

9. O'Doherty, B. Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space / B. O'Doherty. – University of California Press, 1976. – 113 p.

10. O'Neil, P. The Culture of Curating and the Curating of Culture(s) / P. O'Neil. – Mit Press, 2016. – 194 p.

Клезович И.С., студент 108 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Бачурина Т.В.,
старший преподаватель

КИБЕРСПОРТ КАК ФОРМА СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Технический прогресс и развитие киберспорта тесно связаны между собой, но при этом, абсолютно не изучены, что делает данное исследование актуальным, поскольку оно отражает изменения, происходящие в обществе, формирующиеся социальные практики и взаимодействия, особенно в эпоху цифровизации и глобализации.

Киберспорт – это «виды спорта, где победа достигается решением предложенной задачи с использованием технических средств, то есть осуществляется посредством современных средств коммуникаций при доминирующей роли сознательного над бессознательным» [3].

В отличие от традиционных видов спорта, киберспортивные соревнования часто воспринимаются как развлечение, лишённое значимого социального контекста. Из чего можно сделать вывод, что основная проблема заключается в недостаточном осознании обществом влияния киберспорта на социальные связи, культурные самоопределения и экономические процессы.

Киберспорт – это социокультурный феномен, многоаспектно влияющий на мировоззрение молодежи. Он формирует новые ценности (командная работа, достижения), отличные от традиционных (семья, коллективизм), и способствует индивидуалистическому мировоззрению, ориентированному на самореализацию. Киберспорт также культивирует гиперкомпетитивность и создает новые эталоны успеха – карьеру профессионального игрока. Кроме того, он распространяет цифровую субкультуру, трансформируя образ жизни молодежи. Таким образом, киберспорт оказывает существенное влияние на ценностные ориентации и требует всестороннего изучения для эффективного управления этим процессом [2].

Киберспорт влияет на молодежную культуру, изменяя традиционные формы досуга. В некоторых странах классические спортивные мероприятия уступают место киберспорту, который становится основным вариантом проведения свободного времени. Турниры, такие как The International по Dota 2, привлекают команды со всего мира.

Уникальная атмосфера турнира позволяет игрокам и зрителям делиться культурными традициями, например, китайские команды демонстрируют традиционные танцы на открытии. В Китае государственная поддержка киберспорта формирует новую культурную динамику, где традиционные ценности переплетаются с современными подходами к развлечениям. Киберспортивные мероприятия становятся важными культурными событиями, подчеркивающими местные традиции.

В Южной Корее киберспорт достиг такой популярности, что местные игроки стали национальными героями, а киберспортивные площадки – центрами общения.

Как китайское, так и южнокорейское правительства признали киберспорт официальным видом спорта и профессиональной деятельности [1].

Можно сказать, что, киберспорт, как вид деятельности, демонстрирует значительную популярность в различных регионах мира, особенно в Азии, где он стал неотъемлемой частью молодежной культуры и образа жизни. Страны, такие как Южная Корея и Китай, активно развивают киберспортивные турниры, создавая целые экосистемы вокруг них.

В США, Латинской Америке и России киберспорт также приобретает все большую экономическую значимость, что проявляется в растущих инвестициях в команды, турниры и инфраструктуру.

Однако, существуют регионы, где киберспорт остается недостаточно популярным с финансовой и социальной точки зрения. В частности, в ряде стран Европы, включая Беларусь, киберспорт не достиг такого уровня признания и поддержки.

В Беларуси киберспорт сталкивается с рядом проблем, такими как низкая финансовая поддержка и недостаточно развитая инфраструктура для профессиональных команд и турниров. В отличие от более развитых стран, где крупные компании и спонсоры активно инвестируют в киберспорт, в Беларуси таких инвестиций недостаточно.

Киберспорт в Беларуси не всегда воспринимается как полноценная спортивная дисциплина. Многие люди по-прежнему считают его лишь развлечением, что будет отражено в результатах анкетирования.

В ответ на существующие вызовы была создана Белорусская федерация киберспорта. Основные направления ее деятельности включают: создание необходимых условий для тренировок команд и проведения соревнований и образовательную деятельность (обучение молодых игроков и тренеров, а также популяризация киберспорта в учебных заведениях).

Несмотря на усилия Белорусской федерации киберспорта, развитие данной сферы, как с экономической, так и с социальной стороны, все еще требует

значительных усилий и времени для достижения уровня, который наблюдается в других странах.

В статье представлен анализ опроса среди молодежи Беларуси, направленного на выявление ключевых аспектов восприятия киберспорта, его влияния на общество и карьерных перспектив.

Опросная выборка продемонстрировала, что примерно 70% респондентов активно участвуют в играх, что указывает на высокий уровень вовлеченности молодежи в игровую культуру. Важным аспектом исследования стало осознание киберспорта как вида деятельности. Около 60% опрошенных считают киберспорт исключительно развлечением, однако свыше 40% уже воспринимают его как полноценный спорт. Это свидетельствует о трансформации восприятия данного явления и повышении его статуса в глазах молодежи. Несмотря на это, приблизительно половина респондентов выражает недоверие к возможностям профессионального роста в области киберспорта, что может быть связано с устойчивыми стереотипами или недостаточной информированностью о карьерных вариантах в данной сфере.

Следует отметить, что среди молодежи наблюдается заметный интерес к карьере киберспортсмена: около 30% опрошенных рассматривают себя в этой роли.

Гендерные различия в восприятии киберспорта также заслуживают внимания. Женская аудитория, хотя и интересуется видеоиграми, чаще отдаёт предпочтение несоревновательным дисциплинам и ограничивает себя во времени, посвящаемом играм (в среднем около 5 часов в неделю), в то время как мужчины являются более вовлеченными игроками, тратя на это до 20 часов и более. Мужчины выражают большую уверенность в том, что киберспорт может стать успешной карьерой, в то время как женщины чаще рассматривают его как развлекательную деятельность. Интересно, что молодежь в возрасте 14-17 лет

проявляет активный интерес к киберспорту, тогда как старшая группа (18-24 года) демонстрирует тенденцию к сокращению игровых часов.

На основе проведенного анализа восприятия киберспорта среди молодежи Беларуси можно сделать несколько ключевых выводов и предложить идеи, которые могут способствовать развитию этой области в стране.

Во-первых, несмотря на высокую вовлеченность молодежи в игровую культуру, существует явная необходимость в повышении осведомленности о киберспорте как о потенциальной карьере. Поскольку более 40% респондентов не уверены в жизнеспособности киберспорта как профессии, стоит рассмотреть возможность создания образовательных программ и мероприятий, которые бы информировали молодежь о карьерных перспективах в киберспорте. Это могут быть мастер-классы, лекции и встречи с профессиональными киберспортсменами и специалистами из индустрии.

Во-вторых, результаты опроса показывают, что женская аудитория менее вовлечена в киберспорт и -более скептически настроена к его возможностям. Это создает возможность для разработки инициатив, направленных на привлечение женщин в киберспортивную среду. Например, можно организовать специальные турниры и программы, ориентированные на женщин, что поможет создать более инклюзивную атмосферу и развить интерес среди девушек.

Кроме того, учитывая, что большинство респондентов воспринимают киберспорт как развлечение, важно работать над изменением общественного восприятия этой дисциплины. Необходимы кампании, которые бы подчеркивали положительное влияние киберспорта на развитие стратегического мышления, командной работы и социальных навыков.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аверин, А. В., Андреев, Н. В., Поздняков, К. К. Детерминанты регулирования киберспорта: сравнительный анализ России, Южной Кореи и Китая // Цифровая экономика. – 2021. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/determinanty-regulirovaniya-kibersporta-sravnitelnyy-analiz-rossii-yuzhnoy-korei-i-kitaya> (дата обращения: 03.03.2024).

2. Мирошниченко, М. А. Киберспорт как социокультурное явление: анализ влияния на молодежную субкультуру / М. А. Мирошниченко // Человек. Общество. Инклюзия. – Том 15. № 1. 2024. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-sotsiokulturnoe-yavlenie-analiz-vliyaniya-na-molodyozhnuyu-subkulturu?ysclid=m8e7y8f5d6721412442> (дата обращения: 19.09.2024).

3. Скаржинская, Е. Н., Новоселов, М. А. К вопросу понятийного обеспечения компьютерного спорта / Е. Н. Скаржинская, М. А. Новоселов // Современность как предмет исследования : Материалы IV Международной научной конференции. Московская государственная академия физической культуры. – 2011. – С. 165–169.

Козачёнок В.С., студент 302 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Макарова Е.А.,
кандидат педагогических наук, доцент

ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ ПОДРОСТКОВ СРЕДСТВАМИ МУЗЕЙНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Современное общество характеризуется стремительным развитием цифровых технологий, глобализацией и увеличением объема доступной