

# РАСПРОСТРАНЕНИЕ КИБЕРСПОРТА И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ СРЕДИ ШКОЛЬНИКОВ И СТУДЕНТОВ

Санкт-Петербургский Государственный Лесотехнический Университет им С.М.Кирова

Студент

**Научный руководитель:** Косарева Оксана Викторовна, преподаватель кафедры физической культуры, Санкт-Петербургский Государственный Лесотехнический Университет им С.М. Кирова

## **Аннотация:**

*В статье рассматривается распространение киберспорта и его значения среди студентов и школьников, а также выявлены плюсы и минусы этого явления.*

## **Abstract:**

*The article examines the spread of esports and its significance among students and schoolchildren, as well as the pros and cons of this phenomenon.*

## **Ключевые слова:**

*киберспорт; компьютерные игры; зависимость; вуз; дота; шутер*

## **Keywords:**

*esport; addiction to games; computer games; DOTA 2; CS2*

## **УДК 796.093**

**Введение:** В 21 веке получил широкую огласку новый вид соревновательной дисциплины, называемый киберспорт. Огромное количество людей по всему миру пробуют себя и показывают результаты. Проводятся тысячи турниров разных масштабов, на которых участвуют миллионы людей. Данная дисциплина охватила огромное количество людей совершенно разных уровней.

**Актуальность:** В связи с активным развитием киберспорта во всем мире, все большее количество людей интересуются им, развивая разные возможности, которые каким-либо образом зависят от киберспорта, например букмекерские конторы, компьютерные клубы и тому подобное.

**Цели и задачи:** Главной целью данной работы является определение степени распространения киберспорта и его значения среди школьников и студентов, выделение плюсов и минусов киберспорта.

**Научная новизна:** Новизна заключается в определении значения киберспортивной индустрии среди получающих образование.

## **Основная часть:**

Не знать о киберспорте в данное время очень сложно. О нем можно услышать практически везде: по телевизору, в радио, на улице. Огромное количество людей в молодом возрасте играют в компьютерные игры дома, вследствие чего хотя бы раз, но слышали о данной дисциплине по их любимой игре, вследствие чего они начинают интересоваться ею, смотрят матчи, болеют за команды.

Огромное количество студентов и школьников увлекаются в разной мере киберспортом и тем, что с ним связано. По проведенному опросу в 2021 году, порядка 54% школьников хотели бы себя попробовать в данной дисциплине, 49% стремятся стать профессионалами, еще 5%

рассматривают для себя другое применение в киберспортивной индустрии[1]. Увлечение киберспортом даёт молодежи навыки командного взаимодействия, развивает их всестороннее мышление, когнитивные навыки и реакцию с критическим мышлением.

### **Турниры:**

На данный момент существует огромное количество турниров на совершенно разные жанры игр. Наиболее популярными являются турниры по таким играми, как DOTA 2 и CS:GO (ныне CS2). Множество молодых людей стремятся попасть на них и выиграть, поскольку это практически высшая степень успеха в киберспорте. Так, в 2021 году, российская команда TeamSpirit по дисциплине DOTA 2 выиграла главный турнир TheInternational 10, с чем их поздравил Президент России Владимир Путин, вице-премьер Дмитрий Чернышенко и другие. А в 2022 году команда VirtusPro выиграла турнир IEM Rio Major 2022 по дисциплине CS:GO[2]. Огромный ажиотаж имели эти турниры из-за того, что их транслировали на таких платформах, как Twitch и YouTube, где пиковое значение зрителей достигало 1 миллиона.

### **Значение киберспорта для молодых людей:**

Для студентов и школьников киберспорт является одним из способов взаимодействия между друг другом. Они могут обсудить минувший матч, провести время за его анализом или вместе играть в одну и ту же игру, проводя с удовольствием время. Некоторые молодые люди находят в компьютерных играх возможность уйти от проблем, отдохнуть и вернуться к учебе, работе. Многие молодые люди стремятся стать профессиональными киберспортсменами ради того, чтобы также выиграть крупный турнир и прославиться на весь мир.

Возможность самореализации путем выигрыша турниров также является одной из больших причин распространения киберспорта среди молодежи. Молодые люди создают собственные команды, участвуют на локальных турнирах с целью получения призов.

### **Плюсы киберспорта:**

Увлечение компьютерными играми и киберспортом дает важные навыки для успешного взаимодействия с людьми в будущем и работе в команде, терпение и самоконтроль, помогающие в обучении, работе, развитии критического мышления, получение положительных эмоций, без которых молодому человеку невозможно обходиться.

### **Минусы киберспорта:**

Неподвижный образ жизни. Немногие подростки делают перерывы в игре, чтобы пройтись и размяться, из-за чего могут появиться проблемы с здоровьем. Также есть большой риск возникновения проблем с зрением из-за длительного времени, проводимого за монитором.

Некоторые люди, увлекающиеся киберспортом, проводят больше времени в виртуальном мире, в меньшей мере уделяя внимание реальной жизни.

### **Вывод:**

Киберспорт развивается быстрыми темпами и завоевывает всё большую популярность в современной игровой индустрии, множество подростков реализует себя в данном направлении. Также, киберспорт помогает людям отдыхать от проблем, тем самым восстанавливая психологическое здоровье, снижая стресс.

Неоспоримо, киберспорт является неотъемлемой частью жизни многих молодых людей, проводящих время за компьютером, и занимает не последнее место в их интересах.

### ***Библиографический список:***

1. Российские школьники признались, как относятся к киберспорту. URL: <https://fedpress.ru/news/77/society/2871720> (дата обращения 03.12.2023)
2. Главные победы российского киберспорта в 2022 году. URL: <https://www.championat.com/cybersport/article-4946101-triumf-igrokov-i-kibersportivnyh-komand-iz-rossii-v-2022-godu-dota-2-ks-go-valorant-varkraft-i-drugie.html> (дата обращения 03.12.2023)