

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/290864>

Тип работы: Дипломная работа

Предмет: Общая социология

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ 4

1. Теоретико-методологические аспекты изучения киберспорта как инструмента профессиональной социализации 7

1.1. Сущность и содержание понятия «киберспорт» 7

1.2. Концептуальные подходы в исследовании профессиональной социализации киберспортсменов 16

2. Эмпирическое изучение профессиональной социализации в киберспорте 31

2.1. Программа социологического исследования 31

2.2. Основные характеристики профессиональной социализации киберспортсменов 37

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 63

Список литературы 66

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. На современном этапе общественного развития большое значение имеет процесс цифровизации. В связи с активным развитием информационных технологий интернет-среда занимает важное место в жизни каждого человека. Спорт не стоит в стороне от данной тенденции. Спортивные форумы, проводимые в рамках киберспорта, набирают широкую популярность. Для популяризации данного спорта большое значение имеет деятельность медиа.

Для спортсменов, специализирующихся в киберспорте, данный вид деятельности нередко становится профессиональным. При этом он способствует формированию необходимых качеств для данной профессии нового типа:

- умение чётко и оперативно мыслить
- уверенность в себе и волю к победе
- стратегические навыки
- целеустремлённость и настойчивость
- готовность работать в команде, навыки конструктивного общения.

Однако деятельность киберспортсменов осуществляется в той среде, особенности которой к настоящему времени чётко не выявлены, поэтому необходимо определить сущность и особенности профессиональной социализации киберспортсменов в цифровой среде. Киберспорт в качестве программы дополнительного образования уже присутствует в некоторых общеобразовательных организациях, что свидетельствует о том, что педагоги признают, что данный вид спорта может способствовать развитию ценных личностных качеств.

Степень разработанности проблемы в научной литературе.

Разработкой понятия «социализированная личность» и обоснованием критериев социализации занимались Л. С. Выготский, Дж. Г. Мид и Т. Парсонс.

Игровую индустрию с точки зрения влияния на личность изучали В. А. Комаров, А. И. Денисова, И. А. Шушарина.

О влиянии видеоигр на молодежь говорится в трудах А. П. Коротышева, П. П. Рыхтика, Г. П. Кузьминой, И. А. Сидорова, Д. Ю. Санагурского, П. А. Ивлиева, Н. А. Ивановой.

Роль компьютерных игр в системе социализации молодых людей рассматривали в своих работах Д. В. Малый, Ю. В. Иноземцева, А. В. Мудрик, А. В. Маричева, Н. О. Паламар, И. В. Фадеев, Р. М. Шаяхметова.

Особенности социализации в киберспортивной сфере и влияние киберспорта на молодых профессиональных игроков изучали А. А. Исмаилов, И. В. Миронцов.

Несмотря на то, что существует множество научных работ, связанных с выбранной темой, к настоящему времени не представлено исследований о том, как на современном этапе осуществляется

профессиональная социализация киберспортсменов.

Цель бакалаврской работы – определить характер влияния киберспорта на личностные качества необходимые для профессиональной социализации.

В рамках данной цели поставлены следующие задачи:

1. Рассмотреть сущность и содержание понятия «киберспорт»
2. Охарактеризовать концептуальные подходы в исследовании профессиональной социализации киберспортсменов
3. Разработать программу социологического исследования
4. Выявить основные характеристики профессиональной социализации киберспортсменов.

Объектом исследования являются киберспортсмены

Предмет бакалаврской работы – киберспорт как инструмент профессиональной социализации

Гипотеза исследования. Киберспорт способствует формированию таких значимых для профессиональной социализации качеств, как оперативность, умение работать в команде и готовность принимать решения (брать на себя ответственность) в сложной ситуации (кризис-менеджмент).

Теоретико-методологические основания бакалаврской работы

- деятельностный подход в образовании, основанный на единстве сознания и деятельности (А.В. Мудрик);
- личностно-ориентированный подход, предполагающий исследование личности и выстраивании образовательного процесса в соответствии с возрастными и личностными особенностями обучающегося (Л.С. Выготский);
- диалогический подход, позволяющий рассматривать взаимодействие педагогов и родителей как равноправные партнерские отношения по поиску совместных способов решения актуальных проблем в воспитании ребенка (В.А. Петровский);
- компетентностный подход, предполагающий разработку содержания образования, ориентированного на формирования у субъектов ключевых компетенций как базовых качеств личности, обеспечивающих успешность деятельности (И.Д. Маркин.).

Эмпирическая база исследования: игровой клуб

Научно-практическая значимость исследования состоит в определении возможностей киберспорта для развития необходимых для успешной социализации личностных качеств киберспортсменов.

Структура работы. Данная бакалаврская работа содержит в себе введение, две главы основной части, заключение, список использованных источников, приложения.

1. Теоретико-методологические аспекты изучения киберспорта как инструмента профессиональной социализации

1.1. Сущность и содержание понятия «киберспорт»

По мнению А.А. Исмаилова, «Компьютерный спорт (киберспорт) понимается как вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой» [6].

А.И. Денисова определяет киберспорт следующим образом: «Под дефиницией киберспорта понимается игровое состязание с применением IT технологий, в которых компьютер выступает модератором виртуальной реальности, где непосредственно проходит соревнование» [1].

Н.А. Федотова также дополнила, что «Спорт – это деятельность, включающая усилие и умение, в котором человек или команда соревнуются против другого или других за развлечения. В соответствии с этим определением считается, что киберспорт – такой же вид спорта, как и любой другой, который на самом высоком уровне требует интенсивной тренировки и сосредоточенности» [20].

Таким образом, для нашего исследования установим, что киберспорт (англ. cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) – это соревновательная деятельность по компьютерным играм, происходящая в виртуальном пространстве. Однако, за этим, следует уточнить, что не каждая компьютерная игра может быть киберспортивной дисциплиной.

Важно понимать, что такая игра должна:

- 1) быть многопользовательской;
- 2) иметь соревновательную составляющую;

3) состоять из определенных правил, которые предоставят равные условия для игроков и команд [27]. Из двух последних пунктов сформировались различные игровые жанры и киберспортивные дисциплины. Далее мы рассмотрим самые популярные из них.

Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов.

Соревнования по компьютерному спорту проводятся в следующих дисциплинах:

- MOBA (Massive Online Battle Arena) – одна из самых популярных киберспортивных дисциплин, в которой две команды по пять игроков сражаются на боевой арене, представляющей собой карту. Каждый игрок управляет одним персонажем, из списка доступных героев. Персонажи имеют свои уникальные характеристики и навыки. В течение матча персонажи могут усиливать свои способности и приобретать предметы, которые улучшают их характеристики и влияют на ход игры. Победа присуждается той команде, которая смогла сломать главное здание соперника. (примеры игр: Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm) [33];
- FPS (First Person Shooter) – шутер или тактический трёхмерный бой – ещё одна популярная дисциплина компьютерного спорта (по состоянию на 01.11.2022 не признана в России Министерством спорта РФ и не включена в правила Федерации компьютерного спорта), в которой имитируется процесс военных операций или противостояний двух команд по пять игроков. Процесс игры заключается в том, что одной команде (атакующим) необходимо установить внутриигровую бомбу и уничтожить определенный объект, а противоположной команде (защитникам) её обезвредить и защитить объект. Через определенное количество времени (раундов), команды меняются ролями. Столкновения происходят на определенных картах (локациях) особого вида. В процессе матча игроки имеют возможность получать ресурсы, которые впоследствии можно потратить на более эффективное вооружение и снаряжение (примеры игр: CS:GO, Valorant, Rainbow Six: Siege) [35];
- соревновательные головоломки – дисциплина, в которой участники соревнований решают логические задачи. Результат обычно зависит от скорости логического и тактического мышления, предопределяющих выбор той или иной стратегии игры для достижения победы (примеры игр: Hearthstone, Clash Royale, Artifact) [34];
- спортивный симулятор – эта дисциплина, которая с помощью компьютерной игры, имитирует состязания по традиционным видам спорта (примеры игр: серия игр FIFA, серия игр NHL) [25];
- RTS (Real Time Strategy) – стратегия в реальном времени, в которой игроки координируют действия игровых армий. Для защиты районов карты и уничтожения активов своего соперника игроку необходимо управлять своими войсками, добывать денежные ресурсы, строить важные стратегические объекты и т. д. (примеры игр: Warcraft 3, StarCraft 2, Clash of Clans, серия игр Total War);
- технический симулятор – дисциплина, в которой участники соревнований, имитируя физическое поведение и управление техническими средствами, достигают победы в соответствии с техническими правилами дисциплины. В результате соревновательной деятельности участник соревнований может получить навыки управления реальными техническими средствами (пример игры: World of Tanks) [26];
- файтинг (fighting) – дисциплина, в которой игроки берут под своё управление персонажей с определенными навыками единоборств, а затем вступают в схватку друг с другом. Победа присуждается игроку, который первым опустит до нуля параметр здоровья персонажа соперника (примеры игр: серия игр Mortal Kombat, серия игр Tekken, серия игр Street Fighter) [30].

Мы рассмотрели дисциплины, на основании которых проводится большинство киберспортивных соревнований. Стоит отметить, что в определенных странах мира указанные дисциплины имеют свой уровень популярности. Например, в странах Азии и профессиональные игроки, и игроки-любители отдают большее предпочтение таким дисциплинам, как MOBA или Fighting, чем остальным. То же самое касается и самих игр. К примеру, в США в дисциплине FPS, недавно вышедший Valorant занял первое место в топе самых популярных киберспортивных игр, в то же время, шутер с богатой историей развития – CS:GO является однозначным фаворитом для геймеров стран Европы.

Сейчас, после общего представления понятия «киберспорт», мы обратимся ко времени его зарождения в России. Федерация компьютерного спорта России (далее ФКС) была создана 24 марта 2000 года. В странах мира уже на тот момент существовали (и продолжают существовать) федерации киберспорта, которые призваны развивать киберспорт в социуме, как новый вид спорта, регулировать правила и проведение соревнований [34].

25 июля 2001 года Россия стала первой страной в мире, признавшей киберспорт, как официальный вид спорта. С этого момента киберспортивные соревнования регулировались и проводились под эгидой ФКС и

Министерства спорта Российской Федерации. Это позволяло получить им официальный статус спортивных мероприятий. Однако в 2006 году киберспорт был исключен из перечня российских видов спорта. Причиной тому было отсутствие прорыва в его развитии. Новая спортивная индустрия не была признана в нашей стране, в ней проводилось крайне мало официальных чемпионатов. Нельзя сказать, что данный факт сильно повлиял на существования киберспорта в России: это лишь значило, что он перестал контролироваться и развиваться с помощью государства. Но через 10 лет, благодаря усилиям ФКС, 7 июня 2016 года, Министерство спорта, вновь официально признало киберспорт спортивной дисциплиной. Это решение было принято в приказе № 470 Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016: «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта...» [35]. Учредители ФКС на этот раз подошли к вопросу серьезно. Их действия дали российскому киберспорту следующие возможности:

- 1) Для киберспортсменов были введены спортивные звания и разряды. Таким образом, киберспортсменам присваивался официальный статус российских спортсменов;
- 2) Как и в 2001 году, киберспортивные мероприятия вновь начали проводиться Министерством спорта. Это дало новые возможности для должного финансирования соревнований и организации специальных площадок для их проведения;
- 3) В России стали повсеместно проводиться официальные чемпионаты страны. Начиная с 2016 года, были организованы следующие соревнования:
 - Чемпионат России по компьютерному спорту – это ежегодное соревнование, которое проводится с 2018 года. В 2021 году в нём приняло участие более 20 тысяч человек по всей стране;
 - Кубок России по компьютерному спорту – это официальные всероссийские соревнования, которые проводятся ежегодно, начиная с 2016 года. В 2021 году в соревнования вошли две игровые дисциплины: MOBA Dota 2 и «файтинг» Tekken 7. Финальные матчи Кубка состоялись в киберспортивном комплексе Yota Arena в городе Москва;
 - Открытый Кубок ФКС России – это ежегодные международные соревнования. В 2021 году более 35 тысяч киберспортсменов соревновались в дисциплинах: Dota 2, Clash Royale и Counter Strike: Global Offensive;
 - Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига – это соревнования среди школьных команд со всей России, которые проводятся ежегодно с 2018 года. Кроме традиционных киберспортивных дисциплин, в них также представлены электронные шахматы;
 - Всероссийская киберспортивная студенческая лига (ВКСЛ) – это ежегодные киберспортивные соревнования, проводящиеся с 2016 года среди команд высших и средних специальных учебных заведений. По 22 данным ФКС, в 2021 году в лиге приняли участие более 7500 студентов из 53 регионов страны;

Список литературы

Научная литература:

1. Выготский Л. С. Собрание сочинений. Т. 2. Проблемы общей психологии. – С. 75
2. Денисова А. И. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Аналитика культурологии. – Тамбов. – 2010. – 3 С.
3. Занаев С. З. Идеи трудового воспитания в педагогической системе К. Д. Ушинского и их развитие в деятельности М. Н. Скаткина. // Проблемы современного образования. – Москва. – 2014. – С. 38-44.
4. Иванова Н. А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт. // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – СПб. – 2017. – №11. – С. 321-324.
5. Ивлиев П. А. Анонимность в интернете: проблемы и особенности. // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – Самара. – 2019. – 3 С.
6. Исмаилов А. А. Киберспорт как социальное явление. // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – Самара. – 2019. – 398 С.
7. Комаров В. А., Шушарина И. А. Игровой сленг в современном русском языке. // Вестник Курганского государственного университета. – Курган. – 2019. – С. 88-90.
8. Коротышев А. П., Рыхтик П. П. Игровые онлайн-сообщества – ресурс формирования гражданской идентичности российской молодежи. // Социум и власть. – 2019. – №3. С. 30-39.
9. Кузьмина Г. П., Сидоров И. А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека. // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – Чебоксары. – 2012. – №2. – С. 78-84.

10. Малый Д. В., Иноземцева Ю. В. Компьютерная игра как способ социализации личности. // Национальные приоритеты России. – Омск. – 2017. – №1. – 575 С.
11. Маричева А. В., Паламар Н. О. Психологические особенности самопрезентации теневых аспектов личности пользователем онлайн-игр. // Вопросы науки и образования. – Симферополь. – 2018. – 236 С.
12. Маркин И. Д. Компьютерные игры как альтернатива реальной жизни в молодежной среде. // Актуальные проблемы теории и практики психологии. – Москва. – 2019. – С. 392-396.
13. Миронцов И. В. Киберспорт как инструмент социализации. // Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология. 2018. № 2. – С. 62-67
14. Мудрик А. В. Социализация человека: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. М.: Академия. – 2006. – С. 304.
15. Нифонтова А. С. Школа как агент социализации личности. – Новосибирск. – 2016. – 13 С.
16. Санагурский Д. Ю. Игрофикация (gamification) как фактор формирования виртуальной идентичности. // Культурологический журнал. – Москва. – 2014. – 244 с.
17. Сбитнева В. Б. Педагогические условия развития лидерских качеств подростков в детском общественном объединении. – Пермь. – 2006. – 243 С.
18. Солодова Е. П., Калмыкова Д. А., Полупан К. Л. Командообразование как современный способ управления человеческими ресурсами. // Вестник Самарского университета. Экономика и управление. – Самара. – 2018. – №4. – С. 67-72.
19. Фадеев И. В. Влияние компьютерных игр на социализацию людей // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – Самара. – 2019. – 378 с.
20. Федотова Н. А. Игровая концепция творчества: работа Й. Хёйзинги «Homo Ludens. Опыт игрового элемента в культуре». // Наука, образование и культура. – Норильск. – 2016. – 184 с.
21. Шаховцев П. А. История становления киберспорта. // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – СПб. – 2014. – 224 с.
22. Шаяхметова Р. М. Роль культурно-досуговой деятельности в системе социализирующей личности факторов. Влияние компьютерных игр на социализацию личности детей. – Набережные Челны. – 2005. – 32 С.

Научная зарубежная литература

23. Мид Дж. Разум, я и общество. – Чикаго. – 1934. – С. 163
24. Парсонс Т. Понятие общества: компоненты и их взаимоотношение // Американская социологическая мысль: Сб. – Москва. – 1996. С. 503.

Электронные ресурсы:

25. "Наши" против "чужих": как игры создают стереотипы о национальностях [Электронный ресурс] / [Режим доступа] https://www.playground.ru/misc/nashi_protiv_chuzhih_kak_igry_sozdayut_stereotip_u_o_natsionalnostyah-317987
26. «Виртуальный мир Second Life заполучил собственного миллионера» [Электронный ресурс] / [Режим доступа] <https://habr.com/ru/post/2232/>
27. «Киберспорт»: статья в Википедии [Электронный ресурс] / [Режим доступа] <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт>
28. «Молодёжь»: статья в Википедии [Электронный ресурс] / [Режим доступа] <https://ru.wikipedia.org/wiki/Молодёжь>
29. «Социализация»: статья на Википедии [Электронный ресурс] / [Режим доступа] <https://ru.wikipedia.org/wiki/Социализация>
30. «Эскапизм»: статья на Википедии [Электронный ресурс] / [Режим доступа] <https://ru.wikipedia.org/wiki/Эскапизм>
31. «Я бы гордился таким сыном как Рамзес». Огромное интервью Романа Дворянкина о жизни и Доте. [Электронный ресурс] / [Режим доступа] <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/spacecreating/2649762.html>
32. Iceberg: «Сильно сбивает страх, что ты можешь проиграть квалификации и год снова сидеть» [Электронный ресурс] / [Режим доступа] <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/iceberg-silno-sbivaet-strakh-chto-ty-mozhesh-proigrat-kvalifikacii-i-god-snova-sidet>
33. Видеоигры в нашей жизни [Электронный ресурс] / [Режим доступа] https://games.mail.ru/pc/articles/feat/videoigry_kak_kultura_ih_vlijanie_i_znachenie

_dlja_obschestva_by_stepanov590_mail_ru/

34. История развития киберспорта в России и мире. [Электронный ресурс] / [Режим доступа]

<http://киберспорт.рф/esport/history/>

35. Краткая история киберспорта: как все было? [Электронный ресурс] / [Режим доступа]

<https://cq.ru/articles/industrija/kratkaja-istorija-kibersporta-kakvse-bylo>

36. Симпл был токсичным школьником. Теперь он – лучший в мире [Электронный ресурс] / [Режим доступа]

<https://zen.yandex.ru/media/cyber.sports.ru/simpl-by-l-toksichnym-shkolnikom-teperon--luchshii-v-mire-5d72d1b7c49f2900ad44608d>

37. Социализация в играх как секрет успеха [Электронный ресурс] / [Режим доступа]

<https://www.cybersport.ru/blog/post/103022/sotsializatsiia-vigrakh-kak-sekret-uspekha>

38. Социализация личности посредством компьютерных технологий [Электронный ресурс] / [Режим

доступа] <http://anaculturolog.ru/journal/archive/item/102-socialization-of-the-personthrough-computer-technology.html>

39. Чем отличается киберспорт на LAN и в онлайн? [Электронный ресурс] / [Режим доступа]

<https://cq.ru/news/cybersport/cem-otlicaetsya-kibersportna-lan-i-v-onlaine>

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/290864>