

Общественное мнение о киберспорте как о полноценном виде спорта

Изосимов Александр Николаевич

Приамурский государственный университет им.Шолом Алейхема

Старший преподаватель на кафедре физической культуры и туризма

Боловин Максим Викторович

Приамурский государственный университет им.Шолом Алейхема

Студент

Аннотация

В статье рассматривается относительно новый вид спорта, набирающий популярность, а именно – киберспорт. Приведены мнения психологов, а также министерства спорта Российской Федерации. Помимо этого, было проведено исследование в формате опроса среди разных возрастных групп о восприятии киберспорта.

Ключевые слова: Спорт, киберспорт, общественное мнение

Public opinion about esports as a full-fledged sport

Izosimov Alexander Nikolaevich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Senior lecturer at the Department of Physical Culture and Tourism

Bolovin Maxim Viktorovich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

The article discusses a relatively new sport that is gaining popularity, namely, esports. The opinions of psychologists, as well as the Ministry of Sports of the Russian Federation are given. In addition, a survey was conducted in the format of a survey among different age groups about the perception of esports.

Keywords: Sports, esports, public opinion

По данным википедии [3] киберспорт это командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных видеоигр. В России ещё в 2001 году министерство спорта признало киберспорт или же цифровой спорт как официальный вид спорта со своими дисциплинами. Однако несмотря на то, что с этого момента прошло уже больше 20 лет нередко в сети или же в СМИ можно услышать высказывания о том, что это и не спорт никакой, а так игрушки и не более. Кто-то даже называет это зависимостью. В данном исследовании была поставлена цель выяснить общественное

мнение среди разных возрастных групп о киберспорте, а также мнение насчёт него спортивных психологов.

Подобные исследования уже проводились в Челябинском государственном университете В.В. Панкиной и Р.Т. Хадиевой [5], а также в Самарском государственном экономическом университете О.А.Казаковой и Н.А.Козьма [6].

Исходя из целей были поставлены следующие задачи:

- выяснить мнение спортивных психологов о цифровых видах спорта;
- провести опрос и на основе его результатов составить общественное мнение о киберспорте.

Спортивный психолог Никита Роцин, работающий в школе хоккея «Ice profy» утверждает, что киберспорт, соревнования по видеоиграм, это точно такой же спорт как, например, футбол или волейбол. Игорь Кабанов, психолог в Центре реабилитации и образования говорит: «Киберспорт часто понимается как одна из форм зависимости — родители обращаются ко мне с подобными запросами. Но это не так. Киберспорт — четко выстроенная система отношений, ролей и тренировок, которая подразумевает способность человека применять спортивные навыки в киберпространстве» [4].

Также тут стоит уточнить что по данным всемирной организации здравоохранения [7] с начала 2022 года слишком сильное и чрезмерное увлечение видеоиграми, перерастающее или уже переросшее в зависимость официально признано заболеванием и добавлено Международный классификатор болезней 11 пересмотра (МКБ-11).

Теперь, когда с мнением психологов и министерства спорта всё понятно и можно сделать вывод, что киберспорт такой же спорт, как условный футбол стоит обратить внимание на общественное мнение людей по данному вопросу. Всего в рамках исследования было опрошено 112 человек возрастом от 14 до 35 лет и 102 человека возрастом от 40 до 60 лет. Респондентам были заданы следующие вопросы:

1. Слышали вы о таком виде спорта как киберспорт?
2. Как вы считаете, может ли такой спорт приравниваться к традиционным видам спорта, таким как, например футбол или хоккей?

Сперва были опрошены участники младшего возраста, результаты опроса смотрите на рисунках 1 и 2.

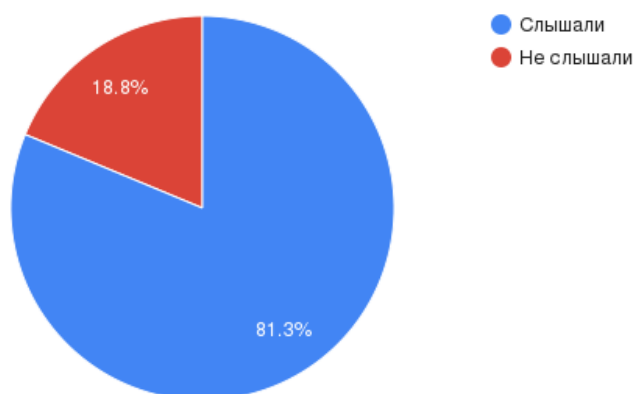


Рисунок 1– Опрос младшей группы о том, слышали ли они про киберспорт

Исходя из полученных результатов большинство опрошенных в возрасте от 14 до 35 лет знают, что такое киберспорт или хотя бы слышали о нём.



Рисунок 2 – Опрос младшей группы о том, признают ли они киберспорт полноценным видом спорта

Как можно увидеть из результатов опроса большая часть молодёжи признаёт киберспорт.

На рисунках 3 и 4 ниже показаны результаты того же опроса, но среди старшей группы.

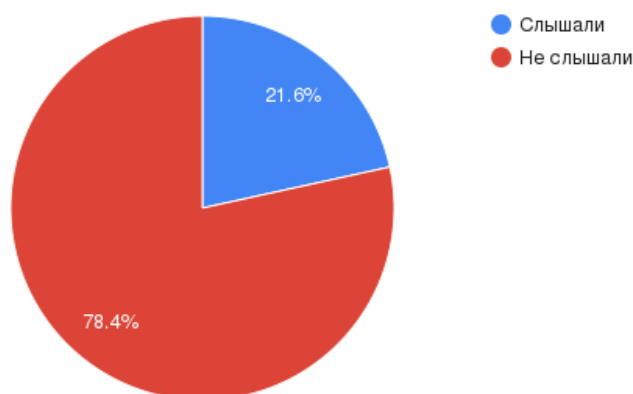


Рисунок 3 – Опрос старшей группы о том, слышали ли они про киберспорт

Исходя из результатов можно сделать вывод о том, что подавляющее большинство людей от 40 до 60 лет не слышали о цифровых видах спорта.



Рисунок 4 – Опрос старшей группы о том, признают ли они киберспорт полноценным видом спорта

Судя по результатам данного опроса, признают киберспорт полноценным видом спорта ещё меньше, чем в принципе о нём слышали.

Переходя к выводам, можно сказать, что молодёжь гораздо лучше признаёт нетрадиционные виды спорта, чем старшее поколение, среди которого большинство даже и не слышали о таком виде спорта как киберспорт. Это может стать проблемой для подрастающего поколения, ведь люди старшего возраста, не признающие цифровые виды спорта просто не смогут понять и поддержать детей, которые хотят развиваться в этом направлении.

Библиографический список

1. Федеральный закон от 04.12.2007 N 329-ФЗ (ред. от 06.03.2022) "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.06.2022) URL: <https://legalacts.ru/doc/federalnyi-zakon-ot-04122007-n-329-fz-o/>(дата обращения:23.12.2022)
2. МКБ 11 пересмотра URL: <https://icd11.ru> (дата обращения:29.11.2022) (дата обращения:23.12.2022)
3. Открытая энциклопедия «Википедия» - URL <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт> (Дата обращения 23.12.22)
4. mel.fm Чем полезен киберспорт: рассказывает психолог Центра реабилитации и образования №7 URL: <https://mel.fm/blog/anna-zolotova1/47590-chem-polezen-kibersport-rasskazyvayet-psikholog-tsentra-reabilitatsii-i-obrazovaniya--7> (Дата обращения 23.12.22)
5. Панкина В. В., Хадиева Р. Т. Киберспорт как феномен XXI века //Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. 2016. Т. 1. №. 3. С. 34-38. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-fenomen-xxi-veka>
6. Казакова О. А., Козьма Н. А. Киберспорт-спорт будущего //OLYMPPLUS. Гуманитарная версия. 2016. №. 1. С. 29-31. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=25797019>
7. habr.com - С 1 января в классификаторе болезней МКБ-11 увлечение компьютерными играми — это аддиктивное расстройство поведения URL: <https://habr.com/ru/news/t/599085/> (Дата обращения 23.12.22)