МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТУСА

КУРАШЕВ ДАНІЛ ЕДУАРДОВИЧ

Допускається до захисту:
в.о. завідувача кафедри
журналістики та соціальних комунікацій
канд.політ.н.,
____С.В. Бондаренко
«____» _____ 20__ р.

«КІБЕРСПОРТ – ЗАЛЕЖНІСТЬ ЧИ СОЦІАЛЬНА ВЗАЄМОДІЯ»

Спеціальність 061 Журналістика

Випускова робота (медіа проект)

Керівник:

Стеблина Н.О. доцент кафедри

журналістики та соціальних комунікацій

Оцінка:_____/____/_____

(бали за шкалою ЄКТС/ за національною шкалою)

Голова комісії:_____

(підпис)

Вінниця - 2021

Вступ

У зв'язку з недавнім поширенням кіберспорту його вивчення, в основному, носитьтеоретичний характер. Поки що, сформувалася занадто мала база наукових досліджень, але вже зараз існує безліч думок з приводу позитивних і негативних сторін кіберспорту, про його необхідність для соціуму. Комп'ютер і комп'ютерна гра, зокрема, можуть «вирівняти» можливості людей в сфері суспільної праці, дозволять вирішувати нетипові завдання.

Доречність та актуальність вибраної теми не потребує детального опису, тому що має досить пряму та зрозумілу мету: розповісти від першої особи про кіберспорт та розвіяти міфи про нього. Досить багато людей скептично ставляться до ігор та не бачать їх важливості, ігноруючи той факт, що ці самі ігри уже давно не звичайна комп'ютерна стрілялка, а повноцінна різногранна індустрія, яка має право на існування.

Мета проєкту – аналіз соціальних особливостей кіберспорту як соціально-віртуального феномену, створення навчального проєкту в мережі «Інстаграм» із матеріалами про кіберспорт.

Відповідно до мети поставлено такі завдання:

1. Визначити поняття: «спорт», «кіберспорт», «віртуальне співтовариство», «кіберспортивне співтовариство»;

2. Розкрити теоретичні підходи до аналізу інформаційно-мережевого суспільства;

3. Вивчити вплив віртуальних спільнот на суспільство і молодь в контексті відносини учасників кіберспортивного спільноти до кіберспорту як до своєрідного соціального феномену;

4. Розкрити основні соціальні характеристики кіберспорту;

5. Визначити соціальну типологію учасників кіберспорту;

Теоретико-методологічна база дослідження ґрунтується на соціологічних теоріях інформаційного суспільства і концепціях впливу комп'ютерних ігор на суспільство.

Пояснення та обгрунтування. Кіберспорт отримав статус офіційної спортивної дисципліни в 2016 році - це повноцінний вид спорту, який відрізняється від традиційного коротшими і дрібними за амплітудою рухами. Комп'ютерна гра в рамках кіберспорту - таке ж спортивне змагання, як шаховий турнір або тенісний матч. Широкомасштабний і глибокий вплив COVID-19 на повсякденне життя людей також позначився на глобальних ринках капіталу. При цьому інвестори роблять аналіз цього року на такі теми, як "робота з дому" і "навчання вдома", але тема, яка була відносно непомічена, - це "відеогра з дому", навіть коли вона стає великою частиною проведення часу людей. «Відеогра з дому» має широке значення. Саме цей термін обурює велику кількість батьків, про яких я розповідаю у одному з постів. До того, як почали з'являтись сучасні та досить потужні комп'ютери, ігри були чимось несамовито бажаним для кожної дитини, тому що такий вид розваг знаходився лише у комп'ютерних клубах, за який потрібно було платити чималі гроші. Саме через це такий вид проводження часу був досить обмежений для підлітків, дітей та навіть дорослих.

Насправді, уже після появи перших потужних смартфонів (які зачасту уже були у дітей від 10+ років), з'явилась така низка як кіберспорт (Hay Day, Фіфа 2011), де люди по мережі спілкувались, грали, вкладали гроші та продавали акаунти. Тому, на мою думку, саме популярність ігор викликала створення стереотипів, негативних та позитивних поглядів.

Всі навички і якості, які виникають у початківця-кіберспортсмена, обов'язково стануть в нагоді в подальшому житті. Важливо, щоб батьки розуміли, що кіберспорт - це один з ключових етапів соціалізації дитини і в цілому корисний інструмент в їх житті. Світ стає все більш цифровим, і дітям потрібно допомагати в ньому існувати. На 2021 рік відеоігри - це цікаве поєднання не тільки "розвага з дому", але і "соціалізація з дому". У деяких людей звісно може викликати обурення, тому що багато хто стериотипно мислить про те, що «інтровертія», яка розвивається через домашню соціалізацію є негативна, але це далеко не так. Людський психотип, темперамент становлюється ще з глибокого дитинства, тому думки про те, що всі кіберспортсмени інтроверти та соціопати – досить неграмотна та стериотипна. Насправді з набором популярності з'явилось і море різних

думок про кіберспорт. Важливо розуміти, що психічно хвора людина буде хвора і без ігор, у таких людей дуже слабка сила волі, тому контроль над ним може взяти кожна з залежностей, але між тим, з'явилось багато термінів, які пов'язані з ігроманією:

- Ігровий розлад- модель ігрового поведінки, що відрізняється порушенням контролю за грою , відведенням грі все більшого пріоритету в порівнянні з іншими видами діяльності до такої міри, що їй віддається перевага перед іншими інтересами і повсякденними заняттями, а також продовженням або інтенсифікацією ігрової діяльності незважаючи на появу небажаних наслідків.
- Тривожний розлад особистості - розлад особистості, що характеризується постійним прагненням до соціальної замкнутості, почуттям неповноцінності, надзвичайною чутливістю до негативних оцінок оточуючих і униканням соціальної взаємодії.
- Сонний параліч - це феномен, при якому людина, засінаючи або прокидаючись, деякий час не спроможна поворухнутись. Загалом це перехідній стан між сном та повним пробудженням, який характеризується цілковітою атонією (слабкістю) м'язів. Такий розлад викликаний недостатньою кількісю сну.

Отже, як ми можемо оцінити так званий «тизер» мого проєкту? Основна думка – у серцях багатьох людей мого віку й постарше залишилось мільйон та одне протиріччя, якими люди неаргументовано оперують під час розмови про кіберспорт. Завдання цього проєкту не переконати у тому, що кіберспорт – це круто, «усі сідайте грати», а донести до вас правильне сприйняття цієї «новизни». Адже сьогодні часто говорять, що потрібно поважати всіх і вибір кожного, але чомусь усі пропустили, що потрібно поважати вибір кожного у всьому, не лише в віросповіданні, орієнтації тощо, але і в виборі життєвого шляху.

Опис проєкту

У мого проєкту змішаний формат подання інформації через те, що тематика – спортивна, але іноді є «вкраплення» новин (оповідь про досліження, статистика, інтерв'ю інвесторів тощо). Звісно, гумористична форма також присутня, тому що суха розповідь без

емоційного забарвлення не викликає зацікавлення у слухачів. Також багате стиоістичне забарвлення для більш м'якшого сприйняття тексту, а саме:

Оцінка дослідження.

Як на мене, найголовніша мета проєкту – зруйнувати міф про те, що усі ігри лише для страшних, неквапливих та незграбних «задротів». Сучасні професійні кіберспортсмени мало відрізняються від футболістів або хокеїстів - їх цілком можна знімати для обкладинок глянцевих журналів. Велика чоловіча аудиторія сраждає від відмов після фрази «я дотер», тому що більшість жіночого населення думає лише стереотипами. Насправі ж люди, які вирішили серйозно йти по шляху кіберспорту мають такі навчики як:

1. сила волі;
2. навик рефлексії;
3. інтелект;
4. здатність стабілізувати нервову систему.
5. швидкість реакції;
6. здатність працювати і спілкуватися в команді, орієнтуватися на поведінку інших;
7. вміння взаємодіяти з інформацією;
8. спокій в стресових ситуаціях, розсудливість;
9. адаптивність: вміння швидко коригувати свою поведінку.

Коли дитину відправляють в спортивну секцію, обов'язково проводять різні дослідження - щоб переконатися, що він точно зможе займатися тим чи іншим видом спорту.Те ж саме стосується і кіберспорту: дитина повинна розвиватися гармонійно, і тоді все буде добре. Тому сприйняття такого виду занять залежить від батьків, які виховують дисциплінарне відношення до гри, або ж навпаки- злісно пригнічують молоді таланти.

Технічні характеристики

Медіа проєкт виконано на платформі «Інстаграм». Пости містять інформацію про кіберспорт (останні дослідження про позитивні й негативні впливи), а також інтерв'ю із кіберспортсменом. Із дописами можна ознайомитися за посиланням

https://www.instagram.com/fantastic_.esports/

Список використаних джерел

Does Online Gaming Impact Our Kids Social Skills? - Ready Esports

The impact of social factors on excessive online game usage, moderated by online self-identity | SpringerLink

Comparing the Social Skills of Students Addicted to Computer Games with Normal Students (nih.gov)

Работа психологов в киберспорте - Чемпионат (championat.com)

Киберспортивная статистика турниров и команд: Dota 2, LoL, CS:GO | Esports Charts (escharts.com)

https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html

https://wegame.com.ua/uk/post/psihologi-v-kibersporte-osobennosti-professii-100504

https://www.acer.com/ac/uk/UA/content/redbull-partnership-psychology-in-esports

https://igrologia.com/theme/esport/

https://www.forbes.ru/tehnologii/386795-samye-dorogie-kibersportivnye-kompanii-mira-2019-reyting-forbes

https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D1%81%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D0%BE%D1%82_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80

https://lenovo.ua/ru/blog/yak-kibersport-obyednuye-lyudej-socialna-adaptaciya-i-spilkuvannya-na-rivnih

https://www.cybersport.ru/other/articles/kibersport-zdorovogo-cheloveka-kak-geimeru-ostavatsya-v-forme

https://www.sports.ru/tribuna/blogs/sportcloud/2268990.html

https://habr.com/ru/post/374945/

https://www.profguide.io/professions/Kibersportsmen.html