

<https://doi.org/10.30853/pedagogy.2019.1.8>

Паныч Регина Борисовна, Петровский Станислав Станиславович, Огурцов Денис Александрович
ФОРМИРОВАНИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ОТНОШЕНИЯ К КИБЕРСПОРТУ КАК СПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ СРЕДИ МОЛОДЕЖИ

В статье представлены результаты исследования отношения представителей молодого поколения в возрасте от 16 до 30 лет к проблеме признания киберспорта как классической спортивной дисциплины в мировом сообществе. Обоснована необходимость поддержки внедрения киберспортивных дисциплин в программы социального развития молодежи как одного из способов создания общедоступной соревновательной среды для совершенствования двигательных, мыслительных, сенсорных навыков и навыков поведения. Рассмотрены вопросы формирования положительного общественного мнения о киберспорте в нашей стране, повышения интереса к нему как к перспективной спортивной дисциплине.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/4/2019/1/8.html

Источник

Педагогика. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2019. Том 4. Выпуск 1. С. 36-41. ISSN 2500-0039.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/4.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/4/2019/1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: pednauki@gramota.net

Теория и методика физического воспитания, спортивной тренировки, оздоровительной и адаптивной физической культуры

Theory and Methods of Physical Education, Sports Training, Health-Improving and Adaptive Physical Culture

УДК 37; 796/799; 796.088
<https://doi.org/10.30853/pedagogy.2019.1.8>

Дата поступления рукописи: 11.02.2019

В статье представлены результаты исследования отношения представителей молодого поколения в возрасте от 16 до 30 лет к проблеме признания киберспорта как классической спортивной дисциплины в мировом сообществе. Обоснована необходимость поддержки внедрения киберспортивных дисциплин в программы социального развития молодежи как одного из способов создания общедоступной соревновательной среды для совершенствования двигательных, мыслительных, сенсорных навыков и навыков поведения. Рассмотрены вопросы формирования положительного общественного мнения о киберспорте в нашей стране, повышения интереса к нему как к перспективной спортивной дисциплине.

Ключевые слова и фразы: киберспорт; мнение; молодежь; развитие; киберспортсмен; дисциплина; компьютерные игры.

Паныч Регина Борисовна

Петровский Станислав Станиславович

Огурцов Денис Александрович

Южно-Уральский государственный университет (филиал) в г. Златоусте

regina_pan@mail.ru; petrovskiiss@susu.ac.ru; rubyua@yandex.ru

ФОРМИРОВАНИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ОТНОШЕНИЯ К КИБЕРСПОРТУ КАК СПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ СРЕДИ МОЛОДЕЖИ

Современный мир тяжело представить без компьютерных технологий. Логические вычисления окружают нас повсюду – в быту, медицине, образовании, они активно внедряются в спорт, несмотря на его консервативность. Это могут быть как системы, автоматически определяющие взятие ворот в футболе, так и различные симуляторы, моделирующие поведение того или иного спортсмена или работу спортивного снаряда, позволяющие выбрать правильную тактику на соревновании, что особенно важно, например, в автогонках.

Развитие компьютерных технологий достигло таких масштабов, что выделился отдельный вид спорта с использованием ЭВМ – киберспорт. Современное представление он обрел в последнем десятилетии двадцатого века, эпоху бурного развития информационных связей, в частности Интернета. До этого момента кибератлеты соревновались не напрямую друг с другом, а косвенно определяли сильнейшего. Такой подход характерен, например, для гимнастики или легкой атлетики, где результаты спортсменов определяются в данный момент времени на конкретном снаряде [4]. В течение 80-х годов XX века на рынке произошло значительное удешевление персональных компьютеров (далее – ПК). ПК, в свою очередь, могли обмениваться данными при объединении в локальную сеть или при подключении к Интернету. Разработчики программного обеспечения и компьютерных игр также не отставали и в 1993 году, компания “id Software” выпустила легендарный шутер “DOOM”. Это стало прорывным событием: динамичный и простой геймплей, основанный на доработанном программном коде, позволил стать игре бестселлером. Впервые в истории видеоигр компьютер, сеть и общая игра стали массово доступны. Появилась возможность устраивать дуэльные матчи и турниры по IPX-сети по модему или по нуль-модему. Начали образовываться киберспортивные клубы и команды. Их рост привел к тому, что в 1997 году Анжел Муньос создал первую профессиональную организацию, занимающуюся созданием профессиональных турниров – “The Cyberathlete Professional League” (CPL). Именно 1997 год считается началом киберспорта как спортивной дисциплины.

В 2001 году произошел очередной прорыв в истории киберспорта. Тогда в планы “Samsung Electronics” вошло проведение первого глобального турнира по компьютерным играм – “World Cyber Games” (WCG). В 2003 году, в противовес компании-конкуренту, компании “Intel” и “NVIDIA” провели в Париже турнир, именуемый “Electronic Sport World Cup”. Все эти турниры являются крупнейшими и проводятся и в настоящее время. На рубеже веков четко выделились жанры компьютерных игр, которые мало зависят от вероятностных событий, как, например, “Multiplayer Online Battle Arena” (далее – MOBA), “Real Time Strategy” (далее – RTS). В них все решает исключительно навык игрока и его умение работать в коллективе (в случае если игра командная) [13]. На данный момент киберспортивными играми жанра MOBA считаются “DOTA 2”, “League of Legend” (LOL), “PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS” (PUBG), “Counter-Strike: Global Offensive” (CS:GO). RTS представлен “Starcraft 2”.

Сегодня киберспорт закрепился в России как спортивная дисциплина. Ведь согласно Федеральному закону «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», спорт – это социально-культурная сфера деятельности человека и общества, сложившаяся в форме специальной практики подготовки человека к соревнованиям и соревновательной деятельности с целью достижения спортивных результатов [12]. Процедура внесения киберспорта в реестр видов спорта началась еще в 2001 году. Она завершилась 13 апреля 2017 года, когда в Министерстве юстиции Российской Федерации был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении компьютерного спорта во Всероссийский реестр» [11].

Однако на практике киберспорт не признается как самостоятельная дисциплина на различных уровнях – от бытового до государственного. Он постоянно подвергается критике со стороны консервативных сил за отсутствие физического движения или какой-либо активности [15]. К этому добавляется негативное мнение о том, что некоторым сериям компьютерных игр присуще яркое изображение разрушений и насилия и уже сформированное общественное мнение о глобальном вреде компьютерных игр и прочего электронного контента, созданного «силами зла» или же «западными державами для разложения общества» [8].

Во многом ситуация вокруг киберспорта схожа с ситуацией вокруг атомной электроэнергетики. При всех преимуществах, таких, как экологическая чистота при условии соблюдения правил эксплуатации, повышенная безопасность и низкая стоимость киловатт-часа, население выступает против строительства атомных электростанций. Это выражается в митингах и протестах (например, протесты с требованиями закрыть АЭС в Бельгии в 2017 году) [3]. На эту ситуацию повлияла резонансная авария на Чернобыльской атомной электростанции им. Ленина в 1986 году в СССР. Тогда было нарушено право населения на достоверные сведения о состоянии окружающей среды, поэтому до сих пор не изжит синдром недоверия к информации, передаваемой через СМИ. Основная причина этого кроется, по-видимому, как в неправильной предыдущей экобиополитике, так и в том, что материалы, предоставляемые СМИ, как правило, носят разрозненный, сенсационный, зачастую противоречивый характер [9].

К большому сожалению, киберспорт, точнее его основа – компьютерные игры, страдает из-за плохой осведомленности общества и нарушений правил их использования. Общество приписывает отрицательное влияние киберспорта на детскую и подростковую психику, зачастую связывая различные ужасающие ситуации с пристрастием к компьютерным играм, забывая про социальные факторы, которые непосредственно могли стать причиной той или иной трагедии. Но несмотря на, как правило, негативное мнение к киберспорту, важно формировать положительное отношение молодежи к компьютерным играм, акцентировать их внимание на формировании спортивных ценностей, таких, как интеллектуальные, технологические и мобилизационные.

Особенно это важно для подрастающего поколения, детей школьного возраста и студентов как наиболее восприимчивых к формированию ценностных ориентиров. Компьютерные игры формируют среду с равными возможностями, где все происходящее зависит от умения и навыков, а не от физических возможностей и социального положения. Также киберспорт позволяет людям с ограниченными возможностями ничем не отличаться от других [1]. Интернет снимает такие ограничения, как расстояние, материальное положение, гражданство и прочие, облегчает социализацию, позволяет сформировать коммуникационные навыки, тактическое видение ситуации, способности принимать решения.

Анализ публикаций о важности спорта [7; 14; 17; 19] в современном мире для молодежи в вопросах воспитания и формирования их образа жизни показал, что киберспорт с точки зрения спортивной дисциплины на практике не получает внимания. Он не рассматривался ни как составная часть методов спортивного обучения и формирования здоровья, ни как важный социальный элемент в развитии человека, ни как вид спорта применительно к экономике страны. Данные факты подтверждают поддерживаемый в научных кругах низкий приоритет по отношению к киберспорту относительно классических видов спорта. Киберспортивным дисциплинам совершенно не отводится места в учебных заведениях: школах, колледжах, университетах. Предпочтение отдается классическим эстафетам и соревнованиям, активно принимать участие в которых могут лишь физически выносливые люди. Зачастую такие мероприятия проводятся в принудительном порядке, так как, согласно Федеральному закону «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» № 329 (ст. 28, п. 1), образовательные организации с учетом местных условий и интересов обучающихся самостоятельно определяют формы занятий физической культурой, средства физического воспитания, виды спорта и двигательной активности, методы и продолжительность занятий физической культурой на основе федеральных государственных образовательных стандартов и нормативов физической подготовленности [18].

Такой подход вызывает снижение интереса школьников и студентов к традиционным формам спорта, угасающий уже к концу начальной школы.

Таким образом, необходимость определения новых подходов к формированию спортивного мышления с уравниванием киберспортивных и классических дисциплин определила актуальность данного исследования, а целью стало изучение сформировавшегося отношения молодежи в возрасте от 16 до 30 к киберспорту как спортивной дисциплине.

Для достижения поставленной цели было необходимо решить следующие задачи: 1) изучить отношение молодежи (старшеклассников, студентов и преподавателей в возрасте до 30 лет) к киберспорту как виду спортивной деятельности; 2) подобрать решения для формирования положительного отношения к данному виду спорта.

В качестве методов исследования мнения молодежи о киберспорте (далее – ММоК) были использованы анализ и обобщение данных научно-методической литературы, анкетирование, методы математической статистики.

Исследование ММоК проводилось в январе 2019 года на базе муниципального бюджетного образовательного учреждения средней школы № 9 г. Кусы и филиала Южно-Уральского государственного университета (ЮУрГУ) в г. Златоусте.

Анализ и обобщение данных научно-методической литературы показал отсутствие публикаций в свободном доступе, касающихся формирования общественного мнения. Большая часть статей посвящена истории развития и дальнейших перспектив киберспорта, выделению его ярких достоинств и недостатков, экономической составляющей, они не освещают мнения какой-либо группы людей. К таким статьям можно отнести «Киберспорт – спорт будущего», где отмечено лишь авторское мнение, что киберспорт имеет место и должен быть [5]. Что касается научно-методических журналов, то один из самых известных журналов спортивного направления «Теория и практика физической культуры» за всё время существования опубликовал 3 статьи, затрагивающих киберспорт. В одной из них обосновывается понятийный блок, касающийся дистанционных спортивных мероприятий; отмечается, что «интерактивный футбол» является официальной дисциплиной вида спорта «футбол» [10, с. 88]. Другая статья посвящена перспективности разработки тренажеров когнитивных способностей на основе киберспорта [16, с. 86]. Опубликованные статьи датированы 2017-2018 годами. Другой научно-методический журнал, где публикуются научные статьи по теории и методике спорта, – «Вестник спортивной науки» – вообще не опубликовал ни одной статьи на киберспортивную тему. Это может быть связано с появлением киберспорта во Всероссийском реестре видов спорта только в 2016 году и как следствие этого – малой информационной базой, накопленной за такой короткий срок. Поэтому с целью изучения отношения молодого поколения к киберспорту как части мирового спортивного движения было проведено анкетирование.

Анкета содержит 8 вопросов, разделенных по блокам. Первый блок включает 3 вопроса и касается имеющихся общих познаний респондентов о киберспорте и уровне начальной базы для вовлечения новых игроков и болельщиков. Второй блок содержит 3 вопроса и посвящен изучению эмоциональных факторов восприятия молодежью киберспорта и киберспортсменов. Третий блок состоит из 2 вопросов и затрагивает проблемы популяризации киберспорта среди молодого поколения и способы, применяемые для этого. Анкета представлена в Приложении 1.

Блок 1. На первый вопрос анкеты «Играете ли Вы в компьютерные игры, если да, то в какие?» чуть менее половины респондентов ответило, что не играет ни в какие игры (49%). Среди игроков самыми популярными стали такие игры, как “PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS” (15%), “DOTA 2” (15%), “World of Tanks” (7,5%), “CS:GO” (7,5%). Каждая из этих игр является киберспортивной дисциплиной, имеет развитое сообщество. В частности, самый известный мировой турнир “International” проводится на базе игры “DOTA 2”. Положительный ответ на вопрос «Знаете ли вы, что такое киберспорт?» был получен от 90% опрошенных. На вопрос «Согласны ли вы, что многие страны, в том числе и Россия, киберспорт признали официальным видом спорта?» около 69% респондентов ответили положительно.

Ответы на эти вопросы говорят о наличии в настоящий момент хорошей базы для популяризации киберспорта, так как у большинства опрошенных сформировано положительное мнение о данном виде спорта. Также самые популярные игры, в которые играет большая часть респондентов, тесно связаны с киберспортом и стремительно развиваются в данном направлении, что снижает порог вхождения игроков в дисциплину и значительно повышает интерес у болельщиков к данному виду спорта [6].

Блок 2. На вопрос «Киберспорт развивает навыки и умения человека? Какие?» 61% респондентов дали утвердительный ответ. Кроме того, в анкете предлагалось дать свой вариант ответа. Наиболее частотными вариантами стали: развитие мышления, усидчивость, самостоятельность, умение работать в команде.

Следующий вопрос ставил задачу охарактеризовать представляемый человеком образ киберспортсмена с точки зрения ряда таких параметров, как сила, выносливость, харизма, интеллект и ловкость, по шкале от 1 до 10. Ниже приведены средние баллы по каждому параметру:

- сила – 4,21;
- выносливость – 4,6;
- харизма – 5,6;
- интеллект – 5,93;
- ловкость – 5,78.

Данная характеристика показывает, что в представлении молодежи типичный киберспортсмен обладает средними личностными качествами, как психическими (интеллект, ловкость и харизматичность), так и физическими (сила и выносливость). Последние параметры получили наименьшую оценку (4,21 и 4,6 соответственно). В совокупности эти два вопроса позволяют выделить основные причины низкой популярности киберспорта в обществе: слабую физическую подготовку или же вовсе её отсутствие, а также невысокое мнение об уровне интеллекта киберспортсменов и их лидерских качествах.

На вопрос «*Киберспорт лучше или хуже классических видов спорта, почему?*» самым популярным негативным ответом стало отсутствие физического развития спортсмена (57%), вторым по популярности – разрушение психики человека (19%). Однако были отмечены и положительные характеристики киберспорта: отсутствие травм (11%), развитие личностных характеристик (11%) и доступность (3%). Здесь стоит отметить, что 65% респондентов поставили прочерк в положительных характеристиках, что показывает неосведомленность опрашиваемых, какое положительное влияние несет в себе киберспорт. Так и никем не было отмечено формирование соревновательной среды с равными возможностями всех участвующих в ней.

Блок 3. Ответы на вопрос «*Нужно ли популяризовать киберспорт среди молодежи?*» получились неоднозначные – за развитие киберспорта проголосовало 22% участников. Большинство же (46%) заняло позицию, согласно которой предполагается продвижение киберспорта как одного из способов проведения свободного времени и ограничения негативного влияния общества. Это позволит бороться с пагубными привычками, такими, как употребление алкоголя и табака, и ограничить негативное влияние СМИ на молодое поколение. Немалая часть (32%) респондентов заявила, что киберспорт не должен получать какой-либо поддержки, так как он несет в себе деструктивные факторы, влияющие на физиологическое и психическое здоровье людей.

На вопрос «*Как нужно популяризовать киберспорт?*» большинство (53%) проголосовало за создание турниров с призовыми фондами и секций на местном уровне. В совокупности лишь 17% отметили важность работы со старшими поколениями, вовлечения их в киберспортивное движение и продвижение киберспорта через СМИ. Остальные (30%) высказались против какого-либо развития киберспорта.

Анализируя полученные данные, можно вывести обобщенную картину отношения молодых людей к киберспорту. Так, человек, играющий в компьютерные игры, положительно относится к признанию киберспорта официальным видом спорта, считая его полезным для развития умений и навыков, но не может сказать, каких. Что касается развития киберспортивного движения на местах, респонденты высказались в пользу увеличения числа региональных турниров с наградами. Негативное же отношение возникает из-за отсутствия подвижности, что отрицательно влияет на физическое здоровье.

Соответственно, менять отношение к киберспорту нужно, отталкиваясь от результатов исследования. Требуется на базовых примерах четко сформулировать пользу данного вида спорта и нивелировать пагубное влияние, вызываемое отсутствием физических нагрузок. Например, доказательством положительного влияния компьютерного спорта служат замеры реакции киберспортсмена – 130 миллисекунд по сравнению 200 миллисекунд обычного человека. Время реакции напрямую отвечает на время для принятия действия. Поэтому акцентирование внимания детей и родителей на положительных сторонах киберспорта позволит хорошо представлять, какие навыки развивает определенная видеоигра: шутеры – время реакции и умение работать в команде, стратегии – аналитическое мышление и способность принимать решения.

Формирование правильного подхода к физическому развитию является самой сложной задачей при занятии киберспортом. На данный момент из-за отсутствия практики и небольшого количества информации о системе тренировок киберспорт воспринимают как многочасовое сидение за компьютером. Действительно, данный вид спорта относится к малоподвижному виду деятельности, но он обязательно должен включать в план тренировок физические нагрузки наравне с тренировками в виртуальном мире. Решение этой проблемы затруднительно, так как пока в нашей стране киберспорт является по большей мере дистанционным, и эта часть тренировок находится на самоконтроле спортсмена. Организация секций и кружков на базе школ, колледжей, вузов добавит сторонний контроль над соблюдением частоты виртуальных и физических занятий, что положительно скажется на восприятии киберспорта как гармоничного совмещения умственной и физической деятельности.

На сегодняшний день вопрос популяризации киберспорта в РФ решается путём больших инвестиций крупных отечественных медиахолдингов. Свидетельством успешного развития киберспорта в России является серьезный уровень инвестиций. Самый показательный пример – покупка холдингом USM Алишера Усманова за 100 миллионов долларов крупной российской мультигейминговой киберспортивной организации «Virtus.Pro» [2]. Эти денежные средства будут потрачены на проведение турниров федерального масштаба, организацию студенческих и школьных лиг, организацию мест для проведения турниров, а также на создание технической базы для освещения этих мероприятий в СМИ. Так, на начало 2016 года Россия является лидером в Европе киберспорта как по объемам рынка, так и по числу участников – эти показатели составляют 35,4 миллионов долларов и 2 миллионов соответственно [Там же]. Это позволяет говорить о создании надежной материальной базы для профессионального киберспорта, а это обещает устойчивое развитие и дальнейшую популяризацию, которая позволит всерьез конкурировать с «традиционными» видами спорта в экономическом плане.

Таким образом, проведенное исследование показало наличие хорошей социальной базы для развития киберспорта. У молодого поколения в возрасте от 16 до 30 лет еще не до конца сформировано представление о киберспорте, его принципиальных отличиях и преимуществах относительно традиционных видов спорта, а именно об общедоступности и безопасности соревновательной среды, позволяющей развивать двигательные,

мыслительные, сенсорные навыки и навыки поведения. Поэтому сейчас важно сформировать положительное мнение в обществе путем внедрения развивающих и образовательных технологий на основе игр, создания кружков и секций, систематизирующих знания о подходах к тренировкам в киберспорте, и совершать дальнейшие инвестиции в региональные отделения, проводить активную молодежную политику. В перспективе решение этих вопросов позволит стимулировать интерес к киберспорту среди населения и окончательно закрепиться ему как общепризнанной спортивной дисциплине.

Список источников

1. **Андрей Фокин:** «Киберспорт уравнивает возможности людей» [Электронный ресурс]. URL: http://omskregion.info/news/49579-andrey_fokin_kybersport_uravnivaet_vozmojnosti_lyu/ (дата обращения: 20.03.2019).
2. **Брызгалова Е.** Mail.ru Group купила киберспортивный холдинг ESforce за \$100 млн [Электронный ресурс]. URL: <https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2018/01/22/748518-mailru-group-kupila-kybersportivnii-holding-esforce-za-100-mln> (дата обращения: 22.03.2019).
3. **В Европе прошла акция протеста против бельгийских АЭС** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.interfax.ru/world/568005> (дата обращения: 20.03.2019).
4. **История развития киберспорта в России и мире** [Электронный ресурс]. URL: <http://xn--90aihxfcgcn.xn--plai/esport/history> (дата обращения: 18.03.2019).
5. **Казакова О. А., Козьма Н. А.** Киберспорт – спорт будущего // OLYMPLUS. Гуманитарная версия. 2016. № 1 (2). С. 29-31.
6. **Киберспорт** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.championat.com/cybersport/> (дата обращения: 22.03.2019).
7. **Кожокар В. С., Зотин В. В.** Важность спорта в формировании крепкого здоровья у студентов // Материалы Международной научно-практической конференции, посвященной 35-летию высшего физкультурного образования в Республике Саха (Якутия). Якутск: Северо-Восточный федеральный университет имени М. К. Аммосова, 2017. С. 203-205.
8. **Короткин А.** Игра до смерти [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gazeta.ru/tech/2015/09/01/7735253/computer-game-till-death.shtml> (дата обращения: 21.03.2019).
9. **Мельнов С. Б., Мишаткина Т. В.** 30 лет аварии на ЧАЭС: эко- и биоэтические последствия и проблемы // Биоэкономика и экобиополитика. 2016. № 1. С. 175-182.
10. **Новосёлов М. А., Скаржинская Е. Н.** Дистанционные спортивные мероприятия (обоснование понятийного блока) // Теория и практика физической культуры. 2017. № 12.
11. **О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта** [Электронный ресурс]: Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183. URL: <https://minjust.consultant.ru/documents/34990> (дата обращения: 19.03.2019).
12. **О физической культуре и спорте в Российской Федерации:** Федеральный закон 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 27.12.2018) // Собрание законодательства Российской Федерации (СЗРФ). 2007. № 50. Ст. 6242.
13. **Оводков А.** Киберспорт как вид спорта: становление и развитие [Электронный ресурс]. URL: <http://land.empire.gg/news/1594> (дата обращения: 19.03.2019).
14. **Пугачева И. И., Соломенная З. В., Булимина Е. С., Соломенный Ф. Ф.** Важность спорта в экономике страны // Современные аспекты подготовки и профессиональной деятельности спортивного менеджера: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Малаховка: Московская государственная академия физической культуры, 2018. С. 188-191.
15. **Ращупкин А.** Политизированные игры. А нужна ли киберспорту Олимпиада? [Электронный ресурс]. URL: <https://kanobu.ru/articles/politizirovannyye-igryi-a-nuzhna-li-kybersportu-olimpiada-371299> (дата обращения: 21.03.2019).
16. **Талан А. С.** Перспективность разработки тренажёров для развития когнитивных способностей с помощью киберспорта // Теория и практика физической культуры. 2018. № 8.
17. **Федоров Р. В., Седелков Д. В.** Социальная роль спорта в современной культуре // Физическое воспитание и студенческий спорт глазами студентов: материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, посвященной 85-летию КНИТУ-КАИ. Казань: Фолиант, 2016. С. 738-740.
18. **Физическая культура и спорт в системе образования** [Электронный ресурс]: Статья 28 Федерального закона 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 27.12.2018). URL: <https://base.garant.ru/12157560/53070549816cbd8f006da724de818c2e> (дата обращения: 22.03.2019).
19. **Халиуллин Э. Р.** Важность физической культуры и спорта // NovaInfo. 2018. Т. 1. № 81. С. 99-102.

Приложение 1

Анкета-опрос

Часть 1

Играете ли Вы в компьютерные игры?

Да, в _____

Нет, не играю в игры

Знаете ли Вы, что такое киберспорт?

Да

Нет

Согласны ли Вы, что многие страны, в том числе и Россия, киберспорт признали официальным видом спорта?

Согласен

Не согласен

Свой вариант: _____

Часть 2

Киберспорт развивает навыки и умения человека? Какие?

Да _____

Нет _____

Свой вариант: _____

Как, по Вашему мнению, можно охарактеризовать киберспортсмена?

Расставьте оценки от 1 до 10 по параметрам:

СИЛА –

ВЫНОСЛИВОСТЬ –

ХАРИЗМА –

ИНТЕЛЛЕКТ –

ЛОВКОСТЬ –

Киберспорт лучше или хуже классических видов спорта? Почему?

Лучше, потому что _____

Хуже, потому что _____

Часть 3

Нужно ли популяризировать киберспорт среди молодежи?

Да, так как это развивает коммуникативные навыки, реакцию и пр.

Возможно, так как это один из способов защитить свободное время от плохого влияния общества (алкоголя, наркотиков и пр.).

Нет, так как это губительно влияет на физическое и психическое здоровье.

Свой вариант: _____

Как нужно популяризировать киберспорт?

На местном уровне создавать секции, проводить турниры с достойными призами.

Рассказывать о преимуществах организованного киберспорта в СМИ, в учебных заведениях.

Работать со старшими поколениями, вовлекать их в киберспортивное движение.

Свой вариант: _____

FORMING A POSITIVE ATTITUDE TO E-SPORTS AS A SPORTS DISCIPLINE AMONG YOUNG PEOPLE

Panych Regina Borisovna
Petrovskii Stanislav Stanislavovich
Ogurtsov Denis Aleksandrovich

*South Ural State University (National Research University) (Branch) in Zlatoust
regina_pan@mail.ru; petrovskiiss@susu.ac.ru; rubyua@yandex.ru*

The article presents the results of the study of the attitude of the young generation aged 16 to 30 to the problem of recognizing e-sports as a classic sports discipline in the world community. The authors substantiate the need to support the introduction of cyber disciplines into the programs of young people's social development as one of the ways to create generally accessible competitive environment for perfecting motor, mental, sensory and behaviour skills. The issues of forming a positive public opinion about e-sports in our country, increasing interest in it as a promising sports discipline are considered.

Key words and phrases: e-sports; opinion; youth; development; cyberathlete; discipline; computer games.