

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра истории, теории и прикладной социологии

КИБЕРСПОРТ В ОЦЕНКАХ МОЛОДЕЖИ РЕГИОНА

(автореферат бакалаврской работы)

студента 4 курса 411 группы
направления 39.03.01 - Социология
социологического факультета
Шольгина Вадима Геннадьевича

Научный руководитель
доктор социологических наук, профессор _____ Д.В.Покатов
подпись, дата

Зав. кафедрой
доктор социологических наук, профессор _____ Д.В.Покатов
подпись, дата

Саратов 2025

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. В XXI веке информационные технологии стремительно проникают во все сферы жизни общества, оказывая существенное влияние на его социальную структуру и культурные ценности. Одним из наиболее динамично развивающихся и привлекающих внимание феноменов, возникших на стыке технологий и культуры, является киберспорт. На сегодняшний день киберспорт является не просто организованной игрой команд. Это полноценная культура с присущими ей ценностями и идеологией.

В современном мире, характеризующемся стремительным развитием информационных технологий, киберспорт, как феномен, приобретает все большую популярность, особенно среди молодежи. Перестав быть просто развлечением, он превратился в существенную индустрию с профессиональными игроками, крупными призовыми фондами, трансляциями и сообществом фанатов. Влияние киберспорта на культуру, экономику и социальную жизнь молодого поколения трудно переоценить, что обуславливает актуальность исследования отношения молодежи к данному явлению. Особенно восприимчива к новым технологическим трендам молодежь, для которой киберспорт становится не просто формой досуга, но и потенциальной площадкой для самореализации, профессионального роста и формирования новых социальных связей. Однако, несмотря на растущую популярность и признание киберспорта, его восприятие в молодежной среде остается неоднозначным. С одной стороны, он привлекает возможностью соревноваться, достигать успеха и зарабатывать, с другой – вызывает опасения в связи с потенциальными рисками для здоровья, социальной адаптации.

В СНГ, одном из лидеров киберспорта, его развитие неравномерно. В России киберспорт признан официальным видом спорта, но в Саратове отношение к нему неоднозначное из-за недостаточной информированности и отсутствия поддержки. Несмотря на растущий интерес молодежи и развитие киберспортивных организаций, изучение отношения молодежи региона к

киберспорту важно для выявления степени вовлеченности, мотивов и потенциальных рисков, что позволит разработать стратегии для формирования здорового отношения к киберспорту и использования его потенциала для развития региона.

Степень научной разработанности проблемы. Поскольку данная тема актуальна, на сегодняшний день она активно изучается и прорабатывается научными деятелями. Среди работ западных ученых стоит отметить исследование Дж. Хамари и М. Шеблома¹, изучающих киберспорт как явление и причины общественного интереса к данной сфере. Э. Ньюбери² изучал возникновение соревновательных видеоигр, а также формирование культуры киберспорта.

Отечественные ученые также исследовали данную проблематику. Так, в общих чертах явление киберспорта как социального феномена рассматривается в работе А. А. Чуринова³, где была достаточно подробно описана история становления данного вида спорта в России, а также проведено исследование осведомленности и отношения студентов вуза к киберспорту. Р. Б. Паныч⁴, С. С. Петровский² и Д. А. Огурцов² рассмотрели формирование положительного отношения к киберспорту как спортивной дисциплине среди молодежи. Е. В. Сутырина⁵, в свою очередь, изучала деятельность федераций киберспорта в Российской Федерации и правовое регулирование киберспорта в России. А. Буянова и В. Козилина⁶ в своей работе более подробно рассматривают процессы компьютеризации и институционализации киберспорта в России,

¹ Хамари Дж., Шеблом М. Что такое киберспорт и почему люди его смотрят? // Интернет-исследования. 2017. № 27 (2). С. 211-232.

² Ньюбери, Э. Пример соревновательных видеоигр и их фэндома: медиа-объекты, фанатские практики и идентичности фанатов. Cornell University, 2017. 182 с.

³ Чуринов А. А. Исследование осведомленности и отношения студентов ВУЗА к киберспорту // E-Scio. 2022. № 4. С. 275-284.

⁴ Паныч Р.Б., Петровский С.С., Огурцов Д. А. Формирование положительного отношения к киберспорту как спортивной дисциплине среди молодежи // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2019. №1. С. 36-41.

⁵ Сутырина Е.В. Деятельность федераций киберспорта в РФ // Отечественная юриспруденция. 2018. № 7. С. 12-17.

⁶ Буянова А.В., Козилина В. Киберспорт: История становления, современное состояние и перспективы развития // Социально-политические науки. 2017, №5. С. 77-80.

описывают этапы его становления и прогнозируют дальнейшие тенденции в развитии данного вида спорта.

Стоит отметить, что региональных исследований на территории Саратовского региона в целом и города Саратов по заданной тематике нами выявлено не было, что и предопределило выбор цели, объекта, предмета, задач и проблематики исследования.

Объектом исследования является молодежь как особая социальная общность.

Предметом исследования выступает киберспорт в оценках молодежи региона.

Цель исследования - рассмотреть особенности отношения молодежи региона к явлению киберспорта.

Задачи исследования:

- рассмотреть особенности молодежи как особой социально-демографической общности;
- проанализировать подходы, имеющиеся в социологической науке к явлению киберспорта;
- выделить самые важные качества, которыми должен обладать киберспортсмен по мнению молодежи;
- установить, что понимает саратовская молодежь под «киберспортом»;
- выявить гендерные различия в отношении к киберспорту среди молодежи.

Эмпирической базой выступает вторичный анализ опубликованных результатов социологических исследований по данной или близкой проблематике. Кроме этого, результаты авторского исследования на тему киберспорта, проведенного методом анкетирования в 2022 г. в г. Саратов по вероятностной бесповторной квотной выборке, количество респондентов – 200 опрошенных. Также результаты авторского глубинного интервью, проведенного в 2025 году в г. Саратов. Выборка осуществлялась с учетом квот по полу и возрасту опрашиваемых. Количество выборочной совокупности в

ходе интервью составило 9 человек. Соответственно выборочной совокупности, в исследовании приняли участие 66% мужчин и 33% женщин.

Структура работы. Бакалаврская работа состоит из введения, трех разделов, заключения, списка использованных источников и приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновывается актуальность темы исследования, раскрывается степень её разработанности, определяются цель, задачи, объект и предмет, эмпирическая база.

В первом разделе «Молодежь как особая социально – демографическая общность» проанализированы теоретические подходы к определению молодежи, рассмотрена ее роль в социальной структуре общества, выявлены особенности формирования ценностных ориентаций и жизненных стратегий молодежи. Наряду с этим, рассматриваются основные проблемы, с которыми сталкивается молодежь в современном обществе, такие как безработица, социальная незащищенность, девиантное поведение и трудности в адаптации к изменяющимся условиям. Феномены "молодость" и "молодежь" широко изучаются в социологии, с различными теоретическими подходами. Психофизиология определяет молодость физиологически, социальная психология выделяет особые черты молодежи, конфликтология – напряженность этого этапа. Ролевая концепция рассматривает молодость как переход от ребенка ко взрослому, субкультурный аспект – как группу с уникальной культурой, стратификационный – как социально-демографическую группу с определенным статусом. Ценностный подход признает значимость молодости, демографический и статистический – используют количественные критерии. Социологический подход рассматривает молодежь как группу со специфическими характеристиками.

В ранних определениях молодежь рассматривалась как социальная группа, выделяющаяся своими специфическими характеристиками. Например,

отечественный социолог И.С. Кон определял эту группу как социально-демографическую, основываясь на сочетании возрастных признаков, особенностях социального положения и, как следствие, социально-психологических характеристиках¹. В свою очередь, В. Т. Лисовский подчеркивал, что суть молодежи заключается в ее социальной роли как поколения, находящегося на этапе социализации, активно осваивающего профессиональные навыки, культурные ценности и другие социальные функции. По мнению В.Т. Лисовского, общество готовит их к выполнению конкретных социальных ролей, а возрастные границы этой группы могут варьироваться в зависимости от исторических условий, обычно от 13-16 до 29-30 лет². Если рассматривать молодость как этап жизненного цикла, то важно учитывать общественные представления и ценности, которые формируются под влиянием структуры и культуры общества. В этом контексте, по мысли И. М. Ильинского, молодежь предстает как одновременно объективный и субъективный феномен, как неотъемлемая часть социума, находящаяся с ним в постоянном взаимодействии³.

Молодежь играет определяющую роль в развитии общества. Качественное образование и профессиональная подготовка – приоритет, обеспечивающий социальную солидарность и инновации. Важен равный доступ к образованию и трудоустройству, где молодежь часто сталкивается с дискриминацией. Активное участие в политике и открытость к новым идеям делают молодежь движущей силой перемен и инноваций. Было выявлено, что молодежь характеризуется определенной степенью зависимости, что обусловлено незавершенностью процесса становления личности. В этот период особенно важны вопросы профессиональной реализации, создания семьи и формирования морально-нравственных ориентиров. Помимо этого, молодежь

¹ Кон И.С. Молодежь // Философский энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1989. 815 с.

² Лисовский В.Т. Эскиз к портрету: жизненные планы молодежи. М.: Наука, 1962. С.7.

³ Ильинский, И.М. Молодежь и молодежная политика: философия, история, теория. М.: Голос, 2001. С. 105.

выступает двигателем социальных изменений, активно участвуя в жизни общества. Главная задача молодежи, как социального субъекта, состоит в том, чтобы применять полученные знания на практике и реализовывать свои собственные инициативы, способствуя прогрессу.

Таким образом, молодежь представляет собой особую социально-демографическую общность, выделяющуюся не только возрастными границами, но и уникальным комплексом характеристик, обусловленных историческим контекстом, социокультурными факторами и этапом жизненного цикла. Она является динамичной и неоднородной группой, формирующей собственные ценности, взгляды и нормы поведения, которые, в свою очередь, оказывают значительное влияние на развитие общества.

Во втором разделе «Киберспорт как социальный феномен» рассматриваются характерные черты, история становления, специфика и значимость киберспорта как спортивной дисциплины и социального явления. Киберспорт – быстрорастущий феномен, привлекающий большими призовыми, спонсорством и перспективами не только для игроков, но и для специалистов разных областей. Он давно перерос развлечение и по популярности обгоняет некоторые традиционные виды спорта. Молодежь составляет основную аудиторию данной сферы, привлекающими факторами которой являются низкий порог входа и возможность проявить себя. Также, киберспорт сформировал субкультуру геймеров, объединяющую профессионалов и любителей.

Как отмечает в своей работе Е. Н. Скаржинская¹, киберспорт – это не только досуг, но и стимул для интеллектуального развития молодежи: он улучшает скорость принятия решений, мышление, память и концентрацию. Он позволяет студентам приобретать знания, развивать навыки и служит катализатором активности, помогая преподавателям оценивать успехи.

¹ Скаржинская Е. Н., Новоселов М. А. Интеллектуальный спорт как инструмент информатизации образования // Знание и информация в современном образовании. Психология, педагогика, технология обучения: сборник статей. М.: Ленанд, 2015. С. 110–119.

Киберспорт способствует самореализации и социализации студентов, формируя ответственных и адаптированных граждан. Участие в киберспорте существенно влияет на социализацию подростков и молодежи, развивая социальные навыки, самооценку, ответственность и умение работать в команде. Однако, чрезмерное увлечение может привести к социальной изоляции, ухудшению здоровья и проблемам с учебой. Важно критически оценивать как положительные, так и отрицательные последствия увлечения киберспортом.

Таким образом, киберспорт, превратившись из хобби в признанный феномен, влияет на экономику, культуру и образование. Подпитываемый технологиями и интересом к интерактивным развлечениям, он создает транснациональное сообщество. Увлечение киберспортом способствует развитию когнитивных способностей, таких как быстрота реакции и умение мыслить стратегически, а также служит стимулом для изучения различных учебных дисциплин. Корректно организованная киберспортивная деятельность может положительно влиять на социализацию, формирование чувства ответственности и развитие командного духа. В то же время, важно помнить о потенциальных рисках, связанных с чрезмерным погружением в виртуальный мир, таких как игровая зависимость и ухудшение физического состояния.

Третий раздел «Отношения молодежи региона к киберспорту: особенности и факторы детерминации» посвящен анализу результатов авторского социологического исследования. В 2022 году в Саратове было проведено социологическое исследование киберспорта. Методом анкетирования по квотной выборке опрошено 200 представителей молодежи (14-35 лет). Фиксировались пол, возраст, семейное положение, род деятельности, образование, место проживания и материальное положение. Учитывались региональная поддержка, влияние СМИ и наличие компьютерных клубов. В опросе участвовало 50,5% мужчин и 49,5% женщин. Возрастное распределение: до 18 лет – 17 %, 19-24 года – 59 %, 25-29 лет – 20 %, от 31 года – 4 %. Средний возраст опрошенных составил 21 год. Данные, полученные посредством вопросов паспорттики, подтверждают репрезентативность

проведенного исследования, что позволяет впоследствии распространить результаты исследования выборочной совокупности на всю генеральную совокупность.

Результаты проведенного социологического опроса позволяют проанализировать уровень осведомленности респондентов о статусе киберспорта в РФ как спортивной дисциплины. В соответствии с данными исследования, подавляющее большинство респондентов (88 %) осведомлены о том, киберспорт признан официальным видом спорта. Соответственно, противоположная часть опрошенных (12 %) об этом не знает. Полученные результаты, на наш взгляд, свидетельствуют о закреплении статуса киберспорта как самостоятельной дисциплины. Что касается игровой активности молодежи г. Саратова, на вопрос «Как часто Вы играете в компьютерные игры?» респонденты ответили следующим образом: больше половины (53,5 %) играют каждый день; 18,5 % опрошенных ответили, что играют в компьютерные игры несколько раз в год; 16 % участвуют в процессе игры несколько раз в неделю, и наименьшая доля в лице 12 % респондентов играет несколько раз в месяц. Полученные данные свидетельствуют о том, что большинство респондентов ежедневно так или иначе уделяет своё время компьютерным играм. Известно, что на сегодняшний день большую часть информации молодежь получает из сети Интернет. В нашем исследовании были рассмотрены источники, благодаря которым молодежь г. Саратова узнала о киберспорте. Так, большинство респондентов (64 %) узнали о киберспорте благодаря Интернет-ресурсам; 33,1 % - из рассказов друзей или знакомых. И всего 2,9 % опрошенных ответили, что узнали о киберспорте из СМИ. Это напрямую свидетельствует о том, что киберспорт недостаточно освещается в данном ресурсе. Гораздо большую роль в этом играет Интернет. Действительно, в этой сети человек может найти любую интересующую его информацию о киберспорте: от названия дисциплин до карьеры и биографии конкретного киберспортсмена.

Респонденты в целом позитивно оценивают перспективы киберспорта: 58 % считают, что он сравняется с традиционным спортом, 26,5 % - превзойдет

его, и лишь небольшая часть (11,5 %) прогнозирует меньшую популярность. Мотивация к занятиям киберспортом обусловлена, в основном, стремлением к самореализации (47 %) и его растущей популярностью (26 %).

Социологическое исследование показало, что отношение молодёжи к киберспорту существенно зависит от пола и материального положения. В частности, было выявлено, что среди ежедневно играющих в компьютерные игры преобладают парни (62,6 %), в то время как девушки составляют лишь 37,4 %. При снижении частоты игр до нескольких раз в неделю соотношение полов становится более равномерным (53,1 % парни и 46,9 % девушки). Однако, когда речь идет о редких игровых сессиях (несколько раз в месяц или год), наблюдается значительное преобладание девушек.

Материальное положение также играет важную роль в определении места, где молодежь предпочитает играть. Респонденты с высоким уровнем дохода (от 65 000 рублей и выше) практически всегда играют дома. Среди молодежи со средним достатком (от 45 000 рублей), хотя большинство (86,7%) также играет дома, небольшая часть (4,8%) посещает компьютерные клубы. При низком уровне дохода (до 20 000 рублей) значительно возрастает доля тех, кто играет в клубах (33,3 %), что, вероятно, связано с нехваткой средств на приобретение или модернизацию домашнего компьютера, способного соответствовать требованиям современных игр.

В заключении сформулированы наиболее важные основные выводы по результатам исследования.

В приложении представлен инструментарий исследования (анкета, гайд интервью).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современный мир характеризуется доминированием сетевого общества, являющегося неотъемлемой частью информационного пространства. Технологии, в частности сеть Интернет, стали не просто инструментом, а

основой для коммуникации и проведения досуга. Благодаря повсеместному распространению устройств, обеспечивающих доступ в сеть, люди получили возможность формировать сетевые сообщества, объединяющие их по интересам. В рамках данной работы мы рассматривали одно из таких сообществ, а именно киберспортивное. Проведенное исследование показало, что молодежь видит в киберспорте перспективное направление, открывающее возможности для самореализации, карьерного роста и укрепления социальных связей. Привлекательность киберспорта объясняется его увлекательностью, динамичностью и высоким уровнем конкуренции. При этом, порог вхождения в данную сферу определяется рядом факторов, среди которых уровень качества жизни, развитость киберспортивной сферы на региональном уровне, материальное положение, набор навыков и умений игрока, уровень его занятости, предрасположенность и талант.

Несмотря на позитивное отношение к киберспорту, молодежь обеспокоена его негативными последствиями: ухудшением здоровья, отчужденностью, снижением успеваемости. Скептицизм старшего поколения также влияет на оценки. Важен осознанный подход, баланс между виртуальным и реальным мирами. Необходимо культивировать ответственное отношение к контенту, разъяснять риски зависимости, создавать условия для гармоничного развития и поддерживать перспективных киберспортсменов.

Таким образом, киберспорт является инновационным видом спорта, представляя собой социальный феномен, аудиторией которого в подавляющем большинстве является молодежь. Он стал неотъемлемой частью современной культуры, и его влияние на молодежь постепенно возрастает. Стоит отметить, что необходимо не отвергать данный феномен, а понимать его и использовать его потенциал для развития молодежи, формирования у нее важных навыков и компетенций, необходимых в современном мире, при этом учитывая специфику и особенности данной социально – демографической общности.

