

Научная статья

УДК 796

DOI: 10.36871/ek.up.p.r. 2024.09.08.018

ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ КИБЕРСПОРТА НА МОЛОДЕЖЬ И ЕГО РОЛЬ В ФОРМИРОВАНИИ ЛИЧНОСТИ

Фанис Галимзянович Газизов¹, Олег Владимирович Илюшин^{1,2}, Илнар Мансурович Хисамиев¹, Полина Олеговна Илюшина³

¹Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия

²Казанский государственный энергетический университет, Казань, Россия

³СУНЦ «IT-лицей», Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия

Автор, ответственный за переписку: Илюшин Олег Владимирович, ilushin-oleg@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1149-8583>

Аннотация. В данной статье рассматривается положительное влияние киберспорта на молодежь, включая его роль в развитии социальных навыков, когнитивных способностей и физической активности. Целью исследования является повышение информированности о киберспорте и выявление механизмов, через которые киберспорт может способствовать личностному и социальному росту молодежи.

Ключевые слова: спорт, киберспорт, молодежь, положительное влияние, развитие.

Для цитирования: Газизов Ф. Г., Илюшин О. В., Хисамиев И. М., Илюшина П. О. Положительное влияние киберспорта на молодежь и его роль в формировании личности // *Экономика и управление: проблемы, решения*. 2024. № 9. Т. 8. С. 137–141; <https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.09.08.018>

Original article

Development of educational programs POSITIVE IMPACT OF CYBERSPORT ON YOUTH AND ITS ROLE IN THE FORMATION OF PERSONALITY

Fanis G. Gazizov¹, Oleg V. Ilyushin^{1,2}, Ilnar M. Khisamiev¹, Polina O. Ilyushina³

¹Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia

²Kazan State Power Engineering University, Kazan, Russia

³AESC "IT Lyceum", Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia

Author responsible for correspondence: Ilyushin Oleg Vladimirovich, ilushin-oleg@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1149-8583>

Annotation. Annotation. This article examines the positive impact of cybersports on youth, including its role in the development of social skills, cognitive abilities, and physical activity. The purpose of the study is to raise awareness of cybersports and to identify mechanisms through which cybersports can contribute to the personal and social growth of youth.

Keywords: sport, cybersport, youth, positive influence, development.

For citation: Gazizov F. G., Ilyushin O. V., Khisamiev I. M., Ilyushina P. O. Positive impact of cypersport on youth and its role in the formation of personality // *Economics and management: problems, solutions*. 2024. Vol. 9. No. 8. P. 137–141. URL: <https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.09.08.018>

Введение. Киберспорт, как новая форма соревнований, стремительно завоевывает популярность среди молодежи по всему миру. С увеличением числа игроков и зрителей, киберспорт стал не только развлекательной активностью, но и важной частью культуры современного общества. В последние годы внимание ученых и специалистов к этой сфере возросло, что связано с возможностями, которые киберспорт предоставляет молодым людям.

Данная статья направлена на исследование положительного влияния киберспорта на молодежь. Несмотря на существующие стереотипы о киберспорте как о потенциально негативном увлечении, данное исследование стремится продемонстрировать, что правильный подход к киберспорту может привести к значительным положительным результатам для молодых людей, способствуя их всестороннему развитию.

Материалы и методы. Для проведения исследования о положительном влиянии киберспорта на молодежь были использованы следующие материалы и методы:

1. Анкетирование. Основным инструментом сбора данных стало анкетирование среди молодежи в возрасте от 14 до 25 лет. Анкеты включали вопросы о частоте участия в киберспортивных мероприятиях, восприятии киберспорта, а также об эффектах, производимых на анкетиремого киберспортом.

2. Анализ вторичных данных. В исследовании также использовались существующие научные статьи и отчеты, посвященные киберспорту и его влиянию на молодежь. Это помогло создать теоретическую основу и контекст для анализа собранных данных.

3. **Статистический анализ.** Собранные данные были обработаны с использованием статистических методов, что позволило выявить закономерности и связи между участием в киберспорте и развитием различных навыков у молодежи.

Таким образом, комбинирование количественных и качественных методов исследования обеспечило комплексный подход к анализу влияния киберспорта на молодежь.

Результаты исследования. В ходе исследования были получены следующие результаты,

подтверждающие положительное влияние киберспорта на молодежь:

1. Развитие социальных навыков. Участники киберспортивных команд отметили значительное улучшение навыков командной работы и коммуникации. Большинство видеоигр требует командной работы и развитых социальных навыков, за счет которых команда сможет эффективно обмениваться информацией и разрабатывать планы совместных действий, что заставляет участников команд развивать эти умения для достижения высоких результатов. Более 75% респондентов указали, что участие в киберспорте помогло им лучше взаимодействовать с другими людьми и развить лидерские качества.

2. Когнитивные способности: Анализ показал, что регулярные тренировки и участие в соревнованиях способствуют улучшению стратегического мышления и способности к быстрой обработке информации, так как киберспорт часто ставит игроков перед сложными задачами, требующими быстрого и эффективного решения. Это способствует развитию критического мышления и способности находить нестандартные подходы к решению проблем. Киберспорт требует высокой концентрации и способности быстро переключаться между различными задачами. Игроки учатся фокусироваться на важных элементах игры, игнорируя отвлекающие факторы. Около 68% участников отметили, что киберспорт помогает им развивать аналитические навыки и улучшать концентрацию. Помимо этого, игры требуют от игроков запоминания большого количества информации, включая карты, стратегии и поведение противников. Это способствует развитию как краткосрочной, так и долгосрочной памяти.

3. Физическая активность. Несмотря на стереотипы о малой физической активности киберспортсменов, 60% респондентов сообщили о том, что они занимаются физической активностью вне игры, чтобы поддерживать здоровый образ жизни и показывать высокие результаты. Таким образом, сочетание киберспорта с физической активностью может привести к улучшению как физических, так и когнитивных способностей, что в конечном итоге способствует более успешному выступлению в соревнованиях.

4. **Сообщество и поддержка.** В современном мире, где технологии и социальные сети играют важную роль в жизни людей, наличие друзей и поддерживающего сообщества становится особенно актуальным. Киберспорт, как одна из форм досуга, предоставляет уникальные возможности для формирования таких связей. Участие в киберспорте создает возможность для формирования сообществ, где молодежь может найти поддержку и дружеские связи. Более 80% респондентов отметили, что киберспорт помог им завести новых друзей и расширить социальный круг. Участие в киберспортивных командах или сообществах позволяет молодежи находить единомышленников, с которыми можно делиться интересами и увлечениями. Это способствует формированию крепких социальных связей, которые могут перерасти в настоящую дружбу. В киберспорте, где конкуренция может быть жесткой, наличие друзей помогает справляться с давлением и стрессом, создавая атмосферу взаимопомощи и понимания. Друзья могут значительно повысить качество жизни, помогая справляться с одиночеством и изоляцией. В киберспорте, где игроки часто проводят много времени за экранами, наличие друзей, с которыми можно обсудить игру или просто пообщаться, помогает создать баланс между виртуальной и реальной жизнью.

Обсуждение. Киберспорт, как явление, оказывает значительное влияние на участников, объединяя в себе множество положительных аспектов. В первую очередь, он способствует развитию когнитивных и социальных навыков. Эти навыки не только полезны в игровом процессе, но и актуальны в реальной жизни, особенно в условиях современного быстроменяющегося мира.

Кроме того, киберспорт формирует социальные связи, вопреки существующим стереотипам. Это создает поддерживающее сообщество, которое может стать важным источником эмоциональной поддержки. В условиях стресса и изоляции, характерных для нашего времени, наличие дружеской сети становится неопределимым ресурсом для психоэмоционального благополучия.

Не менее важным является аспект физической активности. Осознание необходимости поддержания физического состояния среди игроков киберспорта приводит к тому, что многие из них начинают заниматься спортом, что положительно сказывается на их общем здоровье и работоспособности.

Также киберспорт открывает новые карьерные возможности. С ростом популярности этой сферы увеличивается спрос на профессиональных игроков, тренеров и организаторов турниров. Это создает новые пути для самореализации молодежи и позволяет им развивать свои таланты в области, которая их интересует.

Заключение. Результаты нашего исследования подчеркивают, что киберспорт оказывает значительное влияние на развитие молодежи, затрагивая различные аспекты их жизни и формирования личности. Киберспорт не только развлекает, но и способствует личностному и профессиональному росту, что делает его важным элементом современного молодёжного культурного пространства. Правильное распределение времени и интегрирование физической активности позволяют киберспортсменам извлекать как можно больше из любимого занятия.

Список источников

1. *Алебастров В. И.* Проблемы и перспективы спортивной медицины в России / В. И. Алебастров, И. В. Половодов // *Наука 2020*. Волгоград, 2019. С. 127–135.
2. *Васенков Н. В.* Средства здоровья сберегающего физического воспитания студентов. / Н. В. Васенков, Е. В. Фазлеева, А. С. Шалавина // *Наука и образование: новое время*. 2019. № 1 (30). С. 710–715.
3. *Гахария Т. Н.* Цифровые технологии в спорте: состояние и перспективы / Т. Н. Гахария // *Техническое обеспечение спортивной деятельности: материалы V Международной научно-технической конференции: электронное издание*. Минск: БНТУ, 2018. С. 9–13.
4. *Илюшин О. В.* Влияние физической культуры на эмоциональное состояние студентов / О. В. Илюшин, С. В. Абзалова, Р. Р. Шайхиев, А. С. Никитин // *Перспективы науки*. 2021. № 12(147). С. 191–194.
5. *Илюшин О. В.* Глобальные тренды на рынке фитнес-индустрии / О. В. Илюшин, Н. И. Абзалов, Т. П. Илюшина, П. О. Илюшина // *Экономика и управление: проблемы, решения*. 2024. Т. 8, № 6(147). С. 70–74. DOI 10.36871/ek.up.p.r.2024.06.08.010.

6. Искусственный интеллект, аналитика и новые технологии. Москва: Альпина Паблишер, 2022. 200 с. ISBN 978-5-961475-80-1.
7. Кривоногов А. Д. Внедрение в образовательный процесс высших учебных заведений дисциплины «киберспорт» в контексте кафедры «физическое воспитание» / А. Д. Кривоногов, О. В. Илюшин // Экономика и управление: проблемы, решения. 2024. Т. 8, № 6(147). С. 154–158. DOI 10.36871/ek.up.p.r.2024.06.08.022.
8. Маркус Г. Искусственный интеллект: Перегрузка. Как создать машинный разум, которому действительно можно доверять / Г. Маркус, Э. Дэвис; перевод В. Скворцова. Москва: Альпина Паблишер, 2022. 304 с. ISBN 978-5-20600-030.
9. Севодин С. В. Воздействие дистанционного образования на здоровье студента: оценка с использованием изучения общественного мнения / С. В. Севодин, Ф. Г. Газизов, Д. М. Баширова // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. 2023. № 8 (222). С. 287–292.
10. Финаев В. И. Информационное обеспечение для исследования интеллектуальных адаптивных обучаемых систем управления / В. И. Финаев, Д. А. Белоглазов // Информатизация и связь. 2013. № 2. С. 25–27.

References

1. Alebastrov V. I. Problems and Prospects of Sports Medicine in Russia / V. I. Alebastrov, I. V. Polovodov // *Science 2020*. Volgograd, 2019. P. 127–135.
2. Vasenkov, N. V. Means of Health-Saving Physical Education of Students / N. V. Vasenkov, E. V. Fazleeva, A. S. Shalavina // *Science and Education: New Time*. 2019. № 1(30). P. 710–715.
3. Gakharia T. N. Digital technologies in sports: status and prospects / T. N. Gakharia // *Technical support of sports activities: materials of the V International scientific and technical conference: electronic publication*. Minsk: BNTU, 2018. P. 9–13.
4. Ilyushin O. V. The influence of physical education on the emotional state of students / O. V. Ilyushin, S. V. Abzalova, R. R. Shaikhiev, A. S. Nikitin // *Prospects of science*. 2021. № 12 (147). P. 191–194.
5. Ilyushin O. V. Global trends in the fitness industry market / O. V. Ilyushin, N. I. Abzalov, T. P. Ilyushina, P. O. Ilyushina // *Economy and management: problems, solutions*. 2024. Vol. 8, № 6 (147). P. 70–74. DOI 10.36871/ek.up.p.r.2024.06.08.010.
6. Artificial intelligence, analytics and new technologies. Moscow: Alpina Publisher, 2022. 200 p. ISBN 978-5-961475-80-1.
7. Krivonogov A. D. Implementation of the discipline “cybersport” in the educational process of higher educational institutions in the context of the department of “physical education” / A. D. Krivonogov, O. V. Ilyushin // *Economics and Management: Problems, Solutions*. — 2024. Vol. 8, № 6 (147). P. 154–158. DOI 10.36871/ek.up.p.r.2024.06.08.022.
8. Marcus G. Artificial Intelligence: Reboot. How to Create a Machine Intelligence You Can Actually Trust / G. Marcus, E. Davis; translated by V. Skvortsov. Moscow: Alpina Publisher, 2022. 304 p.
9. Sevodin S. V. The Impact of Distance Education on Student Health: Assessment Using Public Opinion Research / S. V. Sevodin, F. G. Gazizov, D. M. Bashirova // *Scientific Notes of P. F. Lesgaft University*. 2023. № 8 (222). P. 287–292.
10. Finaev V. I. Information Support for the Study of Intelligent Adaptive Learning Control Systems / V. I. Finaev, D. A. Beloglazov // *Informatization and Communications*. 2013. № 2. P. 25–27.

Информация об авторах:

Ф. Г. ГАЗИЗОВ — кандидат педагогических наук, доцент, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия;

О. В. ИЛЮШИН — кандидат биологических наук, доцент, Казанский государственный энергетический университет; Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия;

И. М. ХИСАМИЕВ — старший преподаватель, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия;

П. О. ИЛЮШИНА — студент, СУНЦ «IT-лицей», Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия.

Information about the authors:

F. G. GAZIZOV — Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia;

O. V. ILYUSHIN — Candidate of Biological Sciences, Associate Professor, Kazan State Power Engineering University; Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia;

I. M. KHISAMIEV — Senior Lecturer, Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia;

P. O. ILYUSHINA — Student, SUNC “IT-Lyceum”, Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia;

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

The authors declare no conflicts of interests

Статья поступила в редакцию 20.08.2024; одобрена после рецензирования 25.08.2024; принята к публикации 31.08.2024

The article was submitted to the editorial office 20.08.2024; approved after review 25.08.2024; accepted for publication 31.08.2024.