

УДК 796.01:004

ПРИЧИНЫ ВОВЛЕЧЕННОСТИ СТУДЕНТОВ УНИВЕРСИТЕТА В КИБЕРСПОРТ: АНАЛИЗ МОТИВАЦИЙ УЧАСТИЯ

Мазуренко Евгений Анатольевич

Петренко Яна Сергеевна

Кубанский государственный технологический университет, Краснодар

Аннотация. В статье представлено исследование мотивации студентов университета, занимающихся киберспортом. Работа проводилась с использованием метода целенаправленной выборки, добровольное участие в которой приняли 40 студентов в осеннем и весеннем семестрах 2022-2023 учебного года. Авторы использовали шкалу собственной разработки, направленной на исследование мотивации в киберспорте. Результаты показали, что мотивация студентов для участия в киберспорте различается в зависимости от различных переменных. В результате проводимого исследования выявлено, что мотивация студентов университета для участия в киберспорте имеет свои особенности в зависимости от различных факторов.

Ключевые слова: киберспорт, мотивация, студенческий спорт.

REASONS FOR UNIVERSITY STUDENTS' INVOLVEMENT IN ESPORTS: ANALYSIS OF MOTIVATIONS FOR PARTICIPATION

Mazurenko Evgeniy Anatolievich

Petrenko Yana Sergeevna

Kuban State Technological University, Krasnodar

Abstract. This article is aimed at studying the motivation of university students involved in e-sports. Our work was conducted using a purposive sampling method, in which 40 students voluntarily participated in the fall and spring semesters of the 2022-2023 academic year. We used a scale of our own development aimed at studying motivation in eSports. The results showed that students' motivation to participate in eSports varied depending on various variables. As a result of our research, it turned out that the motivation of university students to participate in e-sports has its own characteristics depending on various factors.

Keywords: eSports, motivation, students sport.

ВВЕДЕНИЕ. Киберспорт не только завоевал мировое признание как соревновательная игра или организованный турнир в видеоиграх, но и вызвал огромный интерес в таких областях, как спорт, развлечения и мероприятия. В наше время киберспорт становится неотъемлемой частью жизни молодых поколений, стремительно завоевывая популярность среди учащихся университетов [1]. С началом университетской жизни студенты обращают свое внимание на различные области интересов.

Киберспорт представляет собой вид спорта, включающий соревнования в цифровых играх, и за последние годы он стал привлекательным благодаря своей меньшей физической активности и большей доступности по сравнению с традиционными видами спорта [2]. Появление киберспорта не ограничивается только профессиональной сферой игр, он также вызывает серьезный интерес среди университетских студентов [3]. Университеты по всему миру замечают растущий интерес к киберспорту. На этой основе создаются клубы и команды по киберспорту, предоставляя студентам платформы для соревнований и демонстрации их игровых навыков [3]. С началом организации профессиональных лиг и турниров в мире

киберспорта появляются уникальные возможности для студентов: заслуживание стипендий, привлекательные спонсорские соглашения и даже перспектива строить карьеру в индустрии видеоигр. Для студентов университетов перспектива признания и достижений киберспорта является возможностью проявить себя как профессионала.

Таким образом, понимание мотиваций университетских студентов, выбравших курсы по киберспорту, предполагает возможные различия в зависимости от ряда переменных. Учитывая, что выявление этих мотиваций считается ключевым для создания более продуктивной среды для студентов в области киберспорта, было принято решение провести данное исследование [4].

МЕТОДИКА И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ. Нашей основной целью является изучение мотивации студентов университетов к занятиям киберспортом. В силу ограниченного числа университетов мы обратили внимание на всех студентов, обучающихся в КубГТУ. При формировании выборки использовалась целенаправленная методика, где ключевым критерием было участие и регулярное посещение курсов по киберспорту. Дополнительное образование в виде проведения курсов по киберспорту было впервые введено как факультатив в рамках спортивных наук в осеннем семестре учебного года 2022–2023. В течение обоих семестров (осеннего и весеннего) учебного года в исследование включено 40 студентов, среди которых 4 женщины (10%) и 36 мужчин (90%), удовлетворяющих условиям участия в курсе. Напомним, что в социальных научных исследованиях считается, что для получения достоверных результатов достаточно иметь выборку не менее 30 человек. Таким образом, исследовательская группа, включающая в себя 40 человек, является статистически обоснованной.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Приведенные в таблице 1 данные позволяют сделать следующие выводы:

- мужчин, принимающих участие в исследовании, было значительно больше, вероятно, это отражает общую тенденцию к преобладанию мужского пола в киберспортивной среде;
- возраст принимающих участие в исследовании варьируется от 14 и выше. Эти данные могут свидетельствовать о том, что интерес к киберспорту сохраняется и после вступления в возрастную группу;
- в исследовании приняли участие студенты из разных регионов, при этом преобладают представители Краснодарского края и Республики Адыгея. Это может отражать распределение учащихся по регионам университета или общий географический интерес к киберспорту;
- большинство опрошиваемых имеют доход в диапазоне от 0 до 4500 рублей в месяц. Это связано с тем, что студенты, как правило, имеют ограниченные финансовые ресурсы;
- заметное большинство (77,5%) студентов считают, что они достигли высоких успехов в киберспорте, что может говорить о высоком уровне мотивации и уверенности в своих способностях.

Таблица 1 – Демографическая информация студентов, участвующих в исследовании

Переменная	Параметр	n	%
Пол	Женщина	4	10
	Мужчина	36	90
Возрастная группа	22 года и моложе	19	47,5
	23 года и старше	21	52,5
До поступления в университет регион проживания	Краснодарский край	10	25
	Республика Адыгея	7	17,5
	Ростовская область	5	12,5
	Республика Карелия	5	12,5
	Архангельская область	6	15
	Вологодская область	7	17,5
Уровень ежемесячного дохода	0 - 1500 руб.	10	25,0
	1500 - 3000 руб.	9	22,5
	3000 - 4500 руб.	11	27,5
	4500 - 6000 руб.	6	15,0
	6000 руб. и выше	4	10,0
Право собственности на персон- альное устройство	Да	35	87,5
	Нет	5	12,5
Предпочитаемое цифровое устройство	Компьютер	30	75,0
	Консоль	6	15,0
	Мобильный телефон	4	10,0
Еженедельные часы киберспорта	0 - 10 часов	8	20,0
	От 11 до 20 часов	8	20,0
	От 21 до 30 часов	9	22,5
	От 31 до 40 часов	8	20,0
	41 час и более	7	17,5
Предпочитаемый тип игры	шутер от первого лица	27	67,5
	ролевые игры	9	22,5
	спортивные игры	4	10,0
Уровень образования матери	Начальное образование	13	32,5
	Среднее образование	13	32,5
	Высшее образование	14	35,0
Уровень образования отца	Начальное образование	10	25,0
	Среднее образование	16	40,0
	Высшее образование	14	35
Вера в то, что можно добиться важных успехов, связанных с ки- берспортом, пройдя курс кибер- спорта в университете	Тот, кто считает, что добился крити- ческих успехов.	31	77,5
	Те, кто считает, что они частично достигли критических результатов	9	22,5
	Те, кто считает, что не достиг крити- ческих успехов	0	0

ВЫВОДЫ. В проводимом нами исследовании выявлено, что поддерживает и мотивирует студентов в участии в киберспорте, и какие факторы могут оказывать менее существенное влияние. В условиях постоянного развития технологий и смены культурных приоритетов такой анализ становится все более важным для

успешного взаимодействия с современным поколением студентов и их вовлечения в образовательные и развлекательные сферы электронных видов спорта.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Митусова Ю. В., Афиногенова Т. И. Киберспорт как новое явление в современном спорте // Самоуправление. 2022. № 1 (129). С. 424–430.
2. Равочкин Н. Н., Боганков М. Д., Гильдт С. А., Ложкин Д. В. Киберспорт в медиаповестке современных университетов: философский анализ // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2023. Т. 12, № 5-6-1. С. 139–149.
3. Иванцов А. Ю. Перспективы развития киберспорта в университете // Вестник современных исследований. 2018. № 12.13 (27). С. 323–324.
4. Кузнецов Е. Ю. Организация системного подхода к развитию киберспорта на уровне университетов // Сила систем. 2018. № 2 (7). С. 17–19.

REFERENCES

1. Mitusova Yu. V. and Afinogenova T. I. (2022), "Cybersport as a new phenomenon in modern sports", *Self-government*, No. 1 (129), pp. 424–430.
2. Ravochkin N. N., Bogankov M. D., Gildt S. A. and Lozhkin D. V. (2023), "E-sports in the media agenda of modern universities: philosophical analysis", *Context and reflection: philosophy about the world and man*, T. 12, No. 5-6-1, pp. 139–149.
3. Ivantsov A. Yu. (2018), "Prospects for the development of cybersports at the university", *Bulletin of modern research*, No. 12.13 (27), pp. 323–324.
4. Kuznetsov E. Yu. (2018), "Organization of a systematic approach to the development of cybersports at the university level", *Power of systems*, No. 2 (7), pp. 17–19.

Поступила в редакцию 28.12.2023.

Принята к публикации 18.01.2024.