

Киберспортивные состязания и их роль в молодежной субкультуре.

Резникова Виктория Андреевна, студентка 3 курса

(kotenok_210604@mail.ru)

ГБОУ ВО Курской области «Курская академия государственной и муниципальной службы», г. Курск, Россия

Киберспорт – это феномен современной молодежной культуры, оказывающий значительное влияние на формирование ценностей, образа жизни и социальных связей молодых людей. Он предоставляет возможности для самовыражения, развития навыков и обретения новых друзей. Однако важно помнить о потенциальных рисках, связанных с чрезмерным увлечением играми. Умеренность, осознанность и соблюдение баланса между виртуальным и реальным миром – ключевые факторы для здорового взаимодействия с киберспортом. Родители, педагоги и сами молодые люди должны быть осведомлены о проблемах зависимости и принимать меры для ее профилактики. Только тогда киберспорт сможет стать позитивной силой, приносящей пользу молодежи, а не вред.

Ключевые слова: киберспорт, киберспортивные соревнования.

Введение: Киберспорт стремительно ворвался в современный мир, превратившись из развлечения для энтузиастов в глобальную индустрию с многомиллиардными оборотами. Особенно сильное влияние киберспорт оказывает на молодежную субкультуру, формируя новые тренды, ценности и даже образ жизни.

Что такое киберспорт?

Прежде всего, стоит понимать, что киберспорт – это соревнования по видеоиграм, проводимые на профессиональном или полупрофессиональном уровне. Турниры организуются по различным дисциплинам, таким как Dota 2, League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Fortnite и многим другим. Участники соревнуются в командном или индивидуальном формате, демонстрируя свои навыки, стратегическое мышление и командную работу. Разнообразие игровых жанров в киберспорте поражает своим масштабом. Стратегии (StarCraft II), шутеры (Counter-Strike: Global Offensive), файтинги (Street Fighter), МОБА-игры (Dota 2 и League of Legends) привлекают миллионы участников и зрителей. Появление новых форматов, таких как королевские битвы (Fortnite, PUBG), расширяет аудиторию и увеличивает интерес к индустрии. Призовой фонд крупных турниров достигает десятков миллионов долларов. The International 2019 по Dota 2 имел призовой фонд более 34 миллионов долларов, а PGL Major Stockholm 2021 по CS — 2 миллиона долларов. Трансляции на Twitch и YouTube, спонсорские контракты и рекламные возможности делают киберспорт привлекательной индустрией для молодых людей.

Киберспорт как фактор формирования молодежной субкультуры.

1. *Среда для самовыражения:* Киберспорт предоставляет молодым людям платформу для самовыражения, позволяя им проявить свои таланты и увлечения. Многие подростки находят в играх возможность реализовать свои амбиции, развить навыки, такие как стратегическое мышление, реакция и координация движений;

2. *Создание сообществ и социальных связей:* Киберспорт объединяет людей со схожими интересами, формируя крепкие сообщества. Фанаты общаются в онлайн-форумах, чатах, социальных сетях, разделяя свои впечатления, делясь советами и поддерживая друг друга;

3. *Появление новых кумиров и ролевых моделей:* В киберспорте формируются свои звезды – успешные игроки, тренеры и стримеры, которые становятся образцами для подражания. Они влияют на моду, стиль жизни и даже выбор профессионального пути молодежи;

4. *Развитие новых навыков и компетенций:* Участие в киберспорте требует не только игровых навыков, но и умения работать в команде, анализировать информацию, быстро принимать решения и справляться со стрессом. Эти навыки востребованы в различных сферах деятельности, включая ИТ, бизнес и коммуникации;

5. *Новые формы развлечений и монетизации:* Киберспорт стимулирует развитие индустрии развлечений. Влиятельные стримеры и киберспортивные организации зарабатывают деньги на рекламе, спонсорских контрактах, продаже мерча и турнирных призовых. Это открывает новые возможности для монетизации увлечений молодежи.

Образовательные и карьерные перспективы.

Интеграция в образование становится все более заметной: учебные заведения внедряют программы по киберспорту, готовят специалистов в различных направлениях индустрии. Молодые люди могут построить карьеру не только как профессиональные игроки, но и в качестве:

1. Тренеров;
2. Аналитиков;
3. Комментаторов;
4. Менеджеров команд;
5. Маркетологов;
6. Разработчиков контента.

Проблемы с зависимостью.

Несмотря на многочисленные преимущества, киберспорт, как и другие формы развлечений, не лишен недостатков. Чрезмерное увлечение играми и киберспортом может приводить к серьезным проблемам:

1. *Зависимость:* Игры могут вызывать зависимость, приводя к тому, что человек проводит за ними все больше времени, пренебрегая учебой, работой, социальными связями и здоровьем;

2. *Проблемы со здоровьем:* Длительное сидение перед экраном, неправильная осанка, недостаток физической активности могут приводить к

проблемам со зрением, заболеваниям опорно-двигательного аппарата, ожирению и другим проблемам со здоровьем;

3. *Социальная изоляция*: Чрезмерное увлечение играми может привести к социальной изоляции, когда человек предпочитает виртуальный мир реальному, ограничивая общение с друзьями и семьей;

4. *Психологические проблемы*: Зависимость от игр может вызывать тревожность, депрессию, снижение самооценки, раздражительность и агрессию.

Заключение.

Киберспортивные состязания стали значимой частью современной молодежной субкультуры, формирующей новые социальные связи и карьерные возможности. При правильном балансе между виртуальной и реальной жизнью, киберспорт может стать не только развлечением, но и основой для профессионального развития молодого поколения. Важно поддерживать позитивное развитие этой субкультуры, направляя энергию молодежи в конструктивное русло и помогая реализовать их потенциал в кибериндустрии.