

## КИБЕРСПОРТ И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА ПОДРОСТКОВ

*Никулина Ю.Е.,*

*студентка 3 курса, ГОУ ВО МО «Государственный социально-гуманитарный университет», г. Коломна, Российская Федерация*

*Научный руководитель – Яковлева Т.В., канд. пед. наук, доцент*

Ключевые слова. Киберспорт, онлайн игры, интерактивные игры, виртуальные соревнования, социальные и когнитивные навыки.

Keywords. Esports, online games, interactive games, virtual competitions, social and cognitive skills.

Актуальность исследования обусловлена принятием того факта, что сегодняшний мир уже нельзя представить без современных гаджетов, интернета и социальных сетей. Технологии привели к необратимым изменениям в нашей жизни. Сегодня на замену активному времяпрепровождению на свежем воздухе пришли компьютерные игры. Киберспорт или компьютерный спорт – это вид соревновательных видеоигр, появившийся несколько десятилетий назад. В последние годы он стал феноменом с миллионами фанатов со всего света [3]. Целью исследования является выявление и обоснование положительных и отрицательных сторон влияния киберспорта на современных подростков.

**Материал и методы.** Методы исследования основаны на использовании методологии системного подхода, конкретизированы совокупностью общенаучных методов: анализ, синтез, сравнение

**Результаты и их обсуждение.** В настоящее время киберспортивная индустрия активно набирает популярность среди подростков. Причины её актуальности многочисленны. Прежде всего, это доступность. Участие в онлайн состязаниях не предполагает выхода из дома, не требует ни физических усилий, ни спортивных сооружений, ни дорогостоящей экипировки или инвентаря. Ничего кроме игровой приставки и выхода в Интернет. Второй причиной можно назвать легкий успех. Для высоких достижений в современном спорте нужно прикладывать много усилий с раннего возраста, и в итоге не всегда можно добиться победы или выйти на профессиональный уровень. Играя в онлайн игры, при должном упорстве возможность стать известным игроком реальнее. Третий положительный момент заключается в том, что игровая индустрия открыта для каждого человека. Бюджеты и призовые фонды турниров позволяют зарабатывать большие деньги. Это является привлекательным бонусом для многих молодых людей.

Компьютерный спорт, Интернет-сёрфинг и погруженность в социальные сети в последнее время подвергаются серьезной критике и на просторах всемирной паутины и в научных работах психологов, физиологов и педагогов. Для этого есть серьезные основания. Многочасовое пребывание за компьютером может привести к ухудшению зрения, искривлению осанки. Гиподинамия может способствовать набору лишнего веса. Долгое ношение наушников вызывает снижение слуха. Физическое и эмоциональное напряжение, испытываемое киберспортсменами, провоцирует головные боли, ухудшение сна и излишнюю лабильность нервной системы. В добавление к сказанному, увлеченность ребенка компьютерными играми часто вызывает недопонимание и неприятие у старшего поколения, что приводит к конфликтам в семье и отдалению ребенка от родителей.

Отметим, что сила влияния киберспортивной индустрии на человека, зависит от многих факторов: возраста, устойчивости психики и саморегуляции, социального и материального положения и т.п.

Подавляющее большинство юношей и девушек увлекаются компьютерными играми, и многие родители думают, что активная виртуальная жизнь мешает учебе, тормозит социальное развитие. Так ли это в действительности? Специалисты по психологии отмечают, что новейшие виртуальные соревнования содействует становлению социальных и когнитивных навыков, преподносят новый эмоциональный опыт, и иногда способствуют общему оздоровлению психики. Каждый игроман хорошо знает, что видеоигры не только дают неповторимые возможности взаимодействия с внутриигровой системой, невоз-

можные при более пассивных формах развлечения (просмотр кино или телевидения), но и допускают соревнования в сети с сотнями и тысячами других игроков.

Игры улучшают умственные способности. У любителей экшн – стиль компьютерных игр, в котором делается упор на физические возможности игрока, координацию глаз и рук, и быстроту реакции, развивается трёхмерное воображение, ориентацию в пространстве, способность в уме переворачивать многомерные объекты, они быстрее и точнее могут переключать своё внимание, они визуализируют процессы с более высоким пространственным разрешением [2]. Виртуальные игры способствуют наиболее активному и эффективному взаимодействию нейронов, что увеличивает способность к концентрации и опознаванию шаблонов. Впрочем, следует сказать, что новейшие игры часто очень сложны, а это в значительной степени затрудняет вынесение каких-то вердиктов относительно их воздействия на умственные способности. Интерактивные игры также могут стимулировать творческие способности и находчивость. Вдобавок это взаимодействие с открытым виртуальным миром, где игрок в зависимости от жанра может стать кем захочет, что влияет на самореализацию личности.

Вследствие незамедлительной обратной связи при решении проблем игроки получают наглядное представление о своих способностях и уровне интеллекта, о которых они могли не подозревать. С ростом соревновательного мастерства у игроков появляется желание не сдаваться и отвечать на новые и более сложные вызовы. Большое количество людей соревнуются для развлечения, для улучшения самочувствия. За исключением эскапизма, т.е. ухода от обыденной реальности, довольно удачное соперничество содействует снижению раздражительности и умиротворению. Большинство геймеров упоминают чувство гордости, а глубокое погружение в игру придаёт ощущение контроля, при котором целиком забываешь о реальной жизни. Такое ментальное состояние, описываемое игроманами, совпадает с понятием «потока». В соответствии с мнением специалистов, состояние «потока» содействует повышению уверенности в себе и в своих силах, что, в теории, может благоприятно воздействовать на душевное состояние.

Современные видеоигры как никогда ранее нацелены на интенсивную социальную активность. Геймеры энергично взаимодействуют со своими «виртуальными» друзьями, объединяясь в команды или соревнуясь друг с другом. Благодаря социальной активности во время игр подростки учатся общаться с другими людьми. Сформированное умение коммуникации может проецироваться в дальнейшем и на реальную жизнь. Невзирая на враждебный сюжет многих игр, они обучают геймеров действовать в команде, уделяя внимание сотрудничеству с каждым из участников. Если сравнивать геймеров с неиграющими сверстниками, то они показывают более высокую скорость реакции и быстроту переключения между заданиями; лучшую зрительно-моторную координацию; умение работать с большими объемами информации, эффективнее выполнять задания по оцениванию количества объектов в группе без счета, «на глаз» и отслеживать движение множества объектов

**Заключение.** В случае если тяга к видеоиграм приобретает характер зависимости, взрослым необходимо принимать меры: заострять внимание на выборе подростком игр, обращать внимание на возрастные ограничения, обговаривать жанр и отдавать предпочтение развивающим играм. Можно договориться как о количестве часов, проведенных перед монитором, так и о соблюдении возрастных ограничений. Можно использовать компьютер как элемент эффективного воспитания, в качестве поощрения (например, за правильно и своевременно выполненное домашнее задание, наведение порядка в квартире и т. д.). Одним из наиболее эффективных способов борьбы с игроманией можно считать личный родительский пример, ведение здорового и активного образа жизни, новые активные виды деятельности, в которые необходимо регулярно вовлекать подрастающее поколение.

1. Гуреева Ю. Как попасть в киберспорт и сколько зарабатывают киберспортсмены // RG.RU [Электронный ресурс] - URL: <https://rg.ru/2023/10/05/kak-popast-v-kibersport-i-skolko-zarabatyvaiut-kibersportsmeny.html?ysclid=m0wjyu85p8218446369>

2. Мику И. Киберспорт в России и странах СНГ: популярность, высокие зарплаты и карьерные возможности // Skillbox Media [Электронный ресурс] - URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/kibersport-v-rossii-i-stranakh-sng-populyarnost-vysokie-zarplaty-i-karernye-vozmozhnosti/?ysclid=m0wjvowpt8292652898>

3. Чекай М. Знакомство с миром киберспорта: что это такое и почему он останется с нами надолго // Маршруты для твоих путешествий [Электронный ресурс] - URL: [https://www.sportmaster.ru/media/articles/48298843/?utm\\_referrer=https://ya.ru/](https://www.sportmaster.ru/media/articles/48298843/?utm_referrer=https://ya.ru/)