенных – в возрасте 15-17 лет, 12% отметили, что пришли в киберспорт в возрасте 18-25 лет. Следующий фактор – прошлый опыт спортивной деятельности.

Существует много примеров, когда человек, не подающий надежд в одном виде спорта, переходит в другой и показывает выдающиеся результаты. Ответы респондентов показали, что 84% опрошенных киберспортсменов – люди, пришедшие в эту дисциплину из других видов спортивной деятельности, среди них: бывшие футболисты (28,6%), хоккеисты (33,3%), гребцы (19%), легкоатлеты (9,5%), гимнасты (4,8%), шахматисты (4,8%). Однако, как показала практика, наиболее успешны в киберспортивных играх спортсмены, пришедшие из командных видов спорта. При этом оставшиеся 16% респондентов в настоящее время совмещают несколько видов спортивной деятельности.

Анализ причин, по которым студенты перешли в киберспорт из другого вида спортивной деятельности, показал, что переход в киберспорт в 52% случаев вызван травмой, в 29% – отсутствием результатов и потерей интереса к прежнему виду спорта, в 19% – переездом в другой город (рисунок 1).

Следующий социокультурный фактор привлечения молодежи к занятиям киберспортом, на наш взгляд, является ведущим, а в некоторых случаях единственным, при принятии решения заниматься тем или иным видом спортивной деятельности – социальное окружение (рисунок 2). Как видно из рисунка, 44% опрошенных отмечают, что заниматься киберспортом начали благодаря просмотрам видео на стриминговых

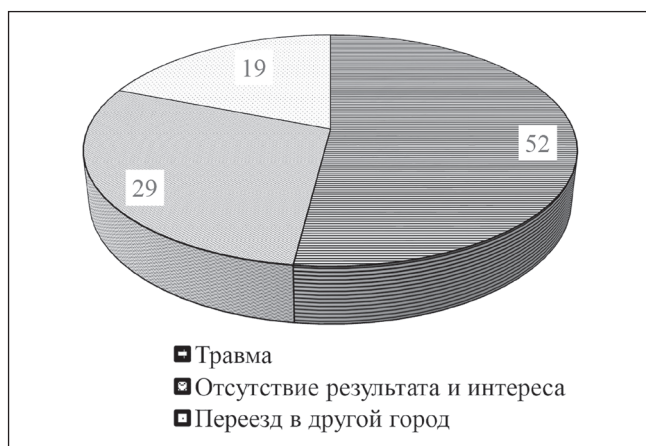


Рисунок 1 – Соотношение ответов респондентов на вопрос «Укажите причину перехода из прошлого вида спорта в киберспорт», в %

Figure 1 – The ratio of respondents' responses to the question "Specify the reason for the transition from the previous sport to esports", in %



Рисунок 2 – Соотношение ответов респондентов на вопрос «Как Вы пришли в киберспорт», в %

Figure 2 – The ratio of respondents' responses to the question "How did you get into esports", in %

Таблица – Анализ ответов респондентов на вопросы, касающиеся уровня развития киберспорта в регионе и в стране
Table – Analysis of respondents' responses to questions concerning the level of development of esports in the region and in the country

Оценка Evaluation	Уровень оценки / Level of evaluation	
	в целом по стране in the whole country	региональный уровень regional level
Отлично	29%	4%
Хорошо	67%	52%
Удовлетворительно	4%	44%
Неудовлетворительно	0%	0%
Трудно определить	0%	0%
ВСЕГО	100%	100%

площадках, 32% опрошенных пришли в киберспорт благодаря своим друзьям (товарищам), 24% – благодаря рекламе в Интернете.

Следующие вопросы были посвящены выявлению мнения респондентов о современном состоянии развития киберспорта в стране и в регионе. В таблице представлен сводный анализ результатов.

Как видим, по мнению опрошенных киберспортсменов, на федеральном уровне отмечается в целом позитивная тенденция развития киберспорта: лишь 4% опрошенных оценили уровень как удовлетворительный. Однако отмечаются более низкие показатели в развитии киберспорта на региональном уровне: здесь, напротив, лишь 4% респондентов поставили наивысшую оценку.

Далее мы предложили спортсменам высказать в свободной форме предложения, которые, на их взгляд, могли бы способствовать притоку молодежи к занятиям киберспортом. От спортсменов поступило большое количество разнообразных предложений, среди которых наиболее часто встречающимися являются:

- открытие большего количества свободных для доступа оборудованных площадок – этот вариант ответа был самым популярным, его указали 84% опрошенных;
 - освещение новостей с рынка не только мирового киберспорта, но и федерального и регионального (32%);
 - пропаганда киберспорта через разрушение стереотипов о вреде компьютерных игр (64%);
- Следующее предложение не вытекает из предыдущего:

- проведение исследований о том, как в действительности киберспорт влияет на человека, и публикация их в открытом доступе (52%);
- проведение большего количества спортивных мероприятий (28%);
- проведение обзорных лекций для потенциальной аудитории (16%);
- проведение открытых тренировок по киберспортивным дисциплинам (52%);
- активное взаимодействие с родителями потенциальных игроков (16%).

ВЫВОДЫ

1. По результатам проведенного исследования мы можем сделать вывод о том, что при разработке и реализации программ развития киберспорта для привлечения молодежи к занятиям важно учитывать ряд социокультурных факторов, а именно:

- отсутствуют возрастные ограничения;
- опыт спортивной деятельности важен, но не является существенным преимуществом, однако спортсмены, имеющие опыт командных состязаний, являются наиболее успешными;
- социальное окружение и среда: для киберспорта цифровая среда является ведущей, большинство занимающихся приходят в киберспорт благодаря стриминговым площадкам и рекламе в сети.

2. По мнению респондентов, с целью привлечения молодежи к занятиям киберспортом необходимо в первую очередь обратить внимание на открытие большего количества свободных для доступа оборудованных площадок, а также проводить больше исследований, способствующих разрушению мифов о пагубном влиянии компьютерного спорта.

ЛИТЕРАТУРА

1. Иванова, Н. А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт / Н. А. Иванова // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2017. – № 11(153). – С. 321-325.
2. Иванов, В. Д. Киберспорт: развитие и формирование дисциплины / В. Д. Иванов. – Текст: электронный // Физическая культура. Спорт. Туризм. 2020. – Т.5. – № 4. С. 38-42 URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44426978> (дата обращения: 3.11.2022). – Режим доступа: Научная электронная библиотека Elibrary.
3. Киберспорт на просторах отечественной спортивной индустрии / П. В. Бородин, В. Г. Тютюков, А. А. Небураковский [и др.] // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. – 2021. – № 1(191). – С. 27-33. – DOI 10.34835/issn.2308-1961.2021.1.p27-33.
4. Митусова, Ю. В. Киберспорт как новое явление в современном спорте / Ю. В. Митусова, Т. И. Афиногенова // Самоуправление. – 2022. – № 1(129). – С. 424-430.
5. Солодников В. В. Киберспорт в России как объект маркетинга и социальный феномен / В.В. Солодников. – Текст: электронный // Социологическая наука и социальная практика. 2020. – Т. 8. № 1. С. 167-187. URL: [file:///C:/Users/79046/Downloads/kibersport-v-rossii-kak-obekt-marketinga-i-sotsialnyy-fenomen%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/79046/Downloads/kibersport-v-rossii-kak-obekt-marketinga-i-sotsialnyy-fenomen%20(1).pdf) (дата обращения: 3.11.2022). – Режим доступа: Научная электронная библиотека CYBERLENINKA.
6. Esports and Video Games market: website PwC. Access mode: Video games and esports (pwc.ru). (Accessed : 03/11/2022).
7. Kane, D., Spradley, B. D. Recognizing Esports as a Sport / D.Kane// The Sport Journal. 2022. Access mode: <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport>. (Accessed : 03/11/2022).
8. Pankina, V. V. Esports as a phenomenon of the XX century / V. V. Pankina, R. T. Khadieva // Physical culture. Sport. Tourism. Motor recreation. – 2022. – Vol. 1, No. 3. – pp. 34-38
9. Patrik, C The audience of fans continues to grow: website Nielsen. Access mode: Audience Is Everything™ (nielsen.com). (Accessed : 03/11/2022).
10. Sjöblom, M. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users / M. Sjöblom, J. Hamari // Computers in Human Behavior. – 2022. № 75. С. 985-996.
11. Tassi, P. The U.S. Now Recognizes eSports Players As Professional Athletes // website Forbes. Access mode: <https://forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes>. (Accessed : 03/11/2022).
12. Yadvichuk, G. What is esports today and how it works / G.Yadvichuk // PlayerOne Access mode: <https://games.mail.ru/pc/articles/feat/chto-takoe-kibersport-segodnya-i-kak-on-ustroen/?ysclid=l82putqsou67118437>. (Accessed : 03/11/2022).

REFERENCES

1. Ivanova, N. A. Motivation of players in computer games and esports / N. A. Ivanova // Scientific notes of the P.F. Lesgaft University. – 2017. – № 11(153). – Pp. 321-325.
2. Ivanov, V. D. Esports: development and formation of discipline / V. D. Ivanov. – Text: electronic // Physical culture. Sport. Tourism. 2020. – Vol. 5. – No. 4. – PP. 38-42 URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44426978> (date of access: 3.11.2022). – Access mode: Scientific electronic library “Elibrary”.
3. Esports on the expanses of the domestic sports industry / P. V. Borodin, V. G. Tyutyukov, A. A. Neburakovsky [et al.] // Scientific notes of the P.F. Lesgaft University. – 2021. – № 1(191). – Pp. 27-33. – DOI 10.34835/issn.2308-1961.2021.1.p27-33.
4. Mitusova, Yu. V. Esports as a new phenomenon in modern sports / Yu. V. Mitusova, T. I. Afinogenova // Self-government. – 2022. – № 1(129). – Pp. 424-430.
5. Solodnikov V. V. Esports in Russia as a marketing object and a social phenomenon / V.V. Solodnikov. – Text: electronic // Sociological science and social practice. 2020. – Vol. 8. No. 1. pp. 167-187. URL: [file:///C:/Users/79046/Downloads/kibersport-v-rossii-kak-obekt-marketinga-i-sotsialnyy-fenomen%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/79046/Downloads/kibersport-v-rossii-kak-obekt-marketinga-i-sotsialnyy-fenomen%20(1).pdf) (date of access: 03.11.2022). – Access mode: CYBERLENINKA Scientific Electronic Library.
6. Esports and Video Games market: website PwC. Access mode: Video games and esports (pwc.ru). (date of access: 03/11/2022).
7. Kane, D., Spradley, B. D. Recognizing Esports as a Sport / D.Kane // The Sport Journal. 2022. Access mode: <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport>. (date of access: 03/11/2022).
8. Pankina, V. V. Esports as a phenomenon of the XX century / V. V. Pankina, R. T. Khadieva // Physical culture. Sport. Tourism. Motor recreation. – 2022. – Vol. 1, No. 3. – pp. 34-38.
9. Patrik, C The audience of fans continues to grow: website Nielsen. Access mode: Audience Is Everything™ (nielsen.com). (date of access: 03/11/2022).
10. Sjöblom, M. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users / M. Sjöblom, J. Hamari // Computers in Human Behavior. – 2022. № 75. С. 985-996.
11. Tassi, P. The U.S. Now Recognizes eSports Players As Professional Athletes // website Forbes. Access mode: <https://forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes>. (date of access: 03/11/2022).
12. Yadvichuk, G. What is esports today and how it works / G.Yadvichuk // PlayerOne Access mode: <https://games.mail.ru/pc/articles/feat/chto-takoe-kibersport-segodnya-i-kak-on-ustroen/?ysclid=l82putqsou67118437>. (date of access: 03/11/2022).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Голубева Галина Николаевна (Golubeva Galina Nikolaevna) – доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры экономики и управления в спорте; Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма; 420010, г. Казань, Деревня Универсиады, д. 35; e-mail: golubevagn@mail.ru, ORCID: 0000-0003-2440-749X
Артемьев Руслан Вячеславович (Artemyev Ruslan Vyacheslavovich) – преподаватель кафедры экономики и управления в спорте; Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма; 420010, г. Казань, Деревня Универсиады, д. 35; e-mail: Ruslan.a96@bk.ru, ORCID: 0000-0003-0965-3203

Поступила в редакцию 28 октября 2022 г.

Принята к публикации 20 ноября 2022 г.

ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ

Голубева, Г.Н. Анализ социокультурных факторов привлечения студентов к занятиям киберспортом / Г.Н. Голубева, Р.В. Артемьев // Наука и спорт: современные тенденции. – 2022. – Т. 10, № 4 – С. 120-125. DOI: 10.36028/2308-8826-2022-10-4-120-125

FOR CITATION

Golubeva G.N., Artemyev R.V. Analysis of socio-cultural factors to attract students to esports. Science and sport: current trends., 2022, vol. 10, no.4, pp. 120-125 (in Russ.) DOI: 10.36028/2308-8826-2022-10-4-120-125
