

## **Виртуальные сражения, реальные навыки: Киберспорт и профессиональная адаптация**

**Научный руководитель – Колодезникова Инна Валентиновна**

***Юркина Анастасия Юрьевна***

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра социальных технологий, Москва, Россия

*E-mail: anastasiaurkina205@gmail.com*

В нашей стране институализация киберспорта как спортивной дисциплины в России началась с 2000 г.

24 марта 2000 г. В России была основана Федерация компьютерного спорта (ФКС). В некоторых других странах на всей территории США, Азии, Странах Латинской Америки, на тот момент уже существовали федерации киберспорта, которые способствовали развитию киберспорта в социуме, как нового вида спорта, также регулированию правил и систему проведения соревнований [1].

25 июля 2001 г. Россия стала первой страной в мире, признавшей киберспорт как официальный вид спорта. Вплоть до 2006 года киберспортивные соревнования регулировались и проводились под эгидой ФКС (Федерация компьютерного спорта) и Министерства спорта Российской Федерации.

В 2006 г. киберспорт был исключен из перечня российских видов спорта. Причиной стало отсутствие прорыва в его развитии. Новая спортивная индустрия не получила широкого признания в нашей стране, проводилось крайне мало официальных чемпионатов.

Но через 10 лет, благодаря усилиям ФКС, 7 июня 2016 г., Министерство спорта, вновь официально признало киберспорт спортивной дисциплиной. Это решение было принято в приказе № 470 Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016: «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта. . . » [2].

Для киберспортсменов были введены спортивные звания и разряды, а под эгидой Министерства спорта вновь начали проводиться киберспортивные мероприятия, такие как Чемпионат России по компьютерному спорту, Кубок России по компьютерному спорту, Открытый Кубок ФКС России, Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига, Всероссийская киберспортивная студенческая лига (ВКСЛ), Чемпионат России по интерактивному футболу и многие другие.

Одним из наиболее популярных видов киберспорта является МОБА (Massive Online Battle Arena), где две команды по пять игроков сражаются на карте, каждый из которых управляет одним из доступных персонажей. Примерами таких игр являются Dota 2, League of Legends и Heroes of the Storm [3].

Не менее популярным является и жанр FPS (First Person Shooter) – шутер – это дисциплина, в которой имитируется военная операция или битва между двумя командами по пять игроков. Цель игры – установить и защитить объект для атакующей команды и обезвредить его для защитников. Через определенное время команды меняются ролями. Сюда можно отнести такие игры, как CS:GO, Valorant, Rainbow Six: Siege [4].

На сегодняшний день киберспорт является одним из самых популярных направлений состязательной деятельности среди молодежи (и не только), по нему проводят как региональные, так и международные турниры, он даже преподается в некоторых общеобразовательных школах нашей страны. Для спортсменов, специализирующихся в киберспорте,

данный вид деятельности нередко становится профессиональным. При этом он способствует формированию необходимых профессиональных качеств таких как: умение чётко и оперативно мыслить; стратегические навыки; готовность работать в команде, навыки конструктивного общения.

Однако, несмотря на все это, деятельность киберспортсменов осуществляется в той среде, особенности которой к настоящему времени чётко не выявлены, поэтому необходимо определить сущность и особенности профессиональной социализации киберспортсменов в цифровой среде.

В апреле 2023 года было проведено социологическое исследование в рамках бакалаврской работы по теме «Киберспорт как инструмент профессиональной социализации». В исследовании приняли участие респонденты в возрасте от 18 до 26 лет. Для корректного проведения количественного анализа полученных результатов объем выборочной совокупности будет составлять 74 человек.

Для проведения данного социологического исследования был выбран опросный метод – индивидуальное заочное анкетирование с использованием интернет-анкеты на платформе «Google Forms».

1. Основные характеристики профессиональной социализации киберспортсменов: около 32% респондентов имеют средний ежемесячный доход в диапазоне от 10 000 до 20 000 рублей. Более 27% киберспортсменов имеют стаж киберспортивной деятельности от 5 до 10 лет. Более половины респондентов, а именно 52%, проводят от 3 до 5 часов каждый день, занимаясь компьютерными играми. Киберспорт является как основным, так и дополнительным источником дохода, причем 3% киберспортсменов получают основной доход от этой деятельности, а 23% рассматривают его как дополнительный. В среднем, ежемесячная сумма дохода составляет от 10 000 до 20 000 рублей.

2. Влияние киберспорта на интеллектуальное развитие личности: по результатам опроса, проведенного среди респондентов, 69 % людей утверждают, что киберспорт не оказывает влияния на их учебу и работу. Однако для 11 % опрошенных киберспорт стал полезным инструментом при изучении английского языка, развитии коммуникативных навыков и способствует анализу между различными игровыми проектами. В то же время, 5 % респондентов отмечают, что киберспорт отвлекает, требуя значительного свободного времени.

3. Особенности влияния киберспорта на физическое состояние спортсменов: 76 % респондентов отмечают, что киберспортивная деятельность не оказывает никакого влияния на их физическое состояние, однако, 5 % опрошенных утверждают, что киберспорт положительно влияет на их физическую форму, отмечая, что тренировки в киберспорте помогают им развивать навыки, такие как увеличение скорости реакции, поддержание внимательности, стратегическое планирование и коллективная социализация. Интересно, что 8 % респондентов считают себя зависимыми от киберспорта, так как «не могут прожить и дня без компьютерных игр».

4. Основные социально значимые качества, которые развиваются и приобретаются под влиянием киберспорта, являются умение работать в команде, скорость реакции, упорство, лидерство и многое другое. Например, 93 % респондентов отмечают, что их способность работать в команде значительно улучшилась, 81% сообщают о повышении своей скорости реакции, что является важным навыком в киберспорте. Однако, чтобы быть успешным в киберспортивной деятельности, особенно важно обладать навыком умения работать в команде, и в этом согласны 96% респондентов. Кроме того, у молодых людей киберспорт способствует развитию таких качеств, как упорство и лидерство.

Благодаря увлечению молодых людей компьютерными играми, проведенное исследование позволяет утверждать, что это хобби способно не только приносить удовольствие, но

и развивать важные социальные навыки. Эти навыки оказывают положительное влияние на формирование определенных профессиональных качеств, которые являются неотъемлемыми в множестве профессиональных областей. Таким образом, игры могут оказать значительный положительный вклад в развитие молодых людей и их будущую профессиональную карьеру.

### **Источники и литература**

- 1) Беседина И. Г. Внедрение киберспорта в спортивную индустрию // Актуальные проблемы развития физической культуры, спорта и туризма в современных условиях : Сборник научных трудов 6 Международной научно-практической конференции. – Курск: Юго-Западный государственный университет, 2021. – С. 32-34.
- 2) Право.ру: <http://pravo.gov.ru/>
- 3) РБК.ру: <https://www.rbc.ru/>
- 4) <https://cq.ru/>